

**EL JUEGO CONSTRUCTIVO COMO PROMOTOR DE LA
RESIGNIFICACIÓN CONTEXTUAL EN PROCESOS DE RESOCIALIZACIÓN
DE ADOLESCENTES INSTITUCIONALIZADOS**



Autora:

Ginna Katherine Garcia Arias

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Ciencias Sociales, Políticas y Humanidades

Programa de psicología

Trabajo de grado modalidad pasantía

Facatativá, Mayo de 2020

**EL JUEGO CONSTRUCTIVO COMO PROMOTOR DE LA
RESIGNIFICACIÓN CONTEXTUAL EN PROCESOS DE RESOCIALIZACIÓN
DE ADOLESCENTES INSTITUCIONALIZADOS**



Autora:

Ginna Katherine Garcia Arias

Asesora:

Juliet Carolina Castro Morales

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Ciencias Sociales, Políticas y Humanidades

Programa de psicología

Trabajo de grado modalidad pasantía

Facatativá, Mayo de 2020

Índice

Introducción.....	6
Planteamiento Del Problema	8
Formulación del problema.....	8
Justificación	12
Objetivos.....	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
Síntesis Teórica.....	16
Marco teórico.....	16
Paradigma crítico social.	16
Constructivismo social.	17
Enfoque sistémico.	17
Marco conceptual.....	19
Institucionalización adolescente.....	19
Resocialización Juvenil.	21
Resignificación contextual.	22
Proyección vital.....	23

Juegos como modelo de intervención.....	24
Narrativa.....	26
Marco empírico.....	27
Plan De Acción.....	29
Entidad.....	29
Población	31
Actividades y funciones asignadas a la pasantía	33
Propuesta	33
Producto “WAKAYA”	34
Cronograma.....	34
Intervención.....	35
Recursos.....	39
Recursos del profesional.....	39
Recursos institucionales	40
Colaboradores.....	41
Resultados Esperados	41
Impacto de anteproyecto “Re-construyendo”	43
Reflexión Final	44
Conclusiones y recomendaciones.....	46
Referencias	50

ANEXOS	V
ANEXO 1: Producto virtual “WAKAYA”.....	VI
ANEXO 2: Producto físico “WAKAYA”	VII
ANEXO 3: Instructivo “WAKAYA”	XI
ANEXO 4: Encuesta “WAKAYA”	XXVII

Índice de tablas

<i>Tabla 1, Cronograma</i>	34
<i>Tabla 2, Primera fase: anteproyecto y proyección vital</i>	36
<i>Tabla 3, Segunda fase: Aplicación producto didáctico.</i>	37
<i>Tabla 4, Tercera fase: Profundización y reflexión “resignificación”</i>	38

Introducción

El siguiente informe pretende evidenciar el proceso realizado en la modalidad de pasantía, describiendo aspectos relevantes tales como la institución, análisis y comprensión de la comunidad. Así mismo, el desarrollo, ejecución de actividades y funciones realizadas, entre otros aspectos que componen la construcción de la herramienta didáctica y lúdica de intervención.

A partir de estas observaciones expuestas a profundidad más adelante se realiza el diagnóstico institucional del que surge este planteamiento interventivo, para proponer el juego constructivo en los procesos reeducativos de la institución. Por medio del anteproyecto de pasantía “Re – Construyendo” enfocado hacia la Congregación Terciarios Capuchinos (Junior Masculino) se estructura una serie de intervenciones lúdicas, con el fin de favorecer el proceso de resignificación de su contexto dando prioridad o relevancia a sus sistemas de apoyo social al concluir su proceso reeducativo, sirviendo de insumo para que estos lo adapten en sus diferentes entornos desde la resocialización y logren un desarrollo socio-afectivo.

Este trabajo se realiza desde la praxis de la psicología social comunitaria señalando la relación existente entre los fenómenos sociales y los contextos en los que surgen, la cual corresponde a uno de los campos referentes de la Universidad de Cundinamarca extensión Facatativá para el programa de psicología, en el mismo sentido, se basa en el paradigma crítico social partiendo de la autonomía liberadora del ser humano mediante la capacitación de los participantes para la transformación social, abordando a su vez la epistemología constructivista en reconocimiento del aprendizaje en los diversos entornos, en relación con el enfoque sistémico para la comprensión de los temas presentados.

De la misma manera, reflejar la resignificación a través de los procesos de resocialización que se generan en las instituciones de protección del estado, exponiendo factores de riesgo para los adolescentes y sus sistemas de apoyo que constituyen la realidad actual del país. Se entiende a través de las experiencias y su historia de vida el reconocimiento de sus problemáticas, de esta forma permite al juego constructivo fortalecer estrategias de afrontamiento y la valoración de eventos significativos.

Finalmente, se estructura la descripción del problema comprendiendo la construcción de esquemas durante su desarrollo social por medio de los factores del entorno de los niños y adolescentes que promueven conductas rebeldes como la alta permanencia en calle, hurto y agresiones, conjuntamente con prácticas consumistas de alcohol y sustancias psicoactivas.

Planteamiento Del Problema

Formulación del problema

La población se encuentra en condiciones de alta vulnerabilidad; presentan dinámicas familiares no favorables, violencia intrafamiliar, abandono, negligencia, ausencia de límites, modelos inapropiados y en el peor de los casos, alta permanencia en calle. Estas situaciones son aún más preocupantes en el marco de la comprensión integral del ser humano, al reconocer que el consumo de sustancias si bien es un determinante de la situación de estos niños y adolescentes, existen a su vez factores que merecen una revisión crítica y reflexiva que permita generar acciones de transformación desde y para la comunidad.

Cuando esta función de la familia se altera o no está presente para el individuo, se empieza a generar una degradación del grupo familiar trayendo como consecuencia inestabilidad en el desarrollo evolutivo y social de los niños y adolescentes. De igual importancia, Cabrera, Guevara y Barrera, (2006); como se citó en López, G. y Vesga, M. (2009) indican que “lo que busca controlar la familia tiene que ver con el nivel de socialización, la adquisición de patrones de responsabilidad, la evitación de riesgos y fracasos, y la generación de niveles de obediencia” (p. 787).

Los niños y adolescentes que se encuentran actualmente en la institución Junior Masculino, refieren por lo general no contar con una red vincular estable, a raíz de esto, las historias de vida señalan familias monoparentales, o bien, hijos al cuidado de los abuelos, o familiares de segundo y tercer grado; en los casos extremos, hay un buen número de adolescentes quienes no cuentan con ningún tipo de red familiar, han sido abandonados y denigrados posteriormente en el macro sistema.

Dicho de otro modo, las realidades construidas dentro de la dinámica relacional de los jóvenes son trascendentales para la comprensión de las problemáticas que se evidencian en los niños y adolescentes institucionalizados en Junior Masculino, así mismo, los pares de adolescentes son grupos sociales necesarios e importantes para la formación y desarrollo social (Garz, D. I., & Reina, M. C. R. 2012). Se llega a reconocer que los adolescentes generan una construcción de identidad, resignificación de vínculos (familiares, educativos y relacionales) y demás procesos que los ubican en un contexto propio de su desarrollo y responde a la subjetividad de cada uno.

A su vez, la población por lo general cuenta con relaciones determinantes en su comportamiento, la formación de identidad de los adolescentes interviene los padres y su grupo de iguales de la misma manera, son de igual relevancia y generan conductas sociales que conllevan o no al adolescente al consumo de tabaco y otras sustancias adictivas que se encuentran en su entorno. A partir de lo que promuevan estos vínculos cercanos se desarrollan conductas delictivas, rebeldes, prácticas consumistas, entre otras acciones que desequilibran al adolescente en cuestión. Del mismo modo, si se allá insatisfacción en estas relaciones interpersonales puede conducir a sentimientos de soledad y de infelicidad, que promueven estas conductas (Cano, A. J., Solanas, S. E., Marí-Klose, M., Marí-Klose, P. 2012. & Tomé, G., Camacho, I., Matos, M. G. D., & Diniz, J. A, 2011).

Es de rescatar que la socialización no sólo se ve afectada por pares negativos, sino que también existen un sin números de redes alternas posibilitadoras de cambio para éstos niños y adolescentes, en este orden, es primordial reconocer la manera en que se establece en cada individuo una forma propia de vida construida a partir de su cotidianidad; es importante los conceptos que niños y adolescentes crean a partir de los significados que los rodean, y a través de esto como interviene en su ambiente, aportando en su motivación o no

en sus acciones, ya sea en contextos reales o imaginarios. (Gamboa, A. y Ramírez, Y. 2016).

En definitiva, se comprende una interacción cultural e histórica que representa a la población colombiana, y, por ende, a los niños y adolescentes adscritos al programa de Junior Masculino, evidenciando la pobreza, la desigualdad, una sociedad elitista, la corrupción en las actividades económicas y políticas, entre muchas más problemáticas que interfieren desfavorablemente en ellos. “El proceso de urbanización acelerada de las urbes latinoamericanas es otro cambio macro sistémico que afecta directamente a los adolescentes de hoy (...) Una política económica que no ayuda a mejorar la calidad educacional claramente afecta el desarrollo de los individuos” (Urzúa, R. y Correa, M. 1998, p.12).

Finalmente, estar inmerso en un contexto donde la población ha sido o es consumidora de SPA, con permanencia en calle, con probabilidad de cometer actos delictivos, entre otras situaciones, permite ver a un sujeto inmerso en un sistema producto de sus experiencias; desde esta postura no se culpabiliza al niño y/o adolescente por su comportamiento, es el resultado de un desarrollo continuo en su ambiente que genera aprendizaje en su accionar, él joven es producto de sus relaciones y de sus vivencias contextuales (Silva, I. 2006).

Por otro lado, los procesos de reeducación del consumo de Sustancia Psicoactivas de la Congregación Terciarios Capuchinos se encuentra diseñado por diversos estadios en correspondencia al cambio, a través de las cuales se le brinda herramientas al individuo para lograr un proceso de formación personal, donde se trabajan temáticas definidas por el grupo psicosocial para lograr una desintoxicación a nivel físico y psicológico, las cuales posteriormente son evaluados por medio de entrevistas y seguimientos de las diferentes

áreas de atención y según informes de los responsables de los adolescentes; logrando procesos de aprendizaje memorístico poco significativo.

Sumado a esto, cómo describe Osorio, H. H. (2015) “A la hora de intervenir a los jóvenes, cada vez se hace más complejo y no existe el modelo perfecto que indique que al aplicarlo se vean los resultados inmediatos y precisos. Esto da cuenta de que los diseños estratégicos para mitigar el consumo se dan de la misma manera como se aprendieron, pues aprender y desaprender podrían ser una forma, no para dejar el consumo de la droga, pero sí para construir un espacio para pensar la mitigación” (p.22).

En el transcurso de la práctica profesional se implementaron distintos tipos de intervenciones desde las modalidades institucionales como la bonificación a través de refuerzos positivos y talleres respecto a programas de promoción y prevención del consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, en las que se pudo observar a los niños y adolescentes se mostraban desmotivados, desinteresados, distantes con respecto a los procesos que se llevaban a cabo. Sin embargo, también se evidenció que el uso del juego aumenta la participación activa, la atención y la comprensión de los adolescentes en comparación con actividades netamente teóricas que como anteriormente se explica hacen parte de la ideología institucional. Durante la práctica se estructuraron varios talleres en relación con los procesos que se profundizan en la institución, en los cuales desde la iniciativa como estudiante en prácticas profesionales, se implementaron las intervenciones lúdicas como medio de interacción y acercamiento con los adolescentes y a su vez como medio de aprendizaje de los conceptos a tratar frente a las problemáticas contextuales de los adolescentes.

En relación a estos modelos de intervención, se resalta y se tiene en cuenta el aprendizaje obtenido a través de las experiencias de los adolescentes en su proceso activo

día a día dentro y fuera de las dinámicas relacionales de la institución y en la construcción de su conocimiento desde la comprensión de los diferentes contextos sociales, lo que permite visibilizar su proyección vital, sus aprendizajes y la estructura de su percepción respecto a lo afectivo y social, que exponen las habilidades y potencialidades del individuo las diversas realidades.

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, surge la siguiente pregunta:

¿Puede el juego constructivo promover la resignificación contextual y favorecer los procesos de resocialización de los niños y adolescentes pertenecientes a las Congregación de Religiosos Terciarios Capuchinos-Junior Masculino de Madrid Cundinamarca?

Justificación

Los aportes generados por los distintos actores sociales que se encuentran inmersos en gran variedad de contextos, se derivan a las transformaciones como persona consciente de los diferentes roles que desempeña dentro de una comunidad, Precisamente, estos surgen los intereses, propósitos y metas, del individuo que a través de conocimiento de sí mismo y de su entorno aporta a la sociedad con una visión más clara de su fin en ella (Alejos, Y. & Sandoval, E. 2010).

De hecho, una forma de hacer consciente esta diversas realidades y opciones son los juegos grupales como explica Panez & Ochoa, (2000) como se citó en Fourment, K. (2012) “permiten aproximarse a la construcción del sentido de comunidad entendido como el recurso que permite sentirse identificado y perteneciente al grupo con el que se puede trabajar de manera organizada para cumplir un objetivo (...) y a la capacidad de unión y de cooperación; ya que en éstos se evidencia la ayuda mutua y la fuerza del colectivo

apuntando a un objetivo común” (P. 11). De esta manera se expresa el valor que posee las actividades lúdicas en el desarrollo social como fuente de adaptación libre de los individuos a ciertos contextos. Cabe resaltar que el uso del juego incentiva en los individuos métodos de compromiso frente a la toma de decisiones, resolución de problemas y búsqueda de alternativas en diversas situaciones (Romo, M. G. A., Montes, J. F. C., & en Procesos, E. D. L. M. 2018).

Por tal motivo, se visualizan los contextos educativos, culturales y sociales que también interfieren en la población, puesto que estos escenarios tienen objetivos claros frente al compromiso social que mantienen en una sociedad diversa de derechos y deberes (Extremadura, J. 2001). La formación en valores, civilidad, conocimientos y otros aspectos, dependen en gran medida de aquellos escenarios de interacción donde se fortalecen y construyen los niños y adolescentes.

En correspondencia de esta información se presenta la gamificación como un instrumento creativo lleno de posibilidades para empoderar individuos, mejorar sus habilidades y bienestar y fomentar dinámicas participativas (Muriel, D. 2018). En concordancia con esto, dentro de las guías del ICBF (2006) como se citó en Rosas, L. A. (2018) se menciona que “dentro del juego que los niños aprenden valores y en donde se estrechan lazos de amistad y solidaridad. Así mismo, mediante el juego el niño sana y supera los conflictos que está viviendo y que las heridas emocionales se recuperan gracias al juego pues este les permite exteriorizar y elaborar los sucesos vividos” (p.16).

A partir de la experiencia del año práctico universitario iniciado de febrero a mayo y culminado de agosto a noviembre del 2019 y voluntariado realizado del 20 de Diciembre del 2019 al 3 de Enero del 2020 en la Congregación Terciarios Capuchinos Junior Masculino, se considera pertinente desde la psicología profundizar el tema de

resignificación como uno de los factores influyentes en los procesos de resocialización en los niños y adolescentes, debido que a través de este se genera en los jóvenes el reconocimiento de sus problemáticas, permitiendo el fortalecimiento de la metodología implementada en la institución y fomentando un desarrollo afectivo y social, logrado por intermedio de las experiencias de los jóvenes y adolescentes, la transformación de herramientas y estrategias de afrontamiento a situaciones que han o están viviendo en sus contextos partiendo de sus conocimientos, brindando nueva información y generando la construcción de nuevos conceptos e ideales en el marco social. Además, se busca el reconocimiento y la importancia del juego como estrategia de apropiación de los adolescentes en las diversas realidades que enfrenta o enfrentara en sociedad, llevando a cabo estas propuestas en contextos de institucionalización se generaría la expansión de la metodología del campo educativo formal y académico, a un aprendizaje psicoeducativo en las diferentes comunidades.

Objetivos

Objetivo general

Generar la resignificación contextual para promover procesos de resocialización a través del juego constructivo en niños y adolescentes de la Congregación Terciarios Capuchinos-Junior Masculino-Madrid Cundinamarca.

Objetivos específicos

Elaborar y reforzar prácticas resignificantes en los niños y adolescentes de la Congregación Terciarios Capuchinos por medio del diseño de una herramienta didáctica y lúdica como lo es el juego de mesa.

Orientar a los niños y adolescentes en la identificación de medios de apoyo en sus contextos sociales teniendo en cuenta experiencias significativas por medio del juego y la intervención del anteproyecto.

Identificar los procesos de resignificación a partir de la proyección vital por el anteproyecto “Re-construyendo” que beneficien a los niños y adolescentes de la institución en el ámbito de la reeducación, por medio de las narrativas.

Socializar los hallazgos del anteproyecto ”Re-construyendo” ante participantes y administrativos de la Congregación Terciarios Capuchinos y representantes de la comunidad educativa Universidad de Cundinamarca.

Síntesis Teórica

Marco teórico

El desarrollo del presente ejercicio se fundamenta en el marco de la Psicología Social Comunitaria e integra el paradigma crítico-social, desde principios orientadores como el constructivismo y los sistemas ecológicos. Montero, M. (2004) describe:

La praxis y los valores de la psicología social comunitaria y los postulados de la psicología social de la liberación, nos indican que el valor de la crítica reside en su capacidad de mostrar alternativas; de reconocer y traer a primer plano la diversidad de los actores sociales intervinientes en las situaciones sociales y de señalar la relación existente entre los fenómenos sociales y el contexto o situación en que se dan (p.24).

Paradigma crítico social.

El interés básico del criticismo social tiene como finalidad la emancipación o liberación del pensamiento. Su característica principal es la reflexión que permite generarse a partir de la movilización del pensamiento contribuyendo así al cambio o la transformación; promoviendo un análisis de las problemáticas que suceden en su entorno o contexto social y en consecuencia las soluciones que puede plantear frente a estas (Melero, A. 2012).

En este sentido, siempre priman los intereses de los actores sociales buscando así la primacía en la atención y acción de sus necesidades, por tanto, se busca brindar herramientas prácticas que le permitan a determinada población la liberación y el cambio de sus realidades que los vulnera. Este paradigma resulta pertinente porque “se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; (...) pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social” (Alvarado, L. y García, M. 2008, p. 190).

Constructivismo social.

El constructivismo permite una amplia comprensión de la población usuaria puesto que desde esta postura la realidad se construye a partir de una perspectiva individual ligada a aspectos propios del sujeto como sus experiencias, pensamientos, etc. Es decir, el constructivismo considera la realidad como resultado de la interacción del ser humano con el medio que lo rodea y las bases que adquiere la persona en su proceso de desarrollo (experiencias), considerando sus conocimientos previos relevantes en la construcción del individuo (Agudelo-Bedoya, M. y Estrada-Arango, P. 2012).

De ahí que era necesario una revisión inicial sobre antecedentes experienciales de los niños y adolescentes que dan cuenta de aquella composición esquemática ya construida y que interviene posteriormente en el contexto actual de interacción.

La aplicación del modelo Constructivista al aprendizaje también “implica el reconocimiento que cada persona aprende de diversas maneras, requiriendo estrategias metodológicas pertinentes que estimulen potencialidades y recursos, y que propician un alumno que valora y tiene confianza en sus propias habilidades para resolver problemas, comunicarse y aprender a aprender” (Requena, S. 2008, p.8).

Enfoque sistémico.

Esta perspectiva describe el comportamiento desde los diferentes sistemas que comprenden al ser humano. Con respecto a esto, Miguelez, M. (2006) afirma:

Si la significación y el valor de cada elemento de una estructura dinámica o sistema está íntimamente relacionado con el de los demás, si todo es función de todo, y si *cada elemento es necesario para definir a los otros*, no podrá ser visto ni entendido ni medido

"en sí", en forma aislada, sino a través de la *posición* y de la *función* o papel que desempeña en la estructura (p.3).

Lo anterior, conlleva a reconocer crítica y reflexivamente al consumo de SPA como principal causa de la degradación social que se asiste en la comunidad, teniendo en cuenta, además, que el motivo principal de ingreso de la población usuaria a la institución es el uso y abuso de sustancias psicoactivas. El modelo socio ecológico resulta apropiado para esta comprensión integral del consumo de spa. Pons, D. (2008) describe:

El modelo socio ecológico redimensiona el problema del consumo de drogas como fenómeno global y problema social que incluye al individuo, a la familia, a la comunidad, a la sociedad, al sistema histórico-cultural, al sistema político, al sistema económico, al sistema jurídico y al propio producto y sus efectos sobre un individuo que desarrolla su comportamiento en un marco ambiental definido por los anteriores contextos (p. 177).

Conjuntamente, como dato preocupante Klimenko, Olena, et al. (2018) explican que el consumo de sustancias anualmente va en crecimiento y va abarcando edades inferiores, llegando a influir desde el desarrollo infantil. Los factores detonantes en esta población son la búsqueda de aceptación social, y la facilidad de acceso a de sustancias psicoactivas en ambientes sociales y educativos, incluso se llega observar que los adolescentes arraigan estas conductas debido a familiares con problemática de consumo sustancias psicoactivas y sustancias legales perjudiciales para la salud y bienestar.

Sumado a esto, en relación a la familia como primer sistema de interacción, Aguirre-Guiza, N. Aldana-Pinzón, O. y Bonilla-Ibáñez, C. (2017) identifica que cuando existe un consumo en este primer vinculo, la relación demuestra baja supervisión sobre los adolescentes, y promueve conductas antisociales, alta conflictividad, abuso físico o

psicológico, a raíz de esto las meta y expectativas de los jóvenes y adolescentes son bajas hacia su vida y su proyección vital.

Marco conceptual

Institucionalización adolescente.

Los procesos de institucionalización tienen antecedentes a partir de la vulneración de derechos de menores de edad, Bravo, A., & Del Valle, J. (2009) se describe:

El acogimiento residencial, (...) es una medida que ha estado presente en la asistencia a los niños abandonados y desprotegidos durante muchos siglos (...) Todo ello ha conformado la historia de la atención a la infancia desprotegida mediante una respuesta única y universal como ha sido la colocación del niño en una institución que pudiera cubrir sus necesidades más elementales en sustitución del ambiente familiar del que carecía o que era deficitario (p.11).

En Colombia el encargado de garantizar los derechos de los niños y adolescentes es el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) regido por la ley 1878 de 2018, la cual modifica algunos artículos de la Ley 1098 de 2006, por el cual se expide Código de Infancia y Adolescencia, determina en el artículo 52 “ En todos los casos en donde se ponga en conocimiento la presunta vulneración o amenazada los derechos de un niño, niña y adolescente, la autoridad administrativa competente emitirá auto de trámite ordenando a su equipo técnico interdisciplinario la verificación de la garantía de los derechos consagrados en el Título I del Capítulo II del presente Código” (p. 1).

A partir de allí el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF (2016) expone vías de intervención como mecanismo para el restablecimiento de derechos en los diferentes contextos sociales impulsando una atención especializada en los Centros de Atención o

servicios ambulatorios locales por medio de profesionales especializados en cada una de las áreas de evaluación que son primordiales en el bienestar personal.

La institucionalización se puede generar de diversas maneras, como referente dicta estar a cargo de una entidad ya sea pública o privada, pero a su vez cada una de estas determinan modalidades y estrategias de intervención dependiendo de la población a tratar buscando la atención oportuna y el bienestar de los niños y adolescentes (Giorgi, V. 2010).

De esta forma, el principal fin de las instituciones que trabajan con niños y adolescentes en estado de vulnerabilidad está ligado a el desarrollo de habilidades para generar una adaptación a nivel social. Por tal motivo se caracterizan en modificar el lenguaje, propician la adquisición de hábitos saludables, hacen relevancia en aspectos éticos y morales como el cumplimiento de normas sociales y de esta manera inculcar la proyección vital como resultado de estos procesos de cambio (González, A. B., López, C. A. S., Muñoz, D. G., & Bustos, C. P. 2014).

A su vez, es conocido que los procesos que suceden en las instituciones relacionadas con la protección de menores presenten resultados contraproducentes en los adolescentes, como menciona Sena Belvedere, S. (2015):

Podrían existir dificultades a nivel de la construcción de una identidad adulta en los jóvenes adoptados al existir una ruptura que afecta la integración de la historia desde el nacimiento hasta la actualidad. Estas consideraciones son aplicables a los y las adolescentes que han crecido fuera de su familia biológica, perdiendo su anclaje familiar, y sobre todo en aquellos/as que no encuentran otros actores que los provean de cuidados subjetivantes (p.109).

Resocialización Juvenil.

El concepto de resocialización social inicia a partir de la inadaptación social, concepto conocido como aquellas conductas que se alejan de los comportamientos generalizados y naturalizados en sociedad, de la misma manera existen ocasiones donde un proceso de resocialización busca el remplazo de los comportamientos adquiridos anteriormente por el individuo, reduciendo este concepto a un método básico y arcaico de corrección social (Suriá, R. 2010).

En Colombia se tiene este proceso como un modelo de aprendizaje guiado hacia los jóvenes que se encuentran en condición de internado, por tal motivo se busca, como dice Jordán, M., Behar, O., Buitrago, S., & Castillo, J. (2017), que los procesos de resocialización y reeducación en los adolescentes promuevan y creen estrategias psicoeducativas, formativas y restaurativas, implementadas dentro de los programas de institucionalización.

A partir de ello, el proceso de resocialización que ocurre en las instituciones está ligado a el método de reeducación siendo un factor primordial en la integración de los jóvenes, como explica Cortés, M. I. E. (2016):

Se entiende entonces que la resocialización es un eje que transversa todo el que hacer institucional pues se ha planteado como objetivo principal ante la ley en términos de actividades asociadas al desarrollo de habilidades y competencias para el desarrollo humano, ciudadanía, desarrollo moral, derechos humanos; justicia restaurativa, pedagogía de la paz, entre otros (p.90).

Resignificación contextual.

A través, de lo mencionado con anterioridad el proceso de resocialización con lleva en los jóvenes institucionalizados, el desarrollo de resignificación contextual ya sea positiva o negativa, como describe Vargas-Machuca, G. G, & Martínez Reyes, J. (2015).

La resignificación (...) la oportunidad que tiene el individuo de darle un sentido a la experiencia de internamiento y a todo lo que se vive en ella, sin olvidar que una inadecuada experiencia de internamiento (por ejemplo: una estancia muy prolongada o la convivencia con otros pares de conductas antisociales) podría resultar una experiencia irreparable o por lo menos desestabilizadora desde el punto de vista emocional y conductual (p.46).

El fin de establecer aspectos psicosociales en la terminología, es guiar los procesos de resocialización y a su vez la resignificación, para prevalecer el bienestar de los niños y adolescentes, García Pineda, L. C., Suárez, P., & Briggeth, L. (2019):

Las resignificaciones constantes de su propia vida, se logran comprender desde las narrativas saturadas (de adversidad, dolor, imposibilidad, frustración) en donde el personaje de su historia no es él sino alguien externo al problema; por este motivo el problema se comprende de manera separada a la persona, asumiendo que las habilidades, competencias, convicciones, valores y entre otros reducirán la influencia del problema en la propia vida (p.26).

De igual importancia, las instituciones buscan fortalecer las redes de apoyo de los adolescentes para generar transformación de los conceptos atribuidos por ellos, esto ocurre durante el proceso de significación o resignificación, donde se promueve la integración de las experiencias haciendo énfasis en las habilidades y fortalezas, que refuercen sus vínculos familiares y su integración social. Especialmente, el progreso se evalúa en la proyección a

futuro y establecimiento de objetivos desde el ingreso a la institución por parte de los jóvenes (Vargas, B., & Paz, M. 2012).

Proyección vital.

Una de las sensaciones que mayor impacto genera, son las narrativas de los niños y adolescentes frente a la manera en que perciben su vida. De modo general, la mayoría de la población no tiene un sentido claro de su vida, manifiestan ausencia de sentido, o bien, búsqueda del mismo. Por esta razón, los niños y adolescentes sugieren un conformismo con el desarrollo de sus vidas, no se preocupan por trascender o ir más allá de lo que la cotidianidad les ofrece. Esta categoría de proyección vital se sustenta desde posturas teóricas de la psicología posmoderna donde la proyección vital tiene sentido en el marco de la construcción social de la vida y los propósitos de la misma. D`Angelo, O. (2002) afirma:

El proyecto vital expresa las elecciones fundamentales de la persona, que significan el asumir, en su praxis social -como anticipación, decisión y acción-, las direcciones de su vida hacia fines importantes que debe realizar. Por tanto, proyecto y sentido vital constituyen una unidad dialéctica de las opciones de vida de la persona (p. 26).

Esta proyección va más allá de planes a futuro por parte de los adolescentes, se expresa como un sentido, orientación, y un valor a sí mismos fuera o dentro de la sociedad, donde se perciben las metas, anhelos, motivos y deseos que posee cada uno de ellos y como se pueden potencializar para llegar a superar sus problemáticas relacionadas con su contexto que en consecuencia los sumerge en el consumo de sustancias psicoactivas.

Juegos como modelo de intervención.

Los juegos en la actualidad son de gran auge social debido a su diversidad temática y demás aspectos que llegan a ser atractivos, como define Huizinga (1998) como se citó en Scolari, Carlos A. (ed.) (2013).

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias, pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana (p.21).

A partir de los juegos se realiza un acercamiento con los participantes con mayor ligereza que corresponde a el entretenimiento que genera la actividad, aumentando la motivación y reduciendo la incomodidad o angustia al tratar temas significativos. Además, no se percibe temor frente a la pérdida debido a que las situaciones en la que se desarrollan las dinámicas lúdicas son fantasiosas y no tienen repercusiones en su vida, pero a su vez provoca procesos de aprendizaje durante la búsqueda de estrategias que se desarrollan en el transcurso del juego (Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F., 2014).

Sumado a esto, el juego llega a ser parte de acciones cotidianas de los jóvenes como es la expresión verbal, Scolari, Carlos A. (ed.) (2013) describe que “el juego y el relato se desarrollan como una secuencia articulada de acciones que se suceden en el tiempo y que suponen la transformación sucesiva de estados y situaciones. El juego y el relato están encapsulados y separados respecto al fluir continuo y difuso de la vida cotidiana. (...) De la misma forma, los juegos se perciben y se viven como realidades autónomas cuyo desarrollo

se rige por una lógica propia y una naturaleza distintas a las que son propias del fluir del resto de la realidad cotidiana” (P.31).

En consecuencia, se estructuran dos características fundamentales en el juego constructivo, a raíz de estas se establecen perspectivas intencionales dentro del juego y garantizan un fin a la actividad. La confluencia de sentido y trascendencia ubica al juego o dinámica como una misión en términos culturales, esto quiere decir que a través de estas características los participantes determinan ciertos objetivos y/o metas a lograr dentro de este, tomando y desempeñando un rol ya sea como sujeto individual o colectivo, apropiándose de situaciones y desencadenando acciones significativas, brindando nuevos sentidos y construcción de conceptos. En adición, el establecimiento del concepto misión determina una trascendencia hacia las realidades del individuo no solo frente al juego sino dentro de su cotidianidad, influyendo en la transformación social (Scolari, Carlos A. Ed.; 2013).

En conclusión, el juego no solo se establece como una actividad lúdica, sino a su vez como fuente de transformación y aprendizaje de la vida cotidiana y de las realidades subjetivas, Di Iorio, J., & Seidmann, S. (2015) determina que:

El espacio de juego o el taller no es sólo para el relevamiento de información, sino que se convierte en una posibilidad de que esa infancia institucionalizada pueda atravesar procesos de deconstrucción-construcción de sus experiencias vividas, propiciando el despliegue de un proceso dialéctico, que parte desde la exterioridad colectiva hacia la interioridad individual, generando nuevas maneras de inserción en las situaciones sociales (p.99).

Narrativa

Las narrativas desde una perspectiva constructivista llevan a la comprensión del individuo como un proceso referencial, que está ligado a experiencias y situaciones por las que se atraviesa en la cotidianidad, y permite de una manera flexible el manejo de significados a raíz de prácticas sociales. Como define De la Ossa, E. D., & González, J. D. H. (2013) “Las narrativas son unos de los instrumentos primordiales para la creación y comunicación del significado. Desde un posicionamiento narrativo, los significados no están teorizados como representaciones o propiedades estables de un objeto en el mundo” (p.628).

La narrativa se observa o se percibe a través de la percepción del sujeto, derivada de su comprensión de una situación que tiene lugar dentro de un contexto determinado, generando una relación recíproca entre el entorno y el sujeto. Partiendo de esa idea “los fenomenólogos se han exployado explicitando por qué el conocimiento se relaciona con el hecho de estar en un mundo que resulta inseparable de nuestro cuerpo, nuestro lenguaje y nuestra historia social” (Varela, 2006. Como se citó en Ojeda, A. M. Z. 2012, p.240).

Conjuntamente, Bruner, (2002) como se cita en González Monteagudo, J. (2011) expresa como las experiencias que surgen de los diversos problemas, situaciones, confrontaciones y cambios, enlazan los comportamientos pasados, presentes y futuros, y realizan proyecciones frente a posibles acciones en respuesta a lo que puede estar por venir. Bruner llama a este proceso de imaginar y crear alternativas de subjuntivización, conocida como la interpretación de los hechos de manera afectiva y la transformación de los fenómenos personales y sociales desde un ámbito subjetivo propio del individuo. Además, determina que “esta capacidad de las narrativas para imaginar y construir otros mundos, y

para tratar de hacerlos realidad, es una característica esencial de la capacidad humana para transformar nuestro propio ser y nuestros contextos sociales” (p.5).

En conclusión, como explica Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007).

La teoría que se incluyen en este enfoque supone que la realidad es activa, cambiante y está constituida tanto a nivel personal como social. El significado emerge del patrón organizacional o formal de los fenómenos dentro del contexto y a través del tiempo. La actividad humana, así, se desarrolla en un contexto histórico-social y cultural de relaciones y significados (p.89).

Marco empírico

Las investigaciones realizadas acerca de la gamificación o el juego como medio de aprendizaje, y el aprendizaje lúdico han sido enmarcados en el ámbito educativo formal y escolar en niños y adolescentes, en la recopilación realizada por Contreras Espinosa, R. S. (2016) se describen estudios enfocados en la gamificación; el primero de ellos es el realizado por la profesora Eliane Schlemmer, de la Universidade do Vale do Rio dos Sinos, presenta el artículo titulado: Games e Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais e Pervasivos: uma alternativa aos modelos de EaD:

En él muestra la necesidad de abordar estudios para entender el potencial de la hibridación, la multimodalidad y la omnipresencia, combinando juegos y gamificación como instrumentos que proporcionan experiencias y conocimiento. (...) En conclusión, los resultados muestran que ambas propuestas permiten el desarrollo de situaciones de enseñanza y aprendizaje y que se configuran como elementos híbridos y multimodales. Además, se destaca que existe una mayor participación en sujetos en con formación

inicial, en educación primaria, a partir de lecturas críticas que forman parte de su rutina escolar (p.30).

En este mismo artículo, el estudio realizado Emiliano Labrador y Eva Villegas, con el título: “Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente”.

Los profesores de La Salle-Universitat Ramon Llull, en Barcelona:

Se explica una experiencia “gamificada” que ha sido diseñada y evaluada para motivar a sus estudiantes. Los participantes con un perfil de base principalmente tecnológico, respondieron a encuestas basadas en técnicas de evaluación de experiencia de usuario con el fin de proporcionar datos tanto de la aplicación del contenido académico como de los puntos positivos y negativos de las mecánicas de gamificación que fueron aplicadas en clase. Las encuestas se contrastaron entonces con los resultados académicos de los alumnos tanto en notas parciales como en sus notas finales. Asimismo, con respecto a los resultados obtenidos, el grupo de estudiantes del curso 2013-2014 mostró una mejoría (P.31).

En el mismo sentido, el artículo bibliográfico realizados por Carrillo, R. C., & De Oro, C. M. (2018) menciona como las herramientas clásicas de aprendizaje han cuestionado los nuevos modelos de intervención como ha sido con el juego en la actualidad. No obstante, proporciona una dinámica práctica y teórica tanto en campo como en escenarios artificiales, enriqueciendo el proceso de forma exponencial en cuanto a la adquisición del conocimiento, la disposición e interés de aquellos que optan por el método de gamificación y a su vez promoviendo el pensamiento creativo y la productividad.

Por otro lado, el uso del juego se ha experimentado en otros campos como lo es el laboral; en este el uso de actividades lúdicas es implementado como estrategia de prevención de riesgos laborales, y ha contribuido al crecimiento positivo en el aprendizaje

frente a los factores de riesgo que se encuentran en las organizaciones, a su vez promueve prácticas de autocuidado y comportamientos saludables, consiguiendo mejorar el clima laboral en relación con dinámicas colaborativas dentro de contexto laboral y social (Giménez, R. J. C. 2018).

Plan De Acción

Entidad

La Congregación de Religiosos Terciarios Capuchinos (TC), específicamente la OPAN se define institucionalmente como una entidad social que “desde sus orígenes fundacionales se ha destacado por ser pionera en procesos de reeducación, ofreciendo una atención de alta calidad en las áreas de intervención como son: la pedagógica, terapéutica, psicológica y espiritual, con población en alto riesgo de vulnerabilidad” (Ruiz, M. y Barona, A. 2017, p.43).

Tiene como como misión “ofrecer programas de atención y formación integral dirigidos a niños, niñas, adolescentes y jóvenes con derechos vulnerados, orientados por los principios Amigonianos.” (OPAN, 2019). En virtud de ello, la visión institucional es que “la OPAN seguirá comprometida y evolucionando en sus procesos pedagógicos dando respuesta a la transformación de las dinámicas sociales para garantizar el desarrollo humano integral de la población atendida” (OPAN, 2019).

La institución opera su función basada en el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el cual es encargado a nivel nacional de velar por la protección y defensa de los derechos de los niños, niñas, adolescentes y familias, especialmente en estados de vulneración. ICBF en cumplimiento de sus funciones, determina un lineamiento que

permite a las entidades sociales ofrecer sus servicios de cuidado, educación y protección dentro del marco legal colombiano. Bienestar Familiar (2017) determina:

El Lineamiento técnico del modelo para la atención de los niños, las niñas y adolescentes, con derechos amenazados o vulnerados, es un documento que integra y describe el conjunto de acciones planificadas y organizadas para la atención de los niños, niñas y adolescentes, en el marco de la corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado, con el fin de garantizar y promover el ejercicio pleno de sus derechos, prevenir su amenaza o vulneración y restablecer aquellos que les han sido vulnerados (p. 5).

En sintonía con esto, la OPAN (2019) ha establecido el Proyecto de Atención Institucional (PAI) el cual orienta la propuesta pedagógica institucional, cuyo objetivo es orientar el proceso de formación integral desde la pedagogía Amigoniana, buscando la resignificación del proyecto de vida como sujeto de derechos y deberes en un ejercicio de inclusión social, a partir de prácticas solidarias y restaurativas desde el fortalecimiento de vínculos, la autonomía desde lo pedagógico y sentido de vida.

La comunidad está conformada con un aproximado de 100 jóvenes y adolescentes (sexo masculino), entre 10 y 18 años de edad, con diferentes niveles académicos, algunos desescolarizados, descendientes de diferentes departamentos del país, entre los más comunes Cundinamarca y Boyacá.

Además, cuenta con un equipo interdisciplinario: psicólogos, pedagogos, trabajadores sociales, nutricionista, formadores de vida, profesional de técnica y áreas de educación académica básicas a cargo de profesores de ciencias humanas, idiomas, lecto-escritura, y matemáticas. La institución también está constituida por una coordinadora general, el padre

(religioso), secretaria, y personal de servicios generales (auxiliares de cocina y auxiliar de mantenimiento).

Población

Junior Masculino atiende a niños y adolescentes remitidos por las autoridades competentes en este caso ICBF, que se encuentran en circunstancias de especial riesgo y vulneración de sus derechos y su integridad, la atención es orientada al restablecimiento pleno de derechos fundamentales y a generar condiciones para la prevención de nuevas problemáticas.

La población que hace parte de la institución son niños y adolescentes que oscilan entre los 10 a 18 años de edad, teniendo en cuenta que los menores son considerados por la ley 1098 del 2006 Ley de infancia y adolescencia como niños si tienen menos de 12 años y como adolescentes si son mayores de 12 y menores de 18 años. Los adolescentes que sean mayores de 14 años y menores de 18 años, al momento de cometer un delito deben responder por sus comportamientos a través de medidas de intervención de carácter pedagógico, específico y diferenciado respecto al sistema de adultos conforme a la protección integral (de la Nación, P. G. 2006).

La población se caracteriza principalmente por tener problemáticas de adicción o indicios de ésta, puesto que se encuentran en las diferentes etapas relacionadas con la adicción a sustancias psicoactivas, siendo así experimentadores, usadores, abusadores o consumidores compulsivos de sustancias psicoactivas (SPA). De este modo, la información sobre el consumo de SPA en el Sistema de Responsabilidad Penal reconoce el fácil acceso y oferta de las drogas, su uso dentro de los centros especializados, y una relación entre

drogas y delito, como características principales que permiten evidenciar los factores de vulnerabilidad, riesgo y mantenimiento por parte de los niños y adolescentes.

El consumo juvenil de sustancias psicoactivas responde a un patrón conductual multi determinado, donde se integran variables tales como actitudes, búsqueda de sensaciones, crisis en la identidad psicosocial, motivaciones hedónicas, imperativos grupales, tendencias socioculturales y otros factores coadyuvantes (Jiménez, M., de la Villa, M., Rodríguez Díaz, F. J., y Sirvent Ruiz, C.; 2006).

En correspondencia al análisis central de la problemática de consumo de SPA, es pertinente mencionar que la modalidad de atención empleada por ICBF se fundamenta además del Código de infancia y Adolescencia del 2006, también en la Resolución 1518 del ICBF que reglamenta los lineamientos de atención para esta población, define algunos criterios para identificar el grado de afectación en los adolescentes y poder determinar si esta modalidad de atención es adecuada. Algunos de estos criterios están asociados al aumento de la dosis, frecuencia del consumo, presencia del síndrome de abstinencia e intentos fallidos por abandonar el consumo. Luego de esto, los adolescentes que requieran ser atendidos en la modalidad de internado son remitidos, primero a los centros de emergencia y a continuación a los centros especializados como es en este caso Junior Masculino. Este proceso podrá tener una duración entre los seis y doce meses, dependiendo de la evolución del caso, comportamiento del niño o adolescente y la disposición de la defensora de familia asignada (ICBF, 2011, 2016).

Las realidades en las que emerge cada niño y adolescente son condicionantes de la situación actual de cada uno. Por ejemplo, los diferentes sistemas en los que se está inmerso proporcionan la formación subjetiva y única de cada persona. Así es de reconocer la familia como primer grupo de apoyo y filiación que le retribuye al niño valores, enseñanzas, le

proporciona una estabilidad económica y emocional que le permitirá al individuo un desarrollo óptimo.

Actividades y funciones asignadas a la pasantía

El proceso de pasantía está ligado con la comunidad en orden a la transformación y desarrollo benéfico de los niños y adolescentes de la Congregación Terciarios Capuchinos Junior Masculino, que conllevan diversas problemáticas, se formulan las acciones a través de la planeación y desarrollo de productos temáticos para la institución. En este sentido, las funciones asignadas se establecen a la construcción y planificación del anteproyecto “Re-construyendo”, como la búsqueda de información, planteamiento de intervención y formulación de actividades.

Propuesta

El anteproyecto “Re-construyendo” se genera con el fin de responder la problemática evidenciada en el desarrollo de la pasantía y la búsqueda documental. Como producto físico e insumo tanto para la academia como para la institución de Junior Masculino, se pretende construir un producto didáctico y lúdico que permita contribuir al proceso de resocialización, que involucre la evolución y transformación de la población por medio de la resignificación contextual. La creación de este instrumento está organizada por sesiones o temas a tratar, permitiendo así por cada sesión trabajada el afianzamiento de un temático útil y necesario que contribuya al objetivo principal de dicha herramienta.

La programación de los tiempos y horarios para el desarrollo de las actividades, se ajusta de manera flexible a los horarios establecidos por la institución, teniendo en cuenta que los adolescentes estarán participando en las horas previstas.

El anteproyecto busca que los adolescentes mediante el uso de la estrategia, toma de decisiones, y evaluación de acciones, realicen un proceso de resignificación de su contexto dando prioridad o relevancia a sus sistemas de apoyo social como lo son la familia, la educación y el trabajo, de los cuales serán participes al finalizar el proceso de reeducación. Se crea de forma didáctica para que el juego llegue a ser llamativo y provoque la participación de la de los niños y adolescentes por medio de la interacción entre compañeros.

Producto “WAKAYA”

El proceso de apalancamiento de la resocialización se basa específicamente en la resignificación particular de los participantes en el producto “WAKAYA”, esta es posible gracias al juego, que partiendo de sus objetivos y metas, y teniendo en cuenta la relación de la confluencia y trascendencia crea un ambiente artificial y controlado en el que los participantes se ven expuestos a situaciones similares y prácticas a las que encontrarán en su contexto natural, permitiendo a los participantes generar experiencias que favorezcan la resignificación de sus problemáticas y el entrenamiento en estrategias de afrontamiento para las situaciones provocadas en el ambiente controlado que proporciona este proyecto.

Cronograma.

Tabla 1, Cronograma

FECHA	TEMA	ACTIVIDAD	RECURSOS
SEMANA 1: Marzo 10 – 11 – 12 del 2020	Inicio de pasantía en la congregación Terciarios Capuchinos	Inducción en el campo.	
SEMANA 2: Marzo 16 al 20 del 2020	Contextualización de la institución	Se realiza búsqueda documental	Información ICBF, e institución.
SEMANA 3: Marzo 23 al 27 del 2020	Propuesta de anteproyecto y producto hacia la institución	Se analiza la temática de resignificación con asesoría docente	Plataformas virtuales.
SEMANA 4: Marzo 30 y 31 – Abril 1 al 3 del 2020	Inicio redacción de informe anteproyecto	Se realiza búsqueda documental frente a los temas resocialización, resignificación y	Plataformas virtuales.

		adolescentes institucionalizados.	
SEMANA 5: Abril 7 al 10 del 2020	Construcción informe he instructivo.	Planteamiento de sesiones de intervención y creación de instructivo producto.	Medios virtuales.
SEMANA 6: Abril 13 al 17 del 2020	Evaluación de recursos personales e institucionales, finalización de instructivo.	Descripción de los recursos necesarios para la producción del anteproyecto.	Medios virtuales.
SEMANA 7: Abril 20 al 24 del 2020		Redacción conclusiones, reflexión final, y resultados esperados, finalización producto.	Medios virtuales.
SEMANA 8: Abril 27 – 28 – 29 – 30 y 1 de Mayo del 2020	Revisión por parte de supervisor de la Congregación	Se realiza evaluación del anteproyecto frente a la población actual por parte del supervisor a cargo de la pasantía en la congregación terciarios capuchinos.	Medios virtuales.

Intervención.

Con el fin de implementar el anteproyecto “Re – construyendo” durante el proceso de pasantía, se propone presentar tres sesiones de intervención con la participación de seis niños y adolescentes ante la coordinación de la institución y así obtener aprobación de la misma para su ejecución. Ante esto, se realizó una revisión previa frente a los temáticos pertinentes en su realización y el orden de aplicación, en adición se genera una presentación del producto realizado “WAKAYA” el cual es un juego de estrategia que permite comparar y ofrecer múltiples posibilidades para obtener beneficios en aspectos afectivos y económicos hacia la proyección de un futuro, a partir de esto el jugador que obtenga mayor porcentaje en ambos será el ganador, este producto puede ser observado de forma virtual con exposición de la funcionalidad de cada casilla y su objetivo en

<https://prezi.com/view/TS6S91BBBDcp8EN4DHOe/> (anexo 1) y en físico (anexo 2).

Es pertinente aclarar que las fechas de aplicación propuestas quedan abiertas por modificación dadas las dinámicas y tiempos emergentes de la institución. En este apartado se expone el procedimiento elaborado fase a fase para la implementación.

Primera sesión: “EKPA`PALEK”: La primera sesión recalca la ayuda que recibe el participante para emprender un camino de la mano de un guía, haciendo referencia a la lengua SHIWILU que expresa el apoyo que se brinda a una persona para que inicie a caminar y se desplace. Por tal motivo, en el primer acercamiento se busca hacer que los adolescentes se movilicen con ayuda del intermediario y junto a él descubran en sí mismo un camino.

Tabla 2, Primera fase: anteproyecto y proyección vital

Primera sesión: “EKPA`PALEK”	
Fecha y Hora	A definir
Tema	Especificidad de la actividad a realizar e inducción en el tema.
Objetivo	Generar en los adolescentes conciencia frente a las actividades que realizarán a través del anteproyecto y favorecer procesos de proyección vital ligado a la toma de decisiones de los niños y adolescentes permitiendo nuevos enfoques a sus vidas.
Actividad	Explicación y exposición del tema a trabajar; y actividad “EKPA`PALEK”
Población	6 adolescentes entre los 11 y 18 años de edad en proceso de reeducación.
Metodología	<p>Momento 1: Se solicita a los adolescentes organizarse en círculo</p> <p>Momento 2: Se realiza la explicación de las actividades y temáticas que se llevarán a cabo durante el desarrollo del anteproyecto “Re-construyendo”.</p> <p>Momento 3: Se da espacio para escuchar dudas y del mismo modo responder oportunamente a la población.</p> <p>Momento 4: Se escuchan sugerencias por parte de los adolescentes.</p> <p>Momento 5: Se da inicio a la actividad “EKPA`PALEK”</p> <p>Momento 6: Se realiza una actividad dinámica que genere distención entre los participantes. Esta actividad se llama el guardia y el ladrón, y consiste en que uno de los adolescentes se queda en el centro del círculo formado por los demás participantes que se encuentran sentados. El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a él un objeto escogido por el grupo. Desarrollo: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para tomarlo. El guarda, con los ojos vendados, grita: “¡Alto!” - e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón volverá a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guarda se quita entonces la venda y trata de adivinar quien lo robo. Si</p>

	<p>adivina, será nuevamente guarda: en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.</p> <p>Reflexión: A partir de la dinámica se les pregunta a los adolescentes ¿Qué tan difícil tiene tomar una decisión sin poder observar o ser consciente de las opciones que tiene a su alrededor?</p> <p>Momento 7: Se contextualizan a los adolescentes frente al concepto de proyección vital, a través de la visualización de un fragmento de la película “no manches Frida” el cual expresa como la toma de decisiones en la adolescencia tiene resultados en la vida adulta, este expuesto de una forma cómica y cercana a los adolescentes, a partir de la información ejemplificada se explica a los adolescentes por medio del dialogo lo que es la proyección vital y la importancia de ella en la sociedad y en la vida cotidiana.</p> <p>Momento 8: Se reparte a cada uno de los adolescentes una hoja blanca y un lápiz, se les pide escribir cuál es su proyecto vital a nivel personal, escolar, familiar y laboral, que estrategias poseen y que apoyos conocen para llegar a realizarlos.</p> <p>Momento 9: Se realiza reflexión frente a la importancia de la proyección vital y el establecimiento de metas escuchando a los adolescentes participantes.</p> <p>Momento 10: Se hace el cierre agradeciendo por la disposición y escucha.</p>
Tiempo	2 horas Aproximadamente
Resultados esperados	Es importante realizar este primer acercamiento y socialización de las labores a realizar puesto que permite preparar a la población e identificar cuál es el primer impacto que se genera al exponer la propuesta. Se espera por parte de la población disposición y participación frente a la temática debido a su aspecto dinámico que genera cercanía y comodidad entre los adolescentes.
Recursos	<p>Humanos: Psicóloga y/o dinamizador de actividad., adolescentes de la congregación.</p> <p>Materiales: sillas, computador, cables de conexión, video beam o televisor, hojas blancas, lápices.</p> <p>Recursos físicos: Aula o salón disponible.</p>

Segunda sesión: “WAKAYA”: En esta sesión describimos la actividad como un intercambio de conocimientos, experiencias e ideales. A través, del lenguaje KUKAMA expresamos el intercambio por medio del dialogo y la participación en conjunto. Esta actividad cuenta con el producto físico (Anexo 2), el instructivo del producto (Anexo 3) y la encuesta del producto (Anexo 4).

Tabla 3, Segunda fase: Aplicación producto didáctico.

Segunda sesión: “WAKAYA”	
Fecha y Hora	A definir
Tema	Resignificación a través del juego.

Objetivo	Promover en los adolescentes reconocimiento de su historia de vida desde la participación dinámica y de esta forma influir frente a las situaciones adversas que interfieren en la vida cotidiana.
Actividad	Implementación producto “WAKAYA”
Población	6 adolescentes entre los 11 y 18 años de edad en proceso de reeducación.
Metodología	<p>Momento 1: Se solicita a los adolescentes organizarse en círculo</p> <p>Momento 2: Se explica a los adolescentes el objetivo de la actividad, los parámetros que se van a tener en cuenta y cómo se llevará a cabo.</p> <p>Momento 3: Se da espacio para escuchar dudas y del mismo modo responder oportunamente a la población.</p> <p>Momento 4: Se da inicio al juego de acuerdo a las instrucciones ya explicadas con anterioridad.</p> <p>Momento 5: Al finalizar el juego, se pide a los adolescentes llenar un formato referente a la experiencia lúdica (ANEXO 2) donde relaten la experiencia que se llevó a cabo y las ideas que surgen a raíz de esto.</p> <p>Momento 6: Se hace el cierre agradeciendo por la disposición y escucha.</p>
Tiempo	2 horas Aproximadamente
Resultados esperados	Dentro del desarrollo de la actividad se espera no presentar ninguna dificultad ya sea institucional o con la población, a su vez se logre que los adolescentes reconozcan por medio del juego dinámicas sociales que estén implementando en la actualidad.
Recursos	<p>Humanos: Psicóloga y/o dinamizador de actividad., adolescentes de la congregación.</p> <p>Materiales: Sillas, mesa, producto lúdico “WAKAYA”, formato de opinión, lápices.</p> <p>Recursos físicos: Aula o salón disponible.</p>

Tercera sesión: “NODO”: Para finalizar, la actividad representa el dejar ir, a partir de aquí los participantes recolectan los conocimientos y los vuelven propios según su criterio. El lenguaje MATSES, detalla esta palabra como el volar independiente.

Tabla 4, Tercera fase: Profundización y reflexión “resignificación”

Tercera sesión: “NODO”	
Fecha y Hora	A definir
Tema	Explicación de estrategias de afrontamiento ligado a proceso reflexivo frente a la dinámica “WAKAYA”.
Objetivo	Promover en los adolescentes profundización en la proyección vital y toma de decisiones como medio de fortalecimiento en los procesos de resocialización.
Actividad	Resignificación y actividad “NODO”

Población	6 adolescentes entre los 11 y 18 años de edad en proceso de reeducación.
Metodología	<p>Momento 1: Se solicita a los adolescentes organizarse en círculo</p> <p>Momento 2: Se explica al grupo cómo se desarrollará la sesión. En primer lugar, se propone a todo el grupo que dé a conocer sus opiniones frente a la sesión anterior y acciones relevantes o significativas que se dieron en el momento, retomando la información brindada por ellos por medio del formato escrito.</p> <p>Momento 3: Se explica a los adolescentes la importancia de los núcleos tratados en el juego (afectivo, educativo, laboral, económico) en la vida cotidiana con el fin de exponer realidades de los participantes por medio de la construcción de conceptos.</p> <p>Momento 4: Se inicia la actividad “NODO” por medio de un círculo de la palabra que tiene como fin el ESCUCHAR, PREGUNTAR y LUEGO REFLEXIONAR, y consiste en generar con los adolescentes un espacio reflexivo en el cual se traen a colación comparaciones de situaciones, experiencias y elecciones durante el juego y propiciar un intercambio de ideales y opiniones.</p> <p>Momento 5: El responsable expresa estrategias de afrontamiento y ejemplificaciones para la mejor comprensión de la temática.</p> <p>Momento 6: Se hace el cierre agradeciendo por la disposición y haciendo relevancia a los logros obtenidos durante la sesión.</p>
Tiempo	2 horas Aproximadamente
Resultados esperados	A partir de la implementación del producto didáctico y la profundización de los temas se busca que los adolescentes sean conscientes de la relevancia de su entorno como es a nivel familiar, educativo y social, y como a través de este se genera un proceso de comprensión al salir a su entorno nuevamente, generando nuevas expectativas en ellos y promoviendo estrategias de afrontamiento de acuerdo a la evaluación de sus redes de apoyo.
Recursos	<p>Humanos: Psicóloga y/o dinamizador de actividad., adolescentes de la congregación.</p> <p>Materiales: sillas, computador, hojas blancas, lápices.</p> <p>Recursos físicos: Aula o salón disponible.</p>

Recursos

Recursos del profesional

El encargado de la aplicación del anteproyecto “Re-construyendo” debe ser profesional en las áreas de psicología, trabajo social o pedagogía. A su vez debe tener el conocimiento pertinente frente a los conceptos que se manejan dentro del anteproyecto principalmente acerca de la resignificación y los procesos de resocialización. Debe contar con el compromiso, el respeto y la dedicación frente al desarrollo de las actividades en pro de los adolescentes. Aceptación y reconocimiento de la importancia de los procesos de resignificación dentro de las instituciones de protección y habilidades pertinentes para el

manejo de la población. En adición, se espera el manejo de habilidades sociales como la empatía, comunicación asertiva, escucha activa, modulación de expresión emocional, y reconocimiento de las experiencias de los participantes. Para complementar, que tenga un alto conocimiento en el manejo de medios virtuales, audiovisuales, plataformas digitales para los procesos de documentación, redacción, y recepción de información.

Durante la implementación del anteproyecto “Re-construyendo” el profesional encargado debe explicar claramente las reglas del juego hasta que los participantes expresen la comprensión de la dinámica y adoptar una postura neutra, es decir evitar sugerir o influenciar las decisiones de los participantes, debe rectificar que una vez iniciado el juego no podrá asesorarlos en la toma de decisiones frente a las acciones correspondientes.

Por otro lado debe observar y operacionalizar en un informe las conductas emitidas por los participantes que puedan ser relevantes para el macro proceso de la resignificación, tales como agresividad, pasividad, indefensión, inseguridad, altruismo, generatividad, pensamiento estratégico, uso de herramientas y demás que considere relevantes para complementar el proceso ya adelantado por la institución.

Recursos institucionales

Tiempo: Para la ejecución del anteproyecto se proveen de 2 horas a 4 horas semanales dentro las dinámicas institucionales. Es de gran relevancia este punto debido a que se deben garantizar la ejecución de las actividades ya preestablecidas y no generar conflicto con ellas en sus horarios.

Recursos humanos: Es el equipo psicosocial y los formadores de cada grupo quienes hacen parte del recurso humano con el que se cuenta. La experiencia profesional y laboral de cada uno es un aporte esencial en la construcción del anteproyecto.

Recursos materiales: La institución cuenta con una amplia gama de artículos de papelería libres al uso para la realización de los talleres, actividades y demás dinámicas que requieran los adolescentes.

Recursos de espacios institucionales: Dentro de las instalaciones se encuentra el salón de académica el cual es usado por los dos grupos de tratamiento, considera como opción en la ejecución del anteproyecto ya que es un espacio amplio y de libre uso, además provee comodidad a la población. A su vez, se encuentran los salones de reunión donde se realizan los encuentros y la mayoría de talleres que es la segunda opción frente a el espacio de desarrollo.

Colaboradores

Este anteproyecto se realiza bajo la asesoría y contribución de la docente de la Universidad de Cundinamarca Juliet Carolina Castro Morales Psicóloga titulada de la Universidad Nacional de Colombia con Magister en Educación de la Universidad Federal de Bahía, Brasil; que por medio de su colaboración se realiza la orientación teórica y metodológica en la producción del informe y su vez planteamiento del producto didáctico.

Resultados Esperados

La producción del anteproyecto “Re-construyendo” espera que el producto lúdico “WAKAYA” sea aplicado dentro de la comunidad en la cual fue inspirada, y de esta forma cumplir con el objetivo de generar procesos de resignificación contextual promoviendo la resocialización de los niños y adolescentes pertenecientes a la congregación, aportando a la intervención social frente a la necesidad observada descrita por Cano, A. J., Et all (2012) como la influencia de la sociedad en la construcción de conductas delictivas y practicas consumistas en los adolescentes. A su vez, Como lo considera Gamboa, A. y Ramírez, Y.

(2016) el establecimiento de significados para esta población determina las acciones que se desarrollan en su entorno originadas por la interacción cultural de la población en general en contextos de vulnerabilidad.

A su vez, se espera el reconocimiento del juego como medio de intervención en poblaciones institucionalizadas no solo dentro del margen del consumo de sustancias, si no emplear el producto como herramientas de acercamiento y aprendizaje dentro de las comunidades que se encuentran en situaciones similares, como se expone en Fourment, K. (2012) inculcando la identidad y pertenencia a nuevos grupos que surgen en la diversidad de contextos institucionalizados correspondientes a las problemáticas del país, produciendo una fuerza colectiva y la cooperación abarcando el logro de un fin común o la construcción de nuevos conceptos frente a dinámicas sociales.

Conjuntamente, el proyecto rescata como los procesos reeducativos están ligados a la resignificación en correspondencia a las experiencias que viven los adolescentes en estas instituciones, y de esta forma promover transformaciones en el sentido representativo de la comunidad, practicas sociales, y estrategias de afrontamiento. De esta forma, generando bases estables para los procesos de adaptación en el momento que los adolescentes concluyan con su proceso.

Esencialmente, como afirma Scolari, Carlos A. (ed.) (2013) por las acciones que se suceden en los juegos durante los procesos suponen la transformación sucesiva de pensamientos e ideales, el anteproyecto busca que la toma de decisiones dentro de una situación creada busque que los conocimientos se proyecten dentro de las realidades cotidianas y fortalezcan aquellas habilidades individuales y fomenten los vínculos sociales en los participantes.

Para finalizar, se espera que se genere un impacto positivo dentro de la población a partir de estos modelos dinámicos de intervención, fortaleciendo los procesos institucionales y permitiendo el crecimiento social por la comprensión clara de la sociedad en la cual están inmersos y el acercamiento a los beneficios y obligaciones que esta posee. Reestructurando aquellos conceptos negativos referentes a sus sistemas sociales como describe Pons, D. (2008), incentivando una visión más completa de su problemática y alternativas de vida.

Y no menos importante, la promoción de investigaciones o intervenciones con población institucionalizada ya que se consideran significativas las experiencias y la diversidad de realidades las cuales se reúnen dentro de estos contextos. Y el fortalecimiento de la gamificación o juego constructivo en los demás campos de aplicación que se pueden generar en la psicología.

Impacto de anteproyecto “Re-construyendo”

Generación de impacto de prácticas resignificantes por medio de la herramienta didáctica y lúdica “WAKAYA” en la promoción de los procesos de resocialización de la Congregación Terciarios Capuchinos-Junior Masculino-Madrid Cundinamarca.

Apropiación de prácticas sociales por parte de los adolescentes en las que se evidencian conciencia de los medios de apoyo en sus contextos a raíz de sus experiencias significativas la conceptualización prevista dentro de las intervenciones del anteproyecto.

Durante la realización del pilotaje del ante proyecto “Re-construyendo” para su validación en distintas entidades además de Terciarios Capuchinos con niños y adolescentes pertenecientes a instituciones de protección, se busca que las narrativas expuestas por parte de los adolescentes sus ideologías y significados frente a sus contextos

sociales pasen de una evaluación negativa a una positiva, donde se prioricen los contextos familiares, educativo y sociales. Sumado a esto, se espera que la percepción o la concepción de los adolescentes frente a su proyección vital, la cual se visibiliza dentro de las actividades institucionales, hayan tenido cambios significativos los cuales se evaluarán por medio de las cartillas institucionales implementadas por los profesionales de área.

Finalmente, se espera el reconocimiento de los resultados por parte de los entes administrativos de la Congregación Terciarios Capuchinos-Junior Masculino-Madrid Cundinamarca. los participantes y sus núcleos familiares, así mismo como los representantes de la comunidad educativa de la Universidad de Cundinamarca.

Reflexión Final

Ejercer la praxis y realizar intervención en psicología significa directamente trabajar con seres humanos, quizá sea esta la condición ética que mayor cuestiona e interviene en su accionar, puesto que trabajar con personas implica reconocer al otro como un ser íntegro, digno de respeto y buen trato, significa además hacer al otro parte de un todo, comprenderlo y reconocerlo dentro de un sistema de evolución y construcción constante, por lo que cada sujeto presenta dinámicas relacionales distintas.

En este sentido, se expresa la importancia del código ético propio de la psicología en el cual se basa el ejercicio presentado. Código ético del psicólogo, (2000) resume:

El Código Ético del Psicólogo tiene como finalidad proporcionar principios generales que ayuden a tomar decisiones informadas en la mayor parte de las situaciones con las cuales se enfrentan los psicólogos. Su objetivo es la protección y el bienestar del individuo y de los grupos con los cuales trabaja el psicólogo y guiar y proteger a éste en el ejercicio de su profesión. Es responsabilidad personal de cada psicólogo el logro de

los estándares de conducta profesional más altos, en el estado actual de nuestros conocimientos. Para el logro de dichos objetivos es preciso que el profesional desarrolle un compromiso a lo largo de toda su vida a actuar éticamente, que aliente la conducta ética en estudiantes, colegas y en el público con el cual trabaja y que mantenga una actitud abierta al cambio y a los nuevos conocimientos (p.211).

Por consiguiente, el ejercicio de la profesión se desarrolla principalmente a partir de los objetivos del código ético mencionado anteriormente, dicho código no es sólo una disposición escrita que se adhiere a la formación académica y profesional, sino que se presenta como un elemento de aprehensión para la vida de cualquier profesional de psicología quien esté comprometido íntegramente con su labor.

Por otro lado, la psicología social comunitaria demanda profesionales que se permitan construir y ejercer un rol crítico y reflexivo frente a su quehacer en diversos contextos, favoreciendo así comunidades, personas y sociedades en procesos de transformación y desarrollo social constante, sin olvidar claramente los valores éticos sobre los que la disciplina toma un valor deontológico digno de la profesión. Montero, 2004 (como se citó en Winkler, Alvear, Olivares y Pasmanik, 2012) afirma:

El lugar de la ética como una preocupación que se sitúa por sobre la hegemonía de la técnica ha estado presente en la PC junto a otros ámbitos disciplinares, como la psicología crítica y la psicología de la liberación (ambas de origen latinoamericano), que han expresado explícitamente los aspectos valóricos que inspiraron, desde sus inicios, su quehacer. Por ejemplo, Martín-Baró consideraba que los psicólogos deben tener un compromiso crítico con las personas con las que trabajan. Asimismo, estas perspectivas destacan transversalmente la reflexividad como condición necesaria para el trabajo, entendiéndose como la capacidad de examinar constantemente el quehacer, de abrir

procesos de reflexión, compartidos con todos como colaboradores, coautores del proceso de producción de conocimiento (p.117).

La experiencia en la construcción del anteproyecto “Re-construyendo” afianzó conocimientos y acciones sociales que configuran en nuestra formación una orientación por la psicología social, permitiendo otorgar un valor agregado a este campo y por ende al rol profesional y personal que se va desarrollando en pro de la sociedad. Se logra a través de la responsabilidad y un compromiso social que se adquiere en el reconocimiento de las comunidades, cuando aceptas que no trabajas con personas que necesitan ayuda, sino que más allá, hay una condición de aprendizaje, de apertura a nuevas realidades y de un sentir constante por las problemáticas que agobian a cada una de las personas con las que se comparte el ejercicio de formación.

Conclusiones y recomendaciones

A través del informe se llega a reconocer procesos de intervención, ejecución y elaboración de actividades, y la evaluación de impacto que poseen estas en los diferentes contextos, en este caso la Congregación Terciarios Capuchinos - Junior Masculino, además hace parte de un proceso de recolección de información que genera a partir de ello gran variedad observaciones de un mismo objetivo. Por tal motivo es un aspecto positivo que hallamos en la construcción documental, la evaluación de dinámicas institucionales y su impacto en el proceso reeducativo de los jóvenes y adolescentes de la institución, de esta forma generar propuestas de fortalecimiento que genere bienestar a la comunidad en general.

El rol del psicólogo se ve influenciado por diferentes factores del sistema en el que se está inmerso tal como lo es la misma comunidad, en este caso la población usuaria de la

institución, la institución he ideologías propias, la forma establecida de realizar funciones para el desarrollo de actividades en apoyo al proceso reeducativo. No obstante, se mantiene la convicción de trabajo que propende por el bienestar y transformación favorable de la población desde los supuestos teóricos y paradigmáticos que la sustentan. La experiencia se describió inicialmente como una terapia hacia la realidad que se ve en Colombia día tras día en cada uno de estos adolescentes.

La construcción y desarrollo del anteproyecto “Re-Construyendo” es la actividad que brinda mayor relevancia en la carrera profesional, puesto que es elaborado desde la autonomía y el conocimiento contextual que se desarrolla dentro de la comunidad.

A partir de este ejercicio, no sólo se validan los conocimientos, sino que se dé-construyeron y re-construyeron nuevos elementos y recursos que favorecieron la praxis profesional. Entre lo más relevante, se concluye el enriquecimiento de la acción social desde la visión propositiva constante que demanda la población, además, la transformación subjetiva del ejercicio desde una comprensión compleja de la comunidad, donde se reconoció que los niños y adolescentes son un conglomerado de experiencias, aprendizajes, interacciones, etc. los cuales requieren de nuevas metodologías de intervención puestas a su servicio, bienestar y cambio.

En virtud de lo anterior, se reconoció que los niños y adolescentes son actores movilizados y dinamizadores de las realidades que toman sentido en su subjetividad, por tanto, le corresponde a la psicología fortalecer la acción desde nuevas metodologías y conocimientos que partan del recurso comunitario y las prácticas cotidianas de las personas con quienes se trabaja, buscando darles a estas una trascendencia metodológica desde una visión de transformación y cambio. Realizar el anteproyecto es una aproximación al

ejercicio de la psicología, donde la labor no se limita en funciones, por el contrario, emerge en los cambios cotidianos de las comunidades con quienes se trabaja.

Este proceso de construcción es de gran importancia para la disciplina puesto que permite seguir ahondando y reconstruyendo la labor crítica y reflexiva que se puede generar en comunidades como lo es Junior Masculino, donde la población usuaria requiere de un acompañamiento, apoyo e intervención ética y profesional que favorece el bienestar y la transformación de vida de cada uno de los adolescentes.

Finalmente, como producto físico se construye un producto dinámico con el objetivo de transmitir disciplinar e interdisciplinarmente un medio de intervención comunitaria que favorece procesos resignificantes desde la promoción y contribución de métodos lúdicos y significativos como lo es el juego constructivo. Ante esto, es necesario reconocer que la población que inspira este anteproyecto son personas que por lo general no han contado con sistemas de interacción favorables que les permita tener bases establecidas de comportamientos sociales saludables, por ende, es en la comunidad terapéutica donde se debe aprovechar la interacción, la unión de redes, la convivencia y los demás aspectos sociales que pueden afianzar o ayudar a construir estas bases de comportamiento.

A su vez, es de gran relevancia la construcción de productos académicos como lo es el producto dinámico que permite favorecer procesos resignificantes en niños y adolescentes vulnerados y con experiencias de vida difíciles, con pautas comportamentales no favorables dentro de su desarrollo, sistemas de interacción donde se naturaliza y se aprehende el consumo de sustancias psicoactivas repercutiendo negativamente en la vida de los niños y adolescentes y finalmente, población con una proyección vital poco clara, donde aún no se reconoce la construcción de la vida como algo importante, más bien hay una limitación frente a este tema, llegando al punto de generar algunas metas en su vida como lo es

terminar de estudiar, trabajar, tener familia, pero sin otorgarle sentido alguno y desmeritando la proyección vital de cada meta o sueño plasmado, constituye una apuesta práctica, se configura como un dispositivo de trabajo, donde los resultados se van dando con el tiempo en términos del impacto que finalmente se busca generar.

Referencias

- Agudelo-Bedoya, M. E., & Estrada-Arango, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *PROSPECTIVA. Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, 353-378.
- Aguirre-Guiza, N. C., Aldana-Pinzón, O. B., & Bonilla-Ibáñez, C. P. (2017). Factores familiares de riesgo de consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de una institución de educación media técnica de Colombia. *Revista de Salud Pública*, 19, 3-9.
- Alejos, Y., & Sandoval, E. (2010). Significatividad del proyecto de vida en el estudiante de Educación. *Educare*, 14(3), 123-134.
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202.
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92
- Bravo, A., & Del Valle, J. (2009). *Intervención socioeducativa en acogimiento residencial*. Santander: Gobierno de Cantabria. España
- Bienestar Familiar (2017). Lineamiento técnico del modelo para la atención de niños, niñas y adolescentes con derechos vulnerados o amenazados. Recuperado de https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/document_19.pdf

- Cano, A. J., Solanas, S. E., Marí-Klose, M., & Marí-Klose, P. (2012). Factores de riesgo psicosociales en el consumo de tabaco de los adolescentes: estados de ánimo negativos, grupo de iguales y estilos parentales. *Adicciones*, 24(4), 309-317.
- Carrillo, R. C., & De Oro, C. M. (2018). De La Multimedia A La Gamification: Reflexiones acerca de la “incorporación” de las tecnologías de la comunicación a los procesos educativos. retos para la transformación socioeducativa y para la paz, 256.
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33.
- Cortés, M. I. E. (2016). Reflexiones sobre la política pública dirigida a jóvenes en conflicto con la ley penal, residentes en instituciones cerradas de Colombia. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 9(2), 85-94.
- D'Angelo, O. (2002). Sentido de vida, sociedad y proyecto de vida. *Ética y Sociedad*. Recuperado de [http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULO S/ArticulosPDF/07D054.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULO%20S/ArticulosPDF/07D054.pdf)
- De Extremadura, J. (2001). *Sociedad de la Información y Educación*.
- De la Nación, P. G. (2006). *Código de la infancia y la adolescencia*. Bogotá: Colombia.
- De la Ossa, E. D., & González, J. D. H. (2013). La investigación narrativa en psicología: definición y funciones. *Psicología desde el Caribe*, 30(3), 620-641.
- Del Psicólogo, C. É. (2000). Colombia. *Revista latinoamericana de psicología*, 32(1), 209-225.

- Di Iorio, J., & Seidmann, S. (2015). ¿Por qué encerrados? Saberes y prácticas de niños y niñas institucionalizados. *Teoría y Crítica de la Psicología*, (2), 86-102.
- Fourment, K. (2012). El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita” (Doctoral dissertation, Tesis de Maestría. PUCP. Lima, Perú.
- Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más.
- Gamboa Hernández, A. G., & Ramírez Infante, Y. P. (2016). Factores de riesgo presentes en los contextos familiar y comunitario de los niños, niñas y adolescentes entre ocho y trece años que son atendidos en el centro zonal Kennedy del ICBF (Tesis de maestría). Recuperado de:
<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/1365/GamboaHernandezRamirezInfante2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Pineda, L. C., Suárez, P., & Briggeth, L. (2019). Construcción de instrumento para la comprensión de la resignificación en la perspectiva vital de jóvenes consumidores de spa.
- Garz, D. I., & Reina, M. C. R. (2012). Procesos narrativos conversacionales en la construcción de la identidad del joven y la familia con problemas de consumo de spa en una institución de rehabilitación. *Psicogente*, 15(28).
- Giménez, R. J. C. (2018). La gamificación como herramienta para reducir los accidentes laborales viales en pymes y autónomos. *Revista Empresa y Humanismo*, 21(2), 59-90.

- Giorgi, V. (septiembre, 2010). Comentario del Informe Latinoamericano. Situación de la niñez sin cuidado parental o en riesgo de perderlo en América Latina. Contextos, causas y respuestas. Ponencia presentada en Seminario de Relaf. Foz de Iguazú, Brasil. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/266158326/Comentarios-Informe-Relaf-Por-Victor-Giorgi>
- González, A. B., López, C. A. S., Muñoz, D. G., & Bustos, C. P. (2014). Significado de la experiencia del consumo de sustancias psicoactivas en un grupo de adolescentes institucionalizados. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 53-69.
- González Monteagudo, J. (2011). Jerome Bruner and the Challenges of the Narrative Turn: Then and now. *Narrative Inquiry*, 21 (2), 295-302
- ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar). (22 de octubre de 2011). Ley 1098. [Resolución 652 de 2011], por la cual se aprueba el estatuto del defensor de familia. Recuperado de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/resolucion_icbf_0652_2011.htm
- ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar). (27 de febrero de 2016). Ley 1098. [Resolución 1518 del 2016], por la cual se expide el lineamiento técnico para la atención niños, niñas y adolescentes, con sus derechos inobservados, amenazados o vulnerados, con consumo de sustancias psicoactivas. DO: 49.799. Recuperado de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/resolucion_icbf_1518_2016.htm
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF. (2016). Lineamiento técnico administrativo de ruta de actuaciones para el restablecimiento de derechos de niños, niñas y adolescentes con sus derechos inobservados, amenazados o vulnerados. Aprobado mediante Resolución No. 1526 de 2016 (febrero 23) modificado mediante la resolución N.º. 7547 de 2016 (julio 29). [web]. Recuperado de

https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/lm3.p_lineamiento_tecnico_rut_a_actuaciones_para_el_restablecimiento_de_derechos_nna_v1.pdf.

Icbf.gov.co. (09 de 01 de 2018). Recuperado el 06 de 02 de 2019, de Icbf.gov.co:

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1878_2018.htm

Jiménez, M., de la Villa, M., Rodríguez Díaz, F. J., & Sirvent Ruiz, C. (2006). Factores relacionados con las actitudes juveniles hacia el consumo de alcohol y otras sustancias psicoactivas. *Psicothema*, 18 (1).

Jordán, M., Behar, O., Buitrago, S., & Castillo, J. (2017). Estrategias educacionales para fortalecer procesos de resocialización de un grupo de adolescentes infractores en Cali. *CS*, (22), 105-119.

Klimenko, Olena, et al. (2018) "Risk and protective factors against the consumption of psychoactive substances in students from a rural school in the Department of Antioquia, Colombia/Factores de riesgo y protección frente al consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de un colegio rural del departamento de Antioquia, Colombia/Risco e factores protectores contra o consumo de substancias psicoativas em estudantes de uma escola rural no departamento de Antioquia, Colombia." *Revista Katharsis*, no. 26, p. 52+. Gale OneFile: Informe Académico, Accessed 7 Sept. 2019.

López, G. C. H., y Vesga, M. C. G. (2009). Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud*, 7(2), 785-802. Recuperado de <file:///C:/Users/SALA%20201.CC40306/Downloads/Dialnet-InteraccionFamiliarYDesarrolloEmocionalEnNinosYNin-3054533.pdf>

- Melero Aguilar, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones pedagógicas*, (21), 339-355. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/12861/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Miguélez, M. M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*, 27(2), 7-33.
- Montero, Maritza. (2004). Relations Between Community-Social Psychology, Critical-Social Psychology, and Social Psychology of Liberation: A Latin American Answer. *Psyche (Santiago)*, 13(2), 17-28. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071822282004000200002&script=sci_arttext&tlng=en
- Muriel, D. (2018). Nuevas formas (no intencionadas) de participación social y activismo político a través del ocio digital: de Pokémon, tuits y gamificaciones. In *Ocio y participación social en entornos comunitarios* (pp. 145-168). Universidad de La Rioja.
- Ojeda, A. M. Z. (2012). Constructividad y Razón narrativa: bases para un operar en terapia narrativa. *Revista de Psicología*, 21(2), ág-237.
- Osorio, H. H. (2015) Intervención psicosocial para el fortalecimiento de los factores protectores en jóvenes frente al consumo de sustancias psicoactivas. *Prevención y Tratamiento*, 362, 16.
- Pons, D. X. (2008). Modelos interpretativos del consumo de drogas. *Polis*, 4 (2), 157-186. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/polis/v4n2/v4n2a6.pdf>

- Rosas Martinez, L. A. (2018). Herramientas lúdicas aplicadas a la intervención psicosocial para la regulación emocional, el fortalecimiento del lazo afectivo y la base segura con niños en situación de emergencia, vulnerabilidad o factores de riesgo en su entorno.
- Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26-35.
- Romo, M. G. A., Montes, J. F. C., & en Procesos, E. D. L. M. (2018). Gamificar el Aula como Estrategia para Fomentar Habilidades Socioemocionales. Directorio, 8(31), 41.
- Ruiz, M. W. y Barona, A. M. (2017). Los Desafíos de la Familia en los procesos de reeducación de adolescentes infractores de la ley en la Oficina de Pastoral para la niñez y la Familia- OPAN, Club Amigó Av. 68 (Bogotá) de la Congregación de Terciarios Capuchinos (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/163188.pdf>
- Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Sena Belvedere, S. (2015). La construcción de la historia en adolescentes institucionalizados.
- Silva, I. (2006). La adolescencia y su interrelación con el entorno. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Suriá, R. (2010). Psicología social (sociología). R. SURIÁ, PSICOLOGÍA SOCIAL (SOCIOLOGÍA).

- Tomé, G., Camacho, I., Matos, M. G. D., & Diniz, J. A. (2011). A influência da comunicação com a família e grupo de pares no bem-estar e nos comportamentos de risco nos adolescentes portugueses. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 24(4), 747-756.
- Urzúa, R. F., y Correa, M. V. (1998). El adolescente y sus conductas de riesgo. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Vargas, B., & Paz, M. (2012). Factores de resiliencia en adolescentes residentes en un centro de protección de Valparaíso. *Revista de psicología*, 2(4), 85-108.
- Vargas-Machuca, G. G., & Martínez Reyes, J. (2015). Proyecto de vida y adolescentes infractores: experiencias y aprendizajes. Programa Niñez sin Rejas, coordinado por la Oficina Internacional Católica por la Infancia – BICE y financiado por la Agencia Francesa para el Desarrollo – AFD., p. 52
- Winkler, M. I., Alvear, K., Olivares, B., & Pasmanik, D. (2012). Querer no basta: deberes éticos en la práctica, formación e investigación en psicología comunitaria. *Psykhé* (Santiago), 21(1), 115-129.

ANEXOS

Figura 3: Juego completo



Figura 3: Juego completo. De esta forma se observaría el juego durante una partida.

Figura 4: Contenido



Figura 4: Contenido. Se observan los objetos que contiene el juego para su uso.

Figura 5: Puntos afectivos



Figura 5: Puntos afectivos. Expresa la importancia de las relaciones positivas.

Figura 6: Título de logro



Figura 6: Título de logro. Determinan la propiedad de los logros dentro del juego.

Figura 7: Cartas de suerte

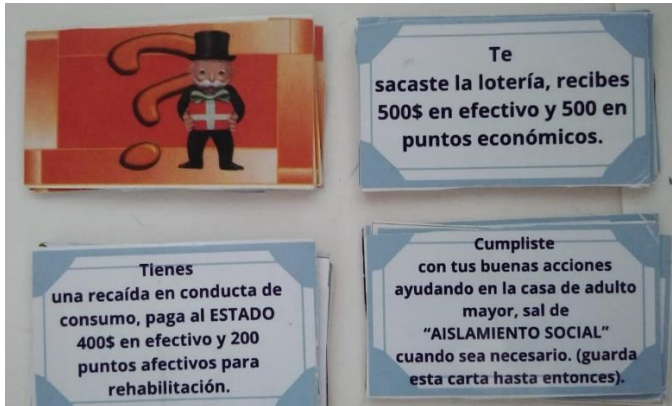


Figura 7: Cartas de suerte

Figura 8: Cartas de arca comunal



Figura 8: Cartas arca comunal

Figura 9: Efectivo



Figura 8: Expresan el factor económico dentro del juego.

ANEXO 3: Instructivo “WAKAYA”**WAKAYA
“RE-CONSTRUYENDO”****INSTRUCTIVO**

WAKAYA “Re – Construyendo” es un juego de estrategia que permite comprar y ofrecer múltiples posibilidades para obtener grandes beneficios en aspectos afectivos y económicos hacia la proyección de un futuro, a partir de esto el jugador que obtenga mayor porcentaje en ambos será el ganador. Partiendo de la casilla “**SALIDA**” cada uno moverá su ficha alrededor del tablero según la puntuación que obtengan en los dados. Cuando el jugador caiga sobre alguna casilla en la cual ninguno de los demás jugadores haya invertido, puede comprarla con el **ESTADO**.

Si el jugador decide no comprarla, otro jugador tendrá la oportunidad de obtenerla. Cuando un jugador caiga en una casilla que ya haya sido comprada por otro participante tendrá que pagar el valor dispuesto en su **TITULO DE LOGRO** el cual refiere el pago por los servicios prestados (EJ: si el jugador adquiere el título en **PROFESIONAL EN CONTADURÍA** los demás jugadores deberán pagar los servicios vocacionales al jugador). Por esta razón es muy conveniente planear los movimientos dentro del tablero e invertir en las mejores opciones para completar las metas u objetivos establecidos a un proyecto de vida.

Si el jugador se encuentra en problemas económicos u afectivos el **ESTADO** puede darle un préstamo sobre sus **LOGROS**. Los jugadores a su vez deben seguir siempre las instrucciones que dan las cartas de **ARCA COMUNAL** y **DE SUERTE**, dado que durante el juego son estas las que proporcionaran los **PUNTOS AFECTIVOS** dentro de la partida o

BONIFICACIONES ECONÓMICAS. El **ESTADO** debe estar pendiente de los puntajes de los jugadores, así como de su economía, ya que este determinará el **GANADOR** del juego.

OBJETIVO:

Ser el jugador con mayor puntaje afectivo, y poseer estabilidad económica en la partida.

CONTENIDO DEL WAKAYA “RE – CONSTRUYENDO”

- 1 tablero de juego.
- 8 fichas, dos de estas son repuestos.
- 28 tarjetas títulos de logros.
- 18 cartas suerte.
- 18 cartas arca comunal.
- 10 tarjetas labores sociales.
- 20 tarjetas de pregunta acerca del proceso reeducativo.
- Sobre de stick notes.
- 1 paquete de billetes de **ESTADO WAKAYA**
- 2 dados.

PREPARACIÓN DEL WAKAYA

1. Se colocan los títulos de logros, las labores sociales, preguntas, y el dinero (ordenado según su valor) en los espacios específicos de la bandeja de juego.
2. Se separan las cartas de arca comunal y de suerte, se barajan y ponen boca abajo sobre el lugar correspondiente en el tablero.
3. Se escoge que jugador es el **BANQUERO** en la partida.
4. Cada jugador elige una ficha para jugar y lo sitúa en la casilla de **“SALIDA”**.
5. Los jugadores tiran los dos dados. El jugador con la puntuación más alta es el primero, y continuamente los turnos serán asignados hasta que el último jugador sea el que haya tenido la puntuación más baja.

EL BANQUERO EN EL WAKAYA

EL BANQUERO es la persona encargada del juego, por tal motivo no puede participar como jugador. El Banquero da a cada jugador 1000 puntos afectivos y 1500\$ en efectivo repartidos de la siguiente manera:

- 2 billetes de 500\$
- 4 billetes de 100\$
- 1 billete de 50\$
- 2 billete de 20\$
- 1 billete de 5\$
- 5 billetes de 1\$

A demás, de guardar el dinero, el estado también guarda las tarjetas de logros hasta que los jugadores las compren. El banquero también paga salarios y bonificaciones, aparte registra los puntos afectivos de cada jugador, presta dinero cuando los jugadores lo solicitan y recoge todas las contribuciones, multas, prestamos e intereses.

EL ESTADO nunca se queda en bancarrota y puede disponer de todo el dinero que necesite mediante **PAGARES** escritos sobre una hoja de papel. El jugador solo puede solicitar la cantidad que pueda pagar con sus logros de lo contrario el **ESTADO** lo enviara a **BANCARROTA**.

EL JUEGO

Cuando sea el turno de cada jugador, tira los dados y avanza alrededor del tablero en la dirección de la flecha. Es posible que más de un jugador este sobre la misma casilla. La casilla sobre la que caiga determinara lo que debe hacer como las siguientes acciones dependiendo de la casilla sobre la que haya caído.

- Compras de logros.
- Pagar alquileres del valor correspondiente al dueño de la propiedad.
- Pagar contribuciones.
- Coger una carta de la suerte o de la caja de comunidad.
- Aislamiento social.
- Esperar durante un turno sin realizar ninguna compra o pago.

- Cada vez que el jugador pasa por la casilla de “**SALIDA**” respondes una pregunta que brindara ciertas oportunidades.
- Estar en aislamiento social de paso
- Realizar labores sociales

DOBLES

Si el jugador saca doble con lo dados, mueve su ficha al número de la casilla correspondiente como siempre y hará lo que determine la casilla sobre la que ha caído. El jugador vuelve a tirar los dados y juega otra vez. Si saca dobles tres veces seguidas debe ir inmediatamente a **AISLAMIENTO SOCIAL**.

CASILLA DE SALIDA.

Cada vez que el jugador caiga o pase por delante de la casilla de “**SALIDA**”, siempre siguiendo la dirección de la flecha, el **ESTADO** brindara ciertas oportunidades, estas corresponden a preguntas relacionadas con el proceso reeducativo, a partir de su respuesta el **ESTADO** entregara beneficios económicos u afectivos al jugador. Es posible obtener dos veces estos beneficios si en el mismo turno, por ejemplo, cae en la casilla que corresponde a una carta de caja de comunidad inmediatamente después de la casilla de “**SALIDA**” y esta dice: “**colócate en la casilla de SALIDA**”.

COMPRA DE LOGROS

Si el jugador cae sobre un logro que nadie posee (es decir sobre una casilla de la que ningún jugador tiene su título), tiene prioridad para comprarla. Hay tres tipos de logros: **HOGAR, APRENDIZAJE, y EMPRENDIMIENTO**. Aparte de estas tendrán en cuenta las de servicios públicos y de transporte. Si el jugador decide comprar un **LOGRO**, debe pagar al **ESTADO** la cantidad que determina en su casilla en dinero y puntos afectivos. A

cambio recibirá el título de logro, que acreditará al jugador como dueño y deberá colocarla frente a él de forma visible.

TENER LOGROS

Obtener **LOGROS** autoriza al jugador a cobrar a los demás jugadores que caigan en la casilla un “**ALQUILER**” o pago por **SERVICIO** (ejem: si el jugador posee una casilla de emprendimiento de **MUSICO** el otro jugador que cae en la casilla pagara el servicio o labor que pertenece a este jugador). Es muy ventajoso poseer una mayor cantidad de logros porque de esta forma es posible ganar dinero y puntos afectivos de los demás jugadores.

SI CAE EN LOS LOGROS

Si el jugador cae en los **LOGROS** que ya han sido compradas por otro jugador, el propietario pide que pague el servicio que se realiza en la casilla. El propietario de este debe pedir que pague el servicio antes de que el jugador que tiene el turno después del haya tirado los dados, la cantidad se muestra en la tarjeta del título de logro.

SI CAE EN LAS CASILLAS DE SERVICIOS PÚBLICOS.

Al caer en una de estas casillas, el jugador tiene la posibilidad de comprarla si nadie más lo ha hecho antes. De la misma forma que con las otras casillas paga al **ESTADO** la cantidad que aparece en el título. Si ya tiene dueño, te pedirán que pagues el alquiler o servicio, de acuerdo con el número que sacaste en los dados al caer allí como se explica a continuación: si el propietario tiene solo uno de los servicios públicos, tiene que pagar un alquiler que corresponda a 4 veces el número que saca en los dados. Si el jugador llega a esa casilla como resultado de una Carta de la caja de comunidad o de serte, deberá tirar los dados para poder determinar qué cantidad tiene que pagar al propietario del servicio público.

SI CAE EN CASILLA “AVANZAR”

Al caer en una de estas casillas el jugador tiene la posibilidad de comprarlas si nadie más lo ha hecho antes. Si ya tenía dueño cuando llega el jugador, deberá pagar la cantidad que figura en la tarjeta del título de logro. La cantidad variara dependiendo del número de **PARADEROS** que posea el propietario. Esta casilla representa la proposición de

CASILLAS CARTA DE SUERTE Y ARCA COMUNAL

Si el jugador cae en alguna de estas casillas significa que debes coger la carta correspondiente. Estas cartas pueden ser:

- Mover la ficha según las casillas que esta exponga.
- Pague dinero al estado.
- Reciba dinero del estado.
- Requiera un aislamiento social.
- Queda libre del aislamiento social.
- Obtenga puntuación afectiva dependiendo de ciertas actividades.
- Deba realizar acciones sociales.

Debe seguir las instrucciones de la carta y actuar inmediatamente antes de devolver la carta a la parte de abajo del montón. Si coge una carta de “queda libre del aislamiento social”, puede guardarla hasta que necesite usarla o venderla a otro jugador a un precio acordado entre los dos.

Nota: Puede que una carta indique que mueva su ficha a otra casilla. Si haciendo esto, pasa por la casilla de “**SALIDA**” realizara lo correspondiente a esta casilla.

No puede pasar por la “**SALIDA**” ni cobrar el dinero cuando ha sido enviado a **AISLAMIENTO SOCIAL**, o cuando indique que retroceda por el tablero hasta otra casilla.

CASILLA CONTRIBUCIÓN

Cuando el jugador cae en estas casillas paga a al **ESTADO** la cantidad que la misma casilla indica.

TRANSICIÓN

Si el jugador cae en esta casilla, sencillamente se queda ahí hasta que sea su próximo turno. El jugador tendrá que expresar una motivación que le permite continuar el proceso día a día.

AISLAMIENTO SOCIAL

Enviarán al jugador a aislamiento social para realizar un proceso reflexivo frente a las decisiones que ha tomado hasta el momento en la partida. El jugador va a esta casilla cuando:

- Si cae en la casilla “**VE A AISLAMIENTO SOCIAL**”.
- Si el jugador coge una Carta de suerte o de Arca Comunal que dice “**VE A AISLAMIENTO SOCIAL**”.
- Si el jugador saca dobles tres veces seguidas en el mismo turno.

Cuando envían al jugador a aislamiento se acaba el turno, igual si ha enviado a aislamiento no puede recoger los beneficios de la casilla **SALIDA** independientemente de donde se encuentres en el tablero.

PARA SALIR DE AISLAMIENTO SOCIAL

- Pagar una multa de 50\$ al estado y continuar en el próximo turno.
- Comprar una carta de “queda libre de **AISLAMIENTO**” a otro jugador al precio acordado entre los dos ya sea con dinero o puntos afectivos y usarla para salir.
- Usar una carta de “queda libre del **AISLAMIENTO**” si se tiene una, durante el próximo turno, después de haber caído en la casilla.
- Esperar allí durante tres turnos, tirando los dados en cada turno para intentar conseguir dobles o pares. Si saca dobles en cualquiera de esos tres turnos, saldrá de “**AISLAMIENTO SOCIAL**”.
- Después de haber esperado durante tres turnos, debe salir del **AISLAMIENTO** y pagar los 50\$ antes de mover el peón de acuerdo con los números sacados en los dados.
- Haber realizado labor social y haber recibido un pase de salida de aislamiento.

Mientras el jugador se encuentre en **AISLAMIENTO SOCIAL** puede cobrar alquileres de sus logros. Si el jugador no ha sido “enviado” a **AISLAMIENTO**, pero durante la partida

cae en la casilla del **AISLAMIENTO**, esta “solo de visita” y no tiene penalización, el jugador sigue moviendo su ficha con normalidad.

VENTA DE LOGROS

El jugador puede vender sus logros, estaciones de transporte y servicios públicos a cualquier jugador como una transacción privada, quiere decir que será por mutuo acuerdo y por el precio que acuerden entre los dos, este se puede dar por puntos afectivos, dinero u otros logros que posean los jugadores.

SUBSIDIO DEL ESTADO

Si el jugador se queda sin dinero o sin puntos afectivos y tiene que pagar una deuda Como son alquileres y servicios puede conseguir dinero solicitando un subsidio al **ESTADO**. Cuando el jugador tenga que pagar el **SUBSIDIO DEL ESTADO** será el 10% en efectivo y el 90% con labores sociales (estas serán solicitadas por el jugador al banco en cada turno, y el tendrá que explicar que propuestas presenta para cada una de ellas y de esta forma recibiendo puntos sobre labores sociales). Para poder ser el **GANADOR** de la partida el jugador no puede poseer deudas con el **ESTADO** o con los demás jugadores.

BANCARROTA

Se determina bancarrota cuando un jugador debe más dinero al **ESTADO** del que puede obtener de sus posesiones, se le declarará bancarrota y será eliminado de la partida. El **ESTADO** se queda con todo el efectivo y con los logros del jugador, estos logros podrán ser vendidas a los demás jugadores con común acuerdo con el **ESTADO**.

El jugador deberá devolver sus cartas de “Queda libre del AISLAMIENTO SOCIAL” a la parte inferior del montón correspondiente. Si es declarado en bancarrota por otro jugador, el jugador recibirá el dinero en efectivo, sus logros y cartas serán entregadas al jugador que lo ha declarado en bancarrota. Si un jugador desea declarar a otro en **BANCARROTA** será

debido a las deudas que se tengan entre sí, eso quiere decir si el jugador debe alquileres y este no tiene la capacidad de pagar con su dinero en efectivo y sus logros.

El jugador realizara una reflexión acerca de las decisiones positivas y negativas que tomo durante la partida, y explicara como comenzaría en otra oportunidad, además expresara cual fue su mejor inversión en el transcurso del juego.

NOTAS SOBRE EL JUEGO

Si el jugador debe alquileres que no puede pagar a otro jugador, puede recurrir a sus logros como medio de pago a pesar que su valor sea diferente o mayor al acordado.

Los propietarios deben estar atentos de cobrar los alquileres o servicios al pasar los otros jugadores por sus **LOGROS**. Solo el **ESTADO** puede realizar prestamos, ningún jugador puede prestar o pedir préstamos a otro jugador.

El jugador deberá regirse por los precios correspondientes establecidos en el tablero de juego y en los títulos de logro. Los precios no variaran en las partidas igual que los costos, beneficios o bonificaciones brindadas por el **ESTADO**.

EL GANADOR

El ultimo jugador que quede en la partida con mayor dinero y puntos afectivos gana el juego.

CASILLAS

Las principales casillas del juego están divididas en nueve categorías.

HOGAR

La primera de ellas es el HOGAR, a partir de ella se busca enfatizar la importancia del núcleo familiar en sociedad, esta casilla se establece a partir del incremento relacional entre ellos. Los hogares son de diferentes características, por tal motivo cambian de valor.

APRENDIZAJE

A partir de este se busca enfatizar la importancia del desarrollo educativo en sociedad, esta casilla está llena de variedades desde la educación formal e informal hasta la educación pública y privada por tal motivo, cambian de valor.

EMPRENDIMIENTO

A partir de este se busca enfatizar la importancia de la capacitación laboral y la motivación emprendedora en sociedad, esta casilla está caracterizada por la variedad de habilidades laborales, por tal motivo el valor cambia a partir de ello.

AVANZAR

Los medios de movilidad no solo representan el transporte público si no a su vez el avance de las personas en su cotidianidad en la sociedad por tal motivo es relevante su permanencia en el juego, esta casilla está dispuesta para establecer compra o cobro a los jugadores durante la partida.

SERVICIOS PÚBLICOS

Los servicios públicos son de uso cotidiano y una obligación de pago para toda la sociedad son parte de nuestras responsabilidades, esta casilla está dispuesta para establecer cobro a los jugadores durante la partida.

CASILLA DE SUERTE Y ARCA COMUNAL

Estas casillas determinan acciones dentro de la partida que generan beneficios u obstáculos a los jugadores dentro de las partidas, cada tarjeta de acción será dada al azar y determinan instrucciones que deberán ser realizadas por el jugador.

AISLAMIENTO SOCIAL Y VISITA A AISLAMIENTO

A partir de estas dos casillas se demuestran sanciones sociales y las limitaciones que se generan a nivel social, una de ellas es correspondiente de la otra, así que es preferible ser visitante de el “AISLAMIENTO SOCIAL” y no ser enviado a esta casilla.

CASILLAS DE CONTRIBUCIÓN

Las casillas de obligaciones sociales que ocurren en la cotidianidad, pueden ya ser económicas o afectivas, y estas afectar a nivel individual o grupal.

CASILLAS NEUTRALES

Estas casillas tienen funciones específicas anteriormente explicadas, pero no generan obstáculos a los jugadores, aparte de reflexiones de su proceso psicoeducativo.

OPCIONES:

CARTAS LABORES SOCIALES

Las siguientes preguntas se evaluarán por tiempo y compromiso social, si la persona cumple con estas dos características recibirá 300 puntos ya sean económicos o afectivos, si se demora más de los 5 minutos, pero se determina que existe compromiso social recibirá 200 puntos ya sean económicos o afectivos, si responde, pero determina una descripción general no comprometida obtendrá 100 puntos económicos o afectivos, y si finalmente la persona no responde perderá la oportunidad. Si por algún motivo la persona responde de forma poco acorde a la situación el banquero determinara si quitar puntaje o no al jugador correspondiente.

1. Realizara apoyo en el banco de alimentos ayudando a la población vulnerable de la ciudad, ¿cómo aportaría desde tus conocimientos?

2. Participara en una campaña de sensibilización a la sociedad en general, permitiéndoles comprometerse con la realidad del país. ¿cómo llegaría a estas personas de forma asertiva?
3. Usted es parte del grupo de reforestación de la ciudad. ¿cómo incentiva a las personas a participar?
4. Entra a ser parte de un grupo de ciudadanía activa en su localidad. ¿explique un proyecto desde su iniciativa?
5. Usted entra a ser parte de un grupo de ciudadanía activa en tu localidad. ¿Qué aspectos positivos genera estos proyectos según sus conocimientos?
6. Siendo parte de un grupo ambiental de su ciudad, ¿Cuál sería su slogan acerca de la conservación de humedales?
7. En una organización defensora de derechos de niños entra como voluntario. ¿Cuál es su expectativa frente a esta experiencia?
8. En una fundación de atención a niños y adolescentes que se encuentran en situación de pobreza usted esta como apoyo y busca nuevas formas de conseguir recursos. ¿Cómo llamaría la atención del estado para su apoyo en esta población?
9. Crea una fundación sin ánimo de lucro ¿Cómo se llamaría y hacía que la dirigiría?
10. Crea una fundación sin ánimo de lucro ¿A qué población escogería y por qué?

CARTAS ARCA COMUNAL

1. Pediste un préstamo para salir con tus amigos y ahora tienes que pagar 200 al ESTADO.
2. Vendiste toda tu producción de TEJIDO recibes del ESTADO 300\$ en efectivo y 50 puntos afectivos.
3. Te han establecido una cita en el hogar COLINA MILAGROS regresa hasta esa casilla.
4. Has conseguido un trabajo fuera del país recibes 300\$ en efectivo del estado y 100 puntos afectivos.
5. Vendiste toda tu producción de BISUTERÍA recibes 400\$ en efectivo por parte del estado y 50 puntos afectivos.
6. Tu canción es la más sonada en la radio, recibes 100\$ en efectivo y 200 puntos afectivos por parte del ESTADO.
7. Paga al ESTADO 500\$ en efectivo por deudas vacacionales.
8. Ganaste una salida Familiar a un parque natural, recibes 300 puntos afectivos por parte del ESTADO.
9. Esta semana decidiste no abrir tu local comercial, debes al ESTADO 500\$ en efectivo.
10. Heredaste de tu familia 500\$ en efectivo y 200 puntos afectivos, lo recibes del ESTADO.
11. Avanza hasta la casilla de “SALIDA”.

12. Has participado en acciones de contribución juvenil de tu comunidad, salga de “AISLAMIENTO SOCIAL” cuando sea necesario. (guarde hasta entonces).
13. Alquilaste una finca para pasar fin de año con tu familia, cada jugador te pagara 100\$ en efectivo.
14. Te pasaste una luz roja, paga una multa de 300\$ al ESTADO.
15. Te investigan por desperdiciar recursos ambientales de tu comunidad, es enviado a “AISLAMIENTO SOCIAL” inmediatamente.
16. Ganaste una beca en una renombrada universidad, recibes 300\$ en efectivo para manutención por parte del estado y 200 puntos afectivos.
17. Recibes un bono de 200\$ en efectivo por parte del ESTADO para educación.
18. Has tomado malas decisiones económicas con respecto a tu EMPRENDIMIENTO, pagas al ESTADO 300\$ en efectivo y 100 puntos afectivos por deudas.

CARTAS DE SUERTE:

1. Tienes una recaída en conducta de consumo, paga al ESTADO 400\$ en efectivo y 200 puntos afectivos para rehabilitación.
2. Te han multado por usar el celular mientras manejabas, pagas al ESTADO 200\$ en efectivo.
3. Avanza hasta la casilla “TRANSICIÓN”.
4. Te olvidaste de pagar tus obligaciones e ignoraste tus responsabilidades familiares, es enviado a “AISLAMIENTO SOCIAL” inmediatamente.
5. Cumpliste con tus buenas acciones ayudando en la casa de adulto mayor, sal de “AISLAMIENTO SOCIAL” cuando sea necesario. (guarda esta carta hasta entonces).
6. Avanza hasta HOGAR localidad alma viva, si pasa por la casilla “SALIDA” realiza las acciones correspondientes.
7. Te fuiste de fiesta todo el fin de semana y olvidaste pasar tiempo con tu familia, paga al ESTADO 500\$ en efectivo y 400 puntos afectivos.
8. Tus inversiones en el juego han sido provechosas recibes 300\$ en efectivo por parte del ESTADO.
9. Has tenido una riña innecesaria con tu grupo de compañeros, regresa 4 casillas.
10. Debes realizar un viaje de urgencia, avance hasta el paradero “FUTURO”.
11. Vendes una chaqueta de última colección por urgencia económica, pierdes 100 puntos afectivos que entregaras al ESTADO.
12. Te sacaste la lotería, recibes 500\$ en efectivo y 500 en puntos económicos.
13. Te has relacionado con un grupo nada confiable de tu entorno y han sido capturados, es enviado a “AISLAMIENTO SOCIAL” inmediatamente.
14. Tu compañero te ha involucrado en un problema en tu proceso de aprendizaje, debes pagar al ESTADO 400\$ en efectivo por daños.
15. Has ganado un curso de artes, recibes 200\$ en efectivo y 200 puntos afectivos.

16. Te han corrido de tu primer trabajo por no haber llegado a tiempo, pagas al ESTADO 400 puntos afectivos por impuntualidad.
17. No has cumplido con tus responsabilidades semanales por pasarla con tus amigos, pierdes 300 puntos afectivos.
18. Te habías comprometido a acompañar a tu familia a un viaje y lo has olvidado gastándote el dinero en tus amigos, pierdes 300 puntos afectivos.

PREGUNTAS ACERCA DEL PROCESO:

1. ¿Cuál es el objetivo del programa en el que se encuentra en la actualidad?
2. ¿Cuáles son los principales daños que sufre su cuerpo frente a la problemática?
3. ¿Cuáles son sus principales motivaciones en la vida?
4. ¿Cuáles son sus responsabilidades dentro y fuera de la institución?
5. ¿Qué beneficios obtiene al realizar conductas honestas y comprometidas?
6. ¿Qué dificultades presenta en el proceso reeducativo?
7. ¿Cuáles son sus fortalezas?
8. ¿Cuáles son sus debilidades?
9. ¿Cómo fue su adaptación al proceso reeducativo?
10. ¿Qué es lo que mayormente le genera inestabilidad emocional?
11. ¿Cuáles son sus estrategias de auto control?
12. ¿Qué es la reconciliación para usted?
13. ¿Cuáles son las maneras de ser asertivo?
14. ¿Cómo ha fortalecido su seguridad dentro del proceso?
15. ¿Para usted que es una crítica constructiva?
16. ¿Qué es verdad para usted?
17. ¿Qué es la restauración?
18. ¿Cuáles son sus estrategias de afrontamiento?
19. ¿A qué se refiere el crecimiento personal?
20. ¿Cómo se realiza un proceso de evaluación personal?

GLOSARIO:

AISLAMIENTO SOCIAL: Dejar algo solo o apartar a una persona de la comunicación y el trato con los demás.

ALQUILER: Pago de una suma convenida entre las partes para hacer uso de un inmueble o mueble durante un determinado periodo de tiempo.

BANCARROTA: El concepto alude a la quiebra de una compañía o a estar en ruinas en cuanto a la economía.

BONIFICACIÓN: Cantidad de dinero añadida a lo que una persona debe cobrar.

CONTRIBUCIÓN: Cantidad de dinero o de otro bien con que se contribuye para algún fin.

ESTABILIDAD: La situación equilibrada de diversas variables y situaciones en un plazo establecido.

ESTADO: Comunidad social con una organización política común y un territorio y órganos de gobierno propios que es soberana e independiente políticamente de otras comunidades.

INVERSIÓN: Acción de invertir una cantidad de dinero, tiempo o esfuerzo en una cosa.

LABOR SOCIAL: Son programas que implementan en la sociedad para ayudar a distintas instituciones públicas con el desarrollo de la actividad que se lleva en ella.

LOGRO: Éxito o resultado muy satisfactorio en una cosa.

OPORTUNIDAD: Conjunto de productos que se ofrecen en condiciones favorables.

PAGARE: Documento que extiende y entrega una persona a otra mediante el cual contrae la obligación de pagarle una cantidad de dinero.

PLANEAR: Elaborar o establecer un plan conforme al que se ha de desarrollar una actividad.

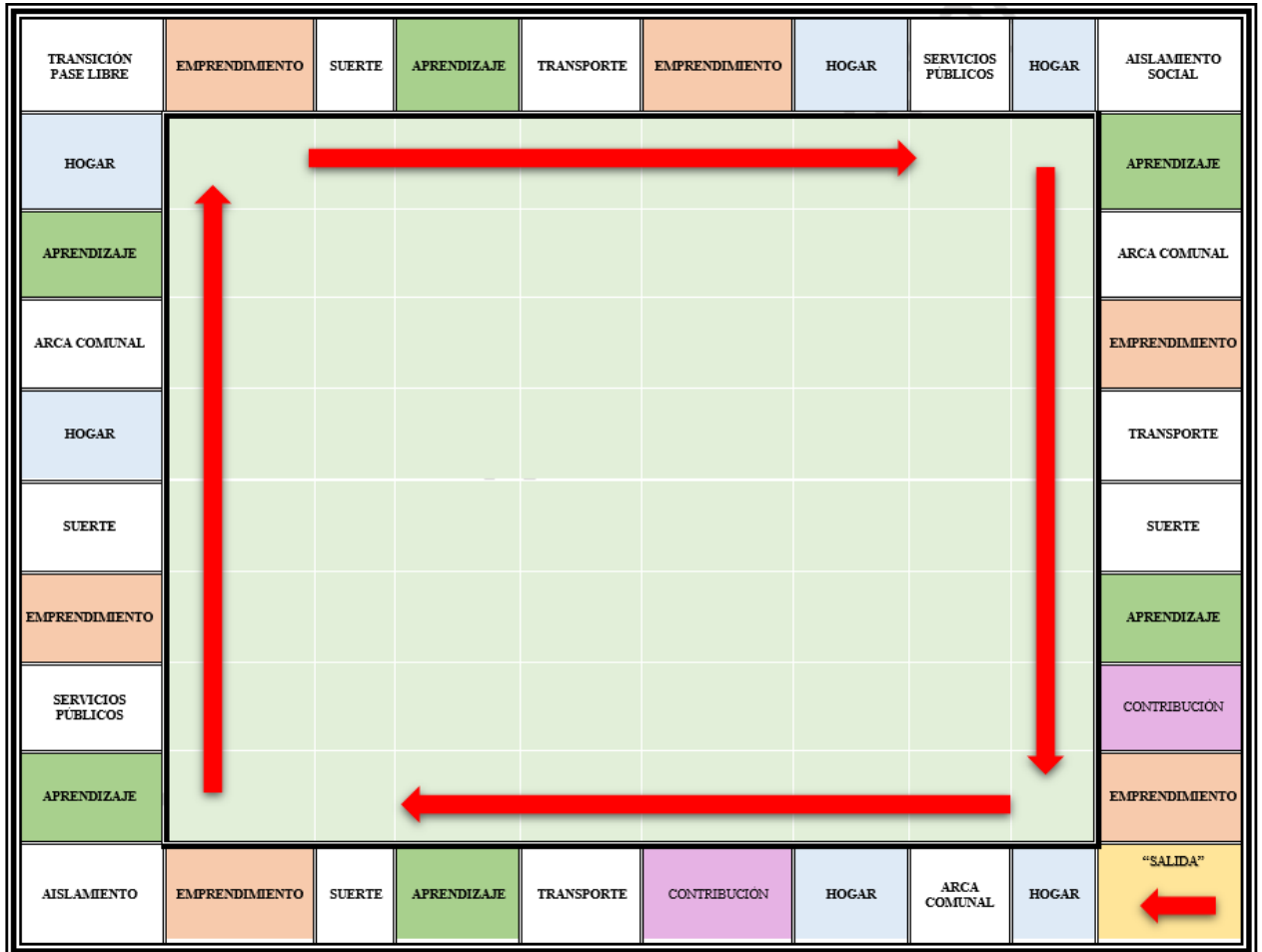
SERVICIO: Trabajo, especialmente cuando se hace para otra persona.

SUBSIDIO: Ayuda económica que una persona o entidad recibe de un organismo oficial para satisfacer una necesidad determinada.

TITULO: Documento que acredita un derecho; en especial un derecho de propiedad sobre cierta cosa.

TRANSICIÓN: Estado intermedio entre uno más antiguo y otro a que se llega en un cambio.

TABLERO



ANEXO 4: Encuesta “WAKAYA”

ENCUESTA DE CIERRE ACTIVIDAD “WAKAYA”	
NOMBRE DEL PARTICIPANTE	
GRUPO:	
PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Cómo fue tu experiencia jugando “WAKAYA”?	
¿Cuál fue tu decisión más acertada en la partida?	
¿Cuál fue tu decisión errónea en la partida?	
¿Qué fue más significativo en el juego para ti?	

<p>¿Qué opinas de las decisiones tomadas por los demás participantes?</p>	
<p>¿Cuál fue tu principal meta durante el juego?</p>	
<p>¿Cómo crees que se relaciona el juego con la vida cotidiana?</p>	