

EL PER A QUÈ, I PER QUI ÉS EL JOC VALORS AUTOACOACHING.

Hem d'atrevir-nos a prendre les regnes de la nostra pròpia vida i
ser els capitans del nostre destí.

Mario Alonso Puig

Els 5 per a què i/o propòsits per al canvi.

1.-El propòsit de valor. L'autoconeixement. Si et coneixes be reforçaràs l'autoestima. El propòsit de valor del joc **V&A** és el de donar-te l'oportunitat de conèixer-te i relacionar-te millor amb tu mateix i amb els quals t'envolten, família, parella, socis, equip. **L'auto coneixement** és clau en l'activació i consolidació de la nostra **autoestima** i aquesta alhora és la que sosté el **convenciment i la perseverança**.

2.- Superació personal. En la busca de la teva millor versió i l'activació de les teves habilitats i comportaments de valor. Tots tenim una millor versió de nosaltres on ressalten les nostres **habilitats i comportaments de valor**, el joc permet connectar-nos als valors com a **indicadors de referència per reconèixer-nos i sostenir-nos en la nostra millor versió**. El joc permet **donar-te poder i conèixer-te a tu mateix** per saber com pots superar-te i aconseguir les teves metes o propòsits, amb congruència amb els teus valors de referència.

3.- Compartir reflexionant i creixent. Compartir reflexions i comprensions conscients per créixer. A més el joc ens permet **compartir amb uns altres**, amics, socis, equips, família entre altres; amb el que **ens beneficiem de les reflexions i comprensions** que ens aporta l'experiència. Recordem que **al ser un joc, iguala als qui participen en ell**, amb el que es converteix en **una eina singular per vincular-nos i comprometre'ns sols** o en relació amb els que ens importen.

4.- Joc didàctic i entretingut. El joc en ajuda a configurar el caràcter i la nostra identitat. El joc ens permet acompanyar de forma **didàctica i eficient** a partir de reflexions, comprensions i accions, a les persones i especialment als joves que estan en ple creixement i assentament de les seves habilitats i comportaments que els **determinarà el seu caràcter i per tant la seva vida**.

5.- Els referents del canvi. El saber com acompanyar als joves en el seu empoderament de vida. La responsabilitat del canvi i assentament dels valors en la nostra societat és de tots, i especialment dels **responsables públics i privats** que treballen a l'educació, l'esport i l'acompanyament dels joves d'avui. **Els els joves adolescents, són els referents del canvi esperat** per la nostra societat, i per tant, són els beneficiaris finals de la nostra proposta i/o programa.

“Els valors i l'empoderament són claus per motivar, cohesionar i treballar la identitat i el caràcter dels joves d'avui que són els ciutadans del demà.

Hem de passar de preocupar-nos de quin món deixarem als nostres joves a ocupar-nos de quins joves deixarem al nou món”

Hem d'aportar als nostres joves, eines i coneixements que els permetin passar de saber fer, a saber ser, per fer.

JJ Vergé Oms

PER QUI ES EL JOC VALORS AUTOCOACHING.

La responsabilitat del canvi de paradigma de la nostra societat és de tots i especialment dels responsables públics i privats que treballen a l'educació i l'acompanyament dels joves d'avui. Si volem apostar pel futur dels nostres joves, aquestos són els referents i per tant són els principals beneficiaris de la nostra proposta i/o programa i especialment els:

- **Responsables públics o privats** que gestionen programes per a joves i emprenedors
- **.Coordinadors i/o entrenadors esportius** de clubs o escoles esportives.
- **Monitors, formadors i educadors socials** que executen programes de joventut i emprenedoria.
- **Directors, professors i tutors d'escoles**, instituts i centres de formació.
- **Pares i mares** compromesos en la formació emocional dels seus fills.
- Tots **els joves** que desitgin ser i sentir-se protagonistes en les seves vides.
- **Les persones i els equips socials, esportius i o empresarials** que anhelin i busquin la seva millor versió.
- **Tots/as aquells que vulguin i puguin col·laborar en l'evolució conscient** de la nostra societat.

Hi ha també **altres referents de canvi**, i són tots els **cercadors inquiets, joves o no**, que desitgen trobar la seva millor versió o aconseguir el seu màxim rendiment o satisfacció personal, professional i o social. Cercadors inquiets, que no es conformen, que necessiten o volen ser els únics protagonistes en les seves vides, sempre i des del compromís i l'acció. El joc aquí es converteix en una **eina de vida** que permet acostar-nos a la nostra millor versió, des d'una dinàmica singular i única que ens obre un procés de reflexió i canvi.

Sense estabilitat emocional no hi ha atenció i receptivitat, i sense vinculació emocional no hi ha aprenentatge; la connexió emocional entre alumnes i professors és clau en la transmissió d'aprenentatges.

JJ Vergé Oms

LA GAMIFICACIÓ COM ESTRATEGIA DIDÀCTICA.

Gamificació és una estratègia didàctica, que aporta un aprenentatge que trasllada la mecànica dels jocs a l'àmbit educatiu-professional amb la finalitat d'aconseguir més i millors resultats. La gamificació és usada per **captar i fixar l'atenció**, buscant reflexions que activin **nous coneixements i habilitats, que incideixen en la nostra formació i comportament de vida.**

La gamificació com innovació en la formació i acompanyament dels joves està fonamentada com a metodologia, a causa del seu caràcter de joc i d'entreteniment, la qual cosa fa més fàcil la connexió i la interiorització de coneixements **d'una forma més divertida i des de el compartir** i generant a l'hora una experiència positiva en els participants. El model lúdic i didàctic funciona de forma notable, ja que **aconsegueix motivar i interactuar als participants siguin joves o no.**

La gamificació permet alhora **activar i desenvolupar un major compromís en les persones,** a més d'incentivar el desig de **superació individual i dels grups.** El compromís actua incentivant l'acció, pues només l'acció ens garanteix el canvi, treballem a través de **plans d'acció i superació personal** vinculats a la dinàmica de joc. La gamificació és una gran oportunitat per treballar aspectes com **la motivació, l'esforç i el compromís personal** així com la vinculació i la cooperació en grups i equips, especialment dins dels àmbits educatiu i esportiu.

La gamificació i els valors com a recurs didàctic d'acompanyament pedagògic, esportiu o de salut emocional. Es mostren útils i eficients en el procés d'acompanyament de persones, entrenadors, docents, equips i comunitats.
JJ Vergé Oms

Els valors són conviccions profundes dels éssers humans que determinen la manera de ser i la seva conducta, i en congruència amb els seus objectius personals, els orienten i acompanyen per aconseguir-los.
JJ Vergé Oms