

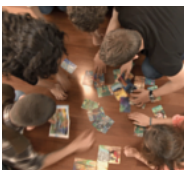
ALGUNAS IDEAS CLAVE PARA JUGAR A DEMUNDUS

➔ Jugar para educar en las emociones



El placer, a través del juego, es el mecanismo que empuja al niño y al joven a aprender. El juego es el mecanismo que la naturaleza nos proporciona para que niños y adolescentes adquieran habilidades y capacidades de una manera eficiente, y que éstas les hagan más aptos en el mundo.

➔ Conocer el propio mundo emocional



Los participantes en el juego pueden explorar y conocer con más amplitud su mundo emocional propio, y al mismo tiempo se conocen mejor con los demás, aprendiendo con el feedback de las personas de su confianza, en el aula, con el grupo de amigos, en el contexto de la familia. Todo ello contribuye al desarrollo del vínculo, la confianza, y el sentido de tribu.

➔ Testimonios



"He observado que cada grupo, incluso cada persona, entiende el juego y su rol de una forma muy particular y creo que eso enriquece la actividad." Experiencia de un docente

"He descubierto cosas sobre el grupo que no sabía, y sobre mí, que puedo ser mejor en relación con las personas." Alumno participante en el juego Demundus

Continuar leyendo en la siguiente página >



EDUCAR EN LAS EMOCIONES CON DEMUNDUS

Por Rosa Membrado y Bruno Ketels

En estos tiempos en que educadores, pedagogos y psicoterapeutas hablan de cambio de paradigma, la creación de una herramienta lúdica y pedagógica de desarrollo personal tiene como objetivo introducir nuevas dinámicas de relación en los entornos habituales de niños, jóvenes y adultos, para facilitar que éstos se expresen y escuchen a sus compañeros, amigos, hijos y padres, de forma fácil y divertida.

De acuerdo con Francisco Mora¹, Doctor en Medicina y Neurociencia, las emociones están en la base de los procesos que conocemos como curiosidad y atención. Y la curiosidad es el mecanismo emocional que abre las ventanas de la atención por las que entra la información capaz de producir aprendizaje, memoria y conocimiento.

La memoria de cualquier acontecimiento está facilitada por el contexto o el componente emocional, sea de placer o de dolor. Por esto, el placer, a través del juego, es el mecanismo que empuja al niño y al joven a aprender.

Así pues, el juego es el mecanismo que la naturaleza nos proporciona para que niños y adolescentes adquieran habilidades y capacidades de una manera eficiente, y que éstas les hagan más aptos en el mundo.

Los fundamentos del juego Demundus

Por esto, Demundus reúne los principios y experiencias de las psicoterapias humanistas, entre ellas la Gestalt, en un juego que facilita adentrarse y darse cuenta de aspectos emocionales, corporales y cognitivos, y así posibilita que las personas implicadas en el acto educativo la utilicen como herramienta para la educación emocional, las dinámicas grupales, la gestión de los conflictos, la mediación entre iguales y, en general, para movilizar la comunicación y la interacción entre los niños y jóvenes.

El resultado es que los participantes en el juego pueden explorar y conocer con más amplitud su mundo emocional propio, y al mismo tiempo se conocen mejor con los demás, aprendiendo con el feedback de las personas de su confianza, en el aula, con el grupo de amigos, en el contexto de la familia. Todo ello contribuye al desarrollo del vínculo, la confianza, y el sentido de tribu.

Entre los valores del juego como herramienta pedagógica, encontramos que éste permite el acceso directo a la experiencia, algo que es siempre bien recibido por los niños, adolescentes y jóvenes, versus una organización estructurada en tareas y calificaciones. La reflexión de lo vivido, el necesario análisis conceptual, imprescindible para apropiarse de la experiencia, llegan como consecuencia.

Un juego cooperativo y arquetípico

Además, el juego cooperativo es una experiencia grupal de impacto individual, que facilita a las personas darse cuenta de sí mismas, pensar acerca de lo vivido y ampliar la propia experiencia. La resonancia y el feedback son los dos elementos que, en el grupo durante el juego, amplifican la capacidad de darse más cuenta de sí misma a cada persona. Una escucha atenta a sí mismo puede desvelar a cada uno aspectos que se hacen evidentes en la interacción con los compañeros; asimismo, la dinámica grupal que hace avanzar el juego favorece el feedback entre los participantes, permitiendo ver a cada uno una instantánea de cuáles son sus puntos fuertes y cuáles sus puntos a desarrollar, en qué momento está en lo que se refiere a las cuatro habilidades sociales básicas que propone Demundus.

El juego se apoya, también, en un mundo simbólico, arquetípico, que trae consigo cuestiones de la experiencia humana, sobre algunas de las cuales bien es difícil prestar una atención consciente, bien se rehusa expresar los propios sentimientos y emociones en voz alta. La experiencia propone una respuesta no convencional, por ejemplo, dejar de lado el hablar “acerca de” ante temas, entre otros, como el nacimiento, el amor, la sexualidad, la muerte, los conflictos, la autoridad, la familia, el instinto, el placer, el bienestar corporal, el malestar físico y emocional, el futuro... para utilizar los experimentos donde intervienen el movimiento, el sonido, la voz, la dramatización, el propio cuerpo, la asociación libre, la ayuda mutua, los compañeros, el grupo... en exploraciones que recorren aspectos corporales, emocionales, del pensamiento y las fantasías.

Continuar leyendo en la siguiente página >

En todo caso, el uso de la herramienta lúdica Demundus en un entorno educativo permite acercarse al mundo emocional, trabajar la exposición y la vergüenza de los alumnos y alumnas y la escucha activa de los compañeros, experimentar comportamientos y alternativas mediante las interacciones con los compañeros de juego, así como desarrollar la función de líder, al actuar en el rol de animador y evaluador.

Las experiencias de docentes y alumnos con Demundus

"[...] Puedo decir que ha sido gracias a Demundus que los chicos y chicas dentro del grupo se han atrevido a hacer cosas como bailar, tocarse, contar algo muy íntimo o llorar, o hablar de la muerte porque era un "requisito" de una prueba del juego. En una ocasión un alumno habló de lo que echaba de menos a su abuelo y que iba al cementerio a visitarlo cada domingo, lo que permitió que otros compañeros/as hablaran de su necesidad de decirle a sus abuelos/as que los echaban de menos y los querían. También son muchas las risas que se escuchan cuando tienen que bailar o volar como mariposas entre ellos/as."

Este es el testimonio de un docente que ha facilitado Demundus a sus alumnos en el aula. Nos parece relevante por la forma en que manifiesta y confirma la fuerza de este juego como herramienta lúdica y pedagógica en el ámbito de la educación.

Este testimonio procede de los resultados de una encuesta que han respondido un grupo de profesores que utilizan el juego educativo Demundus con sus alumnos, y que han contribuido a este análisis.

El objetivo de los docentes está asociado a la innovación en las dinámicas grupales en tutoría, al introducir en el aula algo diferente del estudio que permite que los alumnos se expresen haciendo experiencias “impensables” y hablando de sus sentimientos acerca de determinados temas, que trae como resultado la cohesión grupal y el auto-conocimiento.

La experiencia se presenta a los alumnos como un juego diferente, cooperativo, que introduce la educación emocional y que permite experimentar hasta donde cada uno quiera llegar, al mismo tiempo que facilita que el grupo se conozca mejor.

Algunos docentes seleccionan las pruebas que quieren poner al alcance de los alumnos, en función del nivel de dificultad de las pruebas, o de madurez del grupo; otros docentes eligen jugar una prueba determinada de manera aislada, en función de la necesidad del grupo, o bien que un alumno elija una carta que le guste; otros, deciden utilizar las pruebas de calentamiento sólo en la primera sesión, o bien, dejar que los alumnos más pequeños conozcan las pruebas de antemano, que cada uno elija cuál quiere proponer cuando sea líder, y despeje todas las dudas, de modo que cuando les llegue el turno conocen muy bien la prueba, y esto hace la dinámica muy ágil.

En general, después de experimentar con el juego en el aula, los docentes optan por permanecer en el rol de facilitador sin intervenir en el juego, para no romper el equilibrio con su participación y evitar ser directivos.

“He observado que cada grupo, incluso cada persona, entiende el juego y su rol de una forma muy particular y creo que eso enriquece la actividad.”

Continuar leyendo en la siguiente página >

Todos los alumnos y alumnas juegan los roles de líderes y de participantes, lo que facilita que la aplicación de las normas y la entrega de Talentos (elementos del juego que simbolizan las habilidades sociales) sean flexibles y enriquecedoras al manifestarse diferentes estilos.

Los alumnos están preparados para este tipo de actividades lúdicas que les dan permiso para sacar a la luz emociones que en situaciones cotidianas no mostrarían en la escuela. Los niños y jóvenes se hacen así conscientes de sus emociones. La atmósfera en el grupo y la relación entre los miembros mejora, reforzando la alegría y el sentimiento de grupo.

El feedback que los profesores recogen de los alumnos es muy positivo, éstos se quedan con la sensación de participar en una actividad muy especial que les hace sentirse más maduros después del juego. Los alumnos valoran mejor la autenticidad de los compañeros y se dan cuenta de cómo cada uno se expresa y desempeña a su ritmo. Algunos testimonios directos de alumnos participantes:

“Hay gente que le gusta estar sola y a otra le da mucha vergüenza relacionarse con los demás.” “El grupo unido es más fuerte.” “Puedo confiar en cada uno de mis compañeros y en que aunque yo tenga vergüenza, sé que no se reirán cuando no sepa expresarme por la timidez, que me entienden.” “He descubierto cosas sobre el grupo que no sabía, y sobre mí, que puedo ser mejor en relación con las personas.”

Contexto

Participantes: En el aula el juego funciona con grupos de participantes de entre 11 y 20 años, de 6º, ESO, Bachillerato y primeros cursos universitarios, de hasta 18 y 20 alumnos.

Formato y periodicidad: Sesiones de tutoría o talleres, como teatro, de 1 hora semanal, durante 2 a 4 semanas para completar el juego. Otra forma es elegir una de las pruebas según el momento en qué está el grupo, el tema que el educador quiera plantear, o según la madurez de los alumnos y la cohesión del grupo, para llevar a cabo la prueba y compartir juntos al final sobre lo aprendido.

El educador elige si quiere participar con los alumnos en alguna sesión y si permanece en el rol de facilitador, en la observación de cómo se desenvuelve la dinámica.

Metodología

El juego consiste en 28 cartas, que constituyen un puzle cuando se juntan todas. Representa el mundo que el demonio ha puesto del revés. El grupo lo reordena cooperativamente, realizando las pruebas que se encuentran en el dorso de cada carta.

Los jugadores desarrollan habilidades sociales, Talentos, que un Jefe-animador evalúa por turnos. Un jugador ha de completar su cartilla Demundus para que todo el grupo gane al Demonio.

Continuar leyendo en la siguiente página >

1. Las primeras pruebas son imprescindibles para aflojar barreras y facilitar la interacción.
2. Se juega una partida completa, bien en una sesión de larga duración, bien a lo largo de varias sesiones..
3. Otras formas de jugar consisten en que el profesor elige unas pruebas según su criterio, como comentado más arriba, o se trabaja con las imágenes arquetípicas y la asociación libre. En este formato, los alumnos pueden empezar mirando la carta y expresando lo que ve cada uno de ellos, o algunos que quieran compartirlo. Después, todos juntos buscan un significado a los símbolos representados, descubriendo la parte del inconsciente colectivo.
4. El grupo cierra la partida reconstruyendo el "mundo" todos juntos.

Resultados

- Acercamiento al mundo emocional
- Construcción de vínculos y cohesión grupal
- Desarrollo de la escucha activa de los compañeros
- Desarrollo del liderazgo y de lo colaborativo
- Las sensaciones y emociones experimentadas facilitan comportamientos alternativos y nuevas formas de expresión e interacción

Para conocer más la herramienta lúdica y pedagógica Demundus, visita www.demundusthegame.com

IFrancisco Mora, Doctor en Medicina y Neurociencia, Catedrático de Fisiología Humana de la Universidad Complutense de Madrid y Catedrático adscrito del Departamento de Fisiología Molecular y Biofísica de la University of Iowa. Informe Faros Hospital Sant Joan de Déu, 2011. Com educar les emocions? La intel·ligència emocional en la infància i l'adolescència. www.faroshsjd.net