

◆ ◆ ◆

# UN ESPACIO PARA ADOLESCENTES

---

Manual de aplicación  
de los espacios lúdicos para  
adolescentes en conflicto  
con la ley penal.

Ministerio de Justicia,  
Derechos Humanos y Cultos  
del Ecuador.

---

Fundación Terre des hommes  
Delegación Ecuador.





**Manual de Implementación de los Espacios  
Lúdicos para Adolescentes en Conflicto con  
la Ley Penal, de los Centros de Adolescentes  
Infractores (CAI) y las Unidades Zonales de  
Desarrollo Integral (UZDI)**

## **CRÉDITOS**

### **Dra. Ledy Zúñiga Rocha**

Ministra de Justicia, Derechos Humanos y Cultos

### **Ab. Karla Benítez Izurieta**

Viceministra de Atención a Personas Privadas de Libertad

### **Equipo técnico**

Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos

Subsecretaría de Desarrollo Integral para Adolescentes Infractores

### **Verónica Navas**

Directora de Desarrollo Integral y Medidas Socioeducativas para Adolescentes Infractores

### **Paola Luzuriaga**

Directora de Inserción Social y Vínculos Familiares

### **Cristina Ortiz**

Analista

### **Veronique Henry**

Jefa de Delegación de Terre des hommes

### **Equipo técnico**

Susana Quiloango, Jefa del Proyecto de Justicia Juvenil Restaurativa

Gladys Montero, Proyecto Justicia Juvenil Restaurativa

### **Consultores**

Pilar Guzmán

Jorge Álvarez

Asociación Red para la Infancia y la Familia de América Latina y el Caribe Núcleo Ecuador

### **Diseño y Diagramación**

Treehouse Studio

leo@treehouse.ec

# PRESENTACIÓN MANUAL

El Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos, en su misión de velar por el acceso de las personas a una nueva justicia y la plena vigencia de los derechos humanos, impulsa, a través de la Subsecretaría de Desarrollo Integral para Adolescentes Infractores, la aplicación del Modelo de Atención Integral Socio-psico-pedagógico para Adolescentes Infractores y el Modelo para la Gestión y Aplicación de Medidas Socioeducativas No Privativas de la Libertad para Adolescentes Infractores.

El Modelo de Atención Integral Socio-psico-pedagógico para ser aplicado en los Centros de Adolescentes Infractores, tiene como objetivo “Garantizar que las y los adolescentes infractores que ingresan a los Centros logren su integración o reintegración familiar, social y comunitaria a través de un acompañamiento integral apegado a la garantía y plena vigencia de los Derechos Humanos”.

El Modelo para la Gestión y Aplicación de Medidas Socioeducativas No Privativas de la Libertad para Adolescentes Infractores tiene como objetivo “Garantizar que la o el adolescente que cumple con una medida socioeducativa no privativa de la libertad en las Unidades Zonales de Desarrollo Integral de Adolescentes Infractores, tenga un acompañamiento integral en el marco de la garantía de los Derechos Humanos consagrados en la Constitución de la República, Código de la Niñez y normativa Internacional, para resarcir el daño causado al Estado, sociedad y familia”.

Los Modelos, se encuentran basados en las políticas de restauración y reinserción social, y se los ejecuta mediante

## PRESENTACIÓN DEL MANUAL

procesos de reeducación para la/el adolescente infractora/or, en los cuales se generen relaciones educativas que posibiliten la reflexión y el análisis sobre su situación de conflicto con la ley. Se fundamentan en 5 ejes: educación, salud, autoestima y autonomía, formación ocupacional y vínculos familiares o afectivos; garantizando así, que las y los adolescentes infractores alcancen una reintegración en sus diferentes espacios, a través de un acompañamiento integral asumido por el Estado como parte de su política social.

El 15 de octubre del 2014, se celebró el Convenio entre el Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos y la Fundación Terre Des Hommes, con el objeto de establecer vínculos de cooperación entre la Fundación y esta Cartera de Estado en la implementación de un Sistema de Justicia Juvenil Penal, para que cuente con las herramientas necesarias para un adecuado tratamiento de las y los adolescentes en conflicto con la ley, con especial atención a aquellos más vulnerables, con miras a su reinserción en la sociedad y al fortalecimiento de la seguridad ciudadana, la paz social y el apoyo en el desarrollo de políticas de prevención de la violencia y de delincuencia juvenil.

Este trabajo conjunto está enfocado en el desarrollo de propuestas de formación que contribuyan en la adquisición de conocimientos y en el abordaje de los profesionales desde una perspectiva experiencial, generando destrezas y estrategias para un mejor trabajo con las y los adolescentes.

Como parte de esta cooperación, se han implementado espacios lúdicos en los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y las

Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI), con el objetivo de promover la autonomía de los adolescentes en conflicto con la ley penal, a través de juegos psicosociales.

Estos espacios cuentan con rincones lúdicos para aplicar experiencias de juego libre, juego psicosocial y juego comunitario, en donde se realizarán actividades de música, danza, canto, cine, lectura, baile, teatro, expresión corporal y manejo de espacios multimedia.

De este modo, se genera un uso del tiempo libre positivo con sentido pedagógico-educativo a través de actividades que permitan a las y los adolescentes adquirir capacidades cognitivas, lógicas, cooperativas y emocionales.

Para el funcionamiento de estos espacios, se ha elaborado junto con la Fundación Terre des hommes, el Manual para la Implementación de los Espacios Lúdicos para Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal, que se encuentran en los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI).

El Manual es una herramienta complementaria a los Modelos de privación y no privación, y tiene como objetivo proveer al personal que labora en los CAI y las UZDI, un marco conceptual del cual deriva un sistema de intervención técnica para generar proyectos de vida autónoma en las y los adolescentes. Estos proyectos deben estar centrados en el desarrollo de habilidades sociales básicas para la vida armónica en sociedad y a la vez, delimitar el rol del profesional como

## PRESENTACIÓN DEL MANUAL

un tutor resiliente que acompaña a las y los adolescentes en sus procesos de crecimiento, aprendizaje y reinserción.

Este Manual incluye también una sección para la implementación de los espacios lúdicos; en este procedimiento se consideró el diseño físico de los espacios, las estrategias técnicas para un monitoreo continuo del proceso de desarrollo del adolescente durante su estancia en los CAI y las UZDI y el acompañamiento del equipo técnico en el proceso de llegar a ser un tutor resiliente. Así, se genera una atención especializada que respete al adolescente como sujeto de derechos.

Dra. Ledy Zúñiga  
Ministra de Justicia, Derechos Humanos y Cultos.

# PRESENTACIÓN MANUAL

El aprender empieza con el juego. Para el niño o la niña en desarrollo, todo es un juego, porque todo lo toma de lo externo a manera de impresiones que serán positivas o negativas, que serán gratificantes o no gratificantes. En este sentido, el juego constituye una experiencia fundamental que introduce a los sujetos en la dinámica de conocer y entender su mundo interno en correlación con la dinámica externa, es decir, la norma internalizada de lo social. El juego constituye la mejor forma de incorporar la norma; es la mejor manera de inter relacionarse consigo mismo y con los otros, y es la mejor manera de aprender.

La construcción del sujeto es un proceso en el que interviene todo lo que rodea a la persona, por tanto, todo lo que se encuentra en su contexto. Por ello, hablar del desarrollo del sujeto es hablar de su forma de aprender, de su experiencia vital, de su socialización y de las formas en las que estas experiencias dejan huella tanto en su psicología como en su ámbito corporal.

Basada en esta reflexión, Terre des hommes está convencida de que la metodología lúdica experiencial es una visión diferente, además de una herramienta válida e importante para el desarrollo de habilidades sociales. Constituye una herramienta necesaria en espacios donde se requiere explorar y explotar las potencialidades de las y los adolescentes.

Este Manual de Implementación de los Espacios Lúdicos para Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal de los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y las Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI) es el resultado de un proceso de cooperación

## PRESENTACIÓN DEL MANUAL

interinstitucional entre Terre des hommes y el Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos, para la puesta en marcha de Ludotecas en los Centros de Adolescentes Infractores y las Unidades Zonales de Desarrollo Integral, ludotecas que constituyen espacios en los que se aplicará esta metodología a partir de una adecuada formación a los inspectores-educadores, equipos técnicos y personal administrativo de dichos centros, formación que se ha llevado a cabo durante el año 2016.

Este Manual tiene por objetivo dotar de herramientas necesarias para un adecuado tratamiento de las/los adolescentes en conflicto con la ley penal, mediante la formación, profesionalización y especialización de los equipos técnicos (Coordinadores, profesionales de la psicología, derecho, trabajo social, e inspectores-educadores de los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y de las Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI) que trabajan de manera directa con las/los adolescentes). Igualmente, se plantea reforzar el empoderamiento individual y colectivo de las/los adolescentes, y la integración de herramientas y procesos a dicha institución.

Esperamos que este Manual y el proceso de formación de los equipos de los CAI y UZDI, como parte de un conjunto de iniciativas implementadas por Terre des hommes en el marco de su proyecto de Justicia Juvenil Restaurativa en el Ecuador, contribuyan a mejorar las habilidades sociales de las y los adolescentes en conflicto con la ley penal, dándoles herramientas que les permitan una mejor reinserción en la sociedad.

Verónique Henry  
Jefa de Delegación Ecuador  
Fundación Terre des hommes.

# INDICE

CONTENIDO DEL MANUAL .....	1
1.SECCIÓN TEÓRICA .....	12
1.1.CONTEXTUALIZACIÓN .....	13
1.2.MARCO CONCEPTUAL.....	17
1.2.1.Adolescencia.....	17
1.2.2.Concepto de autonomía.....	19
1.2.3.Áreas Sociales para la Autonomía .....	19
-Salud Mental, Física y Reproductiva .....	20
-Integración social: amigos, pareja y familia .....	20
-Vocación y trabajo .....	21
-Aprendizaje y Socialización.....	22
1.2.4.Competencias Básicas para la vida armónica en sociedad .....	23
1.2.5.El juego .....	31
-Definiciones de varios autores .....	31
-El juego como necesidad, función social y desarrollo cognitivo .....	33
-El trabajo en grupo como lugar que favorece la resiliencia mediante el auto aprendizaje y el feed-back de los pares y/o inspectores/as-educador/as .....	34
-Importancia de la apropiación del espacio y la creación de una realidad lúdica comunitaria.....	34
-El juego y el objeto transicional. Herramientas de formación psico-emocional del proceso pedagógico entre la/el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI y la/el adolescente. ....	36
1.2.6.El concepto de vínculo y la importancia en el desarrollo humano.....	37
1.2.7.Visión Sistémica y Ecológico Social para pensar el proceso de la interiorización de la noción de ley o norma. ....	38
-La noción de norma vista desde una visión de ecología del desarrollo humano. ....	39
-Microsistema: el juego libre, el respeto propio y del otro: implementación de rincones lúdicos para el juego libre.....	40
-Mesosistema: el juego psicosocial, un inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI nos organiza .....	41
-Exosistema: el juego comunitario; derechos y responsabilidades aplicadas a la vida diaria. El juego comunitario y sus reglas. ....	43
-Macrosistema: la vida como sistema de interacciones .....	44

1.2.8.La institución como co-constructora de un plan de habilidades para la vida de cada adolescente dentro de cada CAI (plan sostenido en el tiempo).....	46
-El equipo técnico como acompañante del desarrollo de las habilidades resilientes del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y del adolescente .....	50
-El inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI como tutor de resiliencia .....	51

## 2.SECCIÓN METODOLÓGICA..... 54

2.1.EL JUEGO LIBRE, EL JUEGO PSICOSOCIAL Y EL JUEGO COMUNITARIO, TRES FORMAS DE REEDUCAR SOBRE LA FUNCIÓN E IMPORTANCIA DE LA LEY Y LA VIDA EN COMUNIDAD.....	55
2.2.LA METODOLOGÍA EXPERIENCIAL DE KOLB: PASOS LÚDICOS Y PEDAGÓGICOS PARA DISEÑAR UN JUEGO PSICOSOCIAL. ....	56
2.2.1. Creación de una comunidad de aprendizaje.....	59
2.2.2. Fases del modelo experiencial en la práctica .....	60
2.3. ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN DE JUEGO PSICOSOCIAL: .....	66
2.3.1. Actividad previa del inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI para acercarse a la habilidad a desarrollar (integración previa a un trabajo de grupo ).....	66
2.3.2. Desarrollo de la actividad propiamente dicha: experiencias concretas, momento reflexivo, conceptualización abstracta (objetivo de la actividad, aplicación práctica). ....	68
2.3.3. Recuperación de la vivencia emocional al cierre de cada sesión.....	69
2.4. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS PARA LA VIDA ARMÓNICA EN SOCIEDAD A TRAVÉS DE JUEGOS PSICOSOCIALES (COMPETENCIAS TRANSFORMADAS EN JUEGOS) .....	70
Fichas de planificación de juegos psicosociales .....	105
Hoja de Resultados .....	109

## 3.SECCIÓN IMPLEMENTACIÓN ..... 112

3.1.EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LAS/LOS ADOLESCENTES .....	113
3.1.1.Planes de vida para la autonomía, basados en desarrollo de habilidades básicas para vivir armónicamente en sociedad.....	113

3.1.2.Sistema de valoración de Habilidades Básicas para la vida armónica en sociedad (para adolescentes).....	114
3.2. IMPLEMENTACIÓN FÍSICA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS.....	121
3.2.1.Sobre la importancia de los ambientes (internos y externos).....	121
3.2.2.Organización de los aspectos a ser implementados: Límites y reglas.....	123
3.2.3.Estándar de calidad para el funcionamiento adecuado de una ludoteca.....	124
3.2.4.Implementación física de rincones lúdicos. Propuesta de ambientes (zonas de juego). .....	125
3.2.5.Implementación física de herramientas para juego comunitario.....	134
3.2.6.Implementación física para los juegos psicosociales. ....	140
3.3.EVALUACIÓN DE LA INSTITUCIÓN, DE LOS INSPECTORES/AS- EDUCADOR/AS Y DE LAS/LOS ADOLESCENTES.....	141
3.3.1.Perfil y competencias de un/ainspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y desarrollo de su capacidad para ser un tutor resiliente .....	142
3.3.2.Planificación de las sesiones del trabajo interdisciplinario entre inspectores/as-educador/as y equipos técnicos.....	145
4.BIBLIOGRAFÍA.....	148
4.1. BIBLIOGRAFÍA.....	149
4.2. GLOSARIO.....	152
5.ANEXOS.....	156
ANEXO 2. NOMBRES DE LIBROS POSIBLES PARA LA BIBLIOTECA.....	158
ANEXO 3. EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN CUERPO-MENTE.....	160
ANEXO 4. MATERIALES PARA LOS RINCONES DE LAS LUDOTECAS.....	161
ANEXO 5. LUDOTECAS MOVILES .....	164
SEMBRANDO EN LA VIDA.....	165

## CONTENIDO DEL MANUAL

El Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos en alianza estratégica con la Fundación Terre des Hommes Lausanne-Suiza, se encuentran interesados en fortalecer la implementación de un Sistema de Justicia Juvenil Penal, que cuente con herramientas necesarias para un adecuado tratamiento de las/los adolescentes en conflicto con la ley penal. Este objetivo se proponen lograrlo mediante la formación, profesionalización y especialización de sus equipos técnicos (Coordinadores, profesionales de la psicología, derecho, trabajo social e inspectores-educadores de los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y de las Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI) que trabajan de manera directa con las/los adolescentes. Igualmente, se plantea reforzar, el empoderamiento individual y colectivo de las/los adolescentes, y la integración de herramientas y procesos a dicha institución.<sup>1</sup>

Para alcanzar los objetivos planteados se elaboró el presente Manual, que busca afianzar la Guía de Autoformación Construyendo Oportunidades como herramienta complementaria al Modelo de Atención Integral Socio-Psico-Pedagógico aplicado en los Centros de Adolescentes Infractores, en el desarrollo de las habilidades para la vida de las/los adolescentes en conflicto con la ley penal. La elaboración de este manual se apega al lineamiento de “Asegurar que el Centro se constituya en una comunidad de aprendizaje en la cual se generen relaciones educativas que posibiliten la reflexión y el análisis de la/el adolescente sobre la situación que incidió para su ingreso al Centro y para que asuma su responsabilidad y la consecuencia legal de sus actos, y el hecho de lesionar bienes jurídicos de otro ser humano”. (MJDHC, 2014:21)

<sup>1</sup>Convenio Marco y Específico de Cooperación entre el Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos y la Fundación Terre des Hommes Lausanne-Suiza, suscrito el 15 de octubre de 2014 y 1 de julio del 2016, respectivamente.



“El Modelo de Atención Integral Socio-Psico-Pedagógico para ser aplicado en los Centros de Atención para Adolescentes Infractores y el Modelo para la Gestión y Aplicación de Medidas Socioeducativas No Privativas de Libertad para Adolescentes Infractores enfatizan en la importancia de un sistema de atención que encamine todas sus acciones y medidas hacia el interés superior de el/la adolescente” (MJDHC, 2014)

Para entender el concepto jurídico “interés superior de el/la adolescente” el mismo documento toma las directrices de la Corte Interamericana de los Derechos Humanos que menciona que dicho interés “se funda en la dignidad misma del ser humano, en las características propias de los niños y en la necesidad de propiciar el desarrollo de estos con pleno aprovechamiento de sus potencialidades, así como en la naturaleza y alcances de la Convención sobre los Derechos del Niño”.<sup>2</sup>

En el Modelo de Atención Integral Socio-Psico-Pedagógico para ser aplicado en los Centros de Atención para Adolescentes Infractores, se resalta la importancia de vivenciar una política pública de protección a las y los adolescentes en conflicto con la ley penal, que reconoce al adolescente como sujeto de derechos y al Estado como responsable de su protección integral, política que se fundamenta en construir mecanismos y condiciones para reducir los efectos negativos, físicos y psicológicos de la privación de libertad y con el fin de que esta sea establecida como el último recurso por el período mínimo necesario en el caso de las y los adolescentes (Art. 77, numeral 13 de la Constitución del Ecuador).

Así mismo, los Modelos en mención reconocen el principio de

---

<sup>2</sup>Opinión consultiva OC-17/2002 de la Corte Interamericana de los Derechos Humanos, sobre “Condición jurídica y derechos humanos del niño”. (en línea) disponible: [www.acnur.org/biblioteca/pdf/2212.pdf](http://www.acnur.org/biblioteca/pdf/2212.pdf), del 28 de agosto de 2002

participación, dentro del cual es esencial “darles conocimientos y aptitudes para que niñas, niños y adolescentes (quienes luego serán adultos) ejerzan sus derechos de acuerdo a su grado de desarrollo y madurez, y, también, para que respeten a los otros y sus derechos. Este ejercicio no se limita única y exclusivamente a los ámbitos organizativos y políticos que conocemos, el reto es descubrirlos, reconocerlos y desarrollarlos en espacios lúdicos, de aprendizaje, de relación familiar, con los amigos, los vecinos, los adultos; es decir, integrar el sentido de la participación como el ser parte de cada uno de los espacios de la vida de una persona”. (MJDHC, 2014:38)

Dentro de esta alianza de fortalecimiento a un sistema de justicia restaurativa, reparador y reeducativo es necesario que las/los inspectores-educadores y los equipos técnicos cuenten con herramientas conceptuales y prácticas para “realizar el





acompañamiento especializado en sus respectivas áreas, de acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos, plasmados en sus Modelos de Atención y Gestión; así como la Guía Construyendo Oportunidades, a fin de asegurar que la/el adolescente supere su situación de infracción a la ley penal, defina y redefina (cuando sea necesario) su proyecto de vida comprometido con el desarrollo personal, emocional, familiar y comunitario” (MJDHC 2014: 52).

Este acompañamiento busca desarrollar la resiliencia—entendida como la capacidad de mantener fortaleza para afrontar todas las dificultades que surgen en la vida personal, familiar, profesional y social en la/el adolescente, para considerar algunas circunstancias como riesgosas o peligrosas; no es un parámetro lineal, pues diferentes edades y contextos permiten dar sentido a esas experiencias de distintas formas. La manera cómo se responde a la adversidad y las situaciones extremas es componente crítico del desarrollo adolescente: “con la guía de personas adultas, niñas, niños y adolescentes pueden aprender a construir y desarrollar nuevas herramientas y estrategias más maduras para la solución de sus conflictos”. Por lo tanto, las teorías actuales “enfatan la importancia de construcción de relaciones y la interacción para ofrecer un marco social y cultural para su desarrollo”, porque “los y las adultas, sea de manera consciente o inconscientemente, aportan con conocimiento y experiencia para que ellos y ellas funcionen adecuadamente en sus comunidades” (MJDHC, 2014: 60)

En cumplimiento de otro objetivo específico del Modelo de Atención Integral Socio-Psico-Pedagógico para ser aplicado

en los Centros de Atención para Adolescentes Infractores, se establece como prioritario: “Entregar herramientas para el registro del proceso socio-psico-pedagógico que se desarrolla en el Centro a fin de contar con información que permita evaluar si se ha cumplido con el propósito y objetivos referidos a la atención integral a las y los adolescentes que tienen medidas cautelares o socioeducativas privativas de libertad” (Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos / Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2014: 22), se ha diseñado el presente Manual de Implementación de los Espacios Lúdicos para Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal de los Centros de Adolescentes Infractores (CAI) y las Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI) a nivel nacional.

Este Manual está diseñado para implementarse en el sistema de justicia para adolescentes en conflicto con la ley, tanto en los Centros para Adolescentes Infractores (CAI) como en las Unidades Zonales de Desarrollo Integral (UZDI), en ambos servicios el trabajo personalizado a través de un proceso de grupo (el desarrollo de habilidades para la vida, mediante un sistema de juego psicosocial basado en el modelo experiencial) puede implementarse sin problema. De acuerdo al artículo 371 del Código de la Niñez y Adolescencia, las medidas socioeducativas tienen como finalidad la protección y el desarrollo de los adolescentes infractores, garantizar su educación, integración familiar e inclusión constructiva a la sociedad, así como promover el ejercicio de los demás derechos de la persona de conformidad con la Constitución, instrumentos internacionales ratificados por el Ecuador y este Libro.

Existen dos clases de medidas socioeducativas: privativas de libertad y las no privativas de libertad.

El artículo 378 del Código de la Niñez y Adolescencia, plantea como Medidas Socioeducativas No Privativas de Libertad las siguientes:

- Amonestación
- Imposición de reglas de conducta
- Orientación y apoyo psico-socio-familiar
- Servicio a la comunidad
- Libertad asistida

El artículo 379 del Código de la Niñez y Adolescencia, plantea como Medidas Socioeducativas Privativas de Libertad las siguientes:

- Internamiento domiciliario
- Internamiento de fin de semana
- Internamiento con régimen de semiabierto
- Internamiento Institucional

Dentro de los CAI, el tiempo de permanencia es variable y permite que la/el adolescente redefina su posición con respecto a la ley y entienda sus deberes y responsabilidades con los otros, por lo tanto, también es un espacio para el uso del juego con el fin de desarrollar en ella/él las habilidades necesarias para un buen desenvolvimiento social luego de cumplida la medida privativa de libertad. Tanto en privación como en no privación, el trabajo con la familia de las/los adolescentes se vuelve prioritario como medida de prevención de la reincidencia, muchas veces los talleres teóricos no permiten la reflexión sobre las relaciones

humanas, no así una metodología experiencial de aprendizaje puesta en marcha por el uso del juego, ya que en el aquí y el ahora de la situación social que representa, se pueden generar espacios de reflexión para el crecimiento personal y familiar.

Este Manual, en suma, tiene por finalidad proveer al personal que labora en los CAI y las UZDI de un marco conceptual del cual deriva un sistema de intervención técnica, para generar proyectos de vida autónoma en las/los adolescentes, proyectos centrados en el desarrollo de habilidades sociales básicas para la vida armónica en sociedad, a la vez que delimita el rol del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI, como un tutor resiliente que acompaña a las/los adolescentes en su proceso de construcción de identidad y búsqueda de autonomía, que implica el ejercicio responsable de sus deberes y derechos.

El Manual consta de tres partes: una sección teórica, una sección metodológica y una sección de implementación.

En la sección teórica se desarrollan conceptos como adolescencia, autonomía, habilidades básicas para la vida, el juego, el vínculo, la ley entendida desde un modelo ecológico-social. Además, se realiza un análisis de la coparticipación de todos los actores que intervienen en los CAI (equipo técnico, inspectores/as-educador/as, adolescentes) y equipo técnico de las UZDI.

En la sección metodológica se profundiza en un nuevo modelo de intervención para el trabajo con las/los adolescentes institucionalizados o con medidas no privativas. Debido a conflictos con la ley se ha diseñado un proceso de intervención multidisciplinario (inspectores-educadores, equipos técnicos, institución) para fomentar la práctica de una justicia

restaurativa. Esta nueva metodología utiliza el juego como una estrategia para favorecer la progresiva interiorización de la noción de ley. A través de la puesta en acción de tres clases de juegos: libre, psicosocial y comunitario, estos espacios lúdicos se convierten en formas alternativas de círculos de discusión y diálogo formativo que buscan en la interacción humana y la reflexión de la acción una redefinición identitaria de la/el adolescente para que adquiera nuevas habilidades de interacción que favorezcan su reinserción social, evitando así la repetición de la conducta delictiva. Para lograr este objetivo se introduce al adolescente en la "Metodología Experiencial de Kolb", la misma que le permite



interiorizar los pasos lúdicos y pedagógicos para diseñar un juego psicosocial.

Por otro lado, se afianzan en el inspector-educador del CAI y en el equipo técnico de la UZDI las herramientas técnicas

necesarias para desarrollar un trabajo en grupo con las/los adolescentes, como el lugar que favorece la resiliencia mediante el autoaprendizaje y el feed-back de los pares e inspectores/as-educadores/as, actividad que está en la base del juego libre y el juego comunitario.

En el Manual se analiza una lista de Competencias Básicas para la vida armónica en sociedad. Cada habilidad consta de una descripción conceptual, un ejercicio previo recomendado para el inspector-educador del CAI o el equipo técnico UZDI y un modelo de juego psicosocial basado en la habilidad a desarrollar. Cada juego consta de objetivos, requisitos de los participantes, desarrollo del juego, momento de interiorización de la habilidad y aplicación de la habilidad adquirida.

También incluye una sección para la implementación de las ludotecas en los CAI y las UZDI; en este procedimiento se ha considerado el diseño físico de los espacios y el cambio de mentalidad del inspector-educador para reconocer que una ludoteca no es solo una sala de juegos sino también una forma de ser y de actuar en las diversas interacciones con la/el adolescente, donde prima su función educadora y formativa.

En el Manual se analizan las estrategias técnicas necesarias para un monitoreo continuo del proceso de desarrollo de la/el adolescente durante su estancia en el CAI, así como el acompañamiento del equipo técnico hacia el inspector-educador en el proceso de llegar a ser un tutor resiliente, sin olvidar el rol fundamental que adquiere la institución como un agente importante en la implementación de un sistema de justicia restaurativa.

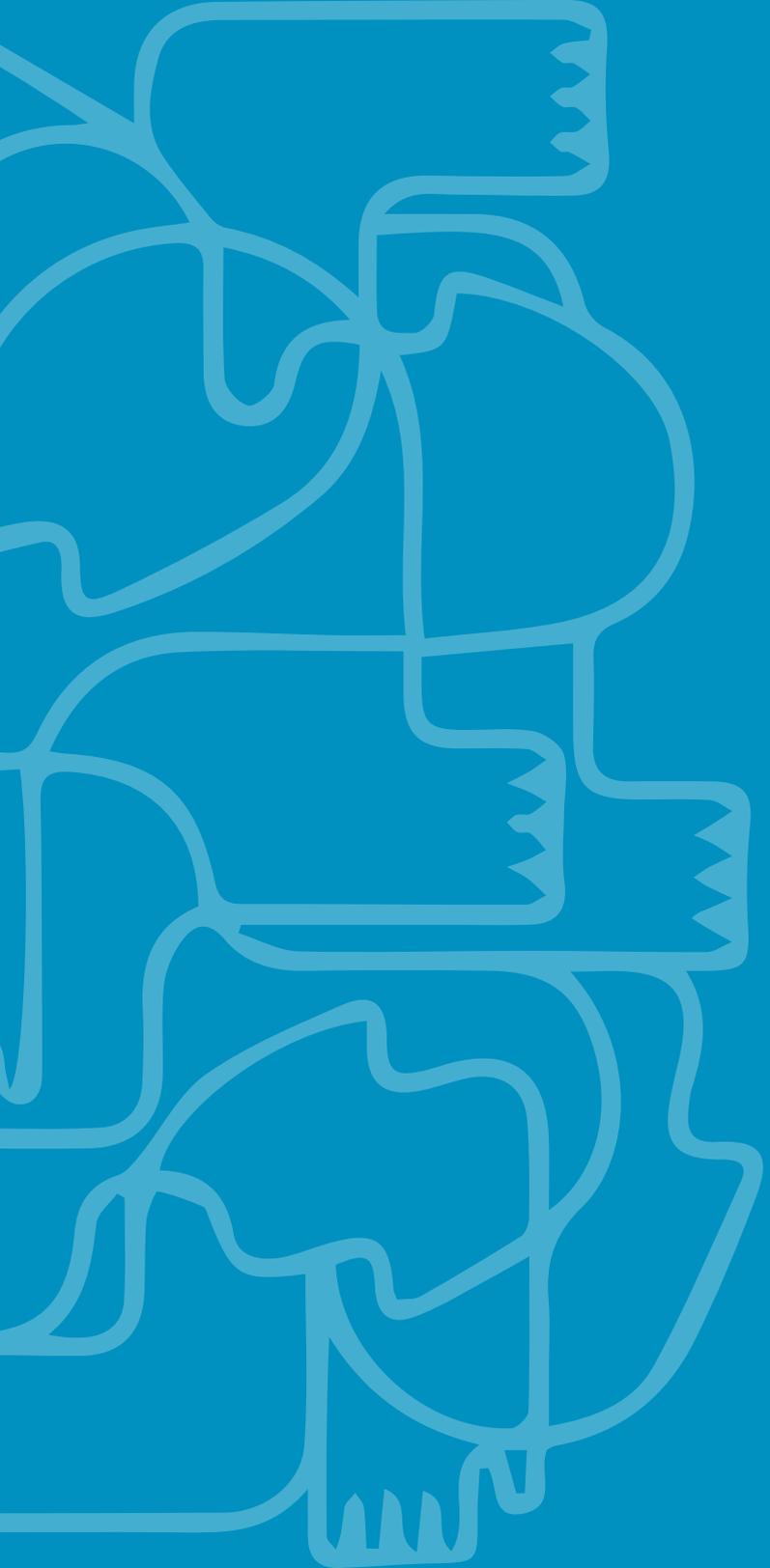


Finalmente, este documento tiene varios anexos, documentos complementarios para que los inspectores-educadores cuenten con el material necesario para profundizar en la tarea que este Manual incentive: un esquema de planificación mensual para las/los inspectores-educadores y algunas técnicas corporales que contribuyen a bajar las tensiones y el estrés favoreciendo el autocuidado de los que cuidan de otros, un listado de libros de autores que realizan literatura juvenil y un listado de materiales por rincón que será adquirido de acuerdo al número de beneficiarios.

Adicionalmente, se ha incluido la agenda de los procesos de capacitación que se realizan para la implementación del Manual, a fin de que a futuro se replique dicha formación que favorezca la sostenibilidad del proyecto, en vista de la rotación de personal que regularmente se produce en las instituciones del sector público.



# 1. SECCIÒN TEÒRICA



## 1.1.CONTEXTUALIZACIÓN

El adecuado funcionamiento de la sociedad se basa en un equilibrio entre derechos y responsabilidades asumidos por los miembros que la integran; cuando se da la ruptura de este estado, lo importante es desarrollar métodos para el restablecimiento del mismo, de allí surge la necesidad de **una Justicia Restaurativa en la que lo importante no sea el castigo sino la reconciliación**. La justicia vista desde este enfoque busca que los miembros de la comunidad, la víctima y la o el infractor/a lleguen a acuerdos sobre el incidente y tomen las decisiones necesarias para continuar con el curso regular de sus vidas.

La Justicia Restaurativa parte del supuesto de que el delito «es un problema social y comunitario» y, por consiguiente, es «un problema de la comunidad que surge en la comunidad y debe resolverse por la comunidad ... Pretende devolver el protagonismo a la sociedad civil, generar tejido social, crear sinergias que mejoren la calidad de vida, etc. ... La comunidad puede y debe involucrarse en la prevención del delito, en el tratamiento del mismo y en la reintegración social de los infractores. Es una de las múltiples formas de ejercicio de ciudadanía democrática” (Segovia, 2011:161)

**Dentro de los procesos de Justicia Restaurativa la/el adolescente en conflicto con la ley debe reconocer la responsabilidad de sus actos, el daño que ha causado con su conducta y debe asumir la responsabilidad de restituir o reparar el perjuicio o daño ocasionado a la víctima y a la comunidad.**

Para lograr que la/el adolescente entienda la gravedad de su falta, asuma su responsabilidad y repare el daño provocado con su conducta, la familia, la sociedad y el Estado se vuelven garantes y ordenadores de los procesos de formación indispensables para que las/los adolescentes en conflicto con la ley ejerzan sus derechos de acuerdo al grado de desarrollo o madurez, y también respeten a los otros y sus derechos. Este derecho de participación implica que el adolescente en conflicto con la ley se redescubra, se reconozca, y se desarrolle en espacios lúdicos, de aprendizaje, de relación familiar, con los amigos, desde su lugar de sujeto de derechos (persona capaz de pensar, pensarse, reflexionar y participar de las decisiones que lo implican).

**Cuando un adolescente presenta riesgo y/o conflicto con la ley, se puede considerar que en su desarrollo regular existen ciertas habilidades que no las ha podido interiorizar adecuadamente:**

no tiene una buena capacidad de negociar, de ceder, de cambiar de perspectiva; presenta imposibilidad de conseguir lo que desea sin conflicto (agresividad, impulsividad), no reconoce, verbaliza o utiliza los sentimientos en la interacción con otras personas para delimitar su mundo interno y el mundo de los otros; tiene pocas habilidades de interacción con sus pares y sus parejas por cierta inestabilidad emocional y dificultad en sus apegos y en su comunicación.

Esta situación de las/los adolescentes en conflicto con la ley se ve agravada, en la mayoría de los casos, por una inserción en un contexto familiar disfuncional y multiproblemático en el que generalmente se repiten patrones de conducta agresivos o disruptivos con la ley, con violencia dentro de sus miembros y otros riesgos psicosociales.

No es raro que estos adolescentes tampoco hayan logrado una inserción social favorable; regularmente se puede notar que presentan actitudes desfavorables con respecto al aprendizaje, a veces incluso con deserción escolar temprana, cuando su edad demanda el desarrollo de esta tarea evolutiva.

Dentro de este panorama complejo, **la justicia juvenil tiene la difícil tarea de apoyar a las/los adolescentes para que reviertan esta situación, impulsando su resiliencia y ayudándolos a desarrollar las habilidades que no poseen o las poseen en mínima proporción. La institucionalización tiene el objetivo de proveer un espacio de crecimiento personal para que la/el adolescente pueda usar o dar sentido a lo social y redefinir su modelo de funcionamiento en el mundo.**

Sin embargo, los sistemas de privación de libertad pueden ser tanto un factor de riesgo como de protección. Es tarea de los inspectores/as-educador/as y el personal técnico de estas instituciones implementar estrategias para lograr el crecimiento psicosocial del adolescente, evitando la incursión en conductas de mayor riesgo. Se debe considerar que la medida privativa de libertad de la que es objeto puede ser un factor que fomente en la/el adolescente mayor rebeldía ante un sistema social, que siente que no lo comprende o apoya, sino que lo reprime por la conducta disruptiva que ha tenido.

**Dentro de las diversas estrategias con las que pueden contar los equipos técnicos e inspectores-educadores, el juego se presenta como un espacio privilegiado para el ejercicio de nuevas habilidades de socialización,** con lo que la/el adolescente es capaz de conocer por medio de la experiencia lúdica sus derechos y

responsabilidades con respecto a sus pares, los adultos, la institución y lo social; así se vivenciará la ley como un elemento esencial de todo proceso de socialización.

El adulto (equipo técnico inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI), desde esta perspectiva, se vuelve un agente de resiliencia.

**El adulto (educador, equipo técnico), desde esta perspectiva, se vuelve un agente de resiliencia.**



## 1.2.MARCO CONCEPTUAL

### 1.2.1.Adolescencia

**La adolescencia es parte del ciclo vital de las personas, constituye un proceso de transición entre la infancia y la adultez en el que se emprende la búsqueda de una identidad y autonomía;** implica cambios físicos y psicológicos que generan modificaciones en la forma de relacionarse con el mundo.

Son varias las pérdidas que la/el adolescente debe enfrentar durante esta etapa: duelo por pérdida de la condición de ser niño, duelo por el cuerpo infantil, duelo por la dependencia de los padres, duelo por los padres de la infancia; a la vez, los padres también entran en duelo por la pérdida de la idealización que tuvieron con sus hijos o hijas. Todas estas pérdidas simbólicas redefinen las relaciones familiares e implican un proceso de adaptación a la nueva situación (este proceso muchas veces deriva en crisis familiares significativas).

La adolescencia puede ser vista con una doble perspectiva, por un lado como una fase crítica del desarrollo que se presenta con tensión y conflictividad, y por otro como un estado de bienestar y aprendizaje; la forma como sea asumida depende del entorno social o la comunidad que lo signifique; por lo tanto, el contexto en que se desarrolla la/el adolescente se convierte en el eje fundamental que permite la construcción de la identidad que busca la/el adolescente.

Desde la visión positiva, ya que este es un período de transición, es posible realizar intervenciones que propendan al reconocimiento personal y la búsqueda de capacidades, habilidades y recursos para generar renovados proyectos en las diferentes esferas de la vida.

**La adolescencia es vista como un proceso de transición entre la infancia y la adultez, que tiene por objetivo consolidar una identidad, que incluye elección de una ocupación, adopción de los valores que van a regir la vida y el desarrollo de una identidad sexual satisfactoria.** El riesgo de no lograr esta tarea es caer en una confusión de identidad permanente. En este proceso de devenir en “un adulto responsable socialmente”, la tarea de los otros adultos es ayudar al adolescente a desarrollar su capacidad de autonomía (Coleman, 2003: 11).

Cada persona es un sistema abierto que, al entregar y recibir información con otros sistemas, se modifica en su estructura interna constantemente, por lo tanto, el contexto influye en la persona y ella influye en el contexto. Cada persona es única como forma de organización; cada adolescente procesa, actualiza y asimila información de su medio constantemente, está en un continuo devenir, **el desarrollo es un proceso de construcción y reconstrucción de significados, enmarcado en los cambios en los vínculos con las personas significativas de su ambiente.** Los vínculos son una fuente principal para la construcción y consecuente diferenciación de la/el adolescente.



## 1.2.2. Concepto de autonomía

Una persona autónoma es aquella que se valora a sí misma, es independiente, se vale por sí misma, tiene la capacidad para utilizar sus propios recursos y los de su entorno y ha logrado tener medios económicos suficientes para satisfacer sus necesidades básicas, además posee la capacidad de elegir libremente sus vínculos afectivo-emocionales y tiene un proyecto de vida definido por sí misma.

**Dentro del concepto de autonomía, es fundamental pensar en la idea de “responsabilidad social” que la/el adolescente debe adquirir para vivir en comunidad y relacionarse armónicamente con sus pares;** la/el adolescente desarrolla este proceso mental gracias a una relación firme y amorosa con la que los adultos le van enseñando el respeto y afecto a las otras personas (Coleman, 2003: 81-82)

## 1.2.3. Áreas Sociales para la Autonomía

**Un proyecto de vida que permita a las/los adolescentes un desarrollo pleno de sus potencialidades y a la vez una adecuada inserción entre sus pares, con su familia, con su contexto social, implica que la/el adolescente conjugue por lo menos cuatro áreas sociales fundamentales para la autonomía: salud mental, física y reproductiva; pareja, familia y amigos; vocación y trabajo; aprendizaje y socialización.**

**Estas cuatro áreas solamente pueden ser proyectadas en un plan de vida cuando la/el adolescente ha desarrollado las habilidades necesarias para vivir en armonía,** por eso en este documento se profundiza en estas habilidades de manera que la/el inspector-educador, al ser un tutor de

resiliencia, busque durante todo el proceso en que esté cerca al adolescente el desarrollo e implementación de esas cualidades psicoemocionales.

## Salud Mental, Física y Reproductiva

Esta área tiene que ver con la generación de conocimientos, actitudes y prácticas para promover un equilibrio biopsicosocial del adolescente. Implica dos subáreas:

- Autocuidado personal: Higiene personal; nutrición; asistencia a controles médicos periódicos; responsabilidad en la toma de medicamentos (en caso de enfermedades crónicas o trastornos mentales); atención médica específica (dental); estabilidad emocional y mental.
- Salud sexual y reproductiva: Planificación familiar; métodos anticonceptivos; prevención de ITS. En esta área es fundamental resaltar que la sexualidad es ante todo una experiencia afectiva profunda entre dos personas que mantienen un vínculo emocional importante, por lo tanto, implica deberes y responsabilidades para la adecuada interacción social que este lazo requiere, dejando fuera toda expresión de violencia.

## Integración social: amigos, pareja y familia

Esta área está encaminada a la generación de conocimientos, actitudes y prácticas orientadas a fortalecer el ámbito relacional: personal (amigos y pareja), familiar, comunitario y social. Comprende tres subáreas:

- **Habilidades sociales:** Relaciones interpersonales; integración social; generación de redes sociales de apoyo; comunicación asertiva; habilidades para la resolución de conflictos personales e interpersonales y creación de códigos de convivencia (entre pares, en la pareja y en otras interacciones sociales).
- **Formación en derechos y responsabilidades:** Conocimiento de procesos legales y servicios comunitarios para el ejercicio de una justicia plena (es fundamental que las/los inspectores-educadores cuenten con los conocimientos necesarios sobre procedimientos legales para acompañar a las/los adolescentes en este plano).
- **Vinculación a la comunidad:** Participación en grupos juveniles; participación ciudadana, recreación y uso del tiempo libre.

## Vocación y trabajo

Esta área busca el desarrollo de conocimientos, actitudes y prácticas para la realización profesional-vocacional y el desarrollo de las capacidades para la obtención de una fuente de recursos económicos, mediante el trabajo. Comprende dos subáreas:

- **Orientación vocacional y profesional:** Pasantías laborales; inserción laboral.
- **Desarrollo personal:** Autoestima; habilidades sociales; motivación para proyectar una meta y conseguirla; habilidades para conseguir empleo; emprendimiento (como actitud mental referente a la capacidad de creer que se puede generar recursos y la concreción de esta creencia en la realidad); administración del dinero.

## Aprendizaje y Socialización

**Esta área comprende las etapas de desarrollo y habilidades cognitivas básicas que deben construir las/los adolescentes para llegar a la vida adulta.** La transición por las diferentes etapas evolutivas implican un proceso mediado por la función codificadora del adulto que permite la construcción narrativa de las diferentes situaciones que vive la/el adolescente.

Desde un enfoque ecológico del desarrollo, se concibe al ser humano en una progresiva acomodación mutua entre el individuo (activo, en desarrollo) y las propiedades cambiantes de los entornos en los que vive (estos entornos también se hallan afectados por contextos más grandes). Existen cuatro entornos en relación con la persona:

- **Microsistema:** es el contexto más cercano a la persona: familia y escuela;
- **Mesosistema:** es el barrio, el ambiente laboral;
- **Exosistema:** no involucra la participación directa de la persona, pero puede afectar su realidad, por ejemplo: el trabajo de los padres, el círculo social de los hermanos o la familia, las relaciones comunitarias, la comunidad religiosa a la que pertenecen los padres, etc.; y,
- **Macrosistema:** que constituyen la cultura e ideología.

Adicionalmente a este enfoque ecológico, es importante considerar que la/el adolescente también, dentro su proceso de transición entre

la infancia y la adultez, va a desarrollar su capacidad cognitiva. Desde la teoría de las Inteligencias Múltiples, de Gardner, los seres humanos presentamos por lo menos ocho habilidades del pensamiento: inteligencia lógica-matemática; inteligencia lingüística; inteligencia espacial; inteligencia musical; inteligencia corporal-kinestésica; inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal; e inteligencia emocional.

### **1.2.4. Competencias Básicas para la vida armónica en sociedad**

Competencia es un saber hacer complejo, resultado de un proceso de integración, de movilización y de gestión de capacidades, destrezas y conocimientos, utilizados de manera eficaz y en situaciones afines con un hilo conductor común.

Una/un adolescente, en su transición del mundo infantil al mundo adulto, debe desarrollar una diversidad de competencias que le permitan insertarse adecuadamente en las cuatro áreas básicas para la vida: salud mental, física y reproductiva; integración social: amigos, pareja y familia; vocación y trabajo, y, aprendizaje y socialización. Estas competencias diversas se pueden agrupar en tres elementos estructurales básicos del yo: la integración, la personalización y la construcción de objeto.

## Habilidades básicas para una convivencia armónica en sociedad

ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA DEL YO	COMPETENCIAS BÁSICAS			ÁREAS SOCIALES PARA LA AUTONOMÍA
INTEGRACIÓN (YO- NO YO)	Intimidad vs Aislamiento	Amor	Ágape, filia, eros	Pareja, familia, amigos
			Amor propio – Amor al otro	
		Manejo de la Agresividad	Autorregulación- Límite	
			Empatía -Crueldad	
Productividad	Identidad-Confusión		Vocación y Trabajo	
	Confianza-Desconfianza			
	Laboriosidad- Inferioridad			
	Generatividad-Estancamiento			
PERSONALIZACIÓN (PSIQUE-SOMA)	Vitalidad: alegría			Salud: Mental, física y reproductiva
	Sexualidad: gozo			
	Creatividad: creación y manejo del tiempo libre			
	Trascendencia: unidad			
	Afectividad: vivir con otros	Necesidades básicas Humanas (Maslow): fisiológicas, seguridad, afiliación, reconocimiento, auto realización.		
Sentimientos: pienso, siento, actúo				
Comunicación de los afectos				
CONSTRUCCIÓN DE OBJETO (REALIDAD INTERNA –REALIDAD COMPARTIDA)	Criterio de realidad	Juicio (Habilidades cognitivas básicas)	Orientación, atención, memoria, síntesis, deducción, cálculo, lenguaje (estos elementos están tomados de la prueba MINI MENTAL STATE EXAMINATION (MMSE) que es uno de los tests más usados dentro de la neurología para determinar un estado mental adecuado de una persona)	Aprendizaje y Socialización
			Planificación a futuro-manejo de la frustración (comprensión, y manejo de las emociones, especialmente la ira)	
	Comunicación no violenta	Manipulación-sedución-cooperación		
		Patologías del objeto transaccional: mentir-robar-matar-adicción		

Para Winnicott (1979b), el yo, es una construcción mental que nos permite mantener una sensación imaginaria de unidad y relaciones estables con el mundo exterior (no-yo). Para el adecuado funcionamiento del yo, debemos considerar tres elementos básicos de su estructura: integración (yo-no yo), personalización (psique-soma) y construcción del objeto (realidad interna-realidad compartida).

- 1) **Integración:** sensación de unidad del ser, que permite la percepción de la diferencia que se establece entre el yo y el mundo (no-yo).
- 2) **Personalización:** sentimiento de que la persona de uno se halla en el cuerpo propio (la unión psique-soma, mente-cuerpo).
- 3) **La construcción de objeto:** permite la apreciación del espacio, del tiempo, de la realidad; gracias a ese contacto el ser humano establece la relación primaria con la realidad externa, por lo tanto, diferencia el mundo de las representaciones del mundo de los objetos concretos que los circundan.

En este Manual se busca integrar las diferentes habilidades necesarias para vivir en sociedad, en relación al área del yo que podría ser más afín, de manera que se puede pensar en un sistema unificado de habilidades y elementos del yo de las personas.



## Habilidades para la vida

HABILIDADES PARA LA VIDA	CONCEPTO BÁSICO
Intimidad vs. Aislamiento	La intimidad es la habilidad para lograr y mantener relaciones saludables con las otras personas, relaciones donde ambas partes logren su completo desarrollo (su opuesto es el aislamiento).
Amor	Sentimiento de afecto e inclinación hacia una persona o cosa a la que se le desea todo lo bueno.
Ágape	Es un amor digno entregado a la humanidad, compasivo, atento, desinteresado, altruista, que se maravilla en dar; es el amor universal.
Filia	Es un amor que une, es lealtad a los amigos, a la familia; es un compartir mutuamente.
Eros	Es el amor pasional que se presenta al principio de las relaciones, en la fase del enamoramiento, y que se mantiene dentro de las parejas por la pasión.
Amor propio-Amor al otro	Preocupación por uno mismo y responsabilidad por el otro, con justa medida en ambos polos.
Manejo adecuado de la agresividad <sup>3</sup>	Es la capacidad de las personas de manejar su tendencia a actuar o a responder de forma violenta para expresar su malestar, sin dañar a las otras personas. Implica el fortalecimiento de los recursos psicológicos necesarios para reaccionar adecuadamente ante una situación que podría desencadenar un acto violento.
Autorregulación-Límite	Capacidad para regular los efectos complejos aportados por las relaciones conflictivas con las personas.
Crueldad-Empatía	Empatía implica una participación afectiva de la persona en una realidad ajena a ella (ponerse en los zapatos del otro); lo opuesto es la crueldad.
Culpa-Reparación	Responsabilidad a causa de un suceso, de una acción negativa o perjudicial, que se atribuye a una persona o a una cosa. La reparación es la capacidad de componer el suceso o la acción negativa que genera la culpa.

Productividad	Capacidad para producir o generar cosas.
Identidad-Confusión	<p>La identidad es un proceso de construcción de una persona que implica la adquisición de valores, pensamientos, sentimientos para una buena integración personal y social.</p> <p>La identidad comprende la sensación individual de un sentido de la existencia, a la vez que la integración psicosocial y psicosexual.</p> <p>La integración social significa la sensación de formar parte de un grupo, entendiendo sus normas propias y formas de interacción con otros grupos.</p> <p>La integración psicosexual tiene que ver con la capacidad de confiar, compartir amor y ser leal.</p>
Confianza-Desconfianza	La confianza es la sensación de seguridad y bienestar generados por un vínculo afectivo en el que la persona se siente aceptada, amada y recibida amorosamente. La desconfianza es su opuesto.
Laboriosidad-Inferioridad	La laboriosidad es la capacidad de esforzarse por realizar actividades sobre el funcionamiento de las cosas de manera independiente, aplicando el propio conocimiento y habilidades. La inferioridad, pensada desde la teoría de Erickson, es la sensación de no poder realizar estas actividades.
Generatividad-Estancamiento	La generatividad es la capacidad de cuidado propio y preocupación por el bienestar de los suyos y las generaciones futuras (realizando acciones que aseguren este cuidado). El estancamiento es la sensación de incapacidad y nulidad en el cuidado propio y ajeno.
Vitalidad	Alegría de vivir, ímpetu vital, energía con la que se realizan las cosas cotidianas.
Sexualidad	Implica la relación con la fuente del deseo, el placer corporal y vital en general, en conexión con la identidad sexual.
Creatividad	Capacidad de innovar, expresar y construir.
Trascendencia	Se refiere a la posibilidad de una persona de reconocerse valiosa en el mundo gracias al sentido que ha construido para estar viva. Por medio de la interacción con las otras personas y al saberse parte de un colectivo más amplio, la persona descubre que su vida tiene una razón de ser dentro de un entramado social, por lo tanto entiende que sus actos repercuten para bien de los otros y del mundo.

<sup>3</sup>La agresividad es un sentimiento natural y normal de todos los seres humanos cuando nos enfrentamos a situaciones frustrantes, lo importante es aprender a expresar este sentimiento, de manejarlo adecuadamente para lograr mejorar la situación molesta. En cambio, la violencia es la expresión incorrecta de la agresividad, pues implica que la persona no es consciente del daño a los otros o a sí mismo.

Afectividad	Capacidad de generar vínculos positivos con otras personas a través del amor, amistad, altruismo, empatía (esta capacidad se desarrolla con base en modelos aprendidos en la interacción con sus figuras de autoridad –modelos identificatorios).
Necesidades básicas	Fisiológicas, seguridad, afiliación, reconocimiento y autorrealización.
Sentimientos: pienso, siento, actúo	Se refiere a la capacidad de mantener coherencia entre el pensamiento, el sentimiento, la acción y la conciencia del funcionamiento de estas tres esferas en forma unificada.
Comunicación de afectos	Comunicación significa exponer lo que sucede en el interior de uno, para lograr la ayuda en la contención de la situación por parte de otros.
Criterio de realidad	El reconocimiento del propio sujeto respecto a la realidad que vive, y por otro lado, su forma de moverse y actuar en esa realidad, conducta que debe estar en concordancia con lo socialmente esperado para esa situación.
Juicio (habilidades cognitivas básicas)	Capacidad para captar y entender la realidad mediante las funciones básicas a través de las ideas o información que llegan a nuestro cerebro.
Orientación	Es el conjunto de funciones psíquicas que nos permiten darnos cuenta, en cada momento, de la situación real en la que nos encontramos, especialmente en las categorías espacio-temporales.
Atención	Es la capacidad de focalizar, seleccionar, privilegiar la información que ingresa a nuestro cerebro a través de los sentidos. Es la asignación de recursos neuronales en la recepción y el procesamiento de la información.
Memoria	Capacidad cognitiva básica, es un proceso que permite aprehender nueva información, almacenarla y recuperarla.
Síntesis	Es la destreza cognitiva que permite organizar y reorganizar un conjunto de datos por clases, categorías o conceptos.
Deducción	Es llegar a una conclusión a partir de conceptos generales para llegar a conclusiones particulares.

Cálculo	Es la capacidad de realizar funciones organizadoras relacionadas con la lógica, la estrategia, la planificación o la resolución de problemas.
Lenguaje	Es la capacidad de expresar, mediante un sistema de códigos, significados de objetos del mundo exterior, así como acciones, cualidades y relaciones entre los mismos.
Planificación a futuro-Manejo de frustración	La planificación es la programación del itinerario que una persona escoge como mejor opción para direccionarse en el futuro. Muchas veces, a pesar de lo planificado, las situaciones no resultan según lo esperado y la persona debe tener la capacidad de tolerar la falla, adaptarse a la situación y crear nuevas alternativas (tolerar la frustración).
Manipulación-sedución-cooperación	Manipulación: comprende todas las formas en que se puede elaborar una estrategia destinada al refuerzo, la aceptación o la modificación de una determinada actitud, conducta o hábito (convencer, imponer). Sedución: está relacionada con la persuasión y generalmente envuelve una serie de ofertas que tienen como propósito que las demás personas caigan en la tentación; muchas veces la seducción comprende aspectos sexuales, por lo tanto, quien seduce busca influir en los deseos y emociones de los demás. Cooperación: es trabajar en conjunto con otros para conseguir un fin específico.
Patologías del objeto transicional: mentir-robar-matar-adicción	La vida implica muchas pérdidas, situaciones que deseáramos que no acontezcan pero suceden. Cuando la persona no es capaz de lidiar con esa sensación de carencia aparecen patologías como la mentira, el robo, el asesinato o la adicción, que se constituyen en formas de negación de esa realidad dolorosa; a estas conductas se las conoce como patologías del objeto transicional.

## 1.2.5.El juego

### Definiciones de varios autores

El juego es la actividad principal de la infancia, aunque en todas las edades se sigue manteniendo como una actividad importante, que se relaciona con el aprendizaje de la vida y sus normas. Se produce en un espacio, un tiempo y bajo unas normas de seguridad necesarias para que la persona que participe en él no resulte lastimada.

**Se concibió por mucho tiempo al juego como una actividad sin ninguna finalidad importante, pero se ha demostrado que es la principal actividad de socialización en la infancia, porque permite que la niña y el niño integren su vida las leyes que fundamentan las relaciones sociales.** Al principio del desarrollo, el juego es básicamente solitario, pero paulatinamente se va transformando en juego con pares, hasta constituir la base de la cultura misma.

Existen varias teorías con respecto a la función del juego, entre ellas tenemos:

Para Jean Piaget el juego es parte de la formación del símbolo, pues permite al niño o niña enfrentarse a una realidad imaginaria, pero a la vez se aleja de ella. Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo (los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno). (Castorina, 1996).

Lev Vygotski dice que el juego es una representación mental, pero

no solo se limita a un proceso cognitivo, su función se centra principalmente en aspectos afectivos (las motivaciones y las circunstancias del sujeto). (Castorina, 1996)

Para Donald Winnicott (2003) el juego es una actividad que permite conciliar la realidad con el mundo interno; para él, el juego fundamenta la zona transicional donde el ser humano admite una realidad interna y externa a la vez, esta zona pacificante permite que las personas logren controlar sus estados de ansiedad y desamparos primarios ya que se construye gracias a la continuidad que el medio provee y la paulatina separación que se va dando entre el niño y su madre.

Para Winnicott (2003) una de las características más destacables del juego es que constituye una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones. Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados con alguna situación particular. Son objetos que, como el juego, ayudan a conciliar la realidad con el mundo interno.

George Mead se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona, afianzando los conceptos del "ser" y del "otro" (Enriz, 2011).

Gregory Bateson identifica el juego como el lugar fundamental donde se aprende la metacomunicación, que es la habilidad básica para la interacción entre las personas (Juif, 1979).

Jerome Bruner analiza la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas (Linaza, 1987).



A pesar de la diversidad de concepciones, podemos decir que **el juego es tanto un elemento fundamental que permite la construcción de un mundo interno (favoreciendo la internalización de la realidad social), como un elemento socializador (de interrelación con los otros y las normas sociales que permiten la vida en comunidad). El juego es un mediador entre el mundo interno y el externo, por ello es fundamental en la infancia pero se mantiene a lo largo de nuestras vidas; en la adolescencia, el juego puede ser un elemento importantísimo para favorecer el desarrollo de la resiliencia.**

### El juego como necesidad, función social y desarrollo cognitivo

Siendo el juego una de las actividades básicas de la infancia, que permite la exteriorización de los conflictos internos en el mundo circundante, y por lo tanto el ensayo de las habilidades para resolver los conflictos internos. Es gracias al proceso de simbolización que esta actividad permite que el niño o niña se vaya adiestrando en sus habilidades de socialización, pero a la vez amplía su capacidad de pensar, pues a través del juego se pone en contacto con sus propias emociones, entiende

las emociones de los otros y desarrolla una conducta adecuada para interactuar entre ambas clases de percepciones.

### **El trabajo en grupo como lugar que favorece la resiliencia mediante el auto aprendizaje y el feed-back de los pares y/o inspectores/as-educador/as**

El grupo ofrece a la/el adolescente una estructura, una contención, una red de apoyo y un espacio para el aprendizaje vivencial de habilidades de convivencia con otros y con las instituciones.

Se trata de ofrecerle un espacio para la expresión de dificultades personales y para la construcción de estrategias alternativas, así como para el afrontamiento de aspectos de su vida no resueltos, a la vez que permite el ejercicio de los derechos y responsabilidades con las otras personas (interiorización de la ley).

**Esta función contenedora-formativa del grupo permite, mediante el autoaprendizaje y el feed-back de los otros, un continuo crecimiento de la/el adolescente hacia su desarrollo pleno de adultez.**

### **Importancia de la apropiación del espacio y la creación de una realidad lúdica comunitaria.**

Cuando hablamos de “realidad” debemos referirnos necesariamente a una teoría que dé cuenta de cómo nace el pensamiento, cómo se inscriben en nosotros los conceptos que manejamos sobre nosotros mismos, los otros, la realidad.

En los primeros años de vida, el infante percibe una serie de sensaciones indiferenciadas angustiantes; es por la presencia de las figuras afectivas de su entorno que él/ella puede ir reconociendo que muchas de esas sensaciones ceden ante estímulos provenientes del exterior; por ejemplo, cuando el bebé siente hambre, del exterior recibe un biberón y una palabra que nomina lo que siente y el objeto que lo calma; con la repetición de esta experiencia el niño va formando una representación interna de ese objeto que satisface su necesidad.

Sin embargo, esta representación no es el objeto que lo calma; por lo tanto, deberá buscar algo similar en el mundo a su representación, y es mediante esta búsqueda, inacabada siempre, que se implementa todo el sistema de nuestro pensamiento (Winnicott, 1979a).

Por medio de la presencia y la ausencia de las figuras afectivas, el niño va creando una continuidad en su mundo de representaciones, hasta que llega un momento en que su pensamiento es más o menos independiente de la realidad exterior.

El espacio lúdico permite repetir esa primera posibilidad de inscribir nuevas realidades mentales: es por la ausencia-presencia de otras figuras afectivas (pares, figuras de autoridad), por su posibilidad de nominar nuevas situaciones, o crear otras relaciones, que la/el adolescente puede interiorizar un nuevo espacio mental redefiniéndose y redefiniendo sus relaciones de otra manera.

En el juego psicosocial se crean nuevas interacciones, nuevos personajes que van a incidir directamente en el adolescente, ayudándole a captar nuevas realidades o redefinir las existentes.

**En las/los adolescentes en conflicto con la ley, una de las nociones fundamentales que los juegos permiten incorporar es la noción de “ley”. En los juegos el adolescente aprende que la vida en comunidad se desarrolla mediante acuerdos de convivencia que deben ser respetados por todos, estos acuerdos no dejan de incluir una ley tercera independiente que nos rige a todos, por ejemplo: en un partido de fútbol todos los jugadores acuerdan unas reglas para que el juego se desarrolle, quien no las aplica termina siendo expulsado de la actividad; estas reglas, propias de este deporte, incluyen normas generales de convivencia, por ejemplo no agredir.**

En un ambiente institucionalizado, que tiende a la repetición rutinaria de lo cotidiano, es muy importante introducir espacios lúdicos para generar ambientes creativos de redefinición de realidades; la interacción con los otros sistemas siempre afecta el sistema personal, y viceversa, por tanto, lo social es una riqueza en el desarrollo de nuevas potencialidades.

**El juego y el objeto transicional. Herramientas de formación psico-emocional del proceso pedagógico entre la/el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI y la/el adolescente.**

Para Winnicott (2003) la teoría de la transicionalidad establece que los diferentes objetos creados artísticamente (canciones, pinturas, esculturas, poemas, etc.) son mediadores entre el mundo interior y la realidad exterior, no son absolutamente creados por nuestra mente, tampoco existen de forma radical separados de nosotros, son objetos, por lo tanto, que comportan una cierta paradoja. Estos objetos son

una prolongación de los juguetes infantiles que nos permitían superar la angustia innumerable de la separación entre el niño y su cuidadora, ya que de una u otra manera, generan la sensación de continuidad entre nosotros y el mundo.

El área mental donde se ubican estos objetos mediadores se conoce como zona transicional y es la heredera del espacio lúdico infantil.

A pesar de que hayamos creado objetos mentales más elaborados y hayamos desarrollado una zona transicional entre nuestro interior y nuestro exterior, la capacidad de jugar y de crear juguetes sigue siendo una herramienta mental importante en nuestro proceso de simbolización (la capacidad de crear representaciones del mundo en que vivimos).

La/el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI resiliente cuenta, por lo dicho, con el juego para promover en la/el adolescente la inscripción de nuevas representaciones del mundo, las mismas que le permiten dotar a su realidad de un nuevo significado y por lo mismo, desarrollar diferentes tipos de conducta ante la realidad; los juegos son herramientas psico-emocionales dentro del proceso pedagógico que el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI realiza con la/el adolescente internalizado.

### **1.2.6.El concepto de vínculo y la importancia en el desarrollo humano**

Para Cyrulnik (2005), un vínculo es una relación afectiva específica e intensa que suele darse con personas significativas de nuestras vidas, lazo que depende de la forma en que hemos sido protegidos,

contenidos, calmados, cuando sentíamos hambre, dolor, desprotección, emociones intensas (dolor, ira, miedo, etc). Este modelo relacional se ha ido construyendo en nosotros por repetición de pautas de conducta entre el niño y sus progenitores a lo largo del tiempo de crianza, pero también está expuesto a la redefinición mediante el nuevo establecimiento de relaciones sanas fundadas en la firmeza, que impone límites claros y amor que determinan la sensación de seguridad de una persona.

**La relación sana entre dos personas es la que cura el dolor y las experiencias previas destructivas, no importa la actividad que medie entre una persona y otra. El aprendizaje es una parte importante para que las personas lleguemos a comprender el mundo, pero cuando hablamos de crecimiento personal lo fundamental es el contacto humano, es en el encuentro donde se redefinen las relaciones que entablamos con las otras personas. Gracias a la escucha empática y la posibilidad de reeditar nuestra narrativa es que los seres humanos podemos transformarnos y crecer personalmente.**

### **1.2.7. Visión Sistémica y Ecológico Social para pensar el proceso de la interiorización de la noción de ley o norma.**

Para Perinat (2007), la mirada sistémica es una perspectiva que nos permite analizar la realidad conflictiva del adolescente como una realidad multicausal (física, psicológica, social, cultural, legal e histórica); los síntomas que lo aquejan son expresiones de aspectos

que no funcionan adecuadamente en su interacción consigo mismo y los otros. Se considera al adolescente en conflicto con la ley como una persona que no ha desarrollado ciertas habilidades necesarias para vivir armónicamente, su dificultad no solo lo afecta a él, sino también a las personas que están a su alrededor, a su familia, e incluso al contexto social en el cual está inmerso.

Una mirada sistémica nos permite una comprensión global del conflicto, pero a la vez una acción particularizada de la problemática de cada adolescente, por lo tanto, busca el bienestar y desarrollo de todas las personas implicadas en la ejecución práctica de la justicia juvenil, de allí que en este documento se busque implicar a la institución, al equipo técnico, al inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI y a la/el adolescente como actores sociales que trabajan juntos, desde sus propios roles, para desarrollar un enfoque Restaurativo, Reparador y Reeducativo de la Justicia Juvenil dentro de cada CAI y UZDI.

### **La noción de norma vista desde una visión de ecología del desarrollo humano.**

Para Bronfenbrenner (1987), la ecología del desarrollo se fundamenta en la idea de una bidireccionalidad entre el contexto y el individuo (de forma que se piensa en la influencia transformadora de uno y otro), a la vez que resalta la interacción de por lo menos cuatro entornos con la persona: microsistema, mesosistema, exosistema, y macrosistema.

**La teoría del desarrollo ecológico puede ser utilizada para**

explicar diversas situaciones sociales, por ejemplo para explicar los riesgos psicosociales que están ampliamente relacionados con los comportamientos antisociales. Se entiende por ley al conjunto de principios universales que fundamentan las relaciones sociales, la ley mantiene las estructuras que gobiernan las formas de intercambio o interacción y hacen posible que vivamos en comunidad. En este Manual se utilizará la teoría del desarrollo ecológico para explicar los diversos niveles en que se puede dar la internalización de la noción de “ley” gracias a la utilización del juego en sus diversos niveles (juego libre, juego psicosocial y juego comunitario).

**Microsistema: el juego libre, el respeto propio y del otro: implementación de rincones lúdicos para el juego libre.**

En el juego libre se decide qué, cómo y con quién se quiere jugar, se establecen las reglas, se eligen los materiales y se decide el final del juego; es por lo tanto un espacio de improvisación, de creación de una interacción social, es el laboratorio de experimentación de lo nuevo. Sin embargo, para que esto se produzca, se debe mantener una aceptación mínima de los límites propios y de los otros, sino el caos se impone y el juego termina (perdiéndose para siempre el placer que lo lúdico despierta).

Dentro de la implementación de una ludoteca es fundamental mantener espacios para favorecer el juego libre, **en este Manual se ha pensado en la creación de rincones lúdicos para favorecer**

**la capacidad creativa natural en las/los adolescentes**, puesto que la no intervención del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI permite que la/el adolescente desarrolle el conocimiento de sus límites y sus capacidades de interacción con los otros.

Para favorecer el juego libre, el inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI puede adoptar dos posturas: mantenerse al margen dejando a la/el adolescente actuar en total libertad, o convertirse en un observador de los procesos evolutivos, necesidades y problemas de cada adolescente. En realidad estas dos funciones no se contraponen, al contrario, se deben realizar a la par, a fin de favorecer el continuo desarrollo de habilidades.

### **Mesosistema: el juego psicosocial, un inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI nos organiza**

El desarrollo psicosocial implica la capacidad de la/el adolescente de reconocerse a sí misma(o), conocer sus potencialidades y límites, y desde este conocimiento relacionarse con los otros y el mundo; en el desarrollo de esta capacidad se enfrentan varios problemas, como son la identidad, la autonomía, la intimidad, la sexualidad, etc. La resolución adecuada de los mismos permite a la/el adolescente la inserción en el mundo adulto.

Las diferentes actividades sociales permiten a la/el adolescente este conocimiento múltiple (conocimiento de sí, de los otros y de las reglas para vivir en comunidad); el juego psicosocial es una puesta en escena de este aprendizaje, mientras se ejecuta se ejercitan las habilidades sociales básicas para una vida armónica en sociedad.

**El juego psicosocial es un juego estructurado, que utiliza un inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI con el objetivo de lograr el desarrollo de una habilidad específica en la/el adolescente; para tal fin aplica una metodología experiencial, es decir, parte de una vivencia concreta, luego pasa por una reflexión y una abstracción conceptual de lo aprendido, para finalizar en una aplicación práctica en la vida.**

Mediante este tipo de aprendizaje de habilidades el tutor, que es la/el inspector-educador de un CAI, moviliza procesos de aprendizaje, se vuelve un facilitador del conocimiento, puesto que incentiva la capacidad propia de la/el adolescente para encontrar respuestas a su propia vida y al desarrollo de sus propios valores y normas (las mismas que deben estar en concordancia con lo que la sociedad espera de ella o él a la edad que tiene). **En este nivel la noción de ley “básica” que se ha construido gracias al juego libre pasa a un proceso de internalización en la/el adolescente, de forma que este es capaz de definir sus propios sistemas de valores que le permitan el ejercicio de su libertad, pero a la vez el respeto de la libertad del otro.**

En este Manual se han analizado las diversas competencias básicas para la vida armónica en sociedad, la/el inspector-educador cuenta con un ejemplo de juego psicosocial para desarrollar cada habilidad, sin embargo, es fundamental el uso de la metodología experiencial para que se puedan generar más posibilidades de juegos para la formación de cada adolescente.

**Exosistema: el juego comunitario; derechos y responsabilidades aplicadas a la vida diaria. El juego comunitario y sus reglas.**

**El juego comunitario es un juego estructurado, por lo tanto, implica que la/el adolescente deba someterse a unas normas establecidas y a ciertos patrones de duración, ubicación, estructura del grupo. Esta clase de juego, dado que impone una norma, permite afianzar en la/el adolescente su habilidad para negociar con el adulto, unas veces logrando satisfacer sus necesidades y otras aceptando la frustración de que el otro imponga su punto de vista.**

Como es un juego que implica una estructura de grupo, incita a la/el adolescente a desarrollar capacidades de comunicación efectiva (potenciando habilidades de relación con los otros o incluso consigo mismo y las ideas que pueden tener con respecto a él o ella), liderazgo, cooperación, trabajo en equipo.

El juego comunitario permite la aproximación al espacio público, la asimilación de las normas sociales y el desarrollo de valores y habilidades cognitivas, psicológicas o de simulación de situaciones sociales futuras; es, por lo tanto, un micro ensayo de la vida en comunidad y sus normas.

El rol de inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI en este espacio es el de facilitador/a del aprendizaje de las normas sociales, a la vez que también va modelando la conducta de la/el adolescente a través de la corresponsabilidad que promueve el desarrollo de este espacio y el mantenimiento del mismo por ejercicio de los derechos y las responsabilidades aplicadas a la vida diaria.

## Macrosistema: la vida como sistema de interacciones

El proceso de internamiento de una/un adolescente, bajo la lógica de la Justicia Restaurativa, implica que la institución se vuelva un medio resiliente para él/ella, de manera que su estancia implique un proceso de aprendizaje de nuevas habilidades para la vida.

Para tal fin, la institución debe crear una política constructora de resiliencia en el equipo técnico, inspectores/as-educador/as, trabajando conjuntamente con el compromiso de intervenir en la mejora de la situación de la/el adolescente; se busca crear estándares elevados de conducta mediante manuales de convivencia, que impliquen estímulos y consecuencias que sean contruidos, conocidos y apoyados por las/los adolescentes.

Además, debe establecer vínculos presociales para mostrar la creatividad (actividades que involucren a la familia, actividades artísticas, acciones sociales que impliquen respeto, confianza, crecimiento, cohesión, afecto, expresión adecuada de los sentimientos, apoyo, estímulo). Así mismo, debe mantener normas y límites claros; enseñar habilidades para la vida; brindar apoyo y afecto; generar un espacio de crecimiento personalizado para cada adolescente según sus necesidades de desarrollo psicosocial.

## MODELO ECOLOGICO Y EL JUEGO



Si la institución ha ejercido su función resiliente, una vez que la/el adolescente logra su externalización estará en capacidad de asumir su vida con responsabilidad, por un lado puede cuidar adecuadamente de sí mismo/a y a la vez responder positivamente frente a situaciones adversas (es ya una persona resiliente), con estas dos habilidades su sistema de interacciones logrará desarrollarse con armonía.

### **1.2.8. La institución como co-constructora de un plan de habilidades para la vida de cada adolescente dentro de cada CAI (plan sostenido en el tiempo).**

La resiliencia, como capacidad de mantener fortaleza para afrontar las dificultades que surgen en la vida personal, familiar, profesional y social, no solo tiene esta vertiente de “resistencia” sino que también es una capacidad que permite la reconstrucción positiva del ser humano al mirar sus potencialidades y no únicamente sus dificultades.

No solo los seres humanos pueden desarrollar resiliencia, también lo pueden hacer las instituciones, una institución resiliente significa que es un lugar que busca, mediante sus acciones, desarrollar en las/los adolescentes el descubrimiento de sus cualidades y potencialidades para obtener su realización personal, reactivando su capacidad de resiliencia que le permita llegar a ser un humano justo, libre y comprometido en construir una sociedad con las mismas cualidades humanitarias que ella/él valora.

Una institución resiliente debe llegar a ser una comunidad constructora de relaciones positivas y de aprendizajes significativos, tomando en cuenta que las relaciones humanas se basan en la interacción comunicacional.

La comunicación es una función indispensable de las personas y de las organizaciones, mediante la cual el organismo se relaciona consigo mismo y con su ambiente; esta interacción puede ser simétrica y complementaria. En una relación simétrica la característica es la igualdad o una diferencia mínima: tanto el uno como el otro miembro de la interacción puede tomar decisiones, criticar, comentar sobre la conducta del otro, dar consejos, proponer alternativas, etc., como es frecuente entre pares.

En una relación complementaria la conducta de uno de los individuos complementa la del otro, su característica es la diferencia entre dos posiciones distintas, un miembro de la relación posee una posición superior o primaria, mientras que el otro tiene una posición inferior o secundaria; es frecuente en situaciones de jerarquía, como entre padres e hijos, jefes y subalternos, etc.

El lenguaje es el elemento mediador en el proceso de interiorización, regula por excelencia la acción y el pensamiento de aquellos que interactúan y opera también en sí mismos; es una herramienta a través de la cual se desarrolla la capacidad de análisis de un individuo, facilitando la comprensión y resolución de problemas.

En un proceso comunicativo (uso de la estructura implícita en el lenguaje), el emisor inicia su diálogo construyendo un mensaje y enviándolo a un receptor, que analiza la información y reconstruye

el mensaje a la luz de sus experiencias previas que le sirven para sintetizar la información recibida, convirtiéndose a su vez en emisor al responder al mensaje que le fue enviado y de esta forma relanzar continuamente la espiral comunicacional.

Una comunicación eficaz implica una capacidad de meta comunicación adecuada, es decir que la interpretación de lo que se transmite debe darse correctamente en función del código empleado para ello (sistema de signos y de reglas que permiten formular y comprender un lenguaje), y de la relación que se tiene entre el polo receptivo y el emisor.

Es esencial que cada miembro de la interacción utilice cualquier evidencia interna o externa desí mismo para que se comprenda de la forma más amplia posible lo que está sucediendo en su relación de comunicación con el otro; por ejemplo, cuando recibe la expresión "te necesito" no va a responder de la misma forma si esta frase viene de "un enfermo" o "un novio"; en ambos casos para la comprensión total del mensaje se necesita el usar la evidencia que se presenta (las características del emisor) para definir la respuesta adecuada.

En virtud de que el ser humano utiliza su capacidad de uso del lenguaje y la metacomunicación para relacionarse con los otros de una manera natural, es posible desarrollar habilidades para mantener un estilo de "comunicación no violenta"; esta propone sustituir las pautas de responder a las críticas o juicios de otras personas con evitación o ataque, por pautas empáticas, satisfaciendo así las necesidades de todos y no solo de una persona.

Una comunicación no violenta se basa en cuatro pasos:

1. Observar lo que realmente ocurre en una situación dada, evitando juicios o evaluaciones prematuras de la relación.
2. Investigar los sentimientos propios que despierta el momento.
3. Identificar las necesidades implícitas en los sentimientos reconocidos (necesidad de afecto, reconocimiento, autovaloración, competencia, etc.).
4. Hacer una petición clara dirigida a atenderla necesidad genuina que se está viviendo en ese momento.

Una comunicación asertiva, es una comunicación no violenta que además busca demostrar aceptación, manifestar confianza, enfatizar el aprecio, reconocer el esfuerzo.

Dentro de una organización es fundamental entender que tanto en las relaciones simétricas (inspectores/as-educador/as, equipo técnico), como en las relaciones complementarias (inspector-educador del CAI, o equipo técnico de la UZDI), un sistema de comunicación no violenta es fundamental para introducir en las relaciones el respeto y la capacidad de crecimiento mutuo. Adicionalmente, se necesita generar una adecuada comunicación (asertiva y modeladora de pautas de interrelación sanas), para que de esta forma se incida directamente en las capacidades de las/los adolescentes en conflicto con la ley fin de manejarse adecuadamente en las interacciones.

Por otro lado, la institución requiere desarrollar un plan de habilidades para la vida de cada adolescente, una construcción conjunta entre equipo técnico, inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y la/el adolescente, para determinar las habilidades que debe desarrollar a fin de funcionar coherentemente en el mundo social que lo circunda.

Una vez formulada esta ruta a seguir es fundamental implementar un procedimiento que asegure la continuidad en el tiempo de estas acciones programadas. Sólo con este trabajo intensivo y sistemático se puede lograr que el adolescente modele un nuevo sistema de relación con la ley y al momento de externalización pueda reinsertarse en la sociedad de una forma adecuada, de manera de prevenir futuros delitos.

### **El equipo técnico como acompañante del desarrollo de las habilidades resilientes del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y del adolescente**

**El equipo técnico de las instituciones donde se hallan adolescentes en conflicto con la ley, no solo tiene la tarea de intervenir con cada una/uno de ellos desde sus propios campos de especialidad (psicología, trabajo social, etc.), sino también es su tarea acompañar en el desarrollo de la relación inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI, para asegurar que las potencialidades de la/el adolescente logren hacerse realidad (mediante la interiorización de las habilidades básicas para la vida), como también para favorecer que esta búsqueda de identidad quede plasmada en un proyecto de vida que sirva de guía para su acción futura de varios años.**

En este sentido, el equipo técnico junto con los inspectores/as-educador/as tienen la responsabilidad de elaborar un plan de trabajo para la realización de los juegos psicosociales de acuerdo a las necesidades e intereses de las/los adolescentes, a partir de la evaluación de las habilidades básicas para la vida que ellos requieren.



## El inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI como tutor de resiliencia

García-Vesga (2013) refiere que la resiliencia implica la capacidad para proteger la propia integridad bajo presión y la capacidad para construir una conducta positiva pese a las circunstancias difíciles.

La capacidad resiliente de una/un adolescente se desarrolla gracias a relaciones positivas que le influyen desde su contexto. La salud mental o inestabilidad del padre o la madre, presencia o ausencia de adultos competentes en capacidades de cuidado adecuado, interacciones familiares no nocivas o positivas, nivel económico de la familia, la religión, la cultura en la que crece, el momento histórico que lo rodea, etc., son algunos de los diversos aspectos contextuales.

Los comportamientos en conflicto con la ley resultan de los excesos y de los déficit de habilidades comportamentales en las relaciones sociales, en la comunicación, el manejo de la ira, el manejo del estrés, la resolución de

los problemas. **Para prevenir la conducta delictiva es esencial que el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI cercano a la/el adolescente pueda ayudarle a desarrollar las habilidades básicas para la vida, así como las capacidades resilientes, puesto que el adulto tiene la responsabilidad de cuidar y proteger a todo adolescente, asegurándole un espacio de afecto, confianza básica e independencia, potenciando el espacio básico de aprendizaje de las herramientas de socialización.**

**Un inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI resiliente tiene como primera técnica básica para manejarse con la/el adolescente el uso de un sistema de comunicación no violento (para no reproducir en él los sistemas de los cuales las/los adolescentes provienen), y tiene el juego como segunda técnica fundamental para el desarrollo de la socialización.**

El juego es una puesta en escena de los procesos de simbolización que permiten al adolescente entender el mundo social, sus normas y la manera en que puede convivir con otros, ejerciendo sus derechos y responsabilidades. Precisamente, gracias a esta función fundamental del juego en este Manual se desarrollará con mayor profundidad el uso de esta técnica.

**Sin embargo, más allá de estas dos estrategias con las que cuenta el educador, lo fundamental es el desarrollo de una relación vincular positiva, en la que la norma sea impuesta con firmeza y amor, y en el trato cotidiano se construya una relación basada en el respeto, la autenticidad, el afecto, los límites. Es solamente a través de esta vivencia relacional positiva, que la/el adolescente aprende a desarrollar vínculos similarmente sanos.**



# 2. SECCIÓN METODOLÓGICA



## 2.1. EL JUEGO LIBRE, EL JUEGO PSICOSOCIAL Y EL JUEGO COMUNITARIO, TRES FORMAS DE REEDUCAR SOBRE LA FUNCIÓN E IMPORTANCIA DE LA LEY Y LA VIDA EN COMUNIDAD.

Como hemos visto, el juego permite la simbolización del mundo (exteriorización de las preocupaciones internas y búsqueda de soluciones a lo que genera malestar), pero también se fundamenta en el vínculo entre el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y la/el adolescente, por lo que la interacción es la que permite la nueva redefinición de la realidad de la/el adolescente. En un ambiente de adolescentes en conflicto con la ley, el elemento base que deben redefinir es la idea de norma o ley que ellos manejan, para introducir desde una metodología vivencial el proceso de aprendizaje sobre el derecho que tienen los otros y las responsabilidades propias.

Para que las/los adolescentes cuenten con espacios para la interiorización de esta noción de norma, se ha pensado que el espacio de juego se subdivida en tres clases: juego libre, psicosocial y comunitario, porque cada uno permite un desarrollo específico de relacionamiento con la norma.

- **El juego libre** no tiene una fuerte estructura interna, por lo que permite el despliegue creativo de la/el adolescente.
- **El juego psicosocial**, en cambio, es un juego estructurado (metodológicamente construido) que busca el desarrollo de las habilidades básicas de la vida.
- **El juego comunitario** constituye casi un ensayo de la vida real, donde se aprende la interacción con los pares y con la ley.



## 2.2.LA METODOLOGÍA EXPERIENCIAL DE KOLB: PASOS LÚDICOS Y PEDAGÓGICOS PARA DISEÑAR UN JUEGO PSICOSOCIAL.

David Kolb, un experto en Administración de la Universidad Case Western Reserve, desarrolló a principios de los años 70 un modelo de aprendizaje basado en experiencias. Para Kolb, “la experiencia se refiere a toda la serie de actividades que permiten aprender” (Alonso, 1997). Su modelo tiene como base la escuela pedagógica Constructivista y aportes de la Psicología Humanística.

Kolb identificó dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento. Decía que el aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido. Describió dos tipos opuestos de percepción:

- Las personas que perciben a través de la experiencia concreta; y,
- Las personas que perciben a través de la conceptualización abstracta (y generalizaciones).

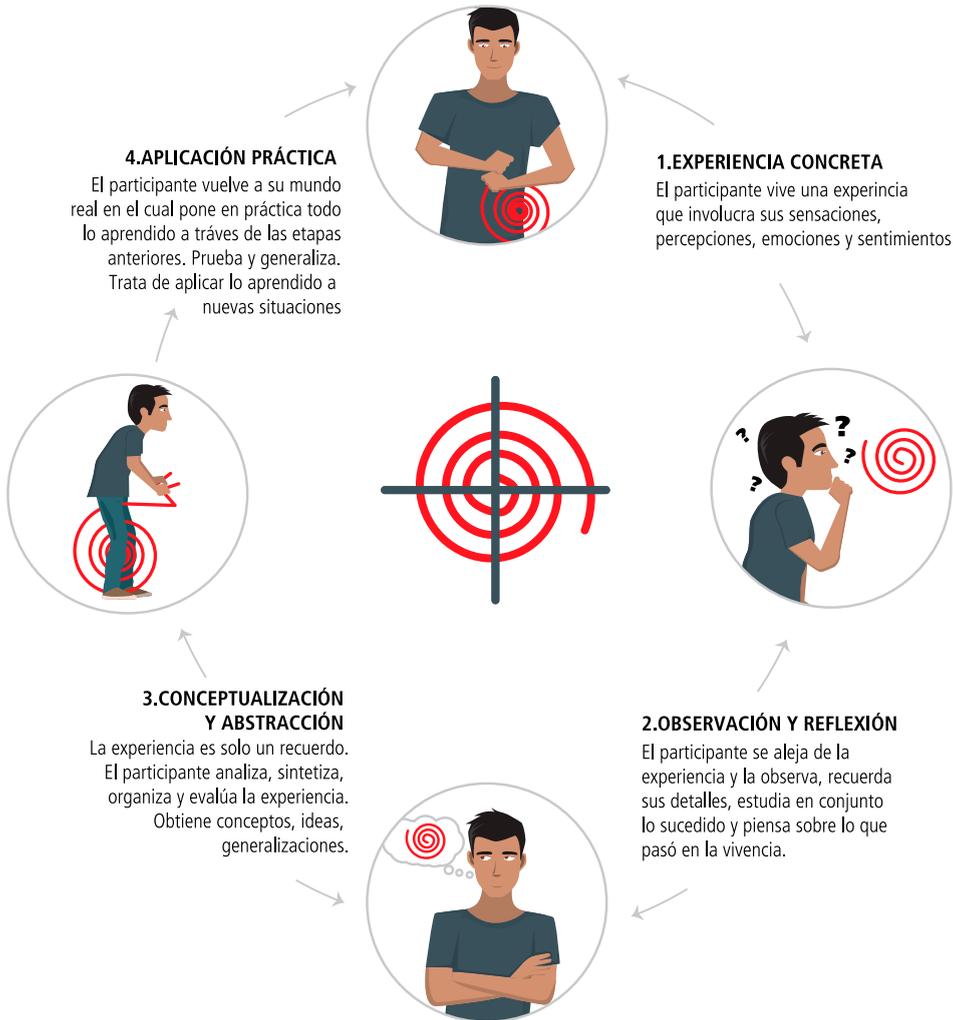
A medida que iba explorando las diferencias en el procesamiento, Kolb encontró ejemplos de ambos extremos:

- Procesamiento a través de la experimentación activa (la puesta en práctica de las implicaciones de los conceptos en situaciones nuevas).
- Procesamiento a través de la observación reflexiva.

La yuxtaposición de las dos formas de percibir y las dos formas de procesar es lo que llevó a Kolb a describir un modelo de cuatro cuadrantes para explicar los estilos de aprendizaje:

- Involucrarse enteramente y sin prejuicios en las situaciones que se le presenten.
- Lograr reflexionar acerca de esas experiencias y percibir las desde varias aproximaciones.
- Generar conceptos e integrar sus observaciones en teorías lógicamente sólidas.
- Ser capaz de utilizar esas teorías para tomar decisiones y solucionar problemas.

## MODELO EXPERIENCIAL DE APRENDIZAJE



### 2.2.1. Creación de una comunidad de aprendizaje.

Dado que el modelo experiencial requiere de la participación de todos los asistentes, es muy importante generarlas condiciones de confianza y apertura en el grupo para crear una verdadera comunidad de aprendizaje.

Para ello es importante iniciar con un juego o dinámica “rompe hielo”, el cual pretende romper un poco la formalidad entre los participantes al tiempo que les permite iniciar un contacto con su propio cuerpo y los relaciona con los demás participantes.

Luego, es importante realizar otro tipo de ejercicio, el denominado “clima de confianza”; se trata de una actividad en la que los participantes puedan pasar de un diálogo sobre aspectos de su trabajo o estudio para luego hablar de ellos desde su lado personal. Algunos ejercicios recomendables para esta primera fase son: “el girasol”, “el cambio de apellidos”, “si yo fuera un objeto de la naturaleza”, etc. Este tipo de vivencia logra crear en el grupo la sensación de no ser juzgados y la constatación de que todos, incluido cada uno, pueden aportar y que sus aportes son bien recibidos. Así se crea una relación horizontal.

El tercer paso es el “contrato psicológico”, proceso en el cual el facilitador y los participantes establecen los alcances y límites de su relación de interaprendizaje. Es el momento de expresar los temores, las expectativas y los aportes de parte y parte, logrando finalmente establecer los límites y alcances de la relación y los aspectos organizativos básicos.

Algunas señales de que el grupo ha logrado un buen nivel de inclusión son las que indican que los participantes se sienten cómodos en cualquier sitio del salón y junto a cualquiera de los que antes no conocía.

## 2.2.2. Fases del modelo experiencial en la práctica

### Experiencia concreta

**La experiencia concreta es la vivencia de una experiencia que involucre sensaciones, percepciones, emociones y sentimientos; que incluya la posibilidad de ver, escuchar, tocar, manipular, hacer, actuar y participar. Se trata de la práctica o ejercicio de los juegos psicosociales.**

Esta fase del modelo es fundamental, pues de la riqueza de la experiencia concreta vivenciada en el juego surgirán luego los aportes de los participantes y del facilitador sobre el tema tratado.

Es imperativo, por lo tanto, que el facilitador prepare bien la experiencia del juego psicosocial, de tal manera que permita a los participantes “vivenciar” una determinada situación.

Es recomendable que en esta vivencia el participante ponga en juego todos sus sistemas representacionales, es decir que incluya lo visual, lo auditivo y lo kinestésico; generalmente, si la experiencia los integra suele tener un efecto mayor para las fases siguientes del taller.

Es importante notar que las experiencias deben incluir, en lo posible, no solo los aspectos cognitivos sino también los aspectos emocionales, de manera que luego el participante comente no únicamente lo que pensó durante la experiencia, sino también lo que sintió.

En síntesis podemos decir que para la fase de realización de la experiencia concreta o juego psicosocial, la preocupación principal del facilitador deberá ser que esta sea la más adecuada para motivar a tratar el tema

central previsto, que los participantes puedan realmente vivenciar la tanto en el plano cognitivo como en el afectivo y que, en lo posible, incluya todos los sistemas representacionales de los participantes.

## **Observación reflexiva**

**Partiendo de la vivencia concreta se puede hacer una reflexión personal y grupal, la cual implica: alejarse de la experiencia para evocarla y realizar observaciones, estudiar la vivencia en su conjunto, reflexionar sobre lo que pasó durante la experiencia, hacer un análisis crítico, comparar, establecer semejanzas y diferencias, y recordar detalles y situaciones particulares.**

**A partir de las reflexiones se crean conceptos propios de los participantes y estos se confrontan con conceptos y teorías de autores o de expertos en el tema.**

En esta etapa, el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI debe contar con las preguntas sobre lo experimentado en la fase anterior, de forma que estas generen en los participantes un proceso de observación y reflexión sobre el tema central del que se está tratando en el taller.

Una misma experiencia concreta puede llevar a tratar diferentes temáticas, dependiendo de las preguntas que el facilitador diseñe para reflexionar sobre ellas. Por eso, es determinante que en la planificación del taller se señalen las principales preguntas que orientarán la reflexión grupal.

Otro punto importante en esta fase es el de recoger los aportes que las personas y los grupos hacen sobre el tema a partir de su observación y reflexión y que pueden ser muy útiles para el tercer momento, de

conceptualización. Es importante contar con papelotes, una pizarra u otro recurso, material que permita recoger los aportes que surgen desde los participantes en la construcción del conocimiento.

## Fase de conceptualización o teorización

**Con la información producida por los participantes en la fase reflexiva, se da paso a la conceptualización o teorización, que implica organizar y sintetizar la información, elaborar ideas, nociones, conceptos, crear hipótesis, generalizar, teorizar, realizar investigación bibliográfica y recopilar información de otras fuentes y estudios anteriores; así como, establecer relaciones, reelaborar, modificar, corregir y cuestionar conocimientos previos.** Para ello, se señalan a continuación algunos recursos técnicos para presentar un tema, sistematizar hallazgos y obtener conocimiento científico:

- Medios audiovisuales
- Carteles
- Fichas y tarjetas
- Collages
- Diapositivas
- Videos
- Películas

## Recursos de síntesis y sistematización

- Mapas conceptuales
- Cuadros sinópticos
- Resúmenes de lecturas

## Recursos para ampliar el contenido

### Presentación de expertos

- Charlas dialogadas<sup>5</sup>
- Entrevistas

### Lectura de textos

- Artículos y revistas especializados
- Libros

### Otros recursos

- Debates
- Mesas redondas
- Círculos de lectura
- Trabajos en grupo, en parejas
- Escucha activa, etc.

La principal tarea del inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI en esta fase es la de recuperar los aportes hechos por los participantes desde su observación y reflexión y ampliar los conceptos con aportes teóricos que les den fundamento. Es importante que los participantes, en esta fase, vean que sus aportes son recogidos, que los conceptos o conclusiones a las que llegaron en la fase anterior están siendo registrados, conocidos y complementados por los aportes teóricos o científicos y conceptuales. Este es el momento de compartir los contenidos relevantes sobre el tema tratado.

---

<sup>5</sup>Charla dialogada es aquella en que el expositor, mientras expone, interactúa con los participantes.

## Fase de aplicación práctica o experimentación activa

**Finalmente, con el conocimiento generado, podemos abordar la última fase de aplicación práctica que implica que al regresar al medio, en la vida diaria, se pone en práctica lo que se ha aprendido a través de las etapas anteriores. Es probar los conocimientos en situaciones concretas e ir poco a poco generalizando.**

Se trata de probar lo aprendido, en nuevas condiciones y situaciones, y evaluar y corregir interpretaciones erróneas para modificar y luego volver a ponerse en acción, de modo que esta aplicación se transforma en una nueva experiencia que da lugar a un nuevo ciclo de aprendizaje.

Para utilizar lo aprendido en la vida diaria podemos: hacer planes, someter a prueba, aplicar paso a paso lo aprendido. Evaluar: sacar conclusiones después de la prueba. Revisar, modificar, rehacer, recrear, adaptar, inventar, renovar, etc.

La tarea del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI en esta fase es hacer que los conocimientos adquiridos por los participantes puedan ser puestos a prueba eficazmente en su vida real.

Muchas veces ocurre que queda poco tiempo para esta fase, que, como sabemos, es muy importante. Por ello, hay que tener mucho cuidado en respetar los tiempos planificados para que podamos desarrollar las actividades de aplicación práctica o experimentación activa dentro del taller.

Existen algunos temas en los que la aplicación práctica se dará luego de terminado el taller, en estos casos los llamamos compromisos. Es

recomendable que estos sean lo más asumidos posible, es decir, que no se queden solo en buenas intenciones sino que puedan ser puestos en práctica realmente; ayuda entonces responder a las preguntas: ¿qué vas a hacer?, ¿con quién?, ¿cómo?, ¿cuándo o desde cuándo? y ¿cuál será el costo? (no necesariamente monetario).

**Al terminar esta fase, es un buen momento para realizar la evaluación del taller para la aplicación de juegos psicosociales y para ello se pueden utilizar diversas herramientas, tales como: hojas de evaluación previamente diseñadas o juegos de evaluación u otros que permitan recoger la opinión de los participantes sobre aspectos referentes a la logística, los contenidos, la metodología, los facilitadores, los materiales y la participación de los asistentes al taller.**

## El cierre afectivo

El cierre de un proceso debe recoger la expresión de cómo se sintieron las/los adolescentes con respecto al grupo, al facilitador y sobre los aprendizajes hechos.

**En esta fase es importante que los participantes expresen sus opiniones con relación a la experiencia de aprendizaje y sus sentimientos por los miembros del grupo, para lo cual se pueden usar técnicas creativas tales como:**

- Dibujos
- Canciones
- Poemas
- Círculo de energía: enlace del grupo en círculo, tomados de las manos.
- Regalos simbólicos, espontáneos, tales como un lápiz de color, una tarjeta de reconocimiento, etc.

Dado que el taller o talleres han sido una oportunidad de crear lazos de compañerismo y de amistad entre los participantes, es importante dar un cierre afectivo del trabajo, permitiendo la expresión de los sentimientos de afecto y dejando en los participantes una sensación agradable del encuentro realizado.

## **2.3. ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN DE JUEGO PSICOSOCIAL:**

### **2.3.1. Actividad previa del inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI para acercarse a la habilidad a desarrollar (integración previa a un trabajo de grupo )**

**Antes de ingresar al espacio físico de la ludoteca, es importante lograr un estado mental y físico propicio para que la experiencia de juego sea lo más provechosa posible para las/los adolescentes participantes.**

**Para conseguir ese estado emocional y físico recomendamos que, unos minutos antes del ingreso a la ludoteca, los participantes puedan realizar una serie de ejercicios de integración “cuerpo-mente”,** tales como: estiramientos, ejercicios de bioenergética, taichi, antigimnasia, meridianos energéticos, etc. (Ver Anexo 5. Ejercicios de integración cuerpo-mente).

Todas estas técnicas tienen en común la importancia que se le da a la respiración, pues al practicar la se consigue un mayor contacto de la mente con el cuerpo, lo que provoca un estado físico de mayor sosiego y buena

energía, una sensación de vitalidad y al mismo tiempo de serenidad. Estas técnicas también hacen énfasis en realizar cada ejercicio de manera consciente, es decir, no hacer el ejercicio mecánicamente sino tomándose el tiempo y dirigiendo la atención al movimiento y a la respiración. Esto permite que el participante tome conciencia de su cuerpo, de las zonas que tienen contracciones y también de las más relajadas, de modo que la realización de los ejercicios se convierta en un tiempo de disfrute y relajación.

En el caso de los ejercicios de estiramiento se pueden escoger algunos que se realizan en parejas o en grupos pequeños, de modo que además de los beneficios propios de la actividad física se propicia el compañerismo y la solidaridad, valores muy importantes dentro del espacio lúdico.

Luego de esta minisesión de ejercicios es importante preguntar a los participantes cómo se sienten, qué ejercicio les gustó más, qué importancia le están dando actualmente al cuidado de su cuerpo, cuál es ahora su estado emocional y otras preguntas que permitan al facilitador tener información sobre la actitud mental y física de las/los adolescentes antes de ingresar a la ludoteca.

El tiempo mínimo para efectuar estas actividades es de unos treinta minutos, por ello, el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI debe preparar con anticipación la secuencia de ejercicios elegidos para esta sesión previa al ingreso a la ludoteca.

### **2.3.2. Desarrollo de la actividad propiamente dicha: experiencias concretas, momento reflexivo, conceptualización abstracta (objetivo de la actividad, aplicación práctica).**

Facilitar un grupo requiere, como muchas cosas en la vida, de conocimientos y práctica, así como a manejar bicicleta se aprende montando una, la facilitación de grupos se aprende facilitando. He aquí algunos tips que pueden ser útiles en la facilitación de grupos:

- Cuando en un grupo existen participantes que no toman en serio el taller y se la pasan solo riendo y molestando a los demás, se recomienda hablar directamente con ellos, agradeciendo su buen humor pero indicándoles que hay momentos para la risa y otros para lo serio, y pidiéndoles su colaboración para que el taller alcance sus objetivos.
- Cuando un participante monopoliza la palabra y quiere “robarse la película” en el taller, se recomienda revisar los acuerdos sobre el tiempo de uso y frecuencia de la palabra acordados en el “contrato psicológico” hecho al inicio del taller; también es útil agradecer el extenso aporte y pedir al interviniente que dé oportunidad a que otros participantes puedan compartir también.
- Cuando se observa que el grupo se encuentra cansado, es bueno realizar actividades dinámicas que impliquen participación grupal, unos pocos ejercicios corporales o una canción, pero por un corto tiempo, para inmediatamente volver al trabajo programado.

Finalmente, lo importante es la actitud positiva del facilitador, su seguridad basada en su dominio metodológico y su calidad humana.

### 2.3.3. Recuperación de la vivencia emocional al cierre de cada sesión

Al final de cada sesión, es importante efectuar una mirada retrospectiva sobre lo diseñado para el taller de realización de juegos psicosociales y lo que realmente ocurrió en el desarrollo del mismo. Esto le permite al facilitador reconocer sus aciertos y sus errores, así como los aprendizajes efectivos que ha podido obtener de la experiencia con ese grupo específicamente.

**Para este análisis son de mucha utilidad las respuestas de los participantes en las hojas de evaluación que se les aplicó o en cualquier otro instrumento de evaluación utilizado.** También es fructífero, revisar paso a paso si lo planificado se pudo ejecutar y qué cambios fue necesario hacer, de acuerdo a la dinámica grupal que se dio en el taller. Mirar, por ejemplo, si el juego psicosocial fue el más adecuado para el tema, si los materiales y recursos audiovisuales fueron suficientemente útiles, si el ritmo del taller estuvo adecuado, si se logró alcanzar el objetivo propuesto.

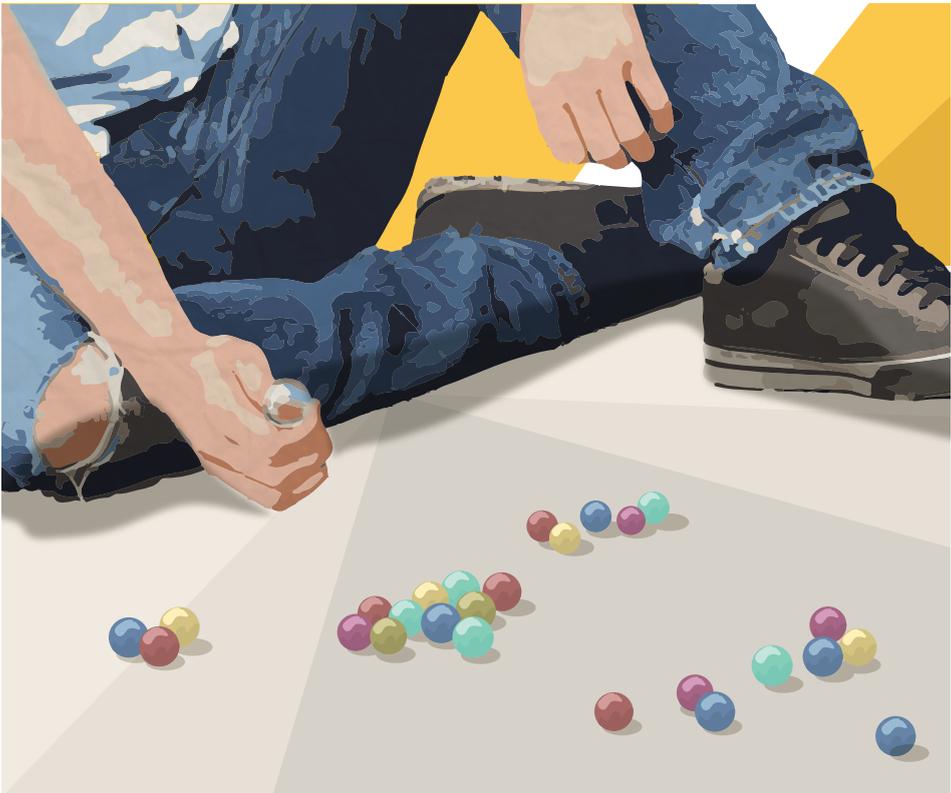
Por otra parte, generalmente quedan los compromisos que los participantes generaron en el taller y que los deben cumplir en el futuro; es bueno o necesario hacer el seguimiento a estos en el próximo taller.

Es también interesante, después de un taller, realizar la autoevaluación del facilitador o los facilitadores, de manera que su accionar vaya siempre en una espiral de mejoramiento continuo.

Este esquema favorece especialmente a quien se inicia en este tipo de metodología participativa; permite ubicar momentos que, una vez que se van familiarizando, pueden ser cambiados en su secuencia o en su intensidad, con lo cual el/la facilitador/a logra crear su propio estilo.

## 2.4. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS PARA LA VIDA ARMÓNICA EN SOCIEDAD A TRAVÉS DE JUEGOS PSICOSOCIALES (COMPETENCIAS TRANSFORMADAS EN JUEGOS)

A continuación se presenta una matriz de las diferentes habilidades para la vida indicadas en este documento. Las habilidades están organizadas en los diferentes momentos metodológicos que cualquier facilitador tiene que emplear de forma que aplique una metodología participativa<sup>6</sup>:



<sup>6</sup>Debido a la educación tradicional, se tiende a reproducir un modelo pedagógico jerárquico que es el que precisamente queremos romper con esta metodología, por lo tanto los juegos se presentan en la estructura de la metodología experiencial de Kolb.

## 1. HABILIDAD

### Capacidad de expresar amor:

- Ágape, filia y eros.
- Amor propio, amor al otro.

### EXPERIENCIA CONCRETA: Saludos diferentes

El inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI organiza al grupo y da la siguiente consigna: Todos los participantes se levantan, caminan por todo el salón en diferentes direcciones, poniendo atención a la instrucción.

1. Todos los participantes saludan a las personas con las que se van encontrando.
2. Miran a los ojos y expresan dulzura, ternura.
3. Luego las saludan rozando rodilla con rodilla, hombro con hombro, espalda con espalda.
4. Luego se saludan con un abrazo.

A continuación, invita a los participantes a sentarse y a compartir en grupos de 6 u 8 la experiencia recientemente realizada.

### MOMENTO REFLEXIVO

En el grupo de adolescentes se reflexiona sobre las siguientes preguntas:

- En la dinámica realizada ¿Cómo se sintió?
- ¿Qué saludo le gusto más?
- ¿Qué clases de amor conoce?
- Según esa clasificación, ¿cómo se expresa el amor?

- ¿Qué es el amor a otros y el amor a uno mismo?

Estas preguntas son contestadas en un papelote y son compartidas a manera de exposición al resto del grupo.

## CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

El amor es un sentimiento y una decisión, implica la capacidad de expresar las distintas emociones que se sienten según la intensidad de las mismas, en relación con uno mismo y las personas que lo provocan.

**El amor propio:** es la capacidad de autoaceptación, cuidado personal, consideración.

**El amor a otros:** es preocupación por el otro, es responsabilidad del otro, en relación con él o ella.

## APLICACIÓN PRÁCTICA

Cada participante recibe una tarjeta en la que debe escribir las distintas maneras de expresar amor a sus familiares, amigos y a sí mismo.

## 2. HABILIDAD

### Manejo de la agresividad

#### EXPERIENCIA CONCRETA: El juego sin reglas

El inspector-educador divide al grupo en dos.

Coloca una silla frente a frente en cada extremo de la sala y una pelota en el centro, **luego indica** que el juego consiste en topar con la pelota la

silla del equipo contrario. Gana el equipo que logra topar con la pelota la silla del otro grupo el mayor número de veces.

Se deja jugar hasta que la acción se empieza a tornar conflictiva y entonces se para el juego. Unos dos o tres minutos de duración son suficientes.

En un segundo momento, el inspector-educador pide a uno de los participantes que sea árbitro, pero lo alecciona aparte para que a propósito sea un árbitro “vendido” e injusto. El árbitro define las reglas del juego y marca las faltas, decide también si expulsa a algún jugador, debe ser autoritario y totalmente injusto. Se deja jugar hasta que los participantes empiezan a reclamar al árbitro. Entonces se para el juego.

En un tercer momento, se les dice a los dos equipos que planteen las reglas del juego y que nombren a un representante que sería el negociador.

Luego se pide a los dos representantes que se reúnan frente a todos y que queden en un acuerdo sobre las reglas del juego; estas pueden ser consultadas nuevamente al equipo hasta que se llegue a un acuerdo de todo el grupo sobre las reglas del juego.

Finalmente, se inicia el juego con las reglas que los participantes mismos decidieron.

## **MOMENTO REFLEXIVO**

Los participantes exponen cómo se sintieron en esta actividad, cuál es la causa de la agresividad, cómo se expresa y cómo se puede mejorar las relaciones, pensamientos y acciones.

## CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

La agresividad es un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable; esta incluye gestos, pelea física y expresiones verbales, en donde se manifiesta provocación y ataque. Las relaciones inadecuadas en las que el niño concibe un apego inseguro y ansioso con la figura materna o con la persona que lo cuida, genera actitudes de agresividad, ansiedad y angustia en el niño, por lo que, es necesario reestructurar el modelo de apego, brindando a la/el adolescente límites, normas claras, autor responsabilidad, regulación de emociones, contención y amor.

## APLICACIÓN PRÁCTICA

Cada participante identifica situaciones personales en los que ha sentido ser víctima de la agresividad, aunque solo haya sido verbal, o si es el caso en que ha sido agresor, defina cómo se sintió y cómo puede mejorar, solucionar o reparar.

## 3. HABILIDAD

### Identidad-Confusión

#### **EXPERIENCIA CONCRETA: las cosas buenas de mí mismo.**

Se entrega una hoja de papel en blanco y un lápiz a cada adolescente y se le pide:

1. Que dibuje lo que prefiere hacer o lo que más le gusta hacer.
2. Que piense en una característica personal que tenga y que le guste, y que la anote en la misma hoja.

**3.** Que piense tres cosas para las que crea tener facilidad y sepa hacerlas bien y que las escriba también en la hoja de papel.

Luego se organizan grupos de 4 o 5 participantes y se les pide compartir lo que han plasmado en su hoja. Como grupo pueden elaborar un papelote recogiendo aspectos comunes. Cada grupo muestra a todos los participantes su papelote a modo de exposición.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona sobre la identificación de cada característica que tienen los participantes y se analiza con ellos la dificultad que tuvieron para encontrar cosas buenas en ellos mismos, y lo positivo que resulta reconocer nuestras habilidades.

### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

El primer paso en la identificación del “yo soy” es darse cuenta de las propias capacidades, cualidades, gustos, éxitos, habilidades y características; también es identificar lo que no nos gusta de nosotros mismos y saber qué es lo que se quiere lograr. Al animar al conocimiento de sí mismo y desarrollar una actitud de aceptación y de valorización, se va construyendo la propia identidad y dilucidando cualquier confusión que se pueda tener.

### **APLICACIÓN PRÁCTICA**

En otra hoja de papel, cada participante escribe al menos cinco características o cualidades personales que tiene, iniciando con la frase “Yo soy...”

## 4. HABILIDAD

### Confianza-Desconfianza

#### **EXPERIENCIA CONCRETA: Confianza y equilibrio.**

Se indica a los participantes a que hagan un grupo, primero conformado de dos personas, en el que se toman de las manos, juntan la punta de los pies con los del compañero y ambos se estiran hacia atrás y mantienen el equilibrio. La misma actividad se realiza 3 veces más con 3, 4 y 5 compañeros. Se deja 3 minutos para que compartan la experiencia.

#### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se analiza con las/los adolescentes sobre lo que sintieron en cada una de las participaciones y cuál fue su actitud en cada una de las experiencias.

#### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

El manejo equilibrado de confianza versus desconfianza crea la prudencia y actitud crítica. De una buena resolución de la crisis se genera la esperanza y la confianza de que la vida es bella y que se puede transitarla con la seguridad de recibir y dar, con significado de trascendencia; -esto es la base para futuras experiencias.

#### **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pide a los participantes que expresen con una palabra cuál es el aprendizaje que se lleva de esta experiencia.

## 5. HABILIDAD

### Laboriosidad-Inferioridad

#### **EXPERIENCIA CONCRETA: Tingo, tingo, tango.**

El inspector-educador organiza a los participantes en un círculo, luego pide a las/los adolescentes que cierren los ojos, se relajen y recuerden una ocasión en que algo les resultó bien.

Luego de un momento, les pide que abran sus ojos y explica la dinámica "Tingo, tingo, tango". Esta consiste en que se entrega una pelota a uno de los participantes del círculo, mientras tanto el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI, sin mirar al grupo, dice "tingo, tingo o tango".

Cuando dice "tingo" se pasa la pelota al compañero de la derecha, pero cuando el o ella dice "tango" la pelota para de moverse.

La/el adolescente que se queda con la pelota comparte y responde:

- ¿Cómo fue la situación?
- ¿Cómo se sintió?
- ¿Por qué cree que le han resultado bien las cosas, si alguien le reconoció, y le hizo sentirse valioso?

Luego se continúa el juego hasta que varios adolescentes hayan compartido.

## **MOMENTO REFLEXIVO**

Se analiza con los participantes sobre los sentimientos que genera realizar actividades de manera satisfactoria, y sobre la importancia de prepararse, la originalidad en lo que se va a realizar, y preguntar para solucionar una duda.

## **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Las/los adolescentes desarrollan la capacidad de esforzarse para realizar actividades sobre el funcionamiento de las cosas de manera independiente, es decir aplicando su propio conocimiento y habilidades. Aquí es una motivación muy importante el apoyo que ofrece la escuela, la familia y el grupo de pares, que al ser bien direccionado produce la sensación de seguridad y competencia; es decir, el/la adolescente se siente productivo. Pero, al contrario, si no se siente motivado/a se puede desarrollar inseguridad e inferioridad, lo cual generará inhibición.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Cada adolescente escribe una carta a uno de sus compañeros/as en la que le felicita por los logros alcanzados y lo motiva personalmente a continuar con ánimo, aunque a veces los resultados no sean como se esperan.

## 6. HABILIDAD

### Generatividad-Estancamiento

#### EXPERIENCIA CONCRETA: La telaraña

Se pide a los participantes que formen un círculo. El inspector-educador también participará con un ovillo de lana; entonces dice algo positivo de un participante y luego lanza la bola de lana sin soltar la punta; luego se procede de la misma manera con todos los participantes y se les solicita que ninguno suelte la lana y que la siga pasando a los demás participantes después de haber expresado la cualidad positiva del que irá a recibir la continuación del ovillo. El grupo comparte cualquier idea, sugerencia o inquietud que tenga.

#### MOMENTO REFLEXIVO

La telaraña que se forma significa que sí es posible crear una red de apoyo con todos los participantes, ya que se demuestra que todos tienen fortalezas. Cuando tiene un problema, puede confiar en que otro miembro de la red podrá ofrecer apoyo y tiempo para conversar, aconsejar y compartir ideas.

#### CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

Aprender a “cuidar”, de la familia o a los demás es importante y para poder hacerlo es necesario buscar el equilibrio entre generatividad y estancamiento. Para una/un adolescente que se halla institucionalizado/a debido a una medida privativa es fundamental sentirse útil y necesitado por los demás; cuando se preocupa del

bienestar de los suyos y de las generaciones futuras adquiere un sentido de pertenencia y de filiación que le hace desarrollar mayor responsabilidad de sus actos, porque sus conductas no solo lo afectan a él sino también a quienes cuida. Esta relación filiatoria le permite el restablecimiento del vínculo con la sociedad y la posterior reinserción social cuando la medida privativa cese.

De otro lado, el estancamiento produce sensaciones de incapacidad, inutilidad y narcisismo, pues le lleva a sentirse desconectado/a de toda responsabilidad con otros.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se solicita a los participantes que expongan en una palabra lo que se puede hacer para fomentar el cuidado hacia los demás, y se regresa el ovillo de lana hasta que se deshaga la telaraña.

## **7. HABILIDAD**

### **Capacidad de expresar alegría**

#### **EXPERIENCIA CONCRETA. Estiramientos**

Se pide a los/las adolescentes que realicen 5 respiraciones profundas, tomando el aire por la nariz y que con suavidad exhalen por la boca, luego se los va guiando hacia la realización de ejercicios de relajamiento, en donde estiren las piernas, los brazos; mientras inhalan y exhalan van sintiendo cómo se estira cada uno de sus miembros, primero los brazos, el tronco, las piernas, luego los hombros, el cuello, la cabeza y al final alzan los brazos y se ponen de puntillas como que intentan coger algo.

Al final de esta actividad de relajación se les pide que lentamente vayan retornando a su estado de actividad inicial. Luego comparten cómo se sienten.

Dentro de los procesos de relajación es fundamental que el inspector-educador cree un ambiente propicio para favorecer la introspección, lo cual se hace mediante uso de sonidos, aromas, tono de voz, evitando lugares con ruido, o exceso de luz, etc. Es esencial que el proceso se lleve a cabo dentro de un tiempo óptimo, que generalmente es bastante pausado porque esto favorece el ingreso a estados mentales de tranquilidad y serenidad.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona sobre las sensaciones que se perciben en el cuerpo al estirarlo, paso por paso y a la par se comparte cómo se sentía y pensaba antes de los ejercicios y qué pensamientos y sensaciones tiene después del ejercicio de relajación.

### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Una de las líneas de la biodanza, es la vitalidad y de ella se genera la alegría. Aquí se desarrolla el encuentro de las personas con su propia capacidad de disfrutar de su cuerpo y del movimiento, también se produce el aumento de la alegría de vivir, del ímpetu vital.

De una buena integración entre psique-mente y soma-cuerpo se genera la capacidad de expresar alegría, integración motora y equilibrio neurovegetativo.

## APLICACIÓN PRÁCTICA

Se solicita a los participantes cerrar los ojos y que realicen 3 respiraciones profundas, luego se les pregunta ¿qué haría cada uno para mantener el potencial de alegría?

### 8. HABILIDAD

#### Capacidad de sentir gozo

#### EXPERIENCIA CONCRETA: La silueta humana

Se forman grupos de 5 a 7 participantes a los que se les entrega un papelote y un marcador; la consigna es dibujar la silueta de una figura humana, y luego todos los participantes del grupo escriben:

- Cuáles han sido las ocasiones en que han sentido gozo.
- Un eslogan sobre la naturalidad del disfrute de situaciones específicas como algo inherente al ser humano.

Un ítem es respondido por cada grupo.

Se exponen las opiniones en una plenaria.



## MOMENTO REFLEXIVO

Se reflexiona sobre la importancia de la capacidad de sentir gozo, sentir placer en todas las formas de experiencia vital, no solo a través del encuentro sexual, sino también en toda clase de contacto con el mundo; por ejemplo, en el momento de ver una película, tocar un instrumento musical, tener un recuerdo agradable de alguna experiencia vivida, etc.

## CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

Según la biodanza la sexualidad saludable e integral implica la unión de las experiencias placenteras y la vida afectiva. El cuerpo nos provee de una serie de sensaciones causadas por la contemplación de algo que nos gusta y eso nos proporciona alegría vital: *«La sexualidad es un elemento básico de la personalidad; un modo propio de ser, de manifestarse, de comunicarse con los otros, de sentir, expresar y vivir el amor humano»* (Toro, 2007).

## APLICACIÓN PRÁCTICA

Las/los adolescentes expresan lo que significa la sexualidad como una de las formas de sentir gozo.

## 9. HABILIDAD

### Creación y manejo del tiempo libre

#### EXPERIENCIA CONCRETA. Tiempo libre

Se organiza de manera coordinada un partido de fútbol o de básquet, previo un acuerdo grupal, y se juega el partido por un tiempo determinado.

Al culminar el partido, se comparte con los participantes sobre las sensaciones y actividades que ellos piensan que son las que más gustan a los jóvenes para que el inspector-educador incentive a la/el adolescente a crear una posibilidad de entretenimiento en los momentos de tiempo libre.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se realiza la reflexión sobre la importancia de ser organizado y de disfrutar del tiempo libre a través de distintas expresiones como arte, música, manualidades, etc.

### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Capacidad de innovar, expresar y construir.

### **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pide a los participantes que identifiquen: sus deportes favoritos, algún *hobby*, música o arte, etc.

## **10. HABILIDAD**

### **Mantener la unidad**

#### **EXPERIENCIA CONCRETA: El girasol**

Se divide el grupo en dos partes iguales: A y B. El grupo A forma un círculo y el grupo B, otro círculo, dentro del A. Los participantes del grupo B se dan vuelta y cada uno se queda frente a un miembro del grupo A.

Se explica al grupo que va a hablar sobre “la importancia de mantener la unidad”, el facilitador, entonces, lee un refrán popular y los participantes del grupo A deben complementarlo y compartir su opinión hasta que el facilitador diga “cambien”.

Luego los participantes del grupo B dan su opinión. Se debe dejar que haya libre expresión de los mismos.

Cuando el inspector-educador diga “tiempo” se termina la conversación que dura de 30 a 40 segundos. En ese momento los participantes del grupo B se mueven un paso a la derecha, de modo que todos tendrán un nuevo compañero, y así se continúa hasta terminar todas las frases.

## **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona sobre los refranes complementados y los criterios de los participantes, sobre la diversidad de los refranes y las creencias personales; se resalta la importancia de llegar a construir un sentido de vida propio en base a la forma en que pensamos que nuestras acciones afectan la vida de las otras personas.

## **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Es la conexión con la naturaleza, con la vida, con el universo, con las otras personas, implica la posibilidad de que una persona pueda reconocerse valiosa gracias al sentido que ha construido de estar vivo y por tanto pueda asumir sus acciones como parte de la colaboración a la cual es convocado para generar un mundo más armónico: es en la interacción con las otras personas que los seres humanos nos reconocemos como parte de un colectivo (una unidad) y tomamos responsabilidad de

nuestras acciones considerando los efectos con los que incidimos en otras personas y el mundo.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Cogidos de la mano formando un círculo, todos los participantes comparten una frase de la experiencia vivida que les dirija en su vida en futura.

## **11. HABILIDAD**

### **Satisfacer las necesidades básicas**

#### **EXPERIENCIA CONCRETA. Pirámide de necesidades**

Se entrega una hoja con la pirámide de Maslow, en la que los participantes van a identificar las necesidades que cada uno de ellos ya tenga satisfecha. Las hojas van a ser retiradas al final del proceso, por lo que se especifica a las/los adolescentes este procedimiento previamente.

Se comparte con los compañeros de grupo mediante una lluvia de ideas, donde se favorece la participación de todos los integrantes del proceso.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona sobre los tipos de necesidades que se tienen satisfechas, así como sobre la facilidad o dificultad que se encuentra al identificar las necesidades y cómo se pueden satisfacer todas las necesidades para llegar a la realización personal.

## CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

Según la pirámide de Maslow, el ser humano necesita cubrir ciertas necesidades básicas para poder superarse. La pirámide señala cinco niveles de necesidades:

### 1. Necesidades fisiológicas

Son necesidades vitales, de supervivencia y son de orden biológico: respirar, beber agua, dormir, comer, sexo. El inspector-educador insistirá con la/el adolescente que "sexo" se debe entender en el sentido amplio, como la capacidad humana de sentir placer por el hecho de estar vivo y tener un cuerpo sano, no necesariamente por el contacto con otras personas, de forma que las/los adolescentes no incurran en la discusión de tener visitas conyugales; necesidad de refugio.

### 2. Necesidades de seguridad

Son esenciales para vivir, pero están a un nivel diferente de las fisiológicas. Aquí se encuentran: la seguridad física, de empleo, de ingresos y recursos, de vida familiar, de salud, etc.

### 3. Necesidades de afiliación

Son el amor, el afecto y la pertenencia o afiliación a un cierto grupo social, estas buscan superar los sentimientos de soledad.

### 4. Necesidades de reconocimiento

Estas necesidades se refieren a la autoestima, al respeto al autorreconocimiento, y al logro de este por parte de los demás. Al satisfacer

estas necesidades la persona se siente segura de sí misma y piensa que es valiosa dentro de la sociedad; cuando no son satisfechas, las personas se sienten inferiores y sin valor.

### **5. Necesidades de autorrealización**

Estas incluyen dos elementos: el respeto de los demás y el respeto de sí mismo, que van junto consentimientos como autoconfianza, competencia, logro, independencia y libertad.

### **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pregunta a los participantes cuáles son las acciones a tomar para complementar las necesidades insatisfechas a cada uno y el compromiso personal para seguir adelante con visión y mente triunfadora.

Esta conclusión se la escribe en la parte inferior de la hoja de las necesidades básicas, como forma de eslogan.

## **12. HABILIDAD**

Reconocer la coordinación necesaria entre la capacidad de sentir, pensar y actuar para desarrollar una interacción armónica con las otras personas.

### **EXPERIENCIA CONCRETA. La caminata**

Se pone música de fondo tranquila, luego se pide a los participantes que escojan un puesto en el salón, que no sean las sillas sino un lugar donde puedan estar de pie, y se les pide que se queden en ese lugar. Se explica que van a caminar por todo el salón; mientras tanto el

inspector-educador les va a exponer una acción a realizar, mediante órdenes verbales. Los participantes realizan la actividad señalada por el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y al finalizar regresan a sus puestos.

### **Órdenes:**

- Saludar a todos los que están con ropa azul.
- Mirar el techo mientras caminan.
- Caminar al revés.
- Silbar mientras caminan.
- Mantener cerrados los ojos.
- Aplaudir.
- Caminar en línea recta.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

El inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI pide a los participantes que regresen a sus puestos y reflexionen sobre lo que pensaron cuando estaban realizando las distintas actividades, pregunta qué les pareció más fácil, qué les pareció más difícil; qué sintieron cuando realizaban las distintas actividades y luego cómo actuaron. Las reflexiones se irán anotando en un papelote para luego tomarlas como punto de partida de la conceptualización abstracta.

### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

En el proceso de los participantes de reconocerse van surgiendo pensamientos, palabras, sentimientos, acciones que les pertenecen, es un un contexto relacional saludable por el hecho de compartir de forma abierta y recíproca, con confianza y apertura todo lo que

sucede dentro de cada uno, de tal manera que van identificando cómo el afecto, los sentimientos y el amor favorecen las relaciones. En efecto, esto ocurre cuando se tiene la capacidad de identificar las propias emociones y de ser consciente de que es posible regularlas.

En este juego el inspector-educador busca que la/el adolescente sea consciente de que es importante observar los pensamientos que tenemos sobre las relaciones y el mundo, ya que son ellos los que generan sentimientos que luego se transforman en actuaciones.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pide a todos los participantes que nombren el animal que más les guste, luego en la segunda vuelta se indica que le pongan una característica y en una tercera vuelta se les pide que digan la misma característica transformada en una frase que comience con "Yo" y se continúe con la característica descrita. Como referencia final, se les incentiva a desarrollar esta característica en su parte positiva o inhibirla en su parte negativa durante el tiempo que vendrá hasta el próximo encuentro.

## **13. HABILIDAD**

### **Conocer y comunicar los afectos**

#### **EXPERIENCIA CONCRETA: El trencito de la comunicación**

Se pide a los participantes que se coloquen en parejas, luego se les pide que:

- Recuerden un hecho de su vida que les causó mucha tristeza.
- Recuerden un hecho de su vida que les causó mucha alegría.

Se les indica que cada uno tendrá 5 minutos para compartir con su compañero/a aquellos hechos que recordó le causaron mucha tristeza y mucha alegría; posteriormente, los roles se cambiarán y será el turno de la otra persona para realizar la misma actividad. Se les debe indicar la importancia de escuchar con atención y mirar a los ojos del compañero que habla. Posteriormente, se pide a los participantes que compartan con el resto de ellos, lo que su compañero le contó, tanto de lo positivo como de lo negativo.

## **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona sobre las emociones sentidas en cada uno de los recuerdos, cómo afectan a nuestras vidas y la manera asertiva de comunicar los afectos y los sentimientos. Se requiere anotarlas en una pizarra para favorecer con ellas la conceptualización abstracta posterior.

## **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

La comunicación de los afectos es muy importante, ya que permite expresar lo que sucede en el interior de cada individuo, y al exponer de manera clara a las demás personas ellas pueden colaborar en su contención o en la solución de algún conflicto. Gracias a la reflexión sobre uno mismo a través de la interacción con las otras personas se puede llegar a construir una nueva historia personal, se llega a definir una nueva forma de ser y de actuar en el mundo.

El uso de palabras positivas complementa y fortalece las buenas relaciones a todo nivel, además de mejorar el autoestima de quien las expresa y de quienes se encuentran en relación con esta persona.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pide a los participantes que identifiquen la emoción positiva o negativa que es permanente y luego la expresen de manera asertiva en la interacción cotidiana con sus compañeros.

### **14. HABILIDAD**

**Capacidad de juicio (comprende atención, memoria, síntesis, deducción).**

#### **EXPERIENCIA CONCRETA. Figura de origami.**

Se reparte una hoja de papel bond a cada uno de las/los adolescentes y se les solicita que realicen una figura de origami. Se les da un tiempo de 15 minutos para ello.

Una vez terminada la tarea de todos, se les pregunta si ha sido fácil realizarla, qué les ha resultado difícil, si fue necesario concentrarse un poco más, si pueden recordar los pasos que siguieron para hacer la figura, qué figura es.

#### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona con todos los participantes sobre la importancia de darse de que para realizar cualquier actividad es necesario concentrarse, recordar, poner atención, tener paciencia.

#### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Según Piaget, la vida afectiva e intelectual es una adaptación continua para construir el criterio de realidad, el nuevo conocimiento sigue el

proceso de adecuarlo a los propios conocimientos anteriores; esta asimilación varía según el período en que se realice: etapa sensorio motriz, período pre operacional, entre otras.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se realiza un compartir grupal del aprendizaje obtenido expresándolo verbalmente.

## **15. HABILIDAD**

### **Planificación a futuro-Manejo de la frustración.**

### **Resolución de conflictos-Perseverancia y aceptación**

### **EXPERIENCIA CONCRETA. Las frases.**

Se pide a las/los adolescentes que participan que se pongan de pie en medio del salón. Se les explica que van a leer siete frases. Si están de acuerdo con la frase deben irse a la derecha y si no están de acuerdo deben ir a la izquierda. Los que no están seguros deben quedarse en la mitad. Mientras se realiza esta actividad, los participantes deben permanecer en silencio.

#### **Frases:**

- Los amigos nunca se pelean.
- Los niños y niñas no deben enojarse con las personas adultas.
- Si uno no se ve enojado, significa que no está enojado.
- No es bueno estar enojado.
- Si uno ignora sus sentimientos de frustración y dolor, a ellos se les pasará.

- Ser agradable todo el tiempo y evitar enojarse no hace daño.
- Si se expresa la frustración se van a dañar las relaciones.
- Se realiza un diálogo sobre las creencias populares acerca de la ira y frustración.

Se pide a las/los adolescentes que dibujen en un papelote un árbol de ideas sobre las creencias culturales que se manejan con respecto a la ira, la intensidad y la forma con que debe expresarse, la frustración y la manera de manejarla.

### **MOMENTO REFLEXIVO**

Se reflexiona con todos los participantes sobre los pensamientos colocados en el árbol y se anota los elementos de esta discusión en la pizarra para utilizar el material en la siguiente fase.

### **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

Cuando debemos enfrentar una actividad, los seres humanos necesitamos realizar una especie de programación de lo que se va a hacer, construimos un itinerario en el que escogemos la mejor opción para direccionarnos en el futuro. Es importante que la/el adolescente tenga una buena orientación, que planifique su futuro con expectativas altas pero a la vez que pueda realizarlas, porque esto promueve un estado de mayor seguridad que beneficia su salud física y mental, al tiempo que disminuye el riesgo del fracaso. Además, en esta actividad se realiza una planificación real sobre las competencias particulares de la/el adolescente.

En el proceso de desarrollo de sí mismo existen ocasiones en que no todo lo planificado se realiza de manera concreta y, por ende, suele

sentirse frustración; esta sensación de molestia, ira, mal humor, interfiere en las relaciones con los demás al no ser canalizada de manera asertiva, por lo que es prioritario fomentar habilidades como:

- Aprender a reconocer los sentimientos.
- Encontrar una estrategia para escapar de la frustración, como el deporte, la lectura, la realización de actividades gratificantes, etc.
- Comunicar los sentimientos de manera asertiva, en el momento y la forma precisa, señalando la acción problemática, no a la persona.
- Buscar ayuda, si es necesario.
- Realizar ejercicios y tener buena alimentación.
- Dedicar un tiempo a gustos y aficiones.
- Tener un tiempo adecuado para el descanso y el sueño.
- Mantener buen sentido del humor.

Muchas veces la sensación de frustración conlleva el sentimiento de ira, de modo que es fundamental que la/el adolescente sea consciente de la manera adecuada de lidiar con esta respuesta emocional, como con cualquier otros sentimiento (con base en las recomendaciones antes expuestas).

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Entregar a los participantes un marcador y una cartulina pequeña o tarjeta y pedirles que escriban en ella una estrategia que utilizarían para el manejo de la frustración y la ira, con base en las reflexiones surgidas durante la experiencia.

Luego deben leerla en voz alta y pegarla en un lugar visible. Incitar a cada adolescente a poner en práctica esta nueva habilidad adquirida en la relación diaria con sus compañeros.

## 16. HABILIDAD

### Capacidad de reconocer manipulación-seducción-cooperación

#### EXPERIENCIA CONCRETA: Mandar y obedecer

Los participantes deben dividirse en parejas y colocarse de pie uno frente al otro. Uno de ellos será el participante A y el otro el B.

La persona B tendrá el poder, la persona A no lo tiene y, por ende, debe hacerle caso a la persona B. La persona B puede decirle a la persona A que actúe como gato, que limpie la ventana, que se siente, que se pare, que no sabe cómo hacer bien las cosas, que dé vueltas, etc. La persona A solo puede aceptar y hacer lo que se le pide.

Después de unos minutos se debe cambiar el rol, ahora la persona A tendrá el poder.



## MOMENTO REFLEXIVO

Se reflexiona sobre las siguientes preguntas:

- Cómo se sintieron siendo “el objeto”, la persona sin poder.
- Cuando tuvieron el poder, ¿cómo se sintieron?
- ¿Observan que hay veces en la vida en las que se tiene uno de los roles y otras ocasiones en las que se asume el otro rol?
- ¿Qué tiene que ver este ejercicio con la manipulación o la seducción?
- ¿Puede ser la seducción una forma de manipulación entre las personas?
- En la seducción que una persona puede ejercer hacia otra, ¿se halla presente el poder?
- ¿La seducción puede favorecer a que una persona llegue a realizar actos que no desea, porque está atrapada en el encanto que el seductor genera con su comportamiento?
- ¿Cómo se pueden tener relaciones de cooperación?

Las reflexiones surgidas de este análisis deben ser anotadas en una pizarra para la posterior fase del proceso.

## CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

Al abuso de poder realizado de una forma grosera y física se le llama coacción. La manipulación suele ser más sutil, como una amenaza velada o una sugerencia dada con un tono de voz aparentemente afectuoso. Las formas de manipulación pueden ser increíblemente variadas en modos e intensidades. Según Claude Steiner, se trata de conseguir “llegar al límite de la resistencia del otro, sin haber tenido que recurrir a la fuerza física, utilizando una maniobra de poder

psicológica". Y todo esto sin que la persona manipulada advierta lo que está ocurriendo, ya que "lo más que se puede detectar en el momento de la manipulación suele ser cierta incomodidad y desazón" (Steiner, 2010).

El objetivo básico de la manipulación es debilitar la capacidad de pensar y actuar de la víctima, para que no ofrezca resistencia a los requerimientos del manipulador. Con esta finalidad se busca crear confusión, temor, culpabilidad o indefensión, introduciendo perturbaciones en el sentimiento de autoestima y disminuyendo así las posibilidades de autoafirmarse y de oponerse al manipulador, y a veces no deja huella. Precisamente, cuando alguien cae en cuenta de que está siendo manipulado, el poder de esas maniobras pierde su fuerza y efectividad.

Si renunciamos a querer controlarnos unos a otros, dispondremos de una gran cantidad de energía liberada para utilizarla en cuidarnos, amar y crecer.

La seducción es una forma de manipulación pero enfocada al aspecto sexual que se puede dar en la relación entre dos o más personas.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Se pide a la/el adolescente que anote en un papel cuáles estrategias puede usar para evitar la manipulación, la seducción y fomentar la cooperación; también se le pide que describa la forma cómo suele manipular su entorno relacional; se pide que comente en el grupo sus reflexiones y se comprometa a realizar un cambio en su conducta en la interacción con su compañeros para evitar caer en estos juegos de poder.

## 17. HABILIDAD

### Resolución de conflictos-perseverancia y aceptación

#### EXPERIENCIA CONCRETA: La alfombra mágica

El inspector-educador pide que se hagan grupos de más o menos 10 personas. Entrega una cobija mediana a cada grupo y se la extiende en el piso. Pide a los participantes que se paren sobre ella y que se imaginen que es una alfombra mágica que está volando a miles de metros de altura. En cierto momento, se dan cuenta de que la alfombra esta al revés y tienen que darle la vuelta, sin que ninguno de los participantes se salga de ella.

Los participantes deben, de manera creativa y trabajando en equipo, encontrar la estrategia que les permita dar la vuelta a la cobija cuidando que ninguno pise el suelo.

Finalmente, cuando el grupo lo ha logrado, puede imaginar que viaja en una verdadera alfombra mágica.

#### MOMENTO REFLEXIVO

Se analizan los problemas que surgieron al momento de realizar la actividad, sus causas, sus consecuencias, las diferentes posturas tomadas por cada persona, las diferentes soluciones aportadas.

¿Hay personas que destapan los conflictos y personas que se callan?  
¿Cuál de las dos actitudes favorecen más en esta sociedad, en la familia, en el CAI?

¿Quiénes de los participantes se consideran personas que destapan el

conflicto o quiénes son de los que se callan? ¿Creen en principio que todos los conflictos pueden tener solución?

Todas las reflexiones surgidas del grupo son recogidas por el inspector-educador en la pizarra como elementos para desarrollar la conceptualización abstracta.

## **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

La presencia de conflictos de diferente índole es algo constante en la vida cotidiana.

Para la resolución de estos conflictos la posición que permite encontrar respuestas es la de enfrentarlo, buscando soluciones conjuntas y satisfactorias para todas las partes involucradas.

El diálogo, la participación, la creatividad y la paciencia son algunas de las herramientas que acercan a la resolución positiva de los conflictos diarios.

Por otra parte, es importante constatar que no siempre se puede ganar, que muchas veces se debe ceder en ciertas cosas que no afecten nuestra integridad, el hacerlo permite lograr un trato satisfactorio para las dos partes.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Pedir a cada uno de los participantes que anoten en un papel una situación concreta de su vida cotidiana que la van a resolver utilizando el diálogo, la participación y la creatividad hasta que sientan que todos ganan. Una vez clarificada esta situación se la compartirá en grupo y se generará un compromiso grupal para aplicar esas nuevas herramientas de relación aprendidas con los compañeros.

## 18. HABILIDAD

**Prevenir: mentir, robar-matar-adicción.**

**EXPERIENCIA CONCRETA. Los colores.**

Fase 1. Tu color y tú.

Se le entrega a cada adolescente una ficha con el color que más le gusta y el que menos le gusta. Atrás de la ficha consta el significado del color, según el cuadro siguiente:

COLOR	FACETA 1	FACETA 2	FACETA 3	FACETA 4
Azul	Deseos de armonía	Armonía alcanzada	Imposibilidad de alcanzar la armonía en el momento actual	Deseo de armonía reprimido
Rojo	Deseo de actividad	Actividad efectiva	Actividad frenada	Rechazo de la actividad
Verde	Deseo de autoafirmación	Autoafirmación lograda	Necesidad de adaptarse	Dependencia
Amarillo	Optimismo			Miedo a las decepciones
Negro	Deseos de agresividad y enfrentamiento	Agresividad ejercida	Agresión reprimida	Rechazo de la agresión
Morado	Vanidad	Sensibilidad	Capacidad empática	Escasa capacidad empática
Café	Deseo de satisfacción de necesidades corporales	Necesidades corporales satisfechas	Necesidades corporales reprimidas	Rechazo de las necesidades corporales
Gris	Deseo de neutralidad	Neutralidad alcanzada	Deseo de neutralidad reprimido	Rechazo a la neutralidad

Durante 15 minutos se incentiva a la/el adolescente a hacer una reflexión sobre el color y la faceta dentro de cada color y su significado que será tomado del test de Luxar sobre los colores (ver cuadro anterior) que le describe con mayor claridad su personalidad; se le pide que escriba libremente en un papel lo que desee sobre sus pensamientos despertados en la actividad para posteriormente reflexionar en grupo mediante las siguientes preguntas:

- ¿Te identificas con algún color? ¿Por qué? Cuando te critican, ¿qué sensaciones experimentas? ¿Cómo te encuentras?

Todos los papeles escritos por las/los adolescentes se ponen en una caja, y luego, al azar se leen dos de ellos para luego realizar un breve debate (10 minutos) sobre la emisión de juicios acerca de mentir, robar, matar.

2. Durante 8-10 minutos, con las luces apagadas y con todos los ingresos cerrados todos los ingresos de luz, se reflexiona sobre el intercambio de opiniones realizado.
3. Al encender la luz, se forman parejas, especialmente con personas que no se tratan, y se comenta sobre las distintas relaciones que se dan entre las personas. Lo vamos a experimentar:
  - a) La cabeza sobre el estómago, tumbados en el suelo y relajados. A los cinco minutos se intercambian posiciones, se les pregunta si están cómodos. ¿Qué sensaciones tienen? Solo pueden contestar al momento de compartir.
  - b) Práctica de el lazarillo, que consiste en ver por los ojos de los demás; consecución de un objetivo.

- c) Por parejas, una delante con los ojos cerrados y otra detrás guiando, se intenta conseguir dos objetivos; como ejemplo: traer un borrador para el pizarrón, salir a traer una flor, etc.

Conseguido el primer objetivo se invierten los papeles y luego se realiza una puesta en común en torno a estas ideas:

- Si yo fuera ciego...
- Si yo tuviera mejor vista...
- He experimentado las siguientes sensaciones...

## **MOMENTO REFLEXIVO**

Se analiza en común las curiosidades, inquietudes, sentimientos o anécdotas.

Se comenta sobre la oportunidad de compartir y conocer al otro. Se reflexiona sobre poner los medios para intentar madurar como persona y superar lo que cada uno ha visto en sí mismo para tener una cultura preventiva.

## **CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA**

La capacidad de manejar las limitaciones que la vida impone permite que los seres humanos vivan las pérdidas, las superen, y busquen otras alternativas para llenar las necesidades. Cuando no se puede manejar adecuadamente una pérdida surgen la mentira, el robo, el consumo, y hasta el asesinato. Para manejar las pérdidas los humanos tenemos acceso a la cultura (la música, el arte visual, el teatro, el

juego, la literatura, etc.). La cultura es un objeto transicional entre nuestro mundo interno y el mundo externo.

## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Escribir en cada ficha del color que le gusta el tipo de características positivas que quiere desarrollar y la calidad de las relaciones que desea compartir.

Estos ejemplos dados para cada actividad son solo un posible modelo que el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI puede usar. Lo importante es que el/la profesional desarrolle las actividades concretas de acuerdo a su experticia y aplique una metodología experiencial para lograr una interiorización de la habilidad por parte del/la adolescente.

Para facilitar este trabajo de diseño metodológico de un taller, a continuación presentamos una ficha de planificación de talleres, una ficha de evaluación del taller, una hoja de registro de asistencia, una hoja de resultados para el adolescente y una hoja de resultados para el inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI, estos insumos técnicos sirven para que él lleve un registro de su actividad y los resultados de la misma bajo una lógica de intervención estratégica.

## Fichas de planificación de juegos psicosociales

### FICHA DE PLANIFICACIÓN DE TALLERES PARA DESARROLLO DE JUEGOS PSICOSOCIALES<sup>7</sup>

TEMA:

LUGAR:

FECHA DE REALIZACIÓN:

TIPO DE PARTICIPANTES:

NÚMERO DE PARTICIPANTES PREVISTO:

OBJETIVO DEL TALLER. :

HORA	MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
	EXPERIENCIA CONCRETA			
	OBSERVACIÓN REFLEXIVA			
	CONCEPTUALIZACIÓN O TEORIZACIÓN			
	APLICACIÓN PRÁCTICA			

Evaluado por:

<sup>7</sup>Se puede integrar a la ficha Planificación de actividades de las áreas pág 81 y 82 del modelo de gestión MJDC.

## HOJA DE AUTOEVALUACIÓN DEL TALLER<sup>8</sup>

TEMA:

LUGAR:

FECHA DE REALIZACIÓN:

Nº DE PARTICIPANTES:

FACILITADORES:

Por favor valore los siguientes aspectos del taller, utilizando la siguiente escala:  
5= Sobresaliente, 4= Muy bueno, 3= Bueno, 2= Regular, 1= Malo

### 1. Local y manejo del espacio

	1	2	3	4	5
Manejo del espacio disponible					
Local					

### 2. Manejo metodológico de los facilitadores

	1	2	3	4	5
Dinámica de presentación					
Ejercicio de Experiencia concreta					
Fase de Observación / Reflexión					
Fase de Teorización					
Fase de Aplicación Práctica					

<sup>8</sup>Se puede integrar a la ficha Seguimiento y evaluación de las áreas pág 150, 151 del modelo de gestión MJDHC.

## 3. Actitud de los facilitadores

	1	2	3	4	5
Manejo grupal					
Capacidad de despejar dudas y dar aportes al tema					
Ritmo del taller					
Manejo del tiempo del taller					

## 4. Recomendaciones que hace al grupo para un nuevo taller

---

---

---

Evaluado por:

## Hoja de Registro de asistencia

(para uso interno exclusivamente)

### HOJA DE REGISTRO DE ASISTENCIA <sup>9</sup>

TALLER:

LUGAR:

FECHA:

Nº	NOMBRE Y APELLIDO	Nº DE CÉDULA	FIRMA

<sup>9</sup>Informe gestión centro en eventos o actividades del uso libre del modelo de gestión MJDHC

## Hoja de Resultados

### HOJA DE RESULTADOS (ADOLESCENTES)<sup>10</sup>

TALLER:

LUGAR:

Nº DE PARTICIPANTES:

FACILITADORES:

FECHA:

Nº	PARTICIPANTES	EDAD	RESULTADOS		Comentario de Autoevaluación
			POSITIVOS	NEGATIVOS	

<sup>10</sup> Se puede integrar al informe de manera general





# 3. SECCIÓN IMPLEMENTACIÓN



## 3.1.EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LAS/LOS ADOLESCENTES

Como se ha venido señalando en este Manual, la autonomía no significa solamente lograr que las/los adolescentes al momento de externalizarse del CAI puedan trabajar, tener una pareja o familia, contar con un lugar donde vivir, etc.

La autonomía es también haber adquirido la capacidad de vivir en armonía con sus pares y con la sociedad en la que se insertan; por lo tanto, para desarrollar esta capacidad, se propone una matriz de habilidades que las/los adolescentes deben adquirir, gracias a la relación con sus inspectores/as-educador/as y la implementación de una metodología lúdica por parte de ellos. Así, mediante un plan de vida, se logra que la estancia en el CAI sea un momento de redefinir su vida y replantearse una forma de ser diferente, para no incurrir en los conflictos que le generaron problemas con la ley u otros.

A fin de realizar este proceso, a continuación se detallan algunas herramientas con las que cuenta el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI para sostener programas continuos en el tiempo con las/los adolescentes.

### 3.1.1. Planes de vida para la autonomía, basados en desarrollo de habilidades básicas para vivir armónicamente en sociedad

**Una de las tareas de la adolescencia es la búsqueda del sentido de la vida, para facilitar esta tarea la función del adulto es acompañar al adolescente en este proceso.**

**La ausencia del sentido de la vida genera un “vacío existencial” que en muchos casos busca ser llenado con acciones extremas o conductas**

de riesgo, especialmente en la adolescencia. Es en afán de encontrar ese sentido de la vida que la/el adolescente puede realizar un “planeamiento estratégico personal” (plan o proyecto de vida) que es una metodología útil para lograr una cierta eficiencia en el desarrollo personal.

**La propuesta de esta metodología no se refiere solo a una técnica, es plantear una filosofía de vida que busca enlazar el pasado, presente y futuro de una persona mediante la formulación de objetivos de vida, en relación con las condiciones del entorno.**

Dentro de esta metodología, el trabajo sobre las diferentes habilidades para la vida que una/un adolescente necesita para vivir armónicamente en sociedad se hace indispensable; solamente si estas habilidades se han desarrollado en la/el adolescente, él o ella, estará en capacidad de funcionar adecuadamente en las cuatro áreas básicas de autonomía: Salud Mental, Física y Reproductiva; Integración Social: Amigos, Pareja y Familia; Vocación y Trabajo; Aprendizaje y Socialización.

### **3.1.2. Sistema de valoración de Habilidades Básicas para la vida armónica en sociedad (para adolescentes)**

A fin de lograr que sean eficaces los procesos de acompañamiento a las/los adolescentes en el desarrollo de las habilidades básicas para la vida armónica en sociedad, es importante partir de una evaluación del grado de desarrollo de estas habilidades antes de iniciar las acciones de fortalecimiento de la capacidad resiliente, a través de los juegos psicosociales diseñados para ello.

Se utilizará la siguiente ficha de evaluación por cada adolescente, que debe ser llenada con la mayor objetividad posible, para que realmente se convierta en una guía para generar la planificación de actividades y la aplicación de juegos psicosociales, de acuerdo a las necesidades que cada participante presente; de esta manera, el accionar educativo será más efectivo.

**FICHA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES BÁSICAS PARA UNA VIDA ARMÓNICA EN SOCIEDAD (FICHA PARA LA/EL ADOLESCENTE)**

CAI:							
FECHA DE ELABORACIÓN:							
NOMBRE DE LA/EL ADOLESCENTE:							
NOMBRE DEL INSPECTOR/A-EDUCADOR/A DEL CAI O EQUIPO TÉCNICO DE UZDI RESPONSABLE							
FECHA DE SEGUIMIENTO							

Estimado/a inspector/a-educador/a: este instrumento está creado para generar procesos de crecimiento personal destinados a apoyar a las/los adolescentes en el desarrollo de habilidades para una vida armónica en sociedad. A continuación encontrará 32 habilidades básicas que una/un adolescente requiere desarrollar para una vida armónica en sociedad.

Entregue a cada adolescente este documento pidiéndole que señale, de la manera más objetiva, cuál considera que en este momento es el nivel de desarrollo que tiene en cada habilidad de acuerdo a una escala de 1 a 5, donde 1 es baja 2, medio baja, 3 media, 4 medio alta y 5 alta. En caso de que la/el adolescente no sepa leer ni escribir el inspector-educador puede apoyarle marcando según corresponda.

Luego de respondida esta encuesta, el/la inspector/a-educador/a va a marcar con otro color el nivel de desarrollo de las habilidades que considera que la/el adolescente tiene. Al finalizar el texto escribirá un análisis de la diferencia entre las respuestas de la/el adolescente expresa (la percepción de su propia conducta) y la percepción que tiene el/la inspector/a-educador/a.

Señale con una X en el casillero que corresponda.

		NIVEL DE DESARROLLO DE LA HABILIDAD					
Áreas sociales para la autonomía	Nº	Habilidades para la vida armónica en sociedad	1	2	3	4	5
Pareja, familia, amigos	1	Intimidad vs. Aislamiento ¿Me siento cómodo al momento de relacionarme con las otras personas?					
	2	Amor ¿En mis relaciones afectivas logro sentirme querido-amado y soy capaz de dar afecto en igual forma?					
	3	Ágape ¿Soy capaz de desarrollar sentimientos de interés y preocupación por los animales, el medio ambiente, y las otras personas del mundo que no viven en mi realidad más cercana?					
	4	Filia ¿Armo relaciones cercanas y profundas de amistad duraderas en el tiempo que me pueden apoyar en momentos de necesidad?					
	5	Eros ¿Soy capaz de tener una pareja única, con la cual no soy celoso o dependiente, que tampoco sea conmigo alguien celoso o dependiente?					
	6	Amor propio-amor al otro ¿Puedo tenerme el suficiente amor propio para poner límites a las relaciones que me lastiman? ¿Respeto los límites de los otros de forma que no tengo conductas que los lastiman?					
	7	Agresividad ¿Soy capaz de expresar mi ira, molestia, incomodidad frente a ciertas situaciones desagradables sin gritar, insultar, destruir cosas, lastimar, herir o hacer daño a otros?					
	8	Autorregulación-Límite Cuando siento ganas de hacer cosas riesgosas, ¿mido mis propios límites para no hacerme daño a mí o a otros y solo actúo en forma de no incurrir en acciones que me hagan daño o dañen a otros?					
	9	Crueldad-Empatía ¿Soy capaz de reconocer el efecto de mis acciones, saber que mis actos pueden hacer daño a la otra persona o pueden ayudarla a sentirse mejor si está pasando por un mal momento?					
	10	Culpa-Reparación Cuando cometo un error, ¿soy capaz de darme cuenta del daño que hice y ejecuto acciones para reparar lo que haya dañado? Cuando he lastimado emocionalmente a alguien, ¿pido perdón y trato de hacer algo para que se sienta mejor en sus emociones?					

Vocación y trabajo	11	Productividad ¿Tengo la sensación de que puedo realizar actividades que me permitan generar recursos para satisfacer mis necesidades? ¿Hago realmente cosas para generar dinero sin dañar a otras personas o dañarme a mí?					
	12	Indentidad-Confusión ¿Tengo la sensación de que soy una persona valiosa, que tiene habilidades, talentos, pensamientos, sentimientos por los cuales las otras personas pueden amarme?					
	13	Confianza-Desconfianza Cuando tengo una idea, creativa ¿sientola confianza de que yo puedo hacer lo que he imaginado?					
	14	Laboriosidad-Inferioridad ¿Me siento útil dentro de mi familia o amigos, soy una persona que la gente puede buscar para ayudarle a hacer cosas positivas?					
	15	Generatividad-Estancamiento ¿Me siento en capacidad de generar cosas valiosas para el mundo, creo que voy a tener una profesión u ocupación que me va a permitir aportar algo al mundo?					
Salud: mental, física y reproductiva	16	Vitalidad Cuando me levanto por las mañanas, ¿tengo energía, ganas de hacer las cosas, entusiasmo porrealizar las actividades diarias?					
	17	Sexualidad ¿Soy capaz de tener una visión positiva de la sexualidad? ¿Considero que las relaciones sexuales son espacios de interacción afectiva profunda, y por lo tanto soy responsable en el cuidado de mi cuerpo y del del otro? ¿Me cuido de la transmisión de enfermedades y planifico los hijos que deseo tener?					

Salud: mental, física y reproductiva	18	<p>Creatividad</p> <p>¿Soy capaz de tener ideas innovadoras, nuevas? ¿Propongo mis ideas sin miedo a ser juzgado y las concreto en la realidad si las considero valiosas y que aportan a los otros?</p>					
	19	<p>Trascendencia</p> <p>¿Tengo un sentido de pertenencia a una realidad externa mayor: el universo, una creencia, una fe, etc?</p>					
	20	<p>Afectividad</p> <p>¿Soy capaz de dar cariño, a la vez que puedo pedirlo o recibirlo sin problema?</p>					
	21	<p>Necesidades Básicas</p> <p>¿Cuido mi cuerpo adecuadamente? ¿Me alimento en la forma adecuada, duermo el tiempo necesario, me aseo como es debido, hago ejercicio, me nutro afectivamente e intelectualmente?</p>					
	22	<p>Sentimientos: pienso, siento, actúo</p> <p>¿Soy capaz de reconocer mis pensamientos positivos o negativos, y los sentimientos que se derivan de estos, a la vez que soy consciente de que actúo por estos pensamientos y sentimientos?</p> <p>¿Soy coherente entre lo que pienso, siento y actúo?</p>					
Aprendizaje y socialización	23	<p>Comunicación de afectos</p> <p>¿Soy capaz de decirle a una persona, sin sentir vergüenza que le tengo cariño, e igualmente puedo decir lo que me molesta de esa persona sin violentarla?</p>					
	24	<p>Criterio de realidad</p> <p>¿Tengo claridad en diferenciar lo que es verdadero de las cosas que me imagino?</p>					

Aprendizaje y socialización	25	Juicio (habilidades cognitivas básicas) ¿Siento que tengo una buena capacidad para razonar, entender el mundo, encontrar soluciones a los problemas que se me presentan, aprender de mis experiencias pasadas y de las nuevas cosas que el mundo me enseña?					
	26	Orientación ¿Normalmente sabe con exactitud la fecha en que se halla o se ubica con facilidad en las calles de la ciudad cuando debe dirigirse a alguna dirección?					
	27	Atención ¿Puedo mantener mi mente en una clase o taller por más o menos media hora, sin fugarme a otras ideas que no tienen nada que ver con lo que me están diciendo?					
	28	Memoria ¿Me acuerdo con facilidad de las cosas que aprendí?					
	29	Síntesis ¿Soy capaz de resumir con facilidad una lectura o una clase que he tenido?					
	30	Deducción ¿Puedo encontrar la solución a un problema con facilidad, observando todas las alternativas que se me presentan sin prejuicios?					
	31	Cálculo ¿Le es fácil hacer pequeñas operaciones matemáticas en su mente o resuelve con facilidad problemas numéricos?					
	32	Lenguaje ¿Comprende con facilidad conferencias o documentales, maneja un buen vocabulario, le gusta la lectura?					
	33	Planificación a futuro. Manejo de frustración Cuando algo no me sale bien, ¿soy capaz de manejar el enojo que eso me produce para volver a intentarlo o generar nuevas alternativas sino obtengo buen resultado?					

Aprendizaje y socialización	34	Manipulación-seducción-cooperación Cuando quiero algo, ¿soy capaz de exponer mi necesidad y escuchar la necesidad de las otras personas, de forma que a veces se hace lo que yo quiero y otras cedo haciendo lo que el otro quiere?						
	35	Patologías del objeto transicional: mentir-robar-matar-adicción Cuando siento una falta de dinero, o voy a quedar mal por un error que he cometido, ¿soy capaz de enfrentar mis dificultades con las otras personas? Si siento que mi vida no funciona como yo quisiera, ¿soy capaz de realizar cosas para cambiar esa realidad?						
Observaciones para el inspector-educador:								
PROFESIONAL RESPONSABLE: _____								

### 3.1.3 Fichas individuales de seguimiento para adolescentes

El seguimiento de los procesos de fortalecimiento de habilidades básicas para una vida armónica en sociedad, a través de la práctica de juegos psicosociales, de cada una/un de las/los adolescentes, permite a los técnicos e inspectores/as educador/as, generar su planificación de tal forma que atiendan las necesidades que cada adolescente tiene y también permite ver sus avances en el desarrollo de esas habilidades; estos planes están en la base de un proyecto de vida ético. A continuación se presenta la ficha de seguimiento individual para adolescentes:

FICHA DE SEGUIMIENTO DE HABILIDADES BÁSICAS PARA UNA VIDA ARMÓNICA EN SOCIEDAD<sup>12</sup>

CAI:					
FECHA DE ELABORACIÓN:					
NOMBRE DEL TÉCNICO RESPONSABLE					
NOMBRE DEL ADOLESCENTE					
Nº	HABILIDADES A FORTALECER	ACCIONES REALIZADAS	LOGROS	DIFICULTADES	RECOMENDACIONES
FECHA PRÓXIMO SEGUIMIENTO (3 meses):					

## 3.2. IMPLEMENTACIÓN FÍSICA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS

### 3.2.1. Sobre la importancia de los ambientes (internos y externos)

Como se definió en la sección anterior, el juego es un elemento mediador entre lo interno y lo externo, permite la construcción de un mundo interno mediante un proceso de interiorización de la

<sup>12</sup>Se puede integrar a la ficha el informe de evolución de lapág 175 del modelo de gestión MJDH. Esta ficha debe ser llenada luego de la primera intervención realizada con el/la adolescente, y luego de un tiempo de tres meses se llena una nueva con los resultados obtenidos en esos meses.

realidad, a la vez que se convierte en un elemento socializador, es decir de interrelación con los otros y con las normas sociales que permiten la vida en comunidad.

**El juego libre, el juego psicosocial, el juego comunitario, son tres niveles importantes de desarrollo de la vida en una realidad lúdica y por lo tanto pueden convertirse en el espacio de aprendizaje progresivo de la noción de ley. Estos tres tipos de juegos pueden ser organizados en un espacio simbólico llamado “ludoteca”, el cual puede constar de:**



- 1) Rincones lúdicos para experiencias de juego libre.
- 2) Campamento de juego para experiencias de juego psicosocial, que es ante todo un espacio mental que el inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI genera con las/los adolescentes para implementar el juego, basado en la metodología experiencial; a veces será en el interior de la ludoteca, otras al aire libre; algunas veces usará materiales, otras solo implicará actividades con el cuerpo.
- 3) “Grupeando” para experiencias de juego comunitario: es un espacio de convivencia comunitaria. Al igual que una/un

adolescente puede decir que está “rapeando”, aquí se incentiva ala/el adolescente a pensarse en grupo, lo que lleva a decir que se encuentran “grupeando”.

Las actividades comunitarias implican la puesta en escena de la habilidad de organización entre adolescentes, lo que supone el respeto de cada uno con el fin de lograr una actividad general que beneficie a todos. Estas pueden ser: producir música, danza, canto, baile, realizar actividades de teatro, expresión corporal y manejar espacios multimedia. Se ha pensado que la biblioteca juvenil, siendo un espacio para la creatividad y el incentivo del mundo de la lectura, puede ser un puente que el adolescente aprende a trazar entre su realidad personal y el mundo de la cultura, por ello se ve la importancia de incluir libros físicos, audiolibros, videos, películas.

### 3.2.2. Organización de los aspectos a ser implementados: Límites y reglas.

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y afectivas de las/los adolescentes y adultos. Así, como existen adolescentes diferentes, existen situaciones diferentes y para atender estas diferencias, las ludotecas tienen que ser distintas también. Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que las/los adolescentes jueguen adecuadamente; a pesar de las dificultades que puedan existir a causa de cualquier deficiencia física o mental, de situaciones de hospitalización o de privación de la libertad<sup>13</sup>, **las/ los adolescentes necesitan jugar, de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido.**

<sup>13</sup>Es importante que los inspectores/as-educador/as conciban a las ludotecas no solo como espacios físicos para juegos, sino también como espacios de crecimiento personal que deben planificarse de una forma estructurada por semanas o meses, para desarrollar una habilidad específica para todos, pero a la vez buscando el crecimiento de cada uno a través del grupo. (Ver anexo 2: ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN SEMANAL PARA INSPECTORES/AS-EDUCADORES/AS).

El modelo predominante de ludoteca debe cumplir una serie de requisitos mínimos que la diferenciarán de otras instancias educativas, como se indica a continuación:

- Disponer de un espacio estable y exclusivo, como punto de referencia para el adolescente, donde se ubican ordenadamente los distintos recursos lúdicos, la zona de juegos, etc.
- Contar con materiales diversos para los juegos, para construir implementos, etc.
- Disponer de un proyecto educativo o formar parte de un programa de promoción sociocultural que dé sentido a la labor desarrollada, a nivel personal, grupal y social, más allá del simple entretenimiento o “cuidado” de adolescentes.
- Contar con profesionales con conocimientos de psicología, educación social, educación en el tiempo libre, animación sociocultural, pedagogía, etc.

### **3.2.3. Estándar de calidad para el funcionamiento adecuado de una ludoteca**

Uno de los aspectos básicos en el diseño de una ludoteca es la disposición del espacio y los recursos lúdicos. El espacio tiene que estar definido para poder otorgar contenido a las diversas dinámicas, estableciendo zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se planea para cada espacio.

**Siguiendo el modelo de la Norma Técnica de Desarrollo Infantil Integral, es importante que la infraestructura permita un ambiente educativo y protector, lo que quiere decir que el diseño arquitectónico, mobiliario, ambientación y funcionalidad, cumplan con criterios de seguridad y calidad, disponiendo de espacios amplios que faciliten la libertad de movimiento y la creatividad.** El terreno donde se ubica la ludoteca debe cumplir con los parámetros establecidos por la Secretaría de Gestión de Riesgos, de manera que propicie un entorno seguro.

**Con respecto al espacio individual, se ha previsto que cada adolescente cuente en cada aula con un mínimo de 2 metros cuadrados. En cuanto a la distribución del espacio, mínimo el 30% del espacio total de la infraestructura se lo debe destinar para la movilidad, tránsito, juegos y actividades comunitarias. Este debe contar con luz natural, color, temperatura, ventilación y visibilidad, elementos necesarios para la comodidad del adolescente y la visibilidad externa.**

### **3.2.4. Implementación física de rincones lúdicos. Propuesta de ambientes (zonas de juego).**

Una de las programaciones principales de actividades de la Ludoteca ha de fundarse en el juego libre, a fin de coordinar el esfuerzo, la creación de relaciones sociales, la naturalidad y el proceso de autonomía. **El juego libre debe estar provisto de materiales de juego escogidos bajo razonamientos de calidad práctica y pedagógica, con una distribución de espacios racionales**

**y un método que facilite la libertad y el respeto, que debe manifestarse tanto por los compañeros de juego como por los materiales de la ludoteca y las instalaciones.**



Paralelamente al juego libre, se pueden prestar otros servicios recreativos, tales como:

- Talleres de expresión musical
- Dinámicas grupales
- Juegos dirigidos
- Fiestas y celebraciones tales como cumpleaños, despedidas, etc.
- Juegos tradicionales al aire libre
- Semanas temáticas para fortalecer algún tema de interés o valor humano, por ejemplo semana del respeto, de la solidaridad, etc.

A fin de que el juego sirva como recurso para el desarrollo del individuo y del grupo, el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI observa, facilita, anima y enriquece los procesos (no los dirige de ninguna forma) y los participantes tienen la opción de elegir qué, cuándo, cómo, dónde y con quién realizar determinada actividad. Bajo estas condiciones el juego libre adquiere una significativa importancia porque combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía.

El juego libre tiene que ir acompañado de materiales de juego seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios coherentes, y una normativa interna que facilite la libertad y el respeto tanto por los compañeros de juego como por los materiales de la ludoteca.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante. **Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos e implementos existente.**

**En el espacio de la ludoteca se establecen “rincones lúdicos” con espacio y materiales para el desarrollo de actividades creativas por parte de las/los adolescentes, que sirvan de estímulo para el desarrollo de su capacidad creativa, socialización y disfrute.**

Recomendamos los siguientes rincones lúdicos:

**1) Rincón de la música, danza y baile. Espacio destinado a la**

**apreciación de las diversas formas de expresión musical y de canto, así como para la práctica de canto y baile con diferente música, creación de coros, de canciones, creación de coreografías y expresión de juego y movimiento.**

Este rincón deberá, por tanto, estar dotado de:

- Una grabadora que permita la reproducción de música con distintos formatos (CD, mp3, DVD, etc.).
- Una colección de música muy variada con ritmos diversos, música actual y clásicos, música ecuatoriana e internacional.
- Instrumentos musicales diversos (tambores, flautas, armónicas, guitarras, güiros, panderetas, etc.).

Las normas mínimas para el funcionamiento de este rincón son las siguientes:

- El uso de la grabadora e instrumentos musicales debe ser cuidadoso para evitar averías. Por ello, se designará a un solo participante para que los opere y sea el responsable de su buen uso.
- Antes del ingreso al rincón, los participantes deberán acordar las actividades que van realizar.
- El volumen del sonido debe ser moderado, de modo que no obstruya a participantes de otros rincones de la ludoteca.
- El uso del espacio para el baile debe respetar el espacio de otros rincones que estén activados al mismo tiempo.
- Las coreografías u otras actividades de baile deben cuidar siempre la integridad física de los participantes, evitando movimientos peligrosos o que puedan producir lesiones o destrucción del mobiliario.

- Al terminar la actividad, los participantes deberán entregar los instrumentos o materiales utilizados dejándolos ordenados y en perfecto estado.

## **2) Rincón de expresión artística y de la creatividad. Espacio destinado a la expresión libre de los adolescentes a través de la pintura, escultura y las manualidades.**

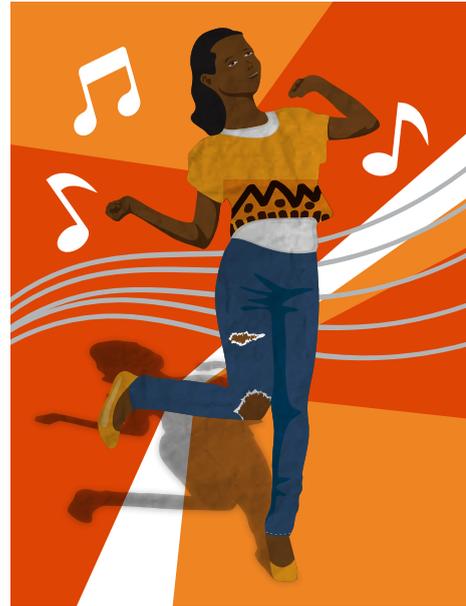
En este rincón las/los adolescentes encontrarán materiales tales como papelotes, cartulinas de diferentes tamaños y colores, papel brillante, papel crepé, stickers, pinturas de colores, pinturas pastel, témpera, marcadores de colores, lápices, carbonillos, plastilina, arcilla, pinceles de diferentes dimensiones, vasos para agua, pocillos para mezclar colores, cinta adhesiva, revistas viejas, tijeras de papel, reglas, pega, etc.

Pueden experimentar diversas formas de expresión de artes plásticas, tales como la elaboración de paisajes, retratos, collages, maquetas, tarjetas, etc.

Para que este rincón funcione adecuadamente, se recomiendan las siguientes reglas mínimas:

- Antes del ingreso al rincón, los participantes deberán acordar las actividades que van realizar y comunicárselo al facilitador de la ludoteca.
- El uso de los materiales e insumos debe ser cuidadoso y responsable, evitando su desperdicio. Por ello el inspector-educador responsable de la ludoteca entregará los insumos y materiales a cada participante, responsabilizándolo de su uso.
- El uso del espacio para la realización de las actividades artísticas debe respetar el espacio de otros rincones que estén activados al mismo tiempo.

- Las actividades artísticas no deben incluir pintura de otros participantes del rincón o de otros rincones.
- Al terminar la actividad, los participantes deberán lavar los pinceles y otros implementos que lo requieran y entregar los materiales no utilizados, dejándolos ordenados y en perfecto estado con la supervisión del facilitador de la ludoteca.
- Ningún participante podrá rayar o manchar las paredes, mobiliario o materiales, y tampoco estará permitido jugar con las pinturas para evitar manchar los pisos.



### 3) Rincón de la reflexión y meditación.

**Espacio destinado a la recuperación de las energías, la meditación en quietud y el sosiego.**

**En este rincón las/los adolescentes encontrarán un tiempo para descansar, relajarse y aprender técnicas de meditación.** Aquí habrá colchonetas y cojines y una grabadora con música ambiental apropiada.

Las reglas mínimas de funcionamiento que se sugieren son las siguientes:

- Un participante podrá incluirse en este rincón máximo una vez por semana.
- El inspector educador responsable de la ludoteca impartirá

las instrucciones básicas de la meditación zen, trascendental, dinámica u otras de manera que las/los adolescentes puedan practicarlas. Es fundamental que el inspector-educador emprenda un proceso autodidáctico significativo para que vaya ampliando sus conocimientos de forma que cuente con herramientas adecuadas para favorecer el crecimiento personal de las/los adolescentes a través de las técnicas que se han mencionado.

- El momento de reflexión se lo hará de manera individual, evitando contacto físico entre los participantes de este espacio.
- Se debe contar con la comprensión y respeto de los participantes de este rincón.
- Al finalizar el tiempo de uso de este espacio, los participantes deberán entregar las colchonetas y cojines al facilitador de la ludoteca en perfecto estado y de manera ordenada.

**4) Rincón de juegos tradicionales y recreativos. Es un espacio para practicar y recuperar juegos tradicionales tales como: saltar soga, el elástico, rayuelas, los marros, perros y venados, el rey manda, San Benito, las ollitas, etc., así como otros juegos recreativos o dinámicas grupales tales como: los animales, el tolo tolo, buenos días compadrito, los condominios, etc.<sup>14</sup>**

En este rincón encontrarán materiales como crayones, elásticos, libros con juegos y dinámicas de animación grupal.

Las reglas mínimas de funcionamiento de este espacio son las siguientes:

- Antes del ingreso al rincón, los participantes deberán acordar las actividades que van realizar y comunicárselo al facilitador de la ludoteca.

<sup>14</sup> Para una/un adolescente "moderno" los juegos tradicionales pueden parecer espacios "aburridos o pasados de moda", sin embargo son espacios de pertenencia e integración a la cultura de la cual los adolescentes provienen, por lo tanto es importante que el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI genere una cultura de aprecio hacia la tradición, como una forma de favorecer el sentido de pertenencia que es fundamental en el desarrollo de la adolescencia.

- Si se trata de actividades al aire libre, deberán asegurarse de que cuentan con ese espacio y que no afecten otras actividades de la institución.
- El uso de los materiales e insumos debe ser cuidadoso y responsable. Por ello el facilitador de la ludoteca los entregará a cada participante responsabilizándolo de su uso.
- El uso del espacio para la realización de las actividades lúdicas debe respetar la integridad física de los participantes y el espacio de otros rincones que estén activados al mismo tiempo.
- Al terminar la actividad, los participantes deberán entregar los materiales utilizados y dejarlos ordenados y en perfecto estado, con la supervisión del facilitador de la ludoteca.

**5) Rincón de juegos de mesa y de tablero. En este espacio los participantes encontrarán diferentes juegos que se practican en pareja o en pequeños grupos, los mismos que cuentan con sus propias reglas y diversidad de piezas.**

**Entre los juegos que podrán encontrar están: ajedrez, dominó, ludo, damas chinas, monopolio, la oca, serpientes y escaleras, cartas, etc.**

En este espacio se contará con sillas, mesas y colchonetas para el desarrollo de los juegos según se requiera.

Las reglas mínimas para este rincón son las siguientes:

- Antes del ingreso al rincón, los participantes deberán acordar los juegos que van a utilizar y los participantes que jugarán, lo que comunicarán al inspector-educador del CAI o equipo técnico de la

UZDI a cargo de la ludoteca.

- Es esencial que inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI clarifique que un “juego” es una actividad placentera que ayuda a recrear la realidad y que por lo tanto no debe implicar ninguna clase de apuestas, transacciones o ganancias que no estén dentro de las reglas mismas del juego (las apuestas son acciones no permitidas dentro de las ludotecas y demás espacios de los CAI).
- El inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI a cargo de la ludoteca entregará un determinado juego a cada jugador, responsabilizándolo de su cuidado y entrega en buenas condiciones.
- Los participantes jugarán los juegos respetando las reglas que cada uno tiene.
- El uso del espacio para la realización de las actividades lúdicas debe respetar la integridad física de los participantes y el espacio de otros rincones que estén activados al mismo tiempo.
- Al terminar la actividad, los participantes deberán entregar los juegos utilizados dejándolos ordenados y en perfecto estado, con la supervisión del facilitador de la ludoteca.

Otros posibles rincones que se pueden implementar dependiendo del espacio y los recursos que se puedan gestionar:

- Rincón de elaboración de juegos y juguetes con materiales reciclables.
- Rincón de artesanías de diversa índole, por ejemplo para la elaboración de brazaletes, manijas, camisetas bordadas, sombreros de paja toquilla, etc.

### 3.2.5. Implementación física de herramientas para juego comunitario



Estas actividades se las puede ejecutar en la ludoteca o al aire libre dentro del CAI, según la actividad programada que se vaya a realizar.

Dentro de los CAI se puede implementar tres tipos de juegos comunitarios:

- La música-danza-baile
- El teatro y expresión corporal
- Espacios de multimedia (lectura con libros físicos, audiolibros, películas –cine foros, videos). El inspector-educador puede tener mayor claridad de estos conceptos refiriéndose al glosario de es-temanual.

Con respecto al espacio lúdico comunitario lo importante es que las/los adolescentes sean capaces de discutir sobre una actividad a realizar, se organicen entre ellos respetando las diferencias y las habilidades de cada uno, planifiquen la acción, la ejecuten, y realicen espacios diálogo posterior para enriquecer el aprendizaje sobre la actividad realizada.

Al igual que el inspector educador del CAI o equipo técnico de la UZDI es capaz de implementar una metodología para lograr que las/los adolescentes interioricen ciertas habilidades para la vida, los mismos adolescentes pueden empoderarse y asumir la responsabilidad de crear espacios de co-participación con sus pares para integrarse en la cultura.

**PLANTILLA PARA LA PLANIFICACIÓN DE JUEGOS COMUNITARIOS.**

**JUEGO COMUNITARIO:** \_\_\_\_\_

**FECHADEREALIZACIÓN:** \_\_\_\_\_ **HORARIO:** \_\_\_\_\_

**ADOLESCENTES RESPONSABLES:** \_\_\_\_\_

**INSPECTOR-EDUCADOR DEL CAI O EQUIPO TÉCNICO UZDI:** \_\_\_\_\_

HORA	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
	JUEGO(Experiencia concreta)		
	PREGUNTAS (Observación y reflexión)		
	ENSEÑANZAS (Teorización)		
	COMPROMISOS (Aplicación)		
	EVALUACIÓN (¿Qué y cómo van a evaluar?)		

**La función de la/el inspector/a-educador/a del CAI o equipo técnico UZDI en estos espacios es la de acompañar a las/los adolescentes en el proceso de creación e implementación de sus espacios comunitarios, poniendo límites con firmeza y con amor en el caso de que sea necesario; caso contrario seríamos un observador participante que un facilitador de los procesos.**

La producción musical a través del uso de instrumentos clásicos y el reconocimiento de diferentes estilos musicales, permiten a las/los adolescentes ampliar la cultura musical que poseen y a la vez les favorecen la reinserción a la realidad que va a tener que asumir al momento de su externalización

La expresión corporal libre con la danza, la creación de coreografías por parte de los adolescentes, el aprendizaje de pasos para distintos tipos de música y la coordinación corporal, son solo algunas de las posibilidades que los propios adolescentes pueden generar con el acompañamiento de un inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI.

Por tanto, en la ludoteca es importante contar con una grabadora adecuada para el uso de CD, memoria externa y conexión con otros dispositivos que permitan contar con una variada colección de música. Así mismo, se requiere el acceso a alguna clase de medio audiovisual (tv, computadora, etc.). También es importante contar con algunos instrumentos musicales de acuerdo a las habilidades de los participantes.

Se requiere de espacio libre para el tiempo del baile, la expresión corporal y las coreografías. Por ello es importante contar con una

planificación adecuada de modo que estas actividades creativas se puedan realizar sin dificultades y sin interrumpir el correcto funcionamiento del CAI.

La creación de personajes y la elaboración de soluciones creativas a los problemas cotidianos de aquellos son una de las grandezas del teatro. El teatro es un espacio físico donde se realiza una puesta en escena de una realidad, pero también es un espacio simbólico donde se rompe con la cotidianidad y se crea una realidad diferente en la que el individuo pone en escena sus fantasías, problemas, cuestionamientos de vida, y mediante la interacción de los personajes se va realizando un análisis lúdico de las posibilidades con que se cuenta para resolver estas inquietudes.

El teatro no solo involucra a los sujetos que expresan sus cuestionamientos en la escena, sino también al público, que se moviliza afectivamente al vivir los dramas de los personajes, sus emociones y sus análisis; el teatro es, por lo tanto, una herramienta de socialización basada en la participación entre los actores, el público e incluso las obras que son patrimonio inmaterial de la humanidad. La actividad teatral no solo puede poner en escena las vivencias contemporáneas, sino también cuestionamientos humanos que han trascendido los momentos históricos y se han instalado como preguntas continuas de lo humano; por ello, es un espacio profundamente rico para crecer tanto a nivel de pensamiento, como de cultura y de ética humana.

No podemos dejar de concebir el mundo cultural sin el acercamiento necesario hacia la lectura, los libros siempre han sido un medio de acceso a una realidad simbólica más amplia que la cotidianidad

familiar de los adolescentes, por lo cual, contar con una biblioteca se vuelve fundamental.

Uno de los elementos que fomentan significativamente el mundo interno de las/los adolescentes y la experimentación de lo permitido y lo prohibido son los libros; la biblioteca juvenil, por lo mismo, debe ser un espacio especialmente atractivo, que facilite el acceso de las/los adolescentes a la lectura.

La biblioteca juvenil debe ofrecer a las/los adolescentes lecturas atractivas, con mensajes constructivos, que reflejen mucha creatividad y despierten la imaginación de modo que fortalezcan el gusto por el ejercicio intelectual de leer.

Hoy en día existe la posibilidad de tener acceso a millones de documentos narrados en los conocidos audiolibros, por la facilidad técnica que permite compilar en un solo dispositivo, una enorme cantidad de textos que físicamente sería imposible guardar, de allí que sea importante que en las ludotecas se cuente con esta clase de recursos.

El manejo de esta biblioteca física-virtual es una actividad organizativa que puede ser manejada por los mismos adolescentes, ya que favorece su autonomía y responsabilidad con sus pares y con la institución en la que se encuentran.

Sugerimos las siguientes normas de funcionamiento de la biblioteca:

- Los usuarios deben cuidar de la integridad física y buen uso de los libros y audiolibros.

- La/el adolescente responsable de la biblioteca llevará el registro de los libros prestados, el tiempo del préstamo, la entrega y la devolución oportuna.
- Para escuchar los audiolibros se pueden organizar grupos de adolescentes, quienes nombrarán un responsable del cuidado de la grabadora y de los archivos de soporte del audiolibro.

La lectura puede ser un espacio de juego comunitario en cuanto se vuelve una oportunidad para generar diversos procesos creativos: concursos de lectura, dramatizaciones sobre lo leído, lectura grupal o compartida, lectura y creación de cuentos o historias, son entre otras algunas alternativas que se pueden implementar.

El mundo actual, gracias al desarrollo de las tecnologías informáticas, le ha dado un valor fundamental al mundo de la imagen, de modo que las/los adolescentes actuales viven profundamente implicados en las prácticas audio-visuales.

El cine es un espacio altamente valorado por ellos como lugar de construcción cultural, por eso es importante pensar que la presentación de películas es algo significativo en los CAI. A esta herramienta se la puede incluir dentro de la metodología de Kolb como una experiencia concreta que genere un momento de reflexión, un proceso de teorización, una habilidad para analizar y finalmente implique una aplicación práctica de lo aprendido.

Aunque se usen diversas posibilidades en el juego comunitario, el principal objetivo sigue siendo el mismo: que la/el adolescente vaya adquiriendo la habilidad de relacionarse con sus pares y con-

seguir objetivos positivos en conjunto, sin mayor intervención del inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI, de forma que gracias a estas actividades, los propios adolescentes vayan asumiendo la responsabilidad de actores sociales autónomos, respetuosos de la ley y la convivencia armónica con otros.

### **3.2.6. Implementación física para los juegos psicosociales.**

Cada juego tiene su propia estructura y necesidad específica de materiales, sin embargo, en términos generales, en cuanto al espacio físico se requiere que el salón permita que las/ los adolescentes puedan sentarse en círculo, tengan espacio suficiente para realizar trabajo en pequeños grupos, tengan mesas de trabajo para escribir y cuenten con una pizarra.

Es importante que en el aula haya silencio, de modo que en las fases de reflexión grupal y teorización se pueda escuchar las diferentes opiniones y sea posible crear momentos de interiorización.

El inspector-educador y el grupo de adolescentes que participan en los juegos deben tener a su alcance diversos materiales, tales como tarjetas de cartulina de diversos colores, marcadores permanentes anchos y finos, pega, masking, plastilina, crayones, pinturas de papel, lana, cintas adhesivas, maskin, tijeras de punta roma para papel, papel bond, papelotes, estikers, revistas viejas, etc.

La decoración del espacio debe ser sobria, las paredes deben estar pintadas preferentemente con colores pastel en tonos verdes y azules que se recomiendan para generar sensaciones acogedoras en los participantes.

### 3.3.EVALUACIÓN DE LA INSTITUCIÓN, DE LOS INSPECTORES/AS- EDUCADOR/AS Y DE LAS/ LOS ADOLESCENTES.



Como se ha desarrollado en este documento, el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI debe realizar un trabajo complejo y continuo dentro de su labor de adulto resiliente con respecto al adolescente, por lo que es fundamental que registre sus actividades para que en el caso de que termine su trabajo en esa organización, el proceso de crecimiento del adolescente siga realizándose en forma programada. Este proceso sistematizado puede comprender:

- 1) Un registro de cada uno de los talleres realizados.

- 2) Una planificación del desarrollo de habilidades para cada adolescente.
- 3) Un seguimiento de su propio crecimiento personal con respecto a las habilidades para vivir en armonía en la sociedad.

Gracias a estos procesos de seguimiento de la autonomía, el equipo técnico del CAI se convierte en el apoyo del inspector-educador con respecto a su propio crecimiento, yal de las/los adolescentes.

En virtud de este trabajo multidisciplinario, la institución puede rendir cuentas del proceso llevado con cada uno de las/los adolescentes a fin de prevenir que su externalización vuelva a tener problemas con la ley.

### **3.3.1. Perfil y competencias de un/ainspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI y desarrollo de su capacidad para ser un tutor resiliente**

Un/ainspector/a-educador/a del CAI o equipo técnico de la UZDI debe ser un tutor resiliente dentro una institución, de forma que su trabajo cotidiano de formación de las/los adolescentes les permita desarrollar las capacidades necesarias para proteger su propia integridad y construir una conducta positiva frente a circunstancias adversas. Para lograr esta función es importante que haya desarrollado:

- Vocación y conocimiento para manejarse con adolescentes
- Carisma y simpatía
- Empatía
- Creatividad
- Saber manejar crisis
- Capacidad de planificación del tiempo
- Saber acompañar al adolescente ante comportamientos adecuados e inadecuados
- Conocer métodos de reeducación
- Saber utilizar una red de apoyo
- Capacidad de autoevaluación y autocrítica
- Asertividad
- Poner límites y mantenerlos (compromiso “si ofreces, cumples”)
- Manejar el estrés
- Reconocer los límites propios
- Proactividad
- Coherencia entre decir y hacer
- Capacidad de adaptarse, flexibilidad
- Equidad
- Tolerancia
- Aceptación incondicional del adolescente, capacidad de darle una suficiente contención emocional para experimentar nuevas conductas.

Adicionalmente a estas competencias genéricas de un/a inspector/a-educador/a del CAI o equipo técnico de la UZDI para ser tutor de resiliencia, esta persona debe haber desarrollado en sí mismo

las habilidades necesarias para vivir armónicamente en sociedad (que es lo que se busca desarrollar en los adolescentes).

Con el fin de crear un espacio de crecimiento personal y fortalecimiento de las competencias de los inspectores/as-educadores/as resilientes es importante que cada uno de ellos realice un proceso permanente de autoevaluación de sus competencias, para de esa manera desarrollar cada vez de mejor forma su trabajo educativo y formativo con las/los adolescentes a través de las ludotecas y de los juegos psicosociales que comparta con ellos.

Sistema de valoración de las habilidades básicas para la vida armónica en sociedad, para los inspectores/as-educador/as.

Es importante que los inspectores-educadores tengan procesos de autoevaluación que les permita mirar sus fortalezas y debilidades, de modo que puedan diseñar un plan de mejoramiento continuo de sus competencias como inspectores-educadores del CAI o equipo técnico de la UZDI resilientes.

El seguimiento de los logros alcanzados por los inspectores/as-educador/as en sus procesos de fortalecimiento de competencias y mejoramiento continuo de su trabajo con las/los adolescentes, es importante para continuar con energía y motivación en la realización de los juegos psicosociales y en la animación de la ludoteca.

Este seguimiento se debe acordar entre los inspectores/as-educador/as y el equipo técnico de la UZDI, de manera que se convierta en una actividad rutinaria dentro de sus labores de trabajo.

### 3.3.2. Planificación de las sesiones del trabajo interdisciplinario entre inspectores/as-educador/as y equipos técnicos

Es fundamental que los inspectores/as-educador/as y los adolescentes desarrollen las habilidades necesarias para la vida armónica en sociedad. Con base en estas habilidades se ha desarrollado un sistema de autoevaluación, tanto para el inspector-educador del CAI o equipo técnico de la UZDI como para la/el adolescente (que se presenta más adelante). El rol del equipo técnico es acompañar al inspector-educador en un proceso de planificación sobre las habilidades que cada adolescente debe desarrollar durante el tiempo de estancia en la institución.



Nombre de cada adolescente	Habilidad a desarrollar (resultado de la aplicación del cuestionario de autoevaluación con el adolescente)	Actividad que se va a implementar para apoyar en el desarrollo de la habilidad (juego psicosocial)	Fecha a realizar	Observaciones y conclusiones posteriores al proceso de implementación de la actividad

El equipo técnico también favorecerá el desarrollo de las habilidades para la vida en los inspectores/as-educador/as para lo cual lo acompañará mediante una tablilla de crecimiento personal.

Habilidades a desarrollar (resultado de la aplicación del Cuestionario de Autoevaluación por parte del inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI)	Ejercicio previo a la actividad del adolescente (realizado por el inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI para mejorar su habilidad)	Descripción sobre la vivencia (cómo me sentí con el ejercicio, qué aprendí del mismo)	Observaciones y comentarios finales sobre el proceso en virtud del crecimiento personal obtenido

A través de este sistema de seguimiento de inspectores/as-educadores/as resilientes para lograr adolescentes resilientes, la institución puede hacer un balance trimestral de los avances de cada adolescente en cuanto al desarrollo de sus habilidades para la vida, como también puede hacer un seguimiento en el crecimiento personal de cada inspector-educador en cuanto a sus niveles de habilidades para la vida.



# 4. BIBLIOGRAFÍA



## 4.1. BIBLIOGRAFÍA

- Beck, U. (2002). La sociedad del riesgo global. Siglo XXI de España Editores.
- Bel, (1969) "Conducción y acción dinámica de grupos", Kapelusz, B.A.
- Beltrán, N., & Romero, I. (1998). La Resiliencia: descubriendo las propias fortalezas. Buenos Aires: Paidós
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano. Barcelona: Paidós.
- Calvo Oscar, (1973). Dinámica grupal para el tercer mundo. Ed. Paulinas, B.A.
- Castellanos, M. J. C., Bernabeu, M. D. C. B., Serrano, L., & de Haro, J. J. O. (1999). Compresión de la idea de juego equitativo en los niños. *Números*, (37), 37-56.
- Castillo Lizardo, J. M., Rodríguez-Morán, M., & Guerrero-Romero, F. (2001). El juego como alternativa para la enseñanza de conceptos básicos de salud.
- Castorina, J. A., Ferreiro, E., Lerner, D., De Oliveira, M. K., & Rosemberg, G. (1996). Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Paidós.
- Christine, N. (2001). Los límites del dolor. Fondo de Cultura Económica.
- Coleman, J. y Hendry, L. (2003). Psicología de la Adolescencia. Madrid: Ediciones Morata.
- Cyrulnik, B. (2005). Bajo el signo del vínculo. España: Gedisa.
- Delgado, M. G. (2004). La bondad del juego, pero... EA, Escuela

abierta: revista de Investigación Educativa, (7), 153-182.

- ErlWilli, (1978). Métodos de trabajo con grupos de adolescentes. Sal Terrae, Santander.
- Gallego, M., Cabrera, P., Rios, J., Y Segovia, J.L. (2010). Andar 1 km. en línea recta. La cárcel del siglo XXI que vive el preso. Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- García-Vesga, M., & Domínguez-de la Ossa, E. (2013). Desarrollo teórico de la resiliencia y su aplicación en situaciones adversas: una revisión analítica. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 63-77.
- Garland, D. (2005). La cultura del control. Crimen y orden social en la sociedad contemporánea. Barcelona: Gedisa.
- Gordon, J, y otros (2015). Construyendo Oportunidades. Quito: Fundación Terre des Hommes-Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos
- Grotberg, E. (1996). Proyecto Internacional de Resiliencia. Amsterdam\_ OPS/OMS.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. Cuadernos de antropología social, (34), 93-114.
- Juif, P., & Leif, J. (1979). Textos de psicología del niño y del adolescente. Narcea.
- Linaza, J., & Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño (Vol. 4). Anthropos Editorial.
- Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos / Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF. (2014). Modelo de Atención Integral Socio-Psico-Pedagógico para ser aplicado en los Centros de Adolescentes. Quito: Corrucart S.A.

- Napier R.W y Gershenfeld M.K (1980) Grupos: teoría y experiencia. Ed. Trillas, México.
- Perinat, A. (2007). Psicología del Desarrollo, un enfoque sistémico. UOC, Barcelona.
- Toro, Rolando. (2007). Biodanza. Editorial Cuarto Propio. Chile.
- Segovia, J, (2011). "Otro Derecho Penal es posible: la alternativa restaurativa". Recuperado el 13 de Agosto de 2016.
- <http://www.caritas.es/images/repository/CapitulosPublicaciones/4235/04-%20OTRO%20DERECHO%20PENAL%20ES%20POSIBLE.%20LA%20ALTERNATIVA%20RESTAURATIVA.pdf>
- Sen, A. (2010). La idea de Justicia. Barcelona: Taurus.
- Steiner, C. (2010). El Corazón del Asunto; Amor, Información y Análisis Transaccional. Sevilla: Editorial Jeder.
- Villagómez, G. (2014) Modelo para la gestión y aplicación de medidas socioeducativas no privativas de la libertad para adolescentes infractores. Ministerio de Justicia, Derechos Humanos y Cultos - Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF.
- Winnicott, D. (1979a). Escritos de Pediatría y Psicoanálisis. Barcelona: Editorial Laia.
- Winnicott, D. (1979b). El Proceso de Maduración en el Niño. Barcelona: Editorial Laia.
- Winnicott, D. (1993). Exploraciones Psicoanalíticas II. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D. (2003). Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa S.A.

## 4.2. GLOSARIO

**Audiolibros:** Insumos tecnológicos que utilizan la grabación de audio para narrar un libro; se los puede encontrar en formatos accesibles para la mayoría de computadoras o reproductores de audio digital.

**Adolescencia:** Período en el desarrollo biológico, psicológico, sexual y social inmediatamente posterior a la niñez y que comienza con la pubertad; su rango de duración varía según los diferentes autores, pero generalmente se enmarca desde los 10 o 12 años hasta los 19 o 20 años de edad.

**Autoconcepto:** Es la idea e imagen que tiene cada persona de sí misma, así como la capacidad de autorreconocerse en las diferentes acciones vitales que realiza con los otros y el mundo.

**Autoestima:** Es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo; suele estar en estrecha relación con el autoconcepto que cada uno tiene de sí, y de esta referencia depende que su condición emocional sea positiva o negativa.

**Autonomía:** Facultad de una persona para obrar según su criterio, con independencia de los criterios o deseos de los otros.

**Cine-foro:** Es una actividad académica donde se usa un estímulo audiovisual (película) para favorecer que las personas que están presentes interioricen ciertos conceptos mediante la reflexión de

los elementos disparados por la película.

**Cognitivo:** Término que hace referencia a las funciones organizadas por el cerebro, las que le permiten al ser humano asimilar, organizar, y responder en función de la realidad que percibe.

**Competencias relacionales:** Son una serie de habilidades y destrezas que mejoran la propia conciencia e identidad, impulsan el desarrollo de las habilidades personales, contribuyen a desarrollar el potencial de cada ser humano, mejoran la calidad de vida y promueven la realización de sueños y aspiraciones.

**Desarrollo:** Secuencia de cambios cualitativos y cuantitativos que se presenta de forma gradual e irreversible e implica la adquisición de nuevas habilidades o mejora de las ya adquiridas antes.

**Habilidades sociales:** Son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural (y que por tanto pueden ser enseñadas) que se manifiestan en situaciones interpersonales, socialmente aceptadas (ello implica tener en cuenta las normas sociales y legales del contexto sociocultural en que actuamos), orientadas a la obtención de reforzamientos ambientales (refuerzos sociales) o autorrefuerzos.

**Identidad:** Es la concepción y expresión que tiene cada persona acerca de su individualidad y de su pertenencia o no a ciertos grupos sociales.

**Independencia:** Es la capacidad de una persona de poner límites

entre uno mismo y el medio en el cual existen problemas; implica mantener una cierta distancia emocional y física ante el problema, sin caer en el aislamiento.

**Ludoteca:** Espacio físico y simbólico donde un inspector-educador del CAI o equipo técnico UZDI utiliza el juego para generar procesos de crecimiento personal y desarrollo de habilidades para la vida con el/la adolescente que se halla en formación y está bajo su tutela.

**Metodología Experiencial:** Se trata de una forma de entrar en contacto con las cosas del mundo circundante, a través de la experiencia.

**Plenaria:** Actividad grupal o reunión ampliada donde se favorece el diálogo comunitario o reflexión sobre un tema para sistematizar desde la experiencia nuevos conocimientos adquiridos por los participantes.

**Psiquismo:** Es un concepto de la cosmovisión de la antigua Grecia, que designa la fuerza vital del individuo, unida a un cuerpo en vida y desligada de este cuando acontece la muerte; este concepto, con algunas diferencias, se mantiene en varias escuelas psicológicas, usándose para designar todos los procesos y fenómenos que hace la mente humana como unidad.

**Retroalimentación o feedback:** Proceso en virtud del cual al realizar una acción, con el fin de alcanzar un determinado objetivo, se alimenta las acciones previas de modo que las acciones sucesivas

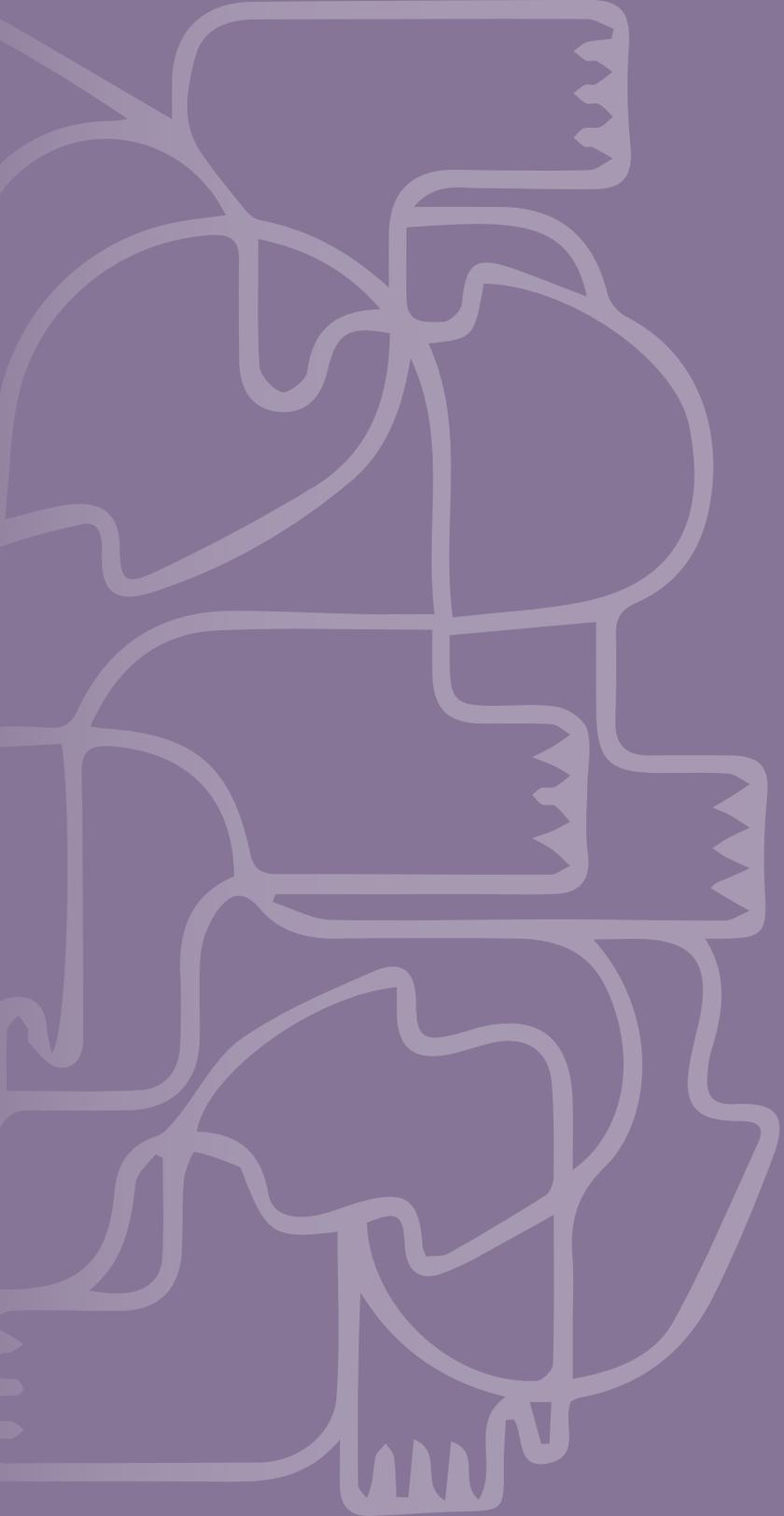
tendrán presente el resultado de las acciones pasadas.

**Sentido de vida:** Es la respuesta personal a preguntas existenciales como: ¿por qué vivir?, ¿para qué vivir?, ¿quién soy?, ¿de dónde vengo y a dónde voy?, ¿qué hacer con mi vida?, ¿qué vocación tengo y cómo la uso para sentirme realizado?, etc.

**Simbolización:** Es el proceso por el cual una persona es capaz de pensar en el significado de una experiencia y darle un símbolo.

**Vínculos:** Son todas las relaciones construidas por una persona, las mismas que pueden favorecer el bienestar y el desarrollo personal o coartarlo.

# 5. ANEXOS



## ANEXO 1. ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN SEMANAL PARA INSPECTORES/AS-EDUCADORES/AS

Semana número

Mes

Año

Habilidad a trabajar

HORARIOS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	EJERCICIOS PREVIOS (30 minutos)	EJERCICIOS PREVIOS (30 minutos)	EJERCICIOS PREVIOS (30 minutos)	EJERCICIOS PREVIOS (30 minutos)	EJERCICIOS PREVIOS (30 minutos)
Tarde	JUEGO LIBRE (2 horas)	JUEGO PSICOSOCIAL (2 HORAS)  NOMBRE DE LA ACTIVIDAD  OBJETIVO	JUEGO COMUNITARIO (2 horas) MUSICA-DANZA-BAILE / TEATRO / ACTIVIDADES MULTIMEDIA  (Seleccionadas según la temática previo acuerdo entre el grupo y el inspector educador de CAI o equipo técnico UZDI)	JUEGO PSICOSOCIAL (2 HORAS)  NOMBRE DE LA ACTIVIDAD  OBJETIVO	JUEGO PSICOSOCIAL (2 HORAS)  NOMBRE DE LA ACTIVIDAD  OBJETIVO

## ANEXO 2. NOMBRES DE LIBROS POSIBLES PARA LA BIBLIOTECA

Los adolescentes en los CAI no pueden dejar de incluirse en el sistema cultural al cual pertenecen, por lo tanto deben estar familiarizados con la literatura juvenil regular, de allí que a continuación se detallan algunos libros sugeridos por expertos en esta materia:

- Un león hambriento
- El muro de piedra
- Invisibiliflu
- Bajo sol y lluvia
- Cuentos profundos y con burbujas
- Leyendas asombrosas y seres fantásticos
- Y comieron perdices
- Para que sirve una vaca
- Hostrafalsker
- Vía Sole y otros cuentos
- Cuentos legendarios de las mil y una noches
- La Perla y el dragón
- Abril y Mondo
- Un día más
- Sebastián y la momia
- El fantasma de Canterville
- Las ventajas de ser invisible, de Stephen Chbosky
- El teorema de Katherine, de John Green
- Will Grayson, Will Grayson, de John Green
- Aliados: entre el cielo y la tierra, de Leandro Calderone
- Aliados: el combate de los dioses, de Leandro Calderone
- Eleanor& Park, de RainbowRowell
- Si decido quedarme, de Gayle Forman

- Harry Potter y la piedra filosofal, de J. K. Rowling (son 5 libros en secuencia)
- Las crónicas de Narnia, de C. S. Lewis (son 6 libros)
- El nombre del viento, de Patrick Rothfuss
- Bajo la misma estrella, de John Green
- Tengo ganas de ti, de Federico Moccia
- Ciudad de los ángeles caídos, de Cassandra Clare
- Ciudad de las almas perdidas, de Cassandra Clare
- Mazerunner: Correr o morir, de James Dashner
- Por trece razones, de JayAsher
- El dador, de LoisLowry
- El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares, de Ransom Riggs
- La quinta ola, de Rick Yancey

### **Algunos de los libros pueden ser utilizados en los cine-foros:**

- Los juegos del hambre, de Suzanne Collins
- En llamas, de Suzanne Collins
- Sinsajo, de Suzanne Collins
- Divergente, de VeronicaRoth
- Insurgente, de VeronicaRoth
- Leal, de VeronicaRoth
- La ladrona de libros, de MarkusZusak
- Harry Potter y la piedra filosofal, de J. K. Rowling
- Las crónicas de Narnia, de C. S. Lewis

### **Algunos libros de la literatura ecuatoriana de la campaña Eugenio Espejo:**

- Atahualpa, por Benjamín Carrión
- Cuarto creciente: 40 cuentistas ecuatorianos, por Guido Tamayo
- Diálogo con las estrellas: relación de la prestigiosa expedición de tres

científicos franceses a Sudamérica y de las aventuras que le siguieron 1735 – 1771, por Florence Trystram.

- Sin un ruido: Cuentos de suspenso.
- EloyAlfaro, por Jorge Núñez Sánchez
- El Cojo Navarrete, por Enrique Terán.

### **ANEXO 3. EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN CUERPO-MENTE.**

En documento PDF. Anexo

## ANEXO 4. MATERIALES PARA LOS RINCONES DE LAS LUDOTECAS

### 1) Rincón de la música, danza y baile.

- Grabadora que permita la reproducción de música con distintos formatos tales como CD, mp3, DVD, etc.
- Colección de música muy variada con ritmos diversos, música actual y clásicos, música ecuatoriana e internacional.
- Instrumentos musicales, tales como tambores, flautas, armónicas, guitarras, güiros, panderetas, etc.

### 2) Rincón de expresión artística y de la creatividad.

- Papelotes
- Cartulinas de diferentes tamaños y colores
- Papel brillante
- Papel crepé
- Adhesivos (stikers)
- Pinturas de colores
- Pinturas pastel
- Témperas
- Marcadores de colores
- Lápices
- Carboncillos
- Plastilina
- Arcilla
- Pinceles de diferentes dimensiones
- Vasos para agua
- Pocillo para mezclar colores

- Cinta adhesiva, masking
- Revistas viejas
- Tijeras de punta roma para papel
- Reglas
- Pega blanca

### **3) Rincón de la reflexión y meditación.**

- Colchonetas y cojines
- Grabadora con música ambiental apropiada

### **4) Rincón de juegos tradicionales y recreativos.**

- Crayones
- Elásticos
- Libros con juegos y dinámicas de animación grupal

### **5) Rincón de juegos de mesa y de tablero.**

- Ajedrez
- Dominó
- Ludo
- Damas chinas
- Monopolio
- La oca
- Serpientes y escaleras
- Cartas, dados, etc.

En este espacio se contará con sillas, mesas y colchonetas para el desarrollo de los juegos según se requiera.

# HABILIDADES

## BÁSICAS PARA UNA CONVIVENCIA ARMÓNICA EN SOCIEDAD

### INTEGRACIÓN YO - NO YO



INTIMIDAD VS AISLAMIENTO

AMOR

AGAPE  
FILIA  
EROS

AMOR PROPIO  
AMOR AL OTRO

MANEJO DE LA  
AGRESIVIDAD  
AUTOREGULACIÓN  
LÍMITES

EMPATÍA  
CRUELDAD

CULPA  
REPARACIÓN



PRODUCTIVIDAD

IDENTIDAD -  
CONFUSIÓN

LABORIOSIDAD -  
INFERIORIDAD

CONFIANZA -  
DESCONFIANZA

GENERATIVIDAD -  
ESTANCAMIENTO

### PERSONALIZACIÓN (PSIQUE - SOMA)



VITALIDAD: ALEGRÍA

SEXUALIDAD: GOZO

CREATIVIDAD: creación y manejo  
del tiempo libre

TRASCENDENCIA: UNIDAD

AFFECTIVIDAD: VIVIR CON OTROS

NECESIDADES BÁSICAS HUMANAS  
SENTIMIENTOS: Pánico, miedo, acción  
COMUNICACIÓN DE LOS AFECTOS

### CONSTRUCCIÓN DE OBJETO



CRITERIO DE REALIDAD

JUICIO: habilidades cognitivas  
Atención, memoria, síntesis, deducción

Planificación a futuro -  
manejo de la frustración

Resolución de conflictos -  
Perseverancia y aceptación



COMUNICACIÓN NO VIOLENTA

Manipulación - seducción -  
cooperación

Patología del objeto  
transaccional - mentir, robar,  
matar, adicciones

### AREAS SOCIALES PARA LA AUTONOMÍA

1. PAREJA, FAMILIA, AMIGOS

INTIMIDAD VS AISLAMIENTO

2. VOCACIÓN Y TRABAJO

PRODUCTIVIDAD



3. SALUD MENTAL, FÍSICA  
Y REPRODUCTIVA

PERSONALIZACIÓN  
(PSIQUE - SOMA)

## ANEXO 5. LUDOTECAS MOVILES

La UZDI al constituirse en uno espacio de intervención comunitaria para la aplicación de la justicia restaurativa, dentro de una de sus actividades, suelen trabajar en modalidad de talleres socioeducativos, la metodología aplicada en las ludotecas dentro de los CAI (juego libre, juego psicosocial y juego comunitario), es por lo tanto, extrapolable sin ningún inconveniente.

Para realizar cualquier clase de estos juegos, el personal de la UZDI no requiere de un espacio físico determinado para tal actividad, puede trasportar los materiales que ha programado para la acción a un lugar apto para el trabajo, lo fundamental es que haya diseñado el taller socioeducativo mediante la metodología participativa y haya logrado la convocatoria requerida de los participantes.

Estos tres tipos de juegos han desmostrado su versatilidad al ser aplicados tanto con adolescentes como con personas adultas (en este caso con los miembros de la familia de los adolescentes en conflictos con la ley), la diferencia generacional es una riqueza al momento de trabajar porque permite una reflexión conjunta y una construcción colectiva sobre las razones del delito. El efecto del juego y las formas de reparación que se pueden implementar, se vuelve un espacio de reflexión de habilidades para la vida que todas las personas debemos desarrollar para llevar una vida armónica en sociedad.

## **SEMBRANDO EN LA VIDA**

Ten cuidado con tus pensamientos;  
se volverán palabras.

Ten cuidado con tus palabras;  
se volverán actos.

Cuidado con tus costumbres;  
será tu carácter.

Cuida tu carácter  
será tu destino.

*Anónimo*





“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”.

(Donalds Woods Winnicott)

