



# ACTIVEGAMESCHANGE

Youth socio-emotional development

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





# Seminario Nacional

Desarrollo de competencias sociales y emocionales a  
través del deporte y la actividad física:  
El proyecto ActiveGames4Change





# Departamento de Investigación y Desarrollo





# Proyecto ActiveGames4Change

## Objetivos

- El proyecto se centra en la importancia de incorporar el **deporte y la actividad física** en los centros de internamiento y recursos de medio abierto, en un esfuerzo por promover la salud física, mental y el bienestar de los/las jóvenes, así como fortalecer su proceso de rehabilitación.
- Desarrollar las competencias sociales y emocionales de los/las jóvenes a través de la actividad física y los juegos activos para fomentar la inclusión, la educación y la empleabilidad.



# Proyecto ActiveGames4Change

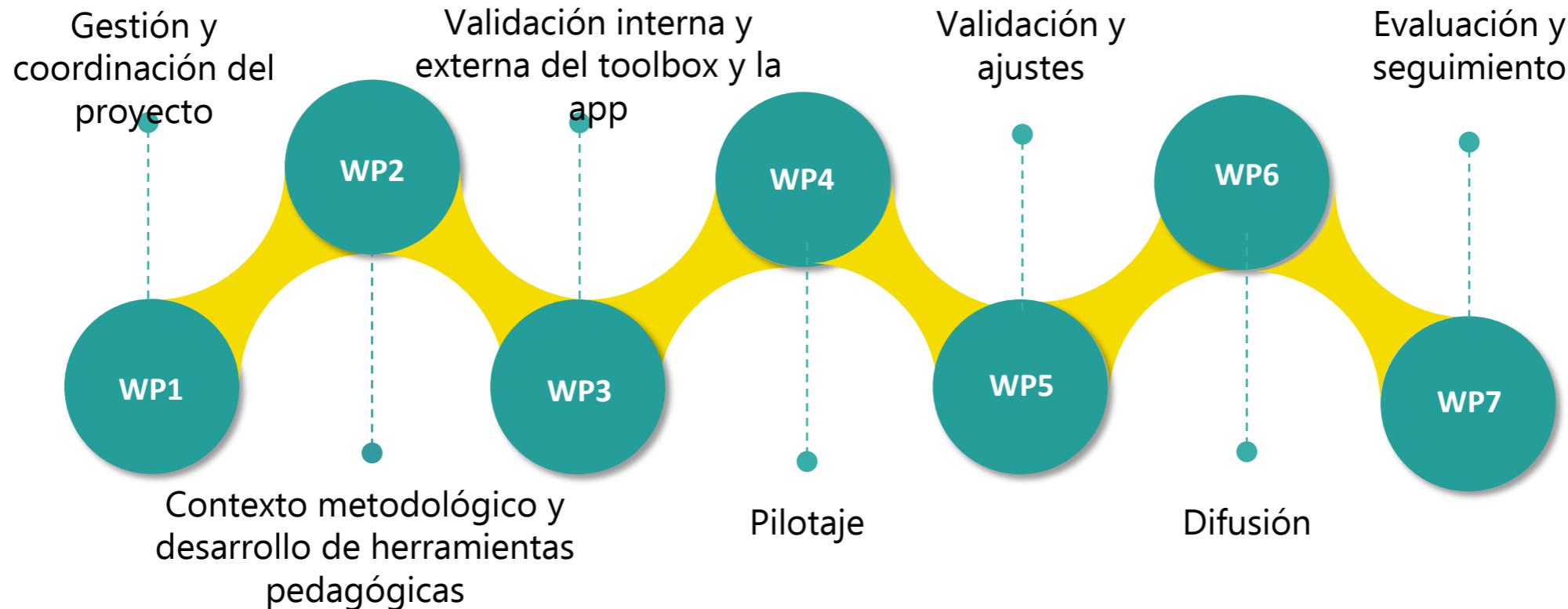
## Socios





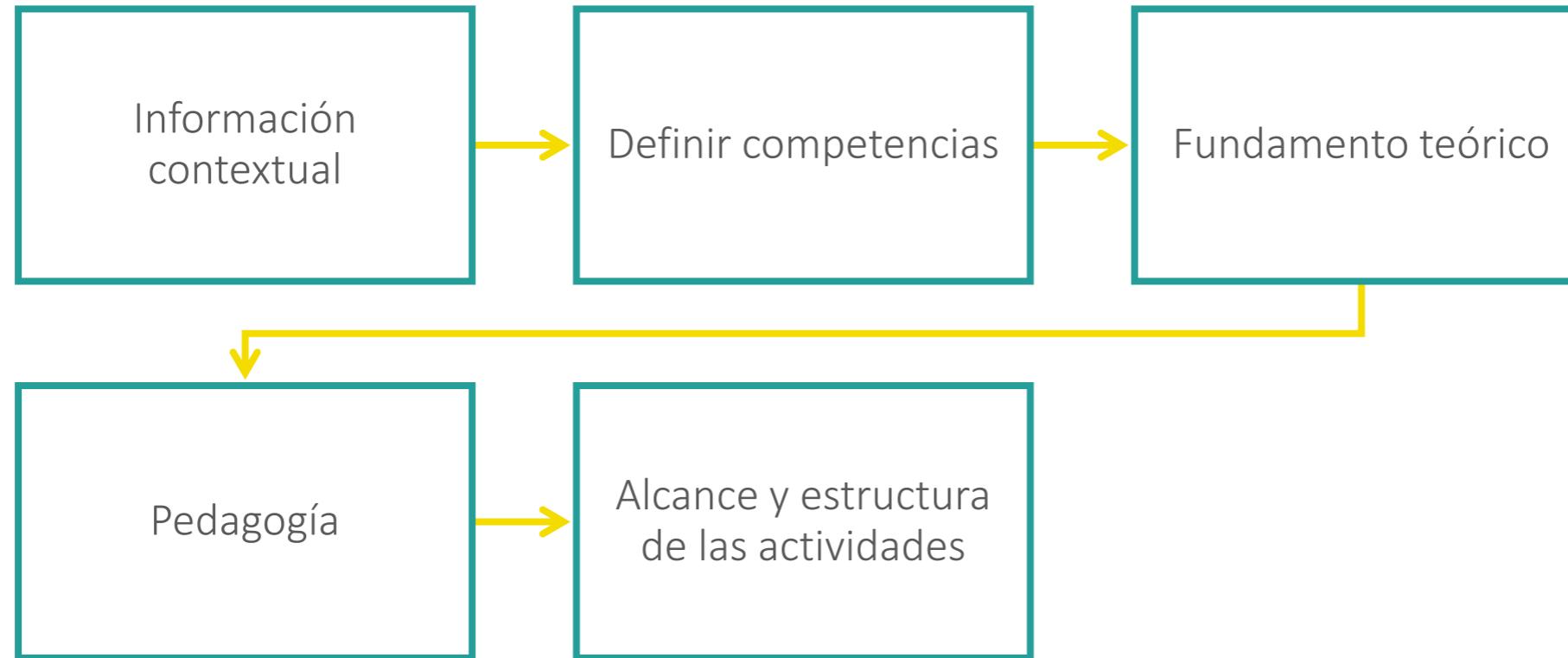
# Proyecto ActiveGames4Change

## Fases del proyecto





## WP2. Contexto metodológico y desarrollo de herramientas pedagógicas





## Perfil de las personas a las que van dirigidos los juegos

- Contextos diferentes (intervalos de edad, organismos de gestión, recursos disponibles...)
- Variados, pero con algunos rasgos comunes, a menudo, carecen de algunas de las habilidades que pretendemos desarrollar.
- El perfil del personal que trabaja con jóvenes también es variado.





# Enseñando responsabilidad personal y social

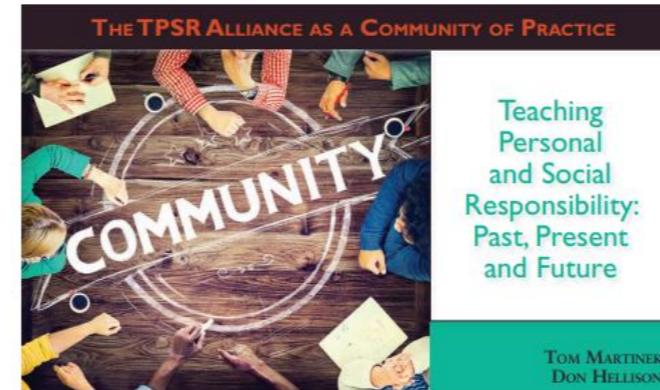
*Journal of Teaching in Physical Education*, 2015, 34, 152-161  
 Endorsed by the Curriculum and Instruction Academy of the NASPE and the AIESEP  
[www.JTPE-Journal.com](http://www.JTPE-Journal.com)  
 RESEARCH NOTE

## Teaching Personal and Social Responsibility and Transfer of Learning: Opportunities and Challenges for Teachers and Coaches

Barrie Gordon and Stephanie Doyle  
 Victoria University

The transfer of learning from the gym to other areas of participants' lives has always been a core component of the Teaching Personal and Social Responsibility Model. The degree to which transfer of learning is successfully facilitated in the reality of Teaching Personal and Social Responsibility Model-based teaching and coaching is, however, uncertain. The research findings are mixed both in the commitment to transfer of learning and the level of success that has been achieved. The interest in transfer of learning is not restricted to the area of the Teaching Personal and Social Responsibility Model or physical education and sport in general, but is an area of strong academic interest with a long history of research and debate. This article draws on the knowledge and understandings of transfer of learning from this wider literature to explore ways in which to help facilitate transfer of learning for practitioners of the Teaching Personal and Social Responsibility Model.

**Keywords:** personal and social responsibility, physical activity, transfer of learning



Teaching Personal and Social Responsibility: Past, Present and Future

TOM MARTINEK  
 DON HELLISSON

**D**uring the past decade the field of youth development has grown by leaps and bounds. Numerous initiatives addressing the challenges that many youth face in their community — especially those who are underserved — have emerged with this growth. These initiatives have been driven by a variety of curricular models. Individuals who work in youth programs adopt models that let them hang onto their passion and values, which are what motivates them to work with kids. Teachers who are guided by national, state and local standards often try to include responsibility-based experiences in their programs (see SHAPE America National Standard 4; Society of Health and Physical Educators, 2014). Unlike teachers, afterschool and summer program leaders have fewer restrictions and enjoy the flexibility of filling the intermediary space between school physical education programming and free play (Hellison, 1995/2011). Be-

the less technical elements of youth development — especially those that are connected to teaching kids to be personally and socially responsible. This JOPERD feature centers the community of practice that is grounded in the work of Don Hellison and the teaching personal and social responsibility (TPSR) model. This model guides practitioners in using physical activity to help kids take more responsibility for their well-being and be more sensitive and responsive to the well-being of others (see Table 1). The model is reflected by a diverse collection of professionals who have, in their own way, provided programs that have exposed kids to experiences formed by a common set of core values. Fostering a sense of human decency, putting kids first, believing in holistic development, and embracing a way of being (Nick Forsberg) are the values that underlie the work of these individuals.

In a sense, these individuals form what Lave and Wenger call a

communities of practice (Lave & Wenger, 1991). The cornerstone for the purpose of this study was to conduct a review of research on the Teaching Personal and Social Responsibility model-based programme within physical education. Papers selected for analysis were found through searches of Web of Science, SportDiscus (EBSCO), SCOPUS, and ERIC (ProQuest) databases. The keywords 'responsibility model' and 'physical education' were used in different combinations. The relevant articles were checked for the following criteria: (a) the study has been published in a peer-reviewed international journal; (b) it included Teaching Personal and Social Responsibility model-based programme implementation; (c) programmes were implemented within physical education classes; and (d) the full text was available in English or Spanish. The quality of the selected studies was scored using a quality assessment list. Twenty-two papers that satisfied the selection criteria were identified. A practical analysis of these papers to present the results placed them into three categories: (a) impact of the Teaching Personal and Social Responsibility model-based programme on teachers; (b) programme implementation features; and (c) outcomes of the Teaching Personal and Social Responsibility-based programme on student participants. Longer studies with follow-up data, quantitative methodological designs, and larger samples would be particularly important for future investigations.



**Article**

**Teaching personal and social responsibility model-based programmes in physical education: A systematic review**

Pablo Pozo  
 Pablo de Olavide University, Sevilla, Spain

Alberto Grao-Cruces  
 University of Cádiz, Spain

Raquel Pérez-Ordás  
 Pablo de Olavide University, Sevilla, Spain

**European Physical Education Review**  
 2018, Vol. 24(1) 56–75  
 © The Author(s) 2016  
 Reproduction or permission:  
[sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav](http://sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav)  
 DOI: 10.1177/136333X1664749  
[journals.sagepub.com/home/epre](http://journals.sagepub.com/home/epre)

**EPER**



# Enseñando responsabilidad personal y social

- ✓ Relaciones positivas
- ✓ Reflexión
- ✓ Empoderamiento gradual
- ✓ Transferir





## Pedagogía – Principios clave

- ✓ Secuenciación
- ✓ Conozca a sus alumnos y alumnas
- ✓ Facilitar, no dictar
- ✓ Procesamiento

(Sutherland, Stuhr, & Ayvazo 2016)





## Secuenciación

- ✓ Hay un orden sugerido de actividades, pero es flexible dependiendo de la naturaleza del grupo.
  - Comunicación
  - Cooperación
  - Confianza
  - Resolución de problemas
- ✓ Impacto positivo en la cohesión del grupo cuando se realiza en un orden adecuado.



## Conocer a tus estudiantes

- ✓ Las características del grupo siempre variarán, la forma en que un grupo reacciona a una actividad puede ser muy diferente a otro.
- ✓ Hay algunos métodos de diferenciación listos para usar (los verá en la tarjeta).
- ✓ Capacidad para juzgar cuándo los grupos están listos para pasar al siguiente desafío / actividad.
- ✓ Presentar desafíos para los que el grupo no está preparado puede ser potencialmente destructivo.



## Facilitar, no dictar

- ✓ Explicar el objetivo y las reglas (seguridad también) y dar un paso atrás.
- ✓ Reenfocar o redirigir cuando sea necesario.
- ✓ Dejar que los/las estudiantes trabajen a través de la actividad: aprendizaje experiencial.

# Técnicas de facilitación (Berry & Hodgson, 2011)

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Técnicas de facilitación	
<b>Hablar de la experiencia</b>	Los/las educadores/as centran la <b>conversación en momentos clave del juego para focalizar el pensamiento</b> de los/las jóvenes, y hacen comentarios relacionados con el tema del juego al grupo o a participantes concretos.
<b>Desglosar o canalizar</b>	Los/las propios/as participantes <b>recuerdan y valoran momentos clave</b> . Los/las educadores/as hacen preguntas abiertas para guiar la conversación y obtener opiniones de varias personas.
<b>Anticipar</b>	Los/las educadores/as <b>avisan a los participantes que el juego se focalizará en tratar un tema concreto</b> . Podría relacionarse con algo que les resultó difícil en tareas previas o con una competencia clave del juego.
<b>Contextualizar</b>	Los/las educadores/as pueden <b>ayudar a los/las participantes a establecer vínculos entre los momentos importantes del juego y su vida cotidiana</b> . Esta es la clave para que se produzca la transferencia.
<b>Dejar que la experiencia hable por sí sola</b>	Los/las <b>participantes reflexionan por sí mismos con poca o ninguna aportación del/de la educador/a</b> . Particularmente útil en las últimas etapas del programa.

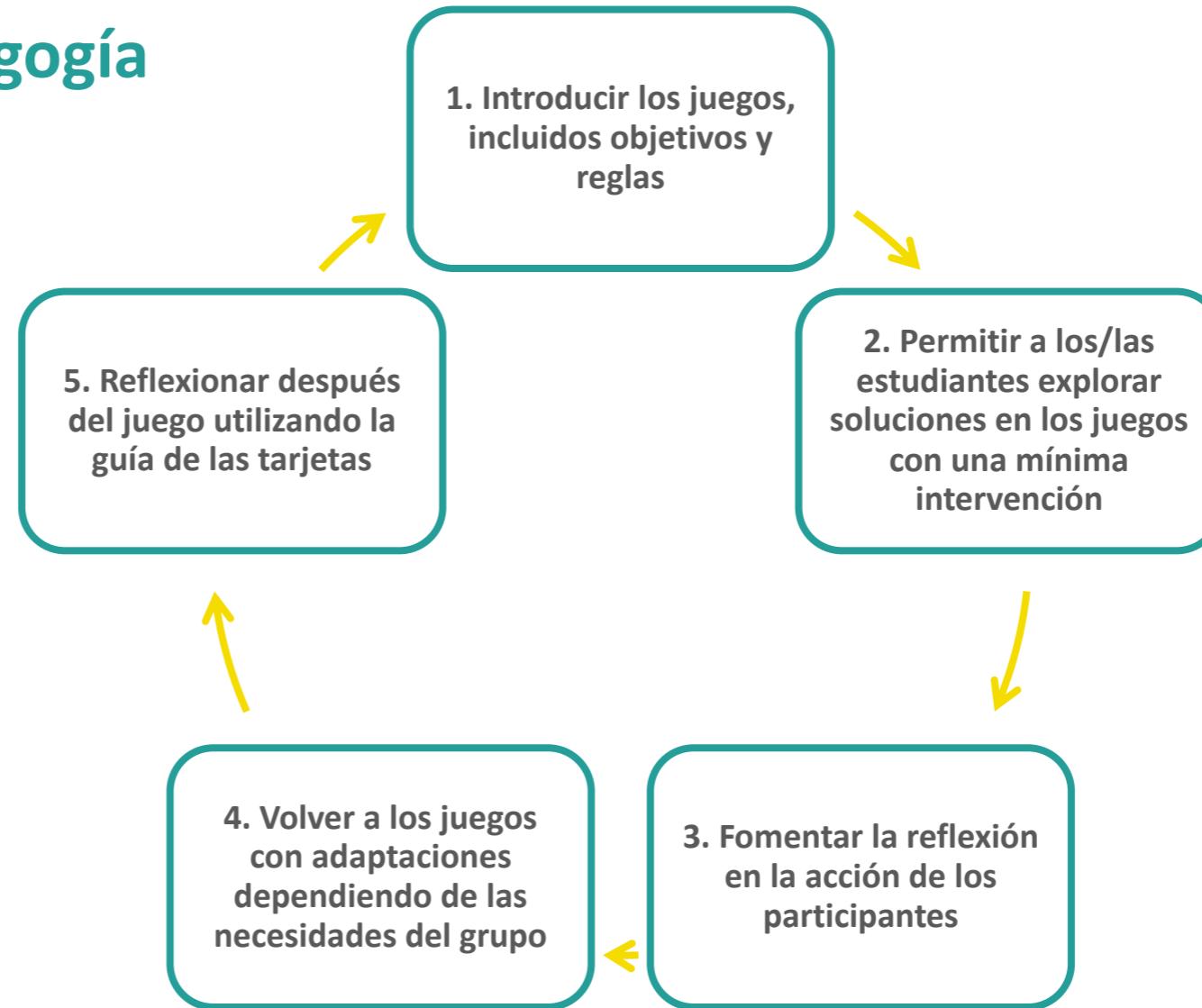


## Reflexión – Dar sentido a las experiencias (Berry, 2011)

- ✓ La experiencia por sí sola no siempre resulta en aprendizaje.
- ✓ Puede ser grupal o individual, pero a menudo un facilitador puede ayudar a aumentar la reflexión de las personas a través de preguntas / revisiones guiadas.
- ✓ Puede ser inmediato o algún tiempo después de la experiencia (a menudo ambos son útiles)



# Resumen de la pedagogía



## Competencias definidas

<b>Autoconciencia</b>	La autoconciencia es la habilidad de pensar que se enfoca en <b>la capacidad</b> de una persona <b>para juzgar</b> con precisión <b>su propio desempeño y comportamiento</b> y <b>para responder adecuadamente a diferentes situaciones sociales</b> . La autoconciencia ayuda a una persona a sintonizar con sus sentimientos, así como con los comportamientos y sentimientos de los demás.
<b>Autogestión</b>	La autogestión se refiere a <b>la capacidad de una persona para regular su propia actividad</b> con poca o ninguna intervención de los demás. Esto incluirá permanecer en la tarea incluso cuando hay distracciones y tomar buenas decisiones en términos de acciones y comportamiento.
<b>Toma de decisiones responsable</b>	La toma de decisiones responsable implica ser capaz de demostrar que <b>toma una decisión razonada que considera los puntos de vista de varios interesados</b> (otras personas) con fundamentos claros detrás del proceso de toma de decisiones. Esto puede implicar solicitar opiniones de otros o expertos.
<b>Habilidad de relación</b>	La habilidad de relación se refiere a <b>las habilidades, herramientas, conocimientos y comprensión para crear, comunicar, evolucionar, crecer, confiar y mantener una relación</b> . Esto implica poder trabajar eficazmente con una amplia gama de personas de diferentes contextos.
<b>Conciencia social</b>	La conciencia social es la <b>capacidad de conocer y sentir a las personas que te rodean</b> y la <b>capacidad de interactuar</b> con ellos de la manera más eficiente y adecuada. Esto incluye empatizar con varios puntos de vista y considerar cómo otras personas pueden interpretar tus acciones.



# Descripción general de los juegos: orden de implementación sugerido

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



		Evaluación de competencias				
		Autoconciencia	Autogestión	Toma de decisiones responsable	Habilidad de relación	Conciencia social
Nivel 1	Gira la lona	★	★	★★	★★★	★
	Pasar el río	★★	★★	★	★★	★★
	Pelotas dispersas	★★	★★	★★	★★	★★
	Desafíos de equipo	★★	★★	★★★	★★★	★★★
	Supéralo	★★★	★★	★★★	★★★	★★★
	Pelota en la canaleta	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★
Nivel 2	Voleibol a cuatro bandas	★★	★★★	★★★	★★★★	★★
	Cruza el pantano	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★
	Pelota a la esquina	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
	Robar el nido	★	★★	★★★★	★★★★	★★★★
	La telaraña	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★
	Cubo agujereado	★★	★★	★★★	★★★	★★★
Nivel 3	Reto de rescate	★	★★	★★★★	★★★★	★★★★
	Invasión	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★
	Torre de Hanói	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★
	Construir el refugio	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
	Diseño de juegos	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
	Ruta de escape	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★



## Nivel 1

- Supéralo
- Pelota en la canaleta
- Pasar el río
- Pelotas dispersas
- Gira la lona
- Desafíos de equipo

## Nivel 2

- Voleibol a cuatro bandas
- Pelota a la esquina
- Cruza el pantano
- Cubo agujereado
- Robar el nido
- La telaraña

## Nivel 3

- Ruta de escape
- Diseño de juegos
- Invasión
- Reto de rescate
- Construir el refugio
- Torre de Hanói



## Pelota en la canaleta Nivel 1

### Resumen del juego



#### Preparación



**Preparación**  
Divide a los/las participantes en equipos de entre 4 y 6 personas. Proporciona a cada persona un tramo de canaleta. Coloca un cubo con pelotas de tenis en un extremo del área y un cubo vacío a 20 metros de distancia.

**Reto**  
Los equipos deben trabajar juntos para pasar las bolas de un cubo a otro. Si la pelota está en tu canaleta no puedes mover tus pies. La pelota solo se puede tocar para ponerla en la primera canaleta.



### Competencias



Auto-C	★★★
Auto-G	★★
TDR	★★★
HR	★★★★
CS	★★★

Información detallada sobre competencias, indicadores y niveles al dorso

### Equipamiento



- 4-6 tramos de canaletas de plástico por equipo
- Una selección de pelotas: tenis, golf
- 2 cubos por equipo
- Un espacio abierto de aproximadamente 20 metros de longitud
- Vendas

### Adaptaciones



#### Para disminuir la dificultad

Permite tres toques a la pelota por reto o permite que se muevan dos pasos con la pelota en su canaleta.

#### Para aumentar la dificultad

Hay varias formas de aumentar la dificultad: poner límite de tiempo a la actividad, cambiar la distancia entre los cubos, variar la pelota (una pelota de golf va mucho más rápido), añadir obstáculos al campo, vendar los ojos a algunas personas del equipo, o crear una carrera contra otro equipo.

### Reflexión



- ¿Qué papel jugaste en la tarea? ¿Cómo contribuyó esto al éxito del grupo?
- Elige a otra persona del grupo y explica qué impacto positivo tuvo en la tarea.
- ¿Qué podría hacer el grupo en el futuro para mejorar su rendimiento en tareas similares?
- ¿Qué habilidades se usaron en esta tarea y cómo podrían transferirse a otras áreas de tu vida?

## Pelota en la canaleta Competencias

### Competencias definidas

<b>Autoconciencia</b>	La autoconciencia es la habilidad de pensamiento para juzgar con precisión el propio desempeño y comportamiento y para responder adecuadamente a diferentes situaciones sociales. La autoconciencia ayuda a sintonizar con los propios sentimientos, así como con los comportamientos y sentimientos de los demás.
<b>Autogestión</b>	La autogestión se refiere a la capacidad de una persona para regular su propia actividad con poca o ninguna intervención de los demás. Esto incluye permanecer en la tarea incluso cuando hay distracciones y tomar buenas decisiones en términos de acciones y comportamiento.
<b>Toma de decisiones responsable</b>	La toma de decisiones responsable implica ser capaz de demostrar que toma una decisión razonada considerando las opiniones de otras personas interesadas, con una justificación clara detrás del proceso de toma de decisiones. Esto puede implicar solicitar opiniones de otras personas.
<b>Habilidad de relación</b>	La habilidad de relación se refiere a las habilidades, herramientas, conocimientos y comprensión para crear, evolucionar, crecer, confiar y mantener una relación. Esto implica poder trabajar eficazmente con personas de diferentes contextos.
<b>Conciencia social</b>	La conciencia social es la capacidad de conocer a las personas que te rodean e interactuar con ellas de la manera más eficiente y adecuada. Esto incluye empatizar con varios puntos de vista y considerar cómo otras personas pueden interpretar tus acciones.

### Evaluación de competencias - Pelota en la canaleta

	Emergente	En desarrollo	Establecida
<b>Autoconciencia</b>	Raramente reconoce el impacto de su contribución y el impacto que esto tiene en otras personas.	A veces reconoce el impacto de su contribución y el impacto que esto tiene en otras personas.	Reconoce claramente el impacto de su contribución y el impacto que esto tiene en otras personas.
<b>Autogestión</b>	Le cuesta mantener la concentración a lo largo de la tarea, necesitando la intervención frecuente de otras personas.	Mantiene una buena concentración a lo largo de la tarea, con el apoyo de alguna intervención puntual de otras personas.	Mantiene la concentración total a lo largo de la tarea, sin necesitar la intervención de otras personas.
<b>Toma de decisiones responsable</b>	Raramente busca opiniones de otras personas antes de decidir una estrategia para resolver el problema.	A veces busca opiniones de otras personas antes de decidir una estrategia para resolver el problema.	Busca opiniones de otras personas antes de decidir una estrategia para resolver el problema.
<b>Habilidad de relación</b>	Poca comunicación con los demás, a menudo trabajando solo/a.	Se comunica de manera efectiva durante la mayor parte de la tarea, ofreciendo contribuciones frecuentes.	Se comunica de manera efectiva durante toda la tarea y es capaz de liderar de manera efectiva.
<b>Conciencia social</b>	A menudo no es consciente de su impacto en los demás y la tarea. Le resulta difícil entender las opiniones de los demás.	Muestra empatía a veces durante la tarea y es capaz de comprender la mayoría de las ideas desde una variedad de puntos de vista.	Muestra empatía a lo largo de la tarea y es capaz de sintetizar ideas desde una variedad de puntos de vista.





# Pelota en la canaleta

## Resumen del juego

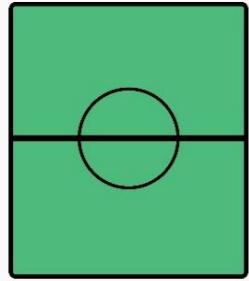


- **Preparación:** Divide a los/las participantes en equipos de entre 4 y 6 personas. Proporciona a cada persona un tramo de canaleta. Coloca un cubo con pelotas de tenis en un extremo del área y un cubo vacío a 20 metros de distancia.
- **Reto:** Los equipos deben trabajar juntos para pasar las bolas de un cubo a otro. Si la pelota está en tu canaleta no puedes mover tus pies. La pelota solo se puede tocar para ponerla en la primera canaleta.



# Pelota en la canaleta

## Preparación



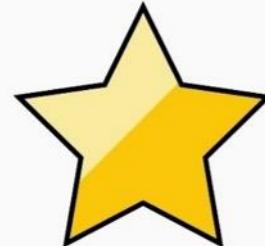


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## Competencias

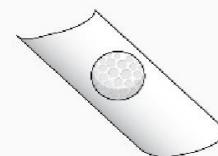


Autoconciencia	★ ★ ★
Autogestión	★ ★
Toma de decisiones responsable	★ ★ ★
Habilidad de relación	★ ★ ★ ★
Conciencia social	★ ★ ★



# Pelota en la canaleta

## Equipamiento



- 4-6 tramos de canaletas de plástico por equipo.
- Una selección de pelotas: tenis, golf.
- 2 cubos por equipo.
- Un espacio abierto de aproximadamente 20 metros de longitud.
- Vendas.



# Pelota en la canaleta

## Adaptaciones



- **Para disminuir la dificultad:** Permite tres toques a la pelota por reto o permite que se muevan dos pasos con la pelota en su canaleta.
- **Para aumentar la dificultad:** Hay varias formas de aumentar la dificultad: poner límite de tiempo a la actividad, cambiar la distancia entre los cubos, variar la pelota (una pelota de golf va mucho más rápido), añadir obstáculos al campo, vendar los ojos a algunas personas del equipo, o crear una carrera contra otro equipo.



# Pelota en la canaleta

## Reflexión



- ¿Qué papel jugaste en la tarea? ¿Cómo contribuyó esto al éxito del grupo?
- Elige a otra persona del grupo y explica qué impacto positivo tuvo en la tarea.
- ¿Qué podría hacer el grupo en el futuro para mejorar su rendimiento en tareas similares?
- ¿Qué habilidades se usaron en esta tarea y cómo podrían transferirse a otras áreas de tu vida?

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





# Cruza el pantano

## Resumen del juego

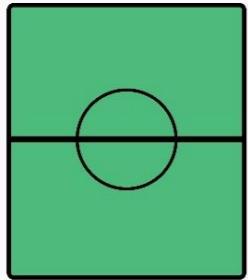


- **Preparación** – Divide al grupo en equipos de 4-6 personas. Distribuye el equipamiento entre los equipos.
- **Reto** – Los equipos deben intentar moverse desde un lado del “pantano” hasta el otro sin caer en él. Si una persona del equipo toca el suelo, todos los/las jugadores/as de ese equipo deben volver al principio. El equipamiento no puede ser lanzado y una vez que está en el suelo no se puede utilizar para deslizarse a través del “pantano”.



# Cruza el pantano

## Preparación





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





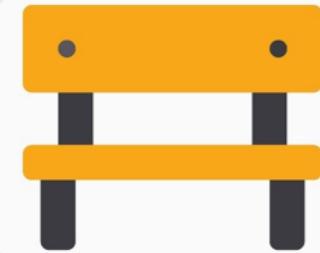
## Competencias



<b>Autoconciencia</b>	★ ★
<b>Autogestión</b>	★ ★ ★
<b>Toma de decisiones responsable</b>	★ ★ ★ ★
<b>Habilidad de relación</b>	★ ★ ★ ★
<b>Conciencia social</b>	★ ★



## Equipamiento



- Un banco por equipo
- Pista de bádminton (u otra área de juego de tamaño similar)
- 2 tapetes de color por grupo



## Adaptaciones



- **Para disminuir la dificultad** – Una persona del equipo puede pisar el suelo. Se puede dar equipamiento adicional. Se puede acortar el recorrido.
- **Para aumentar la dificultad** – Reduce el equipamiento disponible (mínimo 2 artículos). Venda los ojos a 2 o más personas del equipo. El equipo debe completar la tarea en silencio.



## Resumen del juego



- **Preparación:** Crea una cuadrícula de 25 conos en formación de 5 x 5 como se muestra en la imagen. Divide al grupo en equipos de 4 a 6 personas
- **Reto:** Una persona del equipo es la responsable del mapa y no debe permitir que nadie más vea la ruta que muestra. Las demás personas que juegan tratarán de adivinar la ruta, por turnos. La persona responsable del mapa solo puede decirles si han acertado o no, sin darles más ayuda. Si no acierta, se acaba su turno de avanzar, regresa a su equipo y lo intenta otra persona..

# Ruta de escape

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Preparación

The large blue rectangular area contains the following elements:

- A circular graphic on the left side featuring a 4x3 grid escape route diagram with numbered arrows (1-12) indicating movement paths.
- Three separate 4x3 grid escape route diagrams arranged horizontally in the center.
- A photograph of a gymnasium floor with four people standing near a blue wall. A person in a black shirt and blue pants stands on the right, holding a clipboard. Colored balls (yellow and orange) are scattered on the floor, marking a path corresponding to the diagrams.
- A QR code on the far right.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



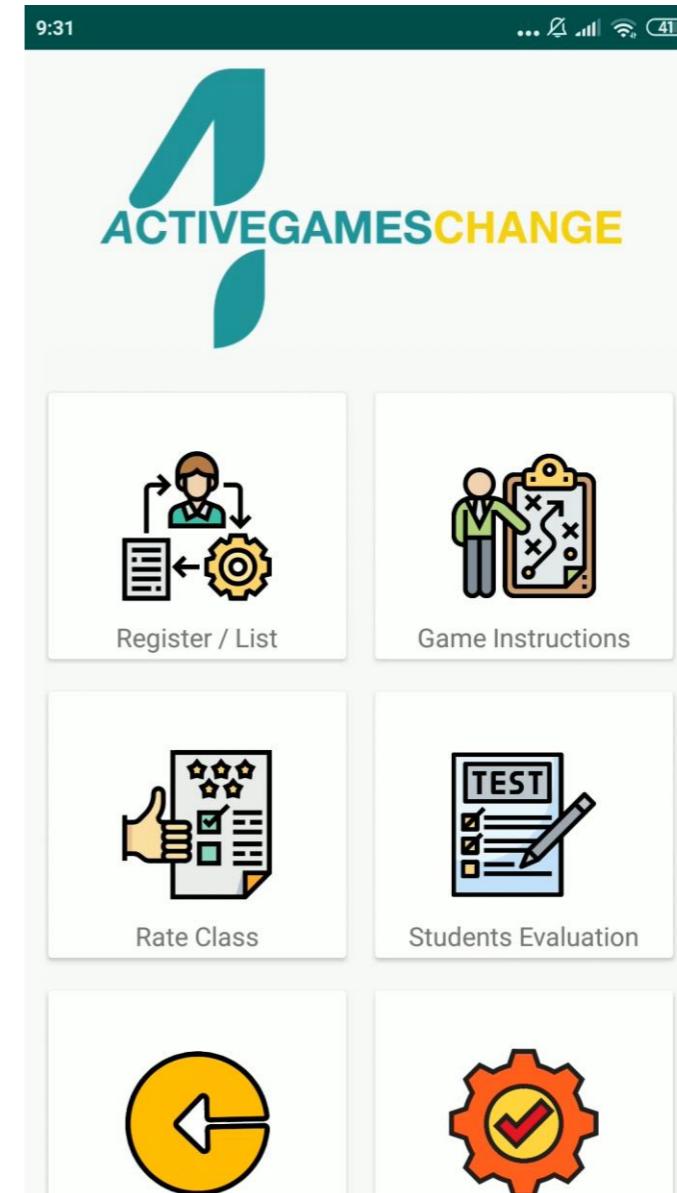


## Competencias

Autoconciencia	★ ★ ★ ★
Autogestión	★ ★ ★ ★
Toma de decisiones responsable	★ ★ ★ ★
Habilidad de relación	★ ★ ★ ★ ★
Conciencia social	★ ★ ★ ★ ★

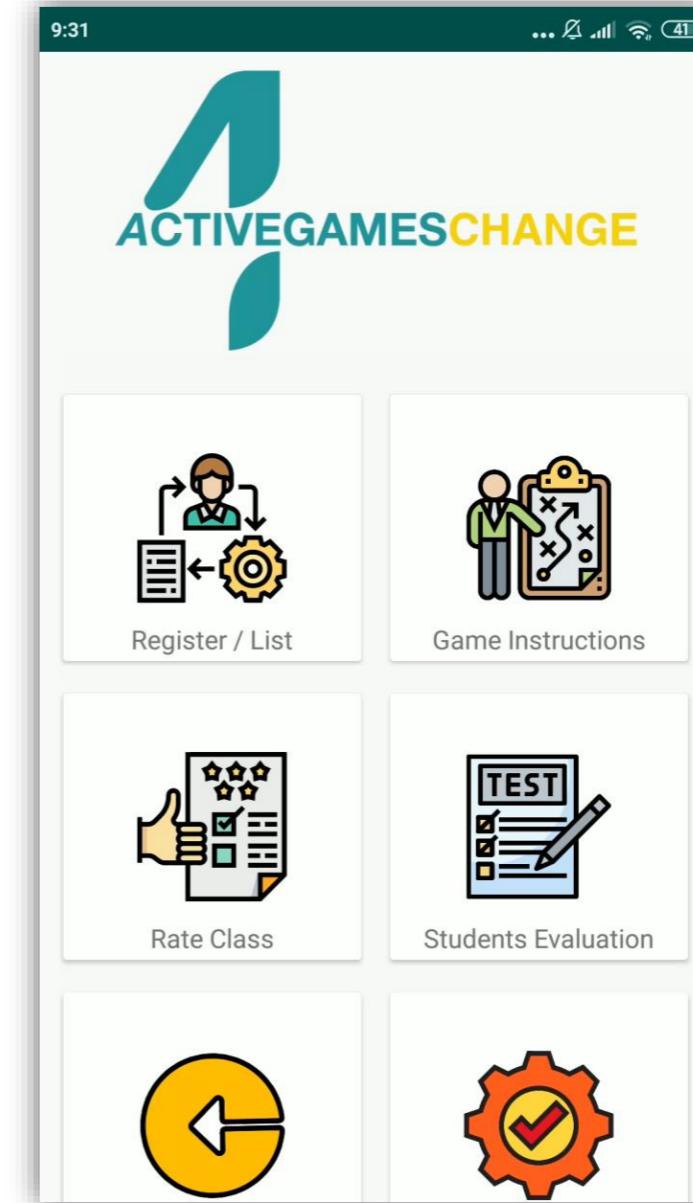
# Acceso y menú principal

- ✓ Descargar app
  - APK descarga directa
  - Google Play
  - App Store
- ✓ Crear y activar cuenta
- ✓ Acceder a la app y menú principal
  - ✓ Registrar Clases y alumnos
  - ✓ Instrucciones de los juegos
  - ✓ Puntuar clase
  - ✓ Evaluación de alumnos



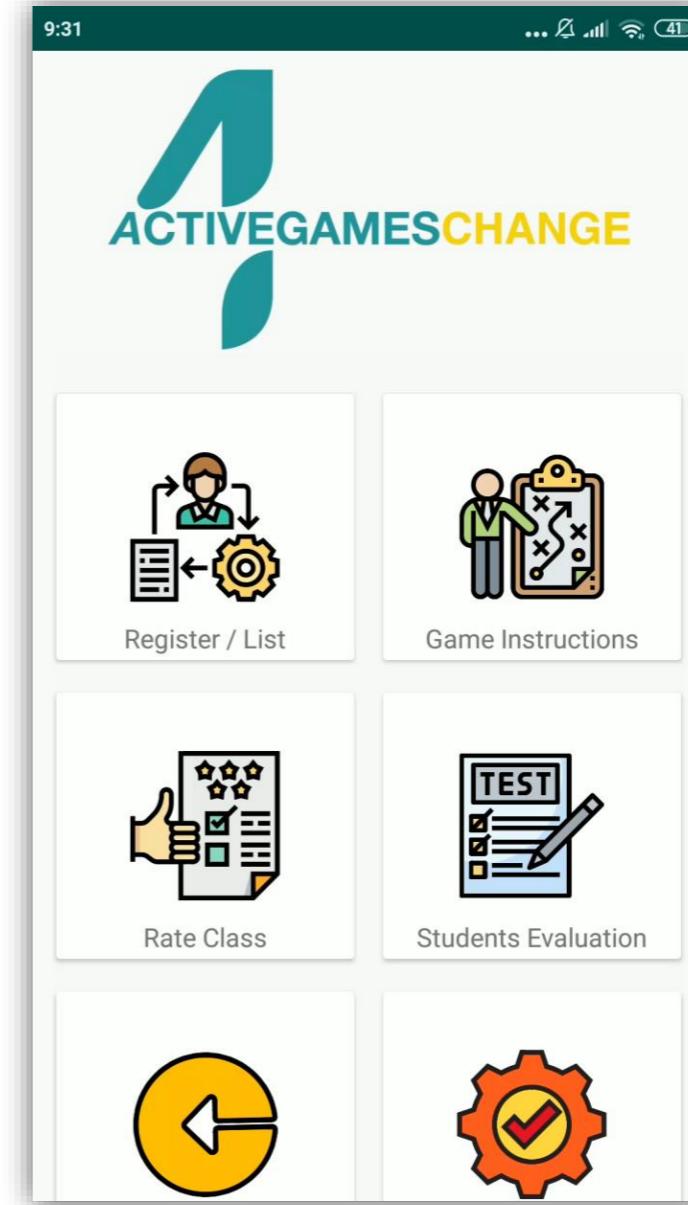
# Creación de perfil de clases y alumnos

- ✓ Registro de cada una de las clases y alumnos
- ✓ Categorización para posterior evaluación



# Instrucciones de los juegos

- ✓ Información completa sobre cada juego (la de las tarjetas)
  - Resumen
  - Preparación
  - Competencias
  - Equipamiento
  - Adaptaciones
  - Reflexión
  - Enlace al video



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Puntuar clase

- ✓ Evaluación del desempeño del grupo
- ✓ Valoración de competencias CASEL y comentario en texto
- ✓ Sin límite de evaluaciones por grupo

The image shows a smartphone screen displaying a mobile application for evaluating class performance. The top status bar indicates the time as 10:38 and battery level. The app features a large icon of a hand giving a thumbs up over a document with stars and checkmarks. Below this is the title "Evaluation Competences". The main content area is titled "Clase 1" and contains five questions with three rating options (1, 2, or 3) for each:

- Self-awareness?
- Self-management?
- Responsible decision making?
- Relationship skills?
- Social awareness?

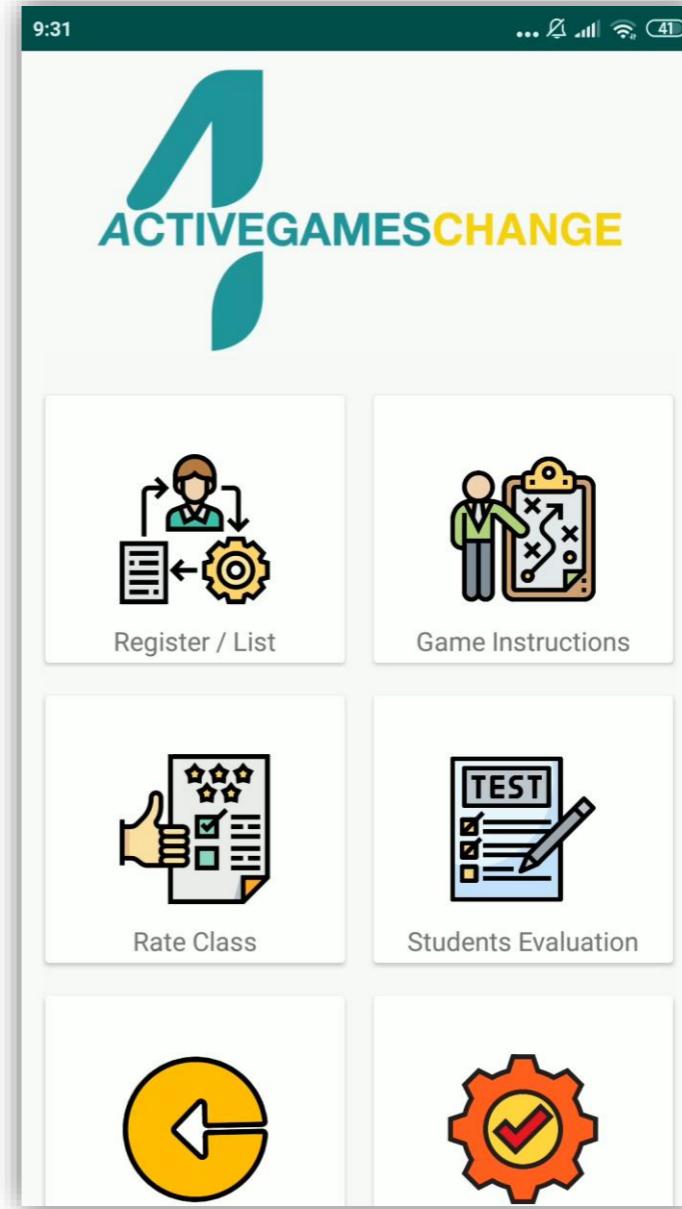
Each question has three radio buttons labeled 1, 2, and 3. At the bottom of the screen is a light gray bar labeled "Evaluation Description" with navigation icons for back, forward, and search.





## Evaluar alumnos

- ✓ Evaluación individualizada
- ✓ Escala Warwick-Edinburgh de bienestar mental (WEMWBS), 14 preguntas.
- ✓ Competencias CASEL y comentario en texto.
- ✓ Registro y visualización de resultados.



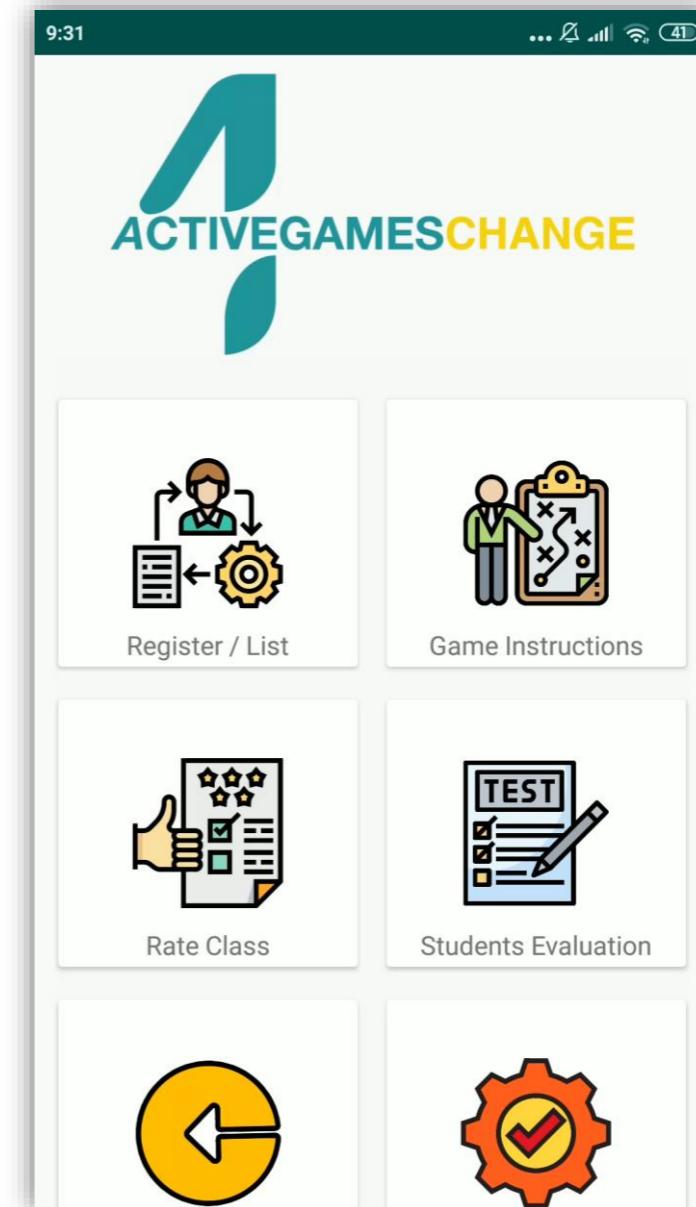
# Configuración y salida de la aplicación

- ✓ Registro de datos de usuario

Nombre

Organización

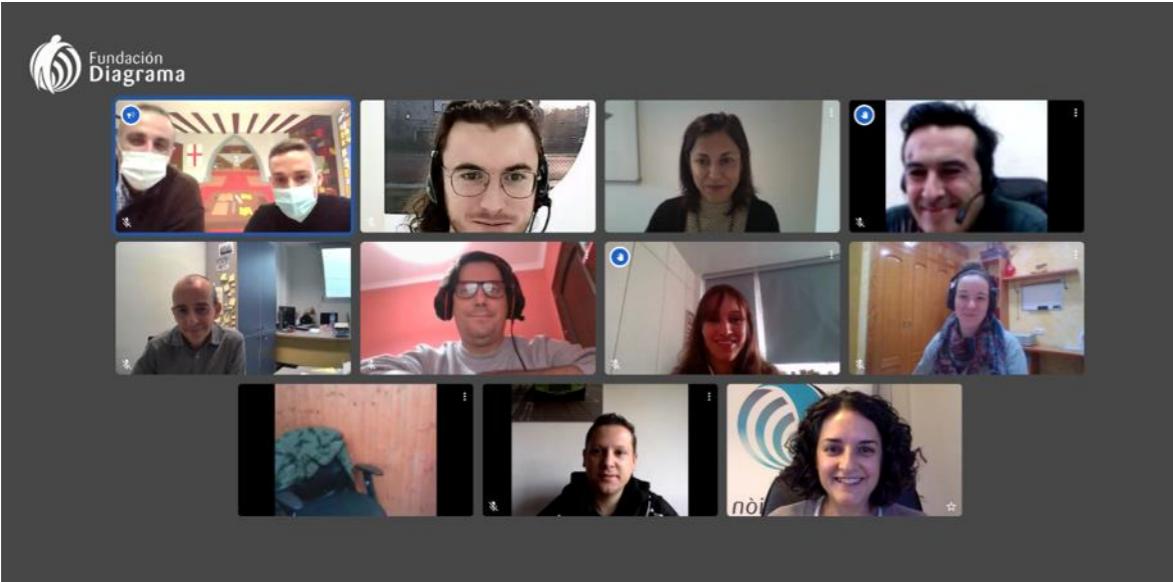
- ✓ Salida de la aplicación





# WP3. Validación interna y externa del toolbox y la app

## Externa



Seminario Validación 1 16.12.20



Seminario Validación 2 27.04.22



## WP3. Validación interna y externa del toolbox y la app

### Interna

#### **Escala WEMHWBS**

Pasada a los jóvenes antes y después de aplicar los juegos.

#### **Datos cualitativos de los jóvenes.**

Dos preguntas abiertas realizada a los jóvenes después de aplicar los juegos.

#### **Valoración de las competencias sociales y emocionales de los jóvenes**

Completado por los educadores después de la implementación

#### **Registro de observaciones**

Completada después de cada sesión de aplicación de los juegos con los jóvenes.

#### **Encuesta para el personal educativo: post - implementación.**

#### **Testimonio de los educadores y los formadores (master trainers).**

Entrevista a la master trainer y 2 educadores.

#### **Testimonio de los jóvenes.**

Entrevista a 2 jóvenes.

## WP4. Pilotaje

Co-funded by the



### Formación de formadores

- 2 "Master trainers" por país



### Formación de educadores y educadoras

- 10 educadores y educadoras por país



### Implementación del programa

- 40 jóvenes en conflicto con la ley en cada país



### Evaluación

- Datos cualitativos, cuantitativos

## WP4. Pilotaje



## WP5. Evaluación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Ítems escala WEMWBS	Competencias CASEL
1.Me he sentido optimista respecto al future	Autogestión
2.Me he sentido útil	Autoconciencia
3.Me he sentido relajado/a	Autoconciencia
4.He sentido interés por los demás	Conciencia Social
5.He sentido energía de sobra	Autogestión
6.He afrontado bien los problemas	Toma de decisiones responsable
7.He podido pensar con claridad	Toma de decisiones responsable
8.Me he sentido bien conmigo mismo/a	Autoconciencia
9.Me he sentido cercano/a a los demás	Habilidad de relación
10.Me he sentido seguro/a (con confianza)	Autoconciencia
11.He sido capaz de tomar mis propias decisiones	Toma de decisiones responsable
12.Me he sentido querido	Habilidad de relación
13.Me he interesado por cosas nuevas	Autogestión
14.Me he sentido alegre	Autoconciencia
Preguntas cualitativas	
¿Cómo te ayudó cooperar con otros para lograr el objetivo final de los juegos?	Habilidad de relación, Autoconciencia
¿Cómo superaste las dificultades que te surgieron para conseguir lograr el objetivo final de los juegos?	Todas las áreas: Autogestión, Toma de decisiones responsable, Autoconciencia, Habilidad de relación, Conciencia social

# WP5. Evaluación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Resultados WEMWBS (Pre – pos test)

	Autogestión		Autoconciencia		Conciencia social		Toma decisiones responsables		Habilidad de relación		Total	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Promedio	12,609	13,348	20,13	22,261	3,696	3,826	11,565	13,174	7,957	8,739	55,957	61,348
St. Dev	2,607	1,301	5,251	2,832	1,259	1,193	3,102	1,669	1,77	1,484	11,656	6,379
<i>t</i>	1,515		1,975		0,826		2,602		2,048		2,206	
<i>p</i>	0,144		0,0609		0,4175		<b>0,0163</b>		0,0527		<b>0,038</b>	

# WP5. Evaluación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Encuesta personal educativo (post implementación)

- Los/as jóvenes respondieron con entusiasmo, mostraron altos niveles de compromiso.
- Los/as jóvenes disfrutaron de todos los juegos, pero en especial de los relacionados con los balones.
- El personal educativo destacó el desarrollo de dos competencias: habilidades de relación y conciencia social. Los/as jóvenes fueron particularmente comunicativos y colaborativos, ofreciendo ayuda a sus compañeros/as.
- Piensan que los juegos son simples de realizar y completar.
- Valoraron positivamente las tarjetas de los juegos, pero una persona respondió que hace falta formación adicional para aplicarlos.

# WP5. Evaluación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Testimonios (Jóvenes)

- Han disfrutado, aunque algunos juegos han gustado más que otros.
- Los juegos son útiles para adquirir conciencia social y habilidades de relación, así como para conocerse a uno mismo y ganar confianza.

J1. *"He disfrutado, me he divertido, he sido feliz"*

J1. *"Son muy útiles para aprender, como he dicho, trabajo en equipo, rapidez, agilidad y convivencia con los educadores... Y para conocerse a uno mismo ya los demás. Y saber considerar lo que es importante y lo que no lo es".*

J2. *"Te lo pasas bien con los compañeros y los educadores. Es muy divertido"*

J2. *"Porque he trabajado mucho el trabajo en equipo, el espíritu de equipo" "Te ríes mucho, te ríes con los demás. A lo mejor te hace mal... no se ríen de ti, te ríes con ellos. Es como si fallas nadie se lo toma a mal" "Básicamente porque antes de estos juegos había como mucha más vergüenza, no teníamos mucha confianza".*

# WP5. Evaluación

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Testimonios (Personal educativo)

- Destacaron el uso de los juegos para el desarrollo de competencias sociales.
- Lo vieron como una oportunidad de trabajar de una forma diferente.
- No encontraron dificultades para aplicar los juegos.

*PJ. “Quizás en cuanto a relacionarse unos con otros, compartir y ser más empáticos, ayudar a los demás y ver que al ayudar a los demás también pueden lograr sus propias metas”*

*PJ1. “Esta actividad fue muy buena para hacerlos pensar en grupo. Nos ayudó (a los educadores) a ver los roles que se crean dentro de un grupo. Nos permitió cambiar el sistema de trabajo”.*



# ¡Muchas gracias!



This presentation reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

