

EL PARA QUE Y PARA QUIEN ES EL JUEGO VALORES AUTOCOACHING

Hemos de atrevernos a tomar las riendas de nuestra propia vida y ser los capitanes de nuestro destino.

Mario Alonso Puig

Los 5 paraqués y propósitos para el cambio

- 1.- El propósito de valor.** El autoconocimiento. Conócete bien y reforzaras tu autoestima. El propósito de valor del juego **V&A** es el de **darte la oportunidad de conocerte y relacionarte mejor contigo mismo y con los que te rodean**, familia, pareja, socios, equipo. **El auto conocimiento** es clave en la activación y consolidación de nuestra **autoestima** y esta a la vez es la que sostiene el **convencimiento y la perseverancia**.
- 2.- Superación personal.** En busca de tu mejor versión y activación de tus habilidades y comportamientos de valor. Todos tenemos **nuestra mejor versión** donde resaltan nuestras **habilidades y comportamientos de valor**, el juego nos acerca a los valores escogidos como **indicadores de referencia para reconocernos y sostenernos en nuestra mejor versión**. El juego permite **empoderarte y conocerte a ti mismo para saber cómo** puedes superarte y alcanzar tus metas o propósitos, en congruencia con tus valores de referencia.
- 3.- Compartir reflexionando y creciendo.** Compartir reflexiones y comprensiones conscientes para crecer. Además el juego nos permite **compartir con otros**, amigos, socios, equipos, familia entre otros, con lo que **nos beneficiamos de las reflexiones y comprensiones** que nos aporta la experiencia. Recordemos que **al ser un juego iguala a los que participan** en él, con lo que se convierte en **una herramienta singular para vincularnos y comprometernos** solos o en relación con los que nos importan.
- 4.- Juego didáctico y entretenido.** El juego nos ayuda a configurar el carácter y nuestra identidad. El juego nos permite acompañar de forma **didáctica y eficiente** a partir de reflexiones comprensiones y acciones, a las personas y en especial a los jóvenes que están en pleno crecimiento y asentamiento de sus habilidades y comportamientos que **les determinara en su carácter e identidad y por tanto en su vida**.
- 5.- Los referentes del cambio.** El saber cómo acompañar a los jóvenes en su empoderamiento de vida. La responsabilidad del **cambio de paradigma** y asentamiento de los valores en nuestra sociedad es de todos y en especial de los **responsables públicos y privados** que trabajan en la educación, el deporte y el acompañamiento de los jóvenes de hoy. **Ellos los jóvenes adolescentes son los referentes del cambio esperado** por nuestra sociedad y por tanto son los beneficiarios finales de nuestra propuesta y/o programa.

“Los valores i l’empoderament son claves para motivar, cohesionar y trabajar la identidad y el carácter de los jóvenes de hoy que son los ciudadanos del mañana.

Debemos pasar de preocuparnos de qué mundo dejaremos a nuestros jóvenes a ocuparnos de qué jóvenes dejaremos al nuevo mundo”

A nuestros jóvenes, debemos de aportarles herramientas y conocimientos que les permitan. Pasar de saber hacer, al saber Ser para hacer.

JJ Vergé Oms

PARA QUIEN ES EL JUEGO VALORES AUTOCOACHING.

La responsabilidad del cambio de paradigma de nuestra sociedad es de todos y en especial de los responsables públicos y privados que trabajan en la educación y el acompañamiento de los jóvenes de hoy. Si queremos **apostar por el futuro de los jóvenes, y por tanto de nuestro mundo**, ellos son los referentes y los principales beneficiarios de nuestra propuesta y/o programa y en especial los:

- **Responsables públicos o privados** que gestionen programas para jóvenes y emprendedores.
- **Coordinadores y/o entrenadores deportivos** de clubes o escuelas deportivas.
- **Monitores, formadores y educadores sociales** que ejecuten programas de juventud y emprendimiento.
- **Directores, profesores y tutores** de escuelas, institutos y centros de formación.
- **Padres y madres** comprometidos en la formación emocional de sus hijos.
- **Todas/os los jóvenes** que deseen Ser y sentirse protagonistas en sus vidas.
- **Las personas y los equipos sociales, deportivos y o empresariales** que anhelan y busquen su mejor versión.
- **A todos/as aquellas que quieran y puedan colaborar en la evolución consciente de nuestra sociedad con y desde los valores.**

Hay también **otros referentes de cambio**, y son todos **los buscadores inquietos, jóvenes o no**, que desean encontrar su mejor versión o alcanzar su máximo rendimiento o satisfacción personal, profesional y o social. **Buscadores inquietos, que no se conforman**, que necesitan o quieren ser los únicos protagonistas en sus vidas, siempre y desde el compromiso y la acción. El juego aquí se convierte en una **herramienta de vida** que permite acercarnos a nuestra mejor versión, desde una dinámica singular y única que nos abre un proceso de reflexión y cambio.

En la búsqueda de nuestra mejor versión, debemos de interesarnos y preocuparnos por la alineación y la coherencia con nuestros valores, con nuestra actitud y conducta diaria. Recuerda que la incongruencia con tus valores personales acaba afectándote, mental, emocional y físicamente.

LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DIDACTICA.

Gamificación es una estrategia didáctica que aporta un aprendizaje que transpone la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir más y mejores resultados. La gamificación es usada para **captar y fijar la atención**, buscando reflexiones que **activen nuevos conocimientos y habilidades**, que **inciden en nuestra formación y comportamiento de vida**.

La gamificación como innovación en la formación y acompañamiento de los jóvenes está fundamentada como metodología debido a su carácter de juego y entretenimiento, lo que hace más fácil la conexión e interiorización de conocimientos **de una forma más divertida, y desde el compartir**, y así genera una experiencia positiva en los participantes. El modelo lúdico y didáctico funciona muy bien puesto que **consigue implicar, motivar y interactuar a los participantes, ya sean jóvenes o no**.

La gamificación **permite activar y desarrollar un mayor compromiso en las personas**, además de incentivar el deseo de **superación individual y en grupo**. El compromiso actúa incentivando la acción, pues solo la acción nos garantiza el cambio, trabajamos con **planes de acción y superación personal**, vinculados al proceso del juego. La gamificación es una gran oportunidad para trabajar aspectos como **la motivación, el esfuerzo y el compromiso personal**; así como la vinculación y la cooperación en grupos y equipos, **en especial dentro de los ámbitos educativo y deportivo**.

La gamificación y los valores como recurso didáctico y de acompañamiento pedagógico, deportivo o de salud emocional, que se muestran útiles y eficientes en el progreso de acompañamiento de personas, equipos y comunidades.

JJ Vergé Oms

Los valores son convicciones profundas de los seres humanos que determinan la manera de ser y su conducta, y en congruencia con sus objetivos personales, les orientan y acompañan para alcanzarlos.

JJ Vergé Oms