



UADY
FACULTAD DE
PSICOLOGÍA

**HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES
INSTITUCIONALIZADOS: UNA INTERVENCIÓN CON
JUEGO GRUPAL**

**TESIS
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN PSICOLOGÍA APLICADA EN EL ÁREA
DE CLÍNICA INFANTIL**

PRESENTA

**LIC. EN PSIC. ROSA CINDY ESTRADA
RODRÍGUEZ**

DIRECTORA

MTRA. ELIA MARÍA ESCOFFIÉ AGUILAR

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO

AGOSTO 2016

Declaro que esta tesis es mi propio estudio a excepción de las citas en las que se ha dado crédito a los autores; así mismo, que este trabajo no ha sido presentado previamente para la obtención de algún otro título profesional, grado o equivalente.

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 329463 durante el periodo de agosto 2014 –julio 2016, para la realización de mis estudios de maestría, que concluyen con esta tesis, como producto final de la Maestría en Psicología Aplicada de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Agradecimientos

Agradezco, primero que nada, a Dios, por permitirme realizar esta aventura y este reto. Agradezco a mis padres, mis hermanos y a Agustín, mi familia de Tijuana, que siempre me hicieron sentir su amor a pesar de la distancia. Agradezco también a la familia que descubrí en Mérida: mis compañeros de clase y mis amigos de la Estudiantina de la Ciudad de Mérida, que hicieron que los retos en un lugar nuevo fueran fáciles de vencer.

A mis maestros asesores, por su paciencia y compromiso con el proyecto, porque con ustedes nunca sentí que fuera una materia más.

Un especial agradecimiento a los chicos y dirección de la Comunidad de Restauración Integral del Adolescente, por su tiempo, cooperación y risas que pasamos juntos. A mi compañera Abril, por las aventuras vividas en este tiempo y por todas las enseñanzas.

Dedicatoria

A mis padres, por su apoyo incondicional a realizar todos mis sueños, por creer en mí, por amarme inmensamente.

Índice

Índice	6
Relación de tablas y figuras	8
Resumen	9
1. Introducción	10
1.1 Características generales de la problemática o del caso que se abordó.....	9
Justificación	12
Objetivo general de investigación	15
1.2.1 El desarrollo del adolescente.....	15
1.2.2 Las Habilidades Sociales.....	18
1.2.2.1. Las Habilidades Sociales: un medio de protección para un desarrollo integral.....	20
1.2.2.2. La institución y el adolescente institucionalizado.....	21
1.2.3 La intervención con juego grupal.....	24
1.2.3.1 El enfoque Gestalt en el juego grupal	27
2. Evaluación diagnóstica del caso	28
2.1 Descripción del escenario.....	27
2.2 Instrumentos y/o estrategias utilizados.....	28
3. Programa de intervención desarrollado	33
3.1 Criterios utilizados para diseñar el programa de intervención.....	32

3.2	Objetivos del programa de intervención.....	34
3.3	Recursos utilizados.....	34
3.4	Procedimiento de aplicación.....	35
4.	Resultados.....	39
4.1	Resultados de la aplicación de instrumentos.....	38
4.2	Cambios registrados.....	43
5.	Análisis, discusión y conclusión de resultados.....	48
5.1	Relación intervención-cambios registrados.....	47
5.2	Comparación cambios observados-literatura sustento.....	49
5.3	Sugerencias y conclusiones.....	51
	Referencias.....	55
	Apéndice A.....	61
	Apéndice B.....	66
	Apéndice C.....	91
	Apéndice D.....	105

Relación de tablas y figuras

Tabla 1.....	31
Figura 1.....	42
Figura 2.....	43
Figura 3.....	43
Figura 4.....	44
Figura 5.....	45
Figura 6.....	45
Figura 7.....	46
Figura 8.....	46

Resumen

Las habilidades sociales están involucradas en muchas áreas de la vida de una persona, favoreciendo aspectos, como la adaptación al medio en el que viven y la protección de salud, tanto física como mental. El trabajo con adolescentes institucionalizados puede resultar especialmente beneficioso, debido a las situaciones de riesgo de las cuales suelen provenir y que pueden ser causantes de otros problemas en los jóvenes. La presente investigación se realizó mediante la metodología de estudio de caso que tuvo como objetivo desarrollar un programa de intervención para fomentar el uso de HS en esta población, por medio de un taller grupal de carácter lúdico, a través de temas relacionados con aspectos sociales. El programa de intervención se realizó con 8 adolescentes varones, de entre 13 y 16 años, pertenecientes a un albergue de carácter privado, de la ciudad de Mérida, Yucatán. Los resultados muestran que este tipo de intervención está relacionado con el aumento del uso de HS, ya que los jóvenes mostraron cambios en su comportamiento de manera favorable. Para evaluar los alcances se utilizó la escala The Matson Evaluation of Social Skills in Youngsters (MESSY) de Matson, Rotatori y Helsel (1983) y se observó un incremento de las puntuaciones en 7 de los 8 integrantes al final de la intervención.

1. Introducción

La adolescencia es una etapa donde el ser humano atraviesa por múltiples cambios, desde físicos hasta psicológicos; con el fin de preparar a la persona para la adultez. Pasar por muchos cambios puede dificultarse si no se cuenta con las herramientas personales adecuadas y con oportunidades del medio ambiente para sobrellevarlos; tales como tolerancia a la frustración, expresión adecuada de las emociones, sentimientos y pensamientos, contar con una persona de confianza, practicar un pasatiempo, entre muchas otras.

Los adolescentes institucionalizados pueden sufrir carencias en estas herramientas y oportunidades. A pesar de que la institucionalización se creó con el objetivo de brindarles un espacio seguro a los menores que se quedan sin hogar y de cubrir sus necesidades fisiológicas, entre algunas otras, las vivencias de un adolescente institucionalizado son muy diferentes a las de un adolescente que vive dentro de un núcleo familiar, siendo la socialización una de las áreas más afectadas.

1.1 Características generales de la problemática o el caso que se abordó

Una deficiencia en el desarrollo de habilidades sociales (HS) puede tener graves repercusiones en diversos aspectos del desarrollo de un adolescente. Varios estudios señalan que una inadecuada expresión y regulación emocional en edades tempranas puede afectar el establecimiento y mantenimiento de las relaciones interpersonales, ya que interviene en los procesos mentales de la información recibida

por otras personas y la información que devolvemos a los demás (Rendón Arango, 2007).

Entre más temprano se presenten estas deficiencias, tendrá una afectación mayor en el desarrollo social, incluso global a futuro. De acuerdo a la evidencia empírica expuesta por González, Ampudia y Guevara (2012), en el caso de los menores institucionalizados la situación tiene más factores a considerar.

Generalmente, los menores que son resguardados en una institución, provienen de ambientes poco favorables para su sano desarrollo, o de situaciones de calle. Los menores que han salido de estos espacios y son remitidos a alguna institución, han mostrado patrones de apego inseguro, bajo control de impulsos, baja autoestima, relaciones sociales conflictivas, deseos de matar a alguien y/o suicidarse. A esto se le incluye que la mayoría proviene de hogares donde sufrieron maltrato físico, psicológico, e incluso abuso sexual (Martínez, Rosete y Ríos, 2007).

El impacto que tienen estas vivencias en los menores es incalculable. Estudios coinciden en que esta población tiene limitaciones en HS, además de otros aspectos, como deficiencias en el desarrollo físico, cognoscitivo, menor autonomía, problemas emocionales, entre otros (González et al., 2012).

Algunos autores han afirmado que un déficit en HS está relacionado con la aparición de algunos trastornos, como la ansiedad, enfermedades cardiovasculares, drogadicción, entre otros. Así mismo, una carencia en HS o incluso en el contacto social, está relacionado con los estilos de interacción inhibido y agresivo, y en algunas

ocasiones, con trastornos psicopatológicos en la vida adulta (Lacunza, 2009; Lacunza y Cortini, 2009; Lacunza y Cortini, 2011).

En la actualidad, ha comenzado a surgir un interés en los investigadores por trabajar las HS en niños institucionalizados, ya que como se ha observado, además de la importancia de la promoción de estas habilidades en la niñez en general, los niños que viven sin cuidados parentales y dentro de una institución, tienden a presentar mayores dificultades por una carencia de éstas, pudiendo arrastrar estas dificultades hasta la adolescencia e inclusive hasta la vida adulta (González et al., 2012; Morales, 2014).

Justificación

Los menores que viven dentro de una institución son un grupo vulnerable debido a todos los aspectos que conlleva la misma institucionalización, como una interacción limitada con el mundo exterior, falta de un núcleo familiar, no asistir a escuelas externas, entre otros.

Se cree que si los menores institucionalizados tienen una limitación en las HS, tendrán menos recursos para afrontar situaciones futuras, tomando en cuenta que difícilmente ellos tendrán una red de apoyo, como la pudiera tener un menor que creció en un núcleo familiar. Por lo que, en muchas situaciones, ellos tendrán que enfrentarlas solos, tomar decisiones, relacionarse con los otros, etc., por sus propios medios.

Las HS son aquellos comportamientos que nos ayudan a resolver una situación de carácter social de manera efectiva; esto implica, que sea aceptable para la

propia persona y para el contexto social en el que se encuentra (Trianes, Muñoz y Jiménez, 1997).

Sin HS le sería imposible al ser humano relacionarse con otros. Caballo (2010) menciona que las HS en la infancia son de gran importancia en el proceso de socialización de cualquier persona, que incluso puede repercutir en el desarrollo cognoscitivo y emocional.

Monjas Cásares (2009) menciona que la incompetencia social se relaciona con diversos factores negativos en la persona, tales como: baja aceptación y/o rechazo por parte de los pares o aislamiento social, bajo rendimiento escolar, baja autoestima, locus de control externo, depresión, indefensión, delincuencia juvenil y problemas de la salud mental en la edad adulta.

La evidencia científica presentada en Lacunza (2009) vincula a las HS con la salud física y mental, además de favorecer la adaptación social, pudiendo fungir como un medio de protección y promoción de la salud.

Varios autores destacan que las HS cumplen una función adaptativa, por lo tanto, resulta de gran relevancia el entrenamiento de estas desde edades tempranas y la intervención en adolescentes, esto posibilita la prevención de futuras problemáticas conductuales y/o de salud mental (Lacunza, 2009; Lacunza y Cortini, 2011; Kelly, 2002).

Existe sustento empírico que apoya el desarrollo de programas para fomentar las HS y emocionales para el beneficio y desarrollo de otras competencias personales y en la reducción de problemas de conducta. Esto además se ha comprobado que tiene

un impacto positivo en los logros académicos de los menores (Durlak, Weissberg y CASEL, 2007; Mena, Romagnoli y Valdés, 2009)

De este modo, resulta necesario la promoción y desarrollo de HS desde la niñez, ya que son de gran utilidad en su desarrollo y al atravesar otras etapas en su vida, fungiendo un papel protector ante muchas adversidades (Coronel, Levin y Mejail, 2011).

Ison y Morelato (2002 y 2007) afirman en sus trabajos, que la familia es un contexto clave en el desarrollo de HS ya que sirve como referente para evaluar la conducta social, haciéndole ver al niño qué es socialmente correcto y qué no. De esta forma, en lo relacionado al desarrollo de HS, los adolescentes institucionalizados pudieran encontrarse en desventaja en comparación con los adolescentes con cuidados parentales que crecieron y están dentro de un ambiente familiar.

Por otra parte, González et al. (2008) ha encontrado en sus estudios que los menores institucionalizados muestran desventajas psicológicas y de HS, en contraste con los menores que viven dentro de un núcleo familiar; algunas de estas desventajas son en la comunicación asertiva, en el enfrentamiento de problemas con estilo positivo, autoestima, relaciones intrafamiliares, entre otros.

En México no existe una institución encargada de llevar un control del número de niños, niñas y adolescentes que se encuentran institucionalizados, ni del número de albergues que se encargan de su cuidado. Un número cercano lo tiene Aldeas Infantiles S. O. S. a través de un estudio realizado en 2008, donde se reportaron cerca de 29,310 menores sin cuidados parentales, viviendo en algún tipo de

institución para su cuidado dentro del territorio nacional (Ramírez, Urbieto, Márquez, Guzmán y Elizarraráz, 2008).

La intervención en grupo en estos casos puede resultar extremadamente beneficiosa, ya que, a pesar que los adolescentes institucionalizados interactúan la mayoría del día entre ellos, la formación de un grupo y un espacio hecho especialmente para mejorar sus HS pueden reforzar las relaciones existentes entre ellos. Además, el grupo se vuelve clave importante para adquirir estas destrezas sociales, sirviendo como referencia para el mismo adolescente. Se ha observado también que las relaciones entre pares, permite cubrir algunas necesidades afectivas, ya que desarrollan un sentimiento de pertenencia y favorece la confianza y seguridad entre ellos (Garaigordobil, 2008).

Siendo así, fomentar el desarrollo de estas HS en adolescentes que viven en institución puede traer grandes beneficios para ellos y para el entorno que les rodea, ya que podrían tener una mejora en sus relaciones interpersonales y una mejor adaptación a su medio, que podría servir como elemento protector de situaciones negativas a las que pudieran estar expuestos.

Objetivo general de investigación

El objetivo general de la investigación fue desarrollar un programa de intervención que favorezca el desarrollo de HS en un grupo de adolescentes institucionalizados.

1.2 Sustento teórico del abordaje

1.2.1 El desarrollo del adolescente

Es importante considerar la edad y etapa que atraviesa una persona para poder hablar acerca de sus HS, ya que cada una conlleva características físicas y psicológicas que influyen en cómo una persona está relacionándose con los demás y en qué tanto se puede esperar socialmente de ella.

La etapa de la adolescencia está caracterizada por un crecimiento físico considerable, por un desarrollo sexual y por una capacidad intelectual mayor. Físicamente, el adolescente varón alcanza en este periodo, una estatura casi definitiva y un desarrollo muscular que le da el aspecto masculino característico del hombre adulto. Junto con esto, se da un crecimiento del vello en diferentes partes del cuerpo, la maduración de los genitales y el conocido cambio de voz. Internamente, también ocurren diversos cambios endócrinos y cerebrales. La hipófisis toma un papel clave secretando hormonas encargadas de todos estos cambios físicos, tales como la hormona del crecimiento, la gonadotropina, la tireotropa y la testosterona. De igual modo, se produce un mayor número de conexiones cerebrales que hacen posible una mayor maduración cerebral. Es también en esta etapa donde se despierta un interés sexual mayor, los órganos sexuales alcanzan gran parte de su maduración plena, así como los cambios sexuales secundarios y sobreviene la primera eyaculación (Nickel, 1980).

Existen varias posturas que describen el desarrollo psíquico del adolescente. Uno de ellos, Piaget (1991) menciona que el desarrollo psíquico de una persona inicia con el nacimiento y alcanza su esplendor en la edad adulta, es progresivo y va en busca del equilibrio. También menciona que el equilibrio de los sentimientos aumenta

con la edad y las relaciones sociales van alcanzando una estabilidad gradual también. Piaget afirma que los niños pasan una serie de etapas hasta llegar a la adolescencia, y cada una de estas etapas está compuesta por características de organización de la actividad mental (tanto fisiológico como intelectual) y de afectividad, tanto individual como social. El niño va buscando en cada fase una estabilidad en estos aspectos, de acuerdo a su capacidad física y mental, y la evolución mental se efectúa conforme el equilibrio es mejor.

El adolescente, según Piaget, se encuentra ya en la etapa de operaciones formales teniendo una mayor capacidad intelectual, es capaz de reflexionar las cosas y hacer teorías sobre lo existente, inclusive Piaget menciona que se encuentra en un egocentrismo, como el del infante, pero este se manifiesta mediante esta creencia de poder reflexionar todo a su alrededor, de tal modo que desea construir y someter el mundo a sus reflexiones.

Por otra parte, Erikson (1985) propone la teoría del desarrollo psicosocial, enfocándose en las influencias sociales y culturales. Al igual que Piaget, Erikson propone una serie de etapas o crisis por las cuales la persona atraviesa a lo largo de su vida y debe resolver para pasar a la siguiente. Estas etapas o crisis van en función de la maduración de la persona en cada momento de su vida y en las crisis que ya resolvió. Si una crisis no se resuelve, interfiere con el desarrollo saludable de la persona, pues la va arrastrando a lo largo de su vida, impidiéndole vivir plenamente la etapa que le corresponde. Siguiendo esta teoría, el adolescente se encuentra en la etapa de Identidad versus Confusión de identidad, donde debe determinar su sentido

del yo. Erickson menciona que el adolescente se encuentra en una crisis, hasta cierto punto normal y saludable, que le ayuda a determinar su propia identidad. Tiene una madurez física mayor y una capacidad intelectual muy desarrollada que lo preparan para su futura vida adulta y le hacen cuestionarse sobre su papel en la sociedad.

Por otra parte, Garaigordobil (2008) menciona que la adolescencia es la etapa donde la persona consolida sus competencias generales para hacer frente al mundo, y va configurando los ideales de vida, que en un futuro conformaran su identidad personal adulta. Los valores, las normas sociales y las reglas pasan a formar parte de su identidad y personalidad si fueron internalizadas correctamente.

Socialmente, el adolescente le da una mayor importancia a las relaciones con los demás, principalmente a sus amistades. Hay una mayor búsqueda de pertenecer a un grupo de amistades que lo diferencie de los demás, buscando un sentido de pertenencia y de identidad. Estas relaciones son clave ya que, la manera en que se desenvuelven en ese momento les dará un punto de referencia para relacionarse en la vida adulta (Schaffer, 2000).

1.2.2 Las Habilidades Sociales

Hablar de una definición de habilidad social, puede resultar complicado y limitante como lo expresa Caballo (2010). Sin embargo, es fundamental para tener un punto de partida, por lo que se muestra a continuación dos definiciones que permitirán esclarecer la manera en la que se ha tomado a dicho concepto para el desarrollo del presente trabajo.

Se eligen estas definiciones porque incluyen tanto los componentes conductuales, cognitivos y emocionales que influyen e interactúan para responder ante una situación social, tomando en cuenta a la persona como al ambiente donde se presenta dicha situación, y determinando que estas habilidades influyen positivamente en dicha respuesta.

Por un lado, Trianes et al. (1997) define a la HS como un comportamiento o forma de pensar o sentir, que lleva a la persona a resolver una situación social de manera efectiva, tanto para esa persona como para el contexto social en el que se encuentra. Por otra parte, Monjas Cásares (2009) menciona que las HS son las conductas específicas necesarias para relacionarse e interactuar con el grupo de iguales y con los adultos de manera competente y efectiva, tanto para el ejecutante como para la otra persona.

Ahora bien, Caballo (2005) y Trianes et al. (1997) coinciden en afirmar que las HS responden más a un agente social, es decir, al ambiente donde el sujeto se desenvuelve, que a un factor meramente biológico de la persona. Sin embargo, tampoco descartan la influencia que tiene el temperamento del individuo en esta adquisición de habilidades, ya que los modos de procesarlas pueden ser diferentes y, además, el temperamento determina la expresividad general de la persona desde los inicios de su vida, y esta expresividad tiene grandes implicaciones sociales y emocionales.

Es así como esta tendencia a comportarse de cierto modo tiene una implicación en la adquisición y desarrollo de las HS, siendo así que los niños más

inhibidos pueden tener menos oportunidades de aprender y practicar conductas sociales, y por el contrario, los niños más desinhibidos tienen mayor oportunidad de enfrentarse a situaciones sociales que favorezcan estas interacciones y aprendizajes sociales; y así tener más reforzamiento positivo por parte de su ambiente, alentándolo a seguir con esas conductas y a buscar más experiencias sociales (Caballo, 2010).

Según Trianes et al. (1997), las HS tienen dos componentes, el objetivo y la estrategia, que interactúan para dar como resultado una conducta. El objetivo es la meta que la persona quiere lograr en la interacción con otros y guía su conducta a partir de este componente. La forma de cómo va a lograr ese propósito es la estrategia, pudiendo ser la única forma que conoce el individuo para actuar en esa situación o habiéndola elegido de un repertorio de estrategias por ser la que mejor le parezca en determinado contexto social.

Además, las HS forman parte de la inteligencia interpersonal, que tiene impacto en el éxito de todos los aspectos de la vida de una persona, así como en la manera de afrontar situaciones difíciles, la cotidianidad, en la toma de decisiones, etc. (Ostrovsky, 2007).

1.2.2.1. Las habilidades sociales: un medio de protección para un desarrollo integral.

Desde el nacimiento, estamos inmersos en un mundo social. Nuestro primer contacto e interacción con el mundo es nuestra madre o cuidador primario, de donde obtenemos la base para la interacción social con los demás a medida que crecemos.

Este proceso del desarrollo de las HS en los niños generalmente se da de manera espontánea, pero también existe la posibilidad de educarlas (Caballo, 2005; Trianes et al., 1997).

La socialización cumple una función de gran relevancia en el desarrollo de una persona, desde la infancia hasta la adultez. Como se expone en diversos estudios, las HS comparten un vínculo estrecho con la adaptación social, e incluso se puede afirmar que estas HS tienen una función adaptativa, al favorecer las relaciones interpersonales y la expresión y regulación de emociones, entre otros aspectos (Lacunza, 2009; Kelly, 2002).

Otro componente importante que cumplen las HS es su influencia en el desarrollo de fortalezas psíquicas en los niños y en la autoestima. Además de estar relacionadas con la salud física y mental (Lacunza, 2009).

Así mismo, como se muestra en los diversos estudios expuestos por Lacunza y Cortini (2011), las HS pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de la persona hasta la edad adulta, ya que también están vistas como un medio protector contra la aparición de síntomas y trastornos psicopatológicos.

1.2.2.2. La institución y el adolescente institucionalizado

En EveryChild (2009) se define a la institución de resguardo para niños sin cuidados parentales, como un grupo de diez menores o más viviendo juntos, sin padres o tutores, y donde la atención es provista por un número menor de adultos cuidadores sin parentesco con los infantes.

Un menor de edad que vive en institución es aquél o aquella que, a falta de cuidados parentales, es internado (a) para su resguardo, dentro dicho espacio regulado por adultos cuidadores, ya sea, dependiendo el caso, que sus padres o cuidadores primarios pierdan su custodia y queden a cargo del Estado.

Las razones por las que los niños o adolescentes llegan a ser institucionalizados son diversas. Puede ser por orfandad de uno o ambos padres, donde no hay otros familiares que se hagan responsables de ellos. Por otra parte, está el abandono de los menores por parte de los padres o cuidadores primarios. Otra razón es el maltrato infantil, que puede ser físico, verbal, psicológico, por negligencia u omisión de cuidados, e incluso por abuso sexual y violación. En otras ocasiones, la institucionalización se da por causas de pobreza extrema, donde los padres se ven obligados a llevar a los menores a estos sitios para el respaldo de sus necesidades físicas. También se puede dar la situación en la que los padres o cuidadores estén envueltos en delincuencia y sean remitidos a la cárcel, dejando al niño sin un responsable de sus cuidados. Por último, es posible el caso de un desastre natural o guerras, donde los menores sean separados de sus familias y llevados a un albergue (González et al., 2012; González, Valdés, Domínguez, Palomar y González, 2008; Méndez Tapia y González Bravo, 2002; Péres, 2008; Moreno Manso, Rabazo Méndez y García-Baamonde, 2006).

Touza Garma (1997) indica en su estudio que estos adolescentes pueden presentar dificultades para lograr una adecuada autonomía y desarrollo del yo y para establecer relaciones con los pares. Del mismo modo, tienden a presentar

puntuaciones bajas en autoestima y en competencia social, así como tener un desarrollo intelectual inferior en comparación con los adolescentes que no han sufrido maltrato de manera repetitiva a lo largo de su vida.

Por otra parte, Fernández y Fernández (2012), han observado en sus estudios que los menores institucionalizados presentan una serie de problemas psicosociales y de alto riesgo, además de presentar trastornos de apego; lo cual los hace una población vulnerable ante otros problemas mayores o en un futuro, como uso de sustancias ilegales, delincuencia, violencia familiar, entre otros.

Así mismo, EveryChild (2009) comenta que la ausencia de cuidados parentales tiene un enorme impacto en el comportamiento de los menores en todos los sentidos. Menciona que la capacidad intelectual, social y habilidades de comportamiento de esta población en estas situaciones presentan una reducción en comparación con los que crecen con el cuidado parental. Además, también se ha encontrado que presentan un desarrollo físico inferior, en cuanto a su peso, altura y complexión; algunos casos pueden resultar en retraso en el desarrollo cognitivo. Otros también presentan problemas con la audición, visión, suelen ser enfermizos y tienen bajas defensas. En cuanto a problemas psicológicos pueden presentar puntuaciones bajas en escalas de inteligencia, lento aprendizaje, dificultades en el lenguaje y el desarrollo social, problemas de concentración y problemas al formar relaciones emocionales. A todo esto, le suma que los menores que se encuentran en esta situación pueden desarrollar conductas antisociales en un futuro debido a las condiciones mencionadas en las que viven y se desarrollan.

Ahora bien, muchas experiencias cotidianas están limitadas para los adolescentes institucionalizados o incluso no tienen acceso a ellas. Por ejemplo, la vivencia de la sexualidad, que generalmente es muy estricta dentro de las instituciones, para la protección del mismo, pero que puede crear una percepción distorsionada de las relaciones entre hombres y mujeres y problemas mayores en la comunicación con el sexo opuesto cuando llegan a la edad adulta. Otro aspecto que se puede ver afectado en los adolescentes institucionalizados es el desarrollo moral, por los patrones de reforzamiento y castigo que se ven obligados a utilizar las instituciones para mantener el control, dificultando un razonamiento moral posterior, el pensamiento crítico y la toma de decisiones (Carcelén y Martínez, 2008).

1.2.3 La intervención con juego grupal

El juego tiene muchos beneficios para la persona, sin importar la edad, ya que es divertido, creativo, alivia el estrés y brinda la oportunidad de establecer vínculos con los demás individuos, de experimentar y de aprender; pudiendo fomentar las interacciones y la comunicación social positiva. Además, tiene un impacto positivo en el aprendizaje de regular las emociones y tolerar la frustración (Romera, Ortega y Monks, 2008; Schaefer, 2012).

Garaigordobil (2003) afirma que el juego contribuye de múltiples maneras al desarrollo de una persona, estimulando áreas como la psicomotriz, la cognitiva, la social y la afectivo-emocional. En el área psicomotriz se ven favorecida la capacidad perceptiva y la coordinación de los movimientos de su cuerpo, por mencionar algunas. En el área cognitiva, el juego desarrolla el pensamiento, estimula la atención y la

memoria, ayuda a discriminar la fantasía de la realidad, desarrolla habilidades de comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje, desarrolla el pensamiento abstracto y creativo, entre muchas más. En el área afectivo-emocional, el juego permite la elaboración de experiencias difíciles, ayudando en la regulación emocional, permite la expresión de la agresividad, posibilita el aprendizaje de técnicas para resolver un conflicto, estimula el autoconcepto y la autoestima, por mencionar algunos. En el área social, el juego tiene innumerables beneficios para la persona ya que estimula la comunicación, la cooperación entre iguales, el desarrollo de HS, amplía el conocimiento del mundo social del adulto, promueve el desarrollo moral, facilitan el control de la agresividad y la adaptación socio-emocional.

El juego resulta una actividad importante para la adquisición de ciertos aspectos como la vinculación afectiva, habilidades comunicativas, toma de decisiones, el pensamiento creativo, etc. El juego se convierte en el mundo a su escala, para poner en práctica las competencias necesarias para la vida en sociedad (Romera et al., 2008).

Además de los beneficios expuestos, el juego presenta poderes terapéuticos que lo hacen una actividad incomparablemente beneficiosa. Estas cualidades abarcan desde la comunicación, regulación emocional, mejora de la relación, juicio moral, manejo del estrés, fortalecimiento del yo, preparación para la vida y autorrealización (Schaefer, 2012).

Así mismo, el juego en grupo resulta aún más provechoso. Es aquí donde el papel de los pares adquiere mucha importancia. Como menciona Schaffer (2000), la

función de los pares es brindar la oportunidad de aprender habilidades que sólo se pueden aprender entre ellos, como son la cooperación, la competencia, tomar turnos, compartir, etc., partiendo que entre ellos tienen las mismas oportunidades por ser del mismo rango de edad. Así mismo, Schaffer sugiere incluso la posibilidad de que entre pares se pudieran desarrollar vínculos afectivos y roles como si fueran relaciones con adultos, cumpliendo así papeles familiares inexistentes. Esto no se ha comprobado en niños institucionalizados, pero sí en casos de guerra donde los niños han quedado huérfanos.

Una evidencia de este aumento en la importancia de las relaciones entre pares y la socialización es la transacción del juego solitario al juego paralelo (actividades con niños y juguetes cerca, sin una interacción real) y posteriormente, al juego de grupo (Schaffer, 2000).

Garaigordobil (2008) menciona que en la adolescencia el papel de los compañeros adquiere especial importancia ya que, comúnmente el grupo se vuelve para el adolescente un espacio de interacción social donde comparte emociones, dudas, ideas, deseos. Interactúa más con personas de su misma edad que con personas adultas. Su grupo de amigos se vuelve muy importante para el adolescente, su aceptación o rechazo va a influir en su autoconcepto, ayudándolo a configurar su identidad.

De igual forma, esta autora establece que las relaciones entre pares, y especialmente, entre amistades, puede representar un marco de referencia social para el adolescente. El grupo convierte las reglas y los principios en convicciones propias,

interiorizando también, normas, valores, el rol sexual, conocimiento y cultura. Así mismo, el adolescente se compara con sus compañeros y tiene la oportunidad de aprender formas de interacción, de tal modo que mejore sus destrezas sociales, además de crear relaciones entre sus iguales.

El trabajo en grupo tiene la ventaja de ser un mundo a escala privado donde se puede vivenciar la conducta actual y ensayar las nuevas conductas que se desean aprender. Se ha dicho que el trabajo en grupo es un escenario ideal para niños, y no tan niños, que requieren practicar HS, ya que al proporcionarles un espacio donde puedan interactuar con otras personas de su edad puede ayudarlos a descubrir, mediante la presencia del otro, las habilidades personales y a experimentar nuevas formas de relacionarse (Oaklander, 2001).

1.2.3.1 El enfoque Gestalt en el juego grupal

El enfoque Gestalt está interesado en el funcionamiento saludable e integrado de todo el organismo, desde los sentidos, el cuerpo, las emociones y el intelecto, y a través de sus técnicas busca facilitar para cada individuo su propio desarrollo y encontrar metas significativas en su proceso de maduración (Burga, 1981 y Oaklander, 2008).

Una gran ventaja del enfoque Gestalt es su misma naturaleza, ya que es un enfoque vivencial, que fomenta la acción para el trabajo grupal. Además, instruye a la persona a que preste atención a lo que siente y desea, a hacer un contacto con su realidad, tanto externa como interna, y a vivir en el aquí y en el ahora. Así mismo, la

persona va tomando responsabilidad de todos estos aspectos y de lograr cambios por sí mismo, sin que alguien le diga que debe cambiar (Burga, 1981).

De este modo, las técnicas que utiliza el enfoque Gestalt, pueden mejorar el percatarse, la responsabilidad y las capacidades de escuchar, entre otros. De tal manera que ayuda tanto en el trabajo grupal, como en el fomento de las HS (Oaklander, 2001).

2. Evaluación diagnóstica del caso

2.1 Descripción del escenario

La institución donde fue realizada la intervención es una comunidad que alberga ocho adolescentes varones remitidos por la Procuraduría de la Defensa del Menor y la Familia (PRODEMEFA) para su resguardo, atendiendo a diversas causas. En estos casos, la custodia de los menores está a cargo del Estado. Por otra parte, el albergue también tiene la modalidad de aceptar adolescentes llevados por sus padres o familiares por diferentes razones, pero la custodia la siguen conservando los padres o tutores. Al momento de la investigación, sólo uno de los ocho adolescentes se encontraba en esta situación.

La institución está dirigida por un director y además tiene dos cuidadores y un velador. Cuenta con una estructura grande donde está distribuida la cocina, el comedor, un área de juegos y la sala con televisión; además tiene otra estructura donde se distribuye tanto la oficina del director como el área de computadoras y una

pequeña estancia. Tiene seis cuartos en uso, donde duermen de dos a tres menores en cada habitación, y un área de varios salones, la mayoría en desuso, salvo uno donde toman clase.

Los adolescentes se rigen por una rutina propuesta por la dirección del albergue, que consiste en: ejercicio matutino, desayuno, clases de secundaria o preparatoria abierta por medio del Instituto Nacional de Educación Abierta (INEA), computación, comida, limpieza general de la casa y lavado de ropa, tiempo libre, baño, cena, uso de internet y hora de dormir. Algunos días tienen variantes, como clases de baloncesto, clases de inglés y los fines de semana algunos tienen permiso de salir, ya sea con familiares o personas de confianza con las que han creado un vínculo los muchachos. Quienes no salen, tienen diferentes actividades que pueden realizar, como la visita de un psicólogo los sábados que platica con ellos y los domingos asisten a una comunidad cristiana. Además, el albergue es visitado por diferentes voluntarios que realizan algún servicio en la casa, como pasar tiempo recreativo con los adolescentes, ayudar en la comida, entrenarlos en algún deporte, etc.

2.2 Instrumentos y/o estrategias utilizados

La evaluación diagnóstica se realizó con la finalidad de recabar la información pertinente para la elaboración del presente programa y con ayuda de los siguientes instrumentos y estrategias: (a) el Manual de indicadores para el Diagnóstico Social, (b) un periodo de observación e interacción social con los adolescentes, (c) entrevistas abiertas con el director de la estancia y cuidadores del albergue y (d) aplicación de The Matson Evaluation of Social Skills in Youngsters (MESSY) de Matson, Rotatori

y Helsel (1983), tanto la versión autoinforme a los adolescentes, como la versión para el maestro, que se aplicó al director de la estancia.

El Manual de Indicadores para el Diagnóstico Social (Martín, Miranda y Vegas, 1996) es una herramienta metodológica usada para el diagnóstico y la intervención comunitaria, la cual clasifica las necesidades básicas de las personas de la siguiente manera: información, habilidades sociales, autonomía física y psíquica, relación convivencial, organización de la unidad convivencial, formación, trabajo, nivel económico, vivienda, participación y aceptación social, y brinda un sistema de indicadores por cada una de las necesidades básicas antes enunciadas.

El período de observación fue de dos semanas, y tuvo la finalidad de obtener información relevante sobre el comportamiento social de los jóvenes, y en general para conocer al grupo y darse a conocer las facilitadoras.

Las entrevistas se realizaron al director de la estancia, que funge también como cuidador, y a dos cuidadores más, encargados del turno matutino y vespertino respectivamente. La información que se obtuvo mediante esta técnica fue acerca del comportamiento social de los adolescentes, desde la perspectiva de los adultos responsables del albergue.

The Matson Evaluation of Social Skills in Youngsters (MESSY) de Matson et al. (1983), es un instrumento que evalúa el grado de adecuación de la conducta social y se compone de dos formatos: un autoinforme para el adolescente y un cuestionario para el maestro. En este estudio se utilizó la versión en español, traducida por Trianes et al. (2002). El cuestionario MESSY en su versión para el alumno, presenta un

formato de respuesta de cuatro opciones: nunca, a veces, a menudo y siempre. Los ítems del cuestionario consideran las siguientes dimensiones:

- **Habilidades Sociales Apropriadas:** esta dimensión evalúa diversas conductas, como la expresión emocional, ser asertivo, tener amigos, etc.
- **Un conjunto de cuatro factores:** Asertividad Inapropiada, Impulsividad, Sobreconfianza y Celos/Soledad. Esta dimensión evalúa diversas conductas, como ser impulsivo, conductas agresivas, conductas de sobrevaloración del Yo y conductas de soledad.

Por otra parte, el cuestionario MESSY en la versión para el profesor, tiene un formato muy similar, con algunas variaciones en el número de ítems para las dimensiones antes señaladas y con la diferencia de que la última dimensión está conformada sólo por Asertividad Inapropiada/Impulsividad, y Soledad/Ansiedad Social.

Para la integración de la evaluación diagnóstica se realizó un análisis FODA, donde se valoró al grupo en cada una de las áreas señaladas a continuación.

Tabla 1.

Análisis FODA de la evaluación diagnóstica.

Fortalezas	Oportunidades
Los adolescentes poseen buena salud física.	Comparten actividades académicas, deportivas, domésticas y lúdicas que favorecen la interacción social entre ellos y otras personas.
Interés en interactuar socialmente entre ellos y con los adultos que visitan la casa.	La casa posee áreas comunes que también favorecen la convivencia social.
Poseen buen sentido del humor.	Algunos de los adolescentes reciben visitas o tienen permiso de salir con familiares o personas con quienes tienen un lazo afectivo.
Conversadores y dominan diversos temas para mantener una plática fluida.	
Presentan una adaptación aparentemente adecuada a la situación en la que viven.	
Mostraron interés y disposición para las	

actividades realizadas por las facilitadoras.	<p>Reciben clases de secundaria o preparatoria por medio de un maestro del INEA.</p> <p>La casa tiene estatutos por los cuales se rige, y que dan lugar a las reglas y normas del lugar.</p> <p>Tienen una rutina establecida.</p> <p>Tienen visitas de voluntarios o escolares para pasar tiempo con ellos.</p>
Debilidades	Amenazas
<p>Ser adolescentes institucionalizados.</p> <p>La historia personal de los jóvenes, con pasados difíciles.</p> <p>Tendencia a aislarse ante sentimientos de tristeza y/o enojo.</p> <p>Presencia de conductas agresivas entre ellos, tanto físicas como verbales.</p> <p>Rezago académico.</p>	<p>No acudir a escuelas públicas.</p> <p>No todos los adolescentes reciben visitas y/o los llevan de paseo.</p> <p>No vivir dentro de un núcleo familiar.</p> <p>Convivencia social limitada.</p>

La evaluación diagnóstica revela que los adolescentes tienen debilidades significativas que pueden verse superadas con la intervención propuesta, y a la vez puede prevenirse la aparición de otros problemas asociados en los jóvenes. Además, los adolescentes poseen fortalezas y tienen oportunidades que pueden favorecer la realización de la intervención propuesta en el presente trabajo, como son el interés del albergue en proporcionar una atención global al adolescente y el interés de los jóvenes por socializar entre ellos y con personas externas al grupo.

Para la intervención se eligió la estrategia del *Taller Vivencial*, ya que con esta técnica se obtienen beneficios afines con los objetivos del programa, en relación a lo mencionado por Yalom (1996), Perls (1978) y Rogers (2004), algunos de estos son: el trabajo grupal, la interacción entre los integrantes, la aportación de información entre

ellos de acuerdo a sus experiencias, la puesta en práctica de diferentes HS por el simple hecho de trabajar en grupo, entre otros.

Como Berra y Dueñas (2011) mencionan, esta técnica permite crear espacios pertinentes para dialogar donde se ponen en común conocimientos, afectos y experiencias cotidianas y significativas de los participantes, para ser resignificadas mediante estrategias de reaprendizaje. Por lo tanto, se crea un espacio seguro donde los participantes descubren otras formas de ser y relacionarse con los demás. Además de promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, fomenta también la toma de conciencia y la reflexión sobre la propia realidad, integrando a la persona en su totalidad, dándose la oportunidad de cambio.

3. Programa de intervención desarrollado

3.1 Criterios utilizados para diseñar el programa de intervención

La intervención fue diseñada bajo la siguiente estructura: una sesión de introducción, posteriormente sesiones que abarcan diversas temáticas relacionadas con el desarrollo de HS y al finalizar una sesión de cierre. Como se menciona en Gómez del Campo, Salazar y Rodríguez (2014), un taller vivencial debe llevar una planificación y estructura previa, que se adapte a las necesidades del grupo y de la temática que se va a trabajar.

La sesión de introducción tuvo como objetivo dar a conocer a los jóvenes la dinámica del taller, las reglas, los beneficios que pueden obtener al asistir y mejorar la convivencia de todos los miembros del taller en un espacio diseñado para ellos.

Con el fin de abarcar diversas HS, las sesiones del taller trataron sobre las siguientes temáticas: autoconocimiento, empatía, asertividad, relaciones interpersonales, emociones, resolución de problemas y toma de decisiones. Lo anterior va de acuerdo a lo comentado por Ostrovky (2007), Segura y Arcas (2007) y Gómez del Campo et al. (2014), quienes han incluido en sus propuestas de intervención temáticas que fomentan el uso de HS adecuadas, como las mencionadas.

Las actividades de cada sesión fueron de corte lúdico. Teniendo en cuenta que el juego tiene múltiples beneficios para la persona, y éstos se hallan relacionados estrechamente con los objetivos de la intervención, esta herramienta resulta muy útil para la aplicación del presente programa. Sin importar la edad de la persona, el juego es divertido, creativo, alivia el estrés y brinda la oportunidad de establecer vínculos con los otros, de experimentar y de aprender, además de fomentar positivamente la capacidad de la persona para regular sus emociones y tolerar la frustración (Romera et al., 2008; Schaefer, 2012).

El juego tiene un papel esencial en la adquisición de aspectos relacionados con el uso de HS, como la vinculación afectiva, habilidades comunicativas, toma de decisiones, el pensamiento creativo, etc. Como ya se había mencionado antes, el juego se convierte en el “mundo a escala” de los participantes, lo que permite poner en práctica las competencias necesarias para la vida en sociedad (Romera et al., 2008).

Así mismo en el presente trabajo, el juego se combina con técnicas Gestalt, para favorecer aún más en los jóvenes, el percatarse, la responsabilidad y las capacidades de escuchar, entre otros; lo que es de gran ayuda tanto en el trabajo grupal, como en el fomento de las HS (Oaklander, 2001).

Para la finalización del taller, se propuso una sesión de cierre, donde los participantes tuvieron la oportunidad de hacer una integración de lo vivido en las sesiones.

3.2 Objetivos del programa de intervención

Objetivo general

Fomentar las habilidades sociales en adolescentes institucionalizados para facilitar la adaptación a su medio ambiente.

Objetivos específicos

1. Sensibilizar a los adolescentes sobre temas que involucren la utilización de HS y su beneficio.
2. Practicar las diferentes HS mediante juegos y dinámicas vivenciales.

3.3 Recursos utilizados

Para llevar a cabo el presente taller se hizo uso de las instalaciones del lugar con previa autorización de la dirección del albergue. De igual manera, se fijó un horario y un día para trabajar.

Para una mejor conducción del taller se acordó que fuera llevado a cabo por dos facilitadores con el conocimiento y experiencia necesarias para la orientación de los temas y actividades.

El equipo utilizado de manera permanente durante las sesiones fue una manta hecha en la primera sesión por todos los integrantes del taller, incluyendo las facilitadoras, donde se plasmó el nombre del taller y la firma de cada uno. Además, se hizo una lista de los temas que iban a ser vistos y un marcador que les indicaba cuál estaban viendo en cada sesión. Por último, en la primera sesión se acordaron las reglas del taller, donde pudieron participar con propuestas para el buen desarrollo de las reuniones. De tal modo que pactaron el acuerdo con sus firmas.

El material utilizado durante el desarrollo del taller fue material de papelería y otros elementos generales, dependiendo del contenido y las actividades de cada sesión. Los recursos de papelería fueron: hojas tamaño carta, lápices, colores, plumones, acuarelas, foami de colores, tijeras, hojas de colores, hojas rotafolio, entre otros.

3.4 Procedimiento de aplicación

Se estableció el horario para la aplicación del taller y se acordaron 20 sesiones en total. La estructura de estas reuniones fueron las siguientes: juego rompe-hielo, seguido de un juego relacionado con la temática general de la sesión, posteriormente la actividad principal que involucra trabajo personal y grupal en el que comparten experiencias personales con los compañeros y se revisa brevemente la temática de ese día. Posteriormente, una plenaria con el fin de consolidar la experiencia de la sesión. Para concluir y favorecer la socialización, se realizaba una convivencia al finalizar la sesión entre todos los integrantes del taller y las facilitadoras.

Las temáticas de las sesiones y sus contenidos son las siguientes:

1. Introducción: presentación del taller, actividad para la expresión de expectativas y resolución de dudas que pudieran tener. Establecimiento del reglamento y realización de una manta, con la participación de todos.
2. Conociéndome: tomar consciencia de nuestro cuerpo y de los gustos propios e intereses como parte de nuestra identidad.
3. Yo a través del tiempo: tomar consciencia de los cambios que hemos tenido a lo largo de nuestra vida y favorecer el conocimiento de las propias habilidades, destrezas, virtudes y áreas de oportunidad.
4. Cómo soy ahora: identificación más profunda de las características personales e integración de la información que hayan ido descubriendo de ellos mismos.
5. Conociendo la empatía: presentación de un video con dicha temática e identificación de las acciones empáticas en los personajes de la película.
6. Conociendo a mi amigo: promover y reforzar la confianza grupal mediante compartir algunos temas.
7. Viendo a través de tus lentes: compartir características personales que tengan en común y poner en práctica la empatía, fomentando la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
8. Aprendiendo sobre la comunicación: importancia de la comunicación y de “comunicarnos bien”.

9. Siendo asertivo: aprendiendo a decir “no” a las cosas que no van con nuestros principios o gustos y dar a conocer los derechos asertivos que todas personas tenemos, así como dar ejemplos de cómo aplicarlos.
10. ¿Cómo digo lo que quiero decir?: desarrollar la capacidad de reconocer y expresar aspectos positivos a las personas que nos rodean.
11. Recapitulación: Recordar lo visto en las sesiones pasadas y conversar sobre su experiencia en las fiestas decembrinas.
12. Yo puedo ser tu amigo, tú puedes ser mi amigo: trabajo en parejas, conocer los valores de la amistad y la capacidad propia para ser un amigo.
13. Aprendiendo a confiar: trabajo en equipo, favorecer el hacer algo lindo por otra persona y fomentar la confianza de los integrantes en sus figuras de autoridad y entre ellos como grupo.
14. ¿Qué es una emoción?: aprender sobre las diferentes emociones y su función en nuestra vida diaria.
15. Conociendo mis emociones: aprender a escuchar lo que nuestras emociones nos quieren decir y el impacto que tienen en nuestra vida dependiendo de cómo reaccionemos ante ellas.
16. ¿Qué hago con esto que siento?: aprender a manejar nuestras emociones y saber expresarlos de la mejor manera, además de descubrir la importancia y los beneficios que puede traernos estas habilidades.

17. ¡Estamos en problemas!: conocer qué es un problema y favorecer el ver los problemas como oportunidades de cambio y crecimiento personal y social. Mostrar que, en un conflicto, los participantes tienen diferentes visiones.
18. ¿Cómo puedo solucionar un problema?: favorecer la creatividad al momento de resolver un problema y brindarles herramientas útiles al momento de resolver problemas cotidianos.
19. Yo puedo tomar decisiones: favorecer el trabajo en equipo, ofrecer herramientas para evaluar diferentes posibilidades y actuar proactivamente para hacer que las cosas sucedan.
20. Finalización del taller: hacer una recapitulación acerca de lo vivido y aprendido en el taller, favoreciendo el compartir experiencias de lo que más les gustó, lo que no quieren olvidar, etc. Agradecer a los participantes de parte de las facilitadoras.

4. Resultados

4.1 Resultados de la aplicación de instrumentos

Los resultados del Manual de indicadores para el Diagnóstico Social (Martín et al., 1996) se clasifican en tres categorías: “Adecuada”, “Deficitaria” y “Muy deficitaria”. Para los objetivos de este trabajo, se toman en cuenta solamente las necesidades de HS y Relación Convivencial, que arrojan información acerca de lo que

se busca trabajar en la intervención, con puntuaciones “Muy deficitaria” y “Deficitaria” respectivamente.

En el primer acercamiento con el grupo, los muchachos se mostraron cercanos y estaban interesados en interactuar socialmente con las facilitadoras. La mayoría se presentó voluntariamente, hacían preguntas y continuaban la conversación. En ocasiones, se dirigían a las facilitadoras por medio de bromas, buscando divertirse y la aprobación de los demás compañeros. Entre ellos el lenguaje llegó a ser ofensivo y en ocasiones hacían uso de comportamientos agresivos, tanto físicos como verbales. También solían bromear con el director y demás cuidadores, buscando hacerlos reír a ellos y a sus compañeros. Se observó, además, que los jóvenes tardaban en realizar sus labores domésticas asignadas y los cuidadores les llamaban la atención en varias ocasiones para que las cumplieran.

Las entrevistas al personal del albergue arrojaron información importante acerca de la percepción que tienen los cuidadores, maestros y el director de la estancia sobre los adolescentes. Se observó que el personal describió a los jóvenes de manera similar, afirmando que son buenos chicos pero que necesitan dirección. Reconocen en ellos gusto por trabajar tareas de su interés, además de atribuirles sentido de responsabilidad de los miembros mayores e iniciativa para aportar al grupo. Por otro lado, las principales quejas que presentan son sobre conductas de desobediencia, rebeldía, explosiones de ira y agresión entre ellos.

The Matson Evaluation of Social Skills in Youngsters (MESSY) fue la herramienta principal para evaluar los efectos de la intervención en el grupo,

aplicándose el cuestionario autoinforme a los adolescentes y el cuestionario para el profesor al director del albergue, en dos tiempos, antes de comenzar y justo al finalizar la intervención.

No se encontró dentro de la literatura una forma clara de calificar dichos cuestionarios, sin embargo, Ipiña, Molina y Reyna (2011) y en Trianes et al. (2002) hace una clasificación de los ítems, a partir de dos grandes dimensiones: Habilidades Sociales Apropriadas y un conjunto de cuatro factores: Asertividad Inapropiada, Impulsividad, Sobreconfianza y Celos/Soledad para la versión autoinforme. Para la versión para el profesor también son dos dimensiones: Habilidades Sociales Apropriadas y un conjunto de dos factores: Asertividad Inapropiada/ Impulsividad y Soledad/Ansiedad Social (mejor explicado en el capítulo 2.2).

De acuerdo a la propuesta en español de los cuestionarios en Trianes et al. (2002), las respuestas y la puntuación las clasifica en Nunca (1), Algunas veces (2), Casi siempre (3) y Siempre (4). De este modo los cuestionarios fueron calificados sumando las puntuaciones de cada ítem, de acuerdo a la opción que el participante eligió. Para la primera dimensión, Habilidades Sociales Apropriadas, la puntuación total de dichos ítems refleja un valor positivo, esto quiere decir que a mayor puntuación en esta dimensión refleja un mejor uso de HS en el adolescente. En cambio, para la segunda dimensión, un número mayor en la puntuación total, puede reflejar un mayor uso de comportamientos que no favorezcan una socialización adecuada.

A continuación, se presentan los resultados de los cuestionarios, clasificados en las dos versiones aplicadas, autoinforme y cuestionario para el profesor, y a su vez, cada versión muestra por separado las dos dimensiones utilizadas para la calificación de dichos cuestionarios.

La versión autoinforme para dimensión Habilidades Sociales Adecuadas, tiene un rango de puntuación de 26 mínimo y 104 máximo.

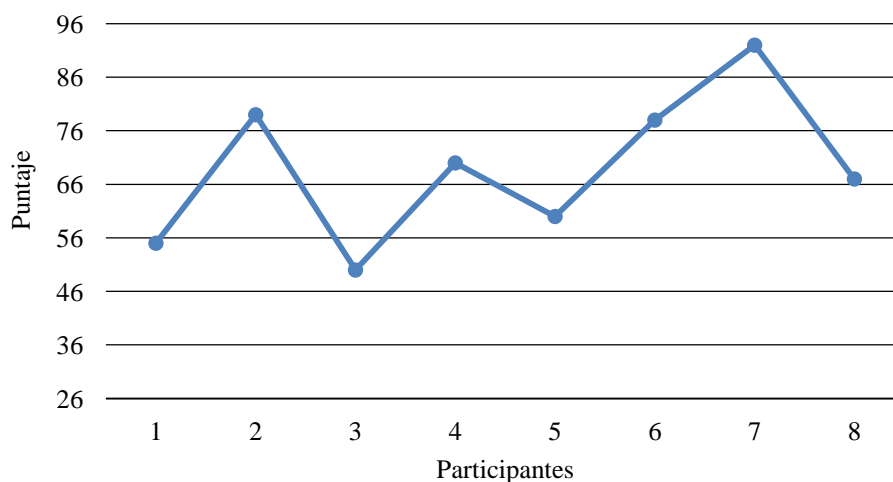


Figura 1. Resultados de la dimensión Habilidades Sociales Adecuadas del pretest. Versión autoinforme.

Para la segunda dimensión (Asertividad Inapropiada, Impulsividad, Sobreconfianza y Celos/Soledad), el rango de puntuación es de 36 mínimo y 144 máximo.

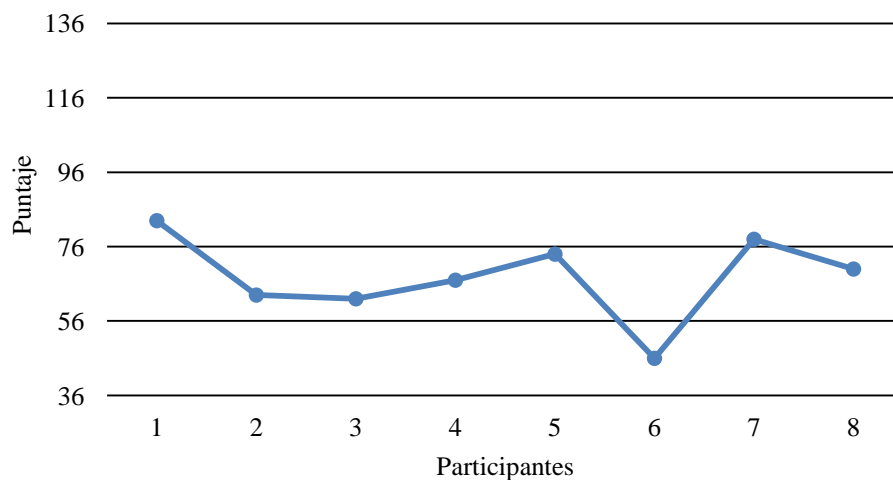


Figura 2. Resultados de la dimensión Asertividad Inapropiada, Impulsividad, Sobreconfianza y Celos/Soledad del pretest. Versión autoinforme.

El cuestionario para el profesor tiene, para la dimensión Habilidades Sociales Apropriadas, un rango de 23 puntos mínimo y 92 puntos máximo.

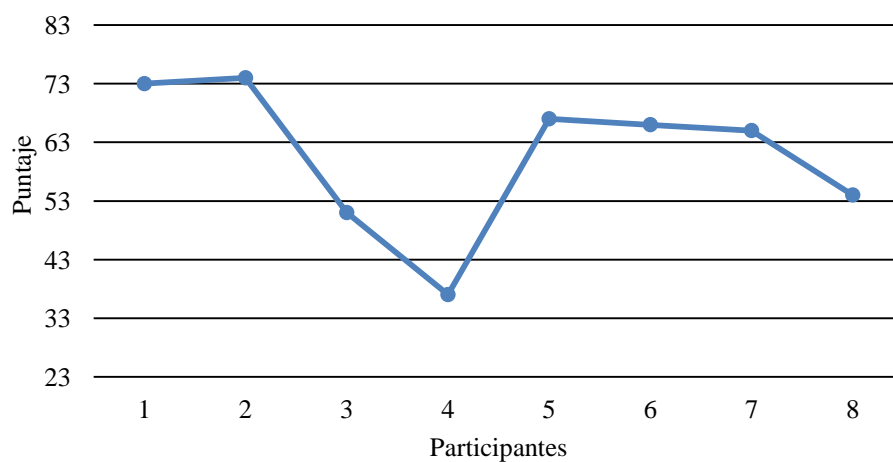


Figura 3. Resultado de la dimensión Habilidades Sociales Apropriadas del pretest.

Cuestionario para el profesor.

La segunda dimensión (Asertividad Inapropiada/ Impulsividad y Soledad/Ansiedad Social), arroja un rango de 41-164 puntos, mínimo y máximo respectivamente.

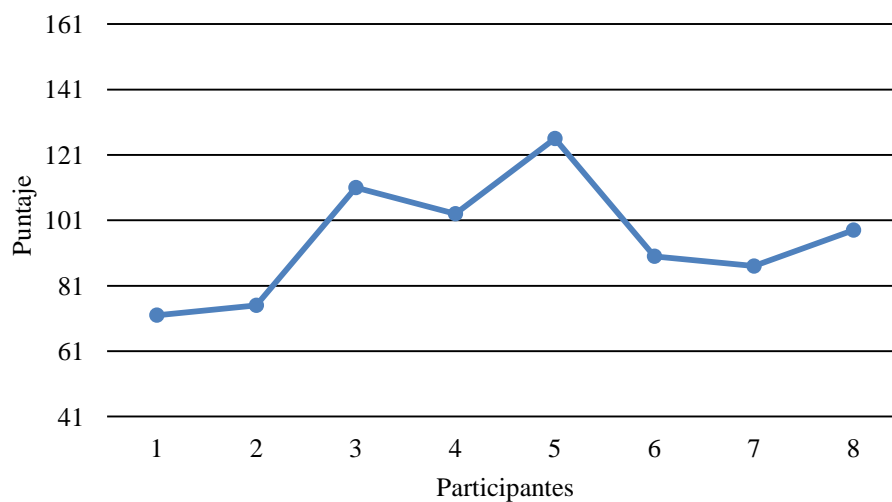


Figura 4. Resultados de la dimensión Asertividad Inapropiada/Impulsividad y Soledad/Ansiedad del pretest. Cuestionario para el profesor.

4.2 Cambios registrados

Los cambios que registró el grupo después de la intervención se pueden apreciar a continuación, mediante los resultados de la aplicación de The Matson Evaluation of Social Skills in Youngsters (MESSY).

Para una mejor apreciación de los cambios registrados, se hacen cuatro comparaciones, de acuerdo a las clasificaciones de las escalas.

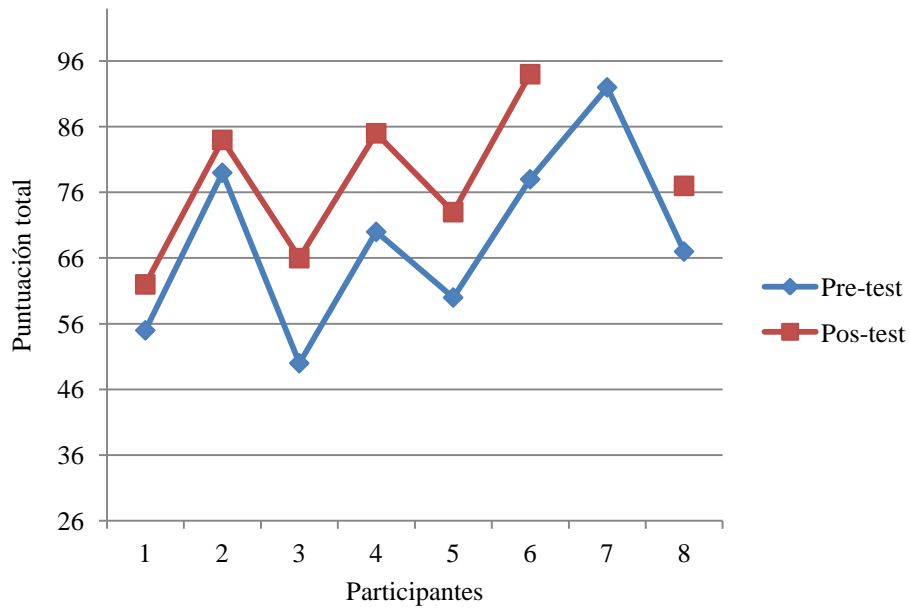


Figura 5. Comparación de la dimensión Habilidades Sociales Apropriadas del pretest y del Postest en la versión autoinforme.

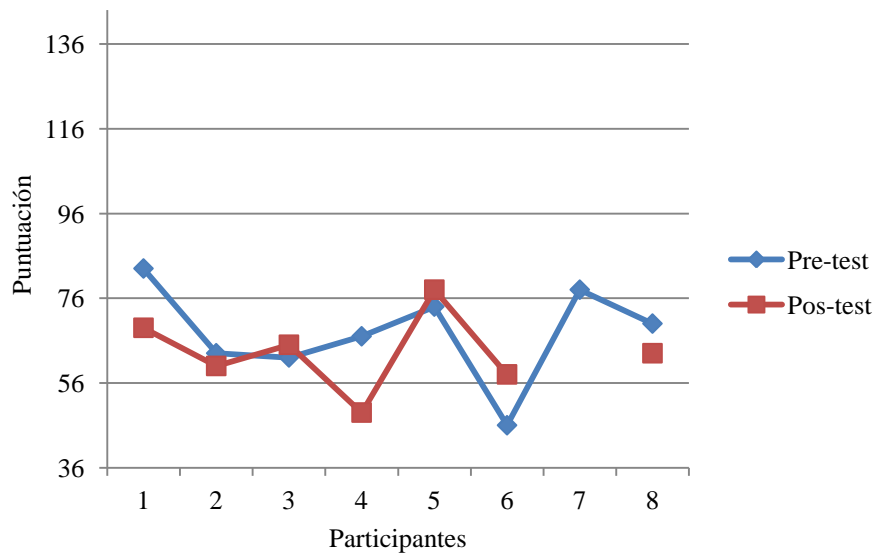


Figura 6. Comparación de la dimensión Asertividad inapropiada, impulsividad, sobreconfianza y celos/soledad del pretest y postest en la versión autoinforme.

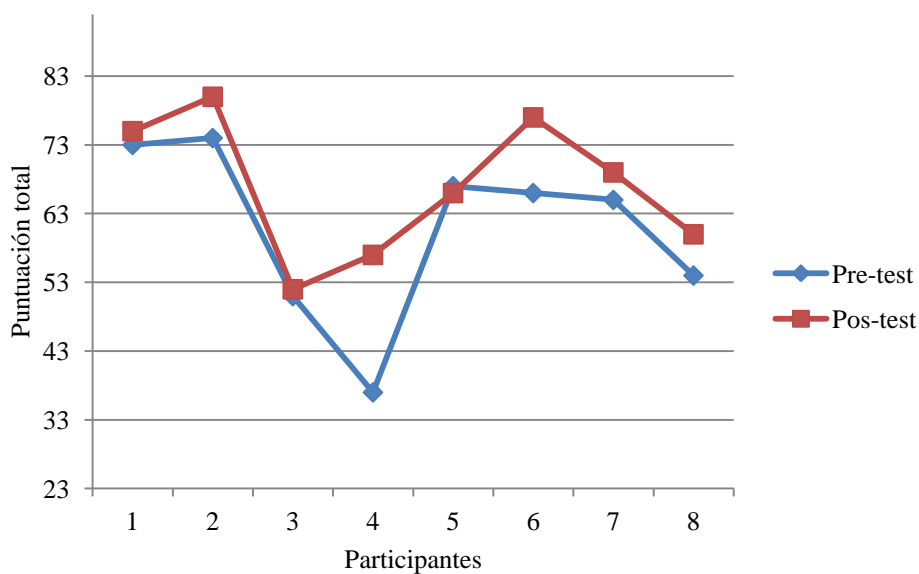


Figura 7. Comparación de la dimensión Habilidades Sociales Apropriadas del pretest y del postest en el cuestionario para el profesor.

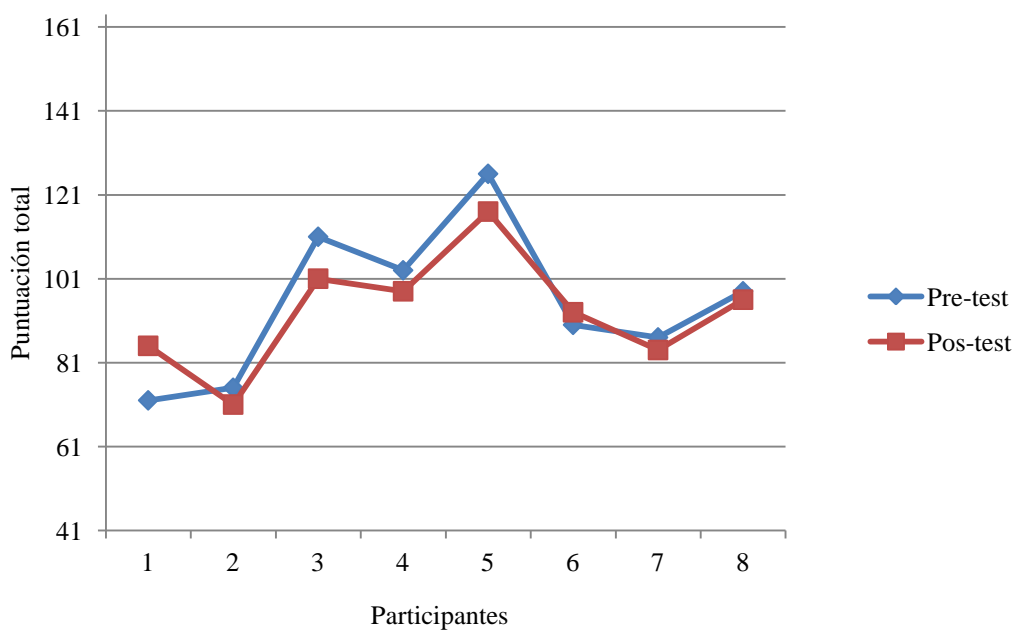


Figura 8. Comparación de la dimensión Asertividad Inapropiada/ Impulsividad y Soledad/Ansiedad Social del postest y del pretest en el cuestionario para el profesor.

Como se puede observar, en la Tabla 5, todos los jóvenes mostraron una puntuación más alta en la dimensión Habilidades Sociales Adecuadas del autoinforme, al terminar el taller. El sujeto 7 ya no se encontraba en el albergue cuando se realizó la prueba Postest. En cuanto a la segunda dimensión, la Tabla 6 muestra que no hubo una disminución significativa en general para el grupo, según sus autoinformes.

En los cuestionarios para el profesor, llenados por el director del albergue, también revelan un aumento en la puntuación de Habilidades Sociales Adecuadas, en la Tabla 7. Por otro lado, en la Tabla 8, los cambios no son tan homogéneos y no se puede hablar de una disminución en la puntuación de la dimensión Asertividad Inapropiada/Impulsividad y Soledad/Ansiedad Social.

Los jóvenes mostraron cambios favorables de manera progresiva a lo largo de las sesiones del taller, los cuales se observaron desde la segunda tercera parte del taller y, más claramente, después de la segunda mitad del taller.

Los adolescentes mejoraron su puntualidad y su constancia para asistir al taller. Para las últimas sesiones, todos los jóvenes asistieron a las sesiones sin la necesidad de ser llamados. Se mostraron participativos en las actividades que se realizaban, daban su opinión y aportaban ideas de manera voluntaria, así mismo, mejoraron significativamente su trabajo, tanto de manera individual como en equipo. Respetaban los turnos, las agresiones entre ellos disminuyeron considerablemente y la atención hacia sus compañeros y hacia las facilitadoras aumentó. Inclusive, entre ellos surgió la iniciativa de pedir respeto para la persona que estuviera hablando cuando

había quienes se distraían. Su capacidad reflexiva también tuvo un desarrollo favorable, ya que eran capaces de realizar ejercicios de mayor complejidad, de concentrarse en éstos el tiempo necesario y de entregar trabajos más ordenados a las facilitadoras.

Por otra parte, los adultos a cargo de los jóvenes, daban buenas referencias de éstos. Las peleas entre compañeros disminuyeron y los conflictos entre los jóvenes y los adultos también fueron menos. La mayoría realizaba sus tareas domésticas sin la necesidad de que se les recordara muchas veces. Sus tareas escolares tenían mejor calidad y su capacidad de concentración en las clases había aumentado en la mayoría de los adolescentes. En las ocasiones que hubo eventos en el albergue, los jóvenes se mostraron más participativos e interactuaban mejor con las personas externas al albergue.

5. Análisis, discusión y conclusión de resultados

5.1 Relación intervención-cambios observados

El objetivo de la intervención fue fomentar las HS en los jóvenes de una institución, mediante actividades lúdicas, las cuales tuvieron un enfoque Gestalt. Se cree que el uso del juego fue muy importante en el desarrollo de estas habilidades, ya que el adolescente no siente estar obligado a aprender algo, y a la vez está practicando sin darse cuenta estas mismas habilidades. Por ejemplo, al respetar turnos en un juego, ponerse de acuerdo en los juegos de equipos, entre otras.

Así mismo, al realizarse una intervención grupal, con quienes conviven a diario les permite mostrarse de una forma más auténtica, de este modo, los cambios que se van observando se consideran auténticos también, ya que la posibilidad de mostrarse inhibidos ante ellos mismos o dirigir su comportamiento a agradar a los demás, es menor. De igual forma, se mostraron más cómodos al realizar las actividades en su grupo y esto les da más oportunidad de aprender de las interacciones sociales entre ellos mismos.

Al trabajar HS con adolescentes institucionalizados, fue importante que las facilitadoras fueran una figura constante y que modelaran comportamientos sociales adecuados al relacionarse con los jóvenes. También fue importante tomar en cuenta la etapa por la que están pasando y evitar que las facilitadoras mantuvieran un estilo autoritario al dirigir el taller, sino mostrarse flexibles ante su comportamiento, aunque sin ceder a bromear como ellos.

La intervención estuvo enfocada al fomento de las HS y no a disminuir conductas opuestas o que interfieran con el desarrollo de HS, tales como, conductas agresivas, impulsivas, de burla hacia los demás, de sobrevaloración del Yo, o sensaciones como sentirse solo o no tener amigos, entre otras. Este tipo de conductas están evaluadas en la segunda dimensión de la escala MESSY, tanto en la versión autoinforme como la versión para el profesor. Esto puede explicar por qué estas dimensiones mencionadas no tuvieron una disminución significativa en sus puntuaciones.

5.2 Comparación cambios observados-literatura sustento

Se observó que los jóvenes tuvieron un desarrollo de habilidades adquiridas gracias a la interacción con el grupo, como Schaffer (2000) menciona, el papel de los pares tiene una función importante, ya que, en la interacción con personas de su mismo rango de edad, tienen la oportunidad de aprender habilidades que sólo pueden aprender entre ellos, como son la cooperación, tomar turnos, compartir, etc. A medida que avanzaban las sesiones los jóvenes se observaban más flexibles a los cambios, a resolver problemas, a mostrarse pacientes entre ellos.

A pesar de ser un grupo donde los miembros ya se conocían y convivían entre ellos, la oportunidad de ofrecerles un espacio diferente, con reglas y normas que fomentaban la sana convivencia y con un objetivo en común, ayudó a que estas interacciones grupales brindaran la oportunidad de adquirir entre ellos HS y ponerlas en práctica.

Schaffer (2000), menciona que una evidencia de la importancia de las relaciones entre pares y la socialización es la transacción del juego solitario al juego paralelo y posteriormente, al juego de grupo. En el presente estudio, los adolescentes hacían equipo más fácilmente, siendo que al inicio preferían trabajar de manera solitaria.

Romera et al. (2008), afirma que el juego es una actividad importante para la adquisición de aspectos como la vinculación afectiva, habilidades comunicativas, toma de decisiones, el pensamiento creativo, etc. A lo largo de las sesiones, los jóvenes tuvieron una comunicación más asertiva entre ellos y con las facilitadoras. En

sus trabajos demostraron ser más responsables en la toma de decisiones a futuro y las que estaban tomando en ese momento. Otro aspecto importante a señalar es la vinculación afectiva que tuvo un desarrollo en los adolescentes, ya que al inicio ninguno de los adolescentes se llamaba “amigo” entre ellos, inclusive, mencionaban que “ninguno de ellos les caía bien”. Para las últimas sesiones algunos de ellos hacían comentarios voluntarios a las facilitadoras sobre el “niño que les caía bien” o “el niño con el que más se llevaban”.

Oaklander (2001), menciona que las técnicas que utiliza el enfoque Gestalt pueden mejorar el percatarse, la responsabilidad y las capacidades de escuchar, siendo de gran ayuda para el fomento de las HS en el trabajo grupal. Respecto a esto, la evidencia muestra que los jóvenes tomaron mayor responsabilidad hacia las actividades del taller y, en general, de la casa. Eran más conscientes y hacían más contacto con ellos mismos, ya que eran capaces de hacer trabajos más profundos sobre sus cualidades, necesidades, molestias, etc. Además, estaban más dispuestos a escuchar a los compañeros que participaban en las actividades y juegos.

La libertad brinda que el enfoque Gestalt en sus técnicas fue de gran ayuda también, ya que el adolescente al no sentirse presionado a realizar las actividades, fue más responsable de sus propios cambios.

5.3 Sugerencias y conclusiones

El trabajo con menores institucionalizados no debe ser descuidado por los profesionales de la salud mental. Existen muchas áreas que se pueden y se deben trabajar con esta población además de la socialización, como atención a su formación

académica, orientación vocacional, problemas conductuales, emocionales, psiquiátricos, entre otros.

Por lo que respecta a este trabajo, se pudo observar los beneficios que trajo a los jóvenes trabajar en grupo para el fomento de las HS. Por otra parte, es también importante buscar disminuir las conductas de riesgo o conductas que no favorezcan la socialización de los jóvenes, ya que sólo el fomento a las HS no disminuye significativamente conductas socialmente inapropiadas.

Es importante señalar, que todos los integrantes se encontraban en un proceso terapéutico individual durante el tiempo que fue llevada a cabo la intervención, y no se descarta que este hecho haya influido favorablemente a los cambios vistos después de la intervención, además de servir como contención y tener la oportunidad de trabajar los temas vistos de manera individual. Por lo que se sugiere que, en intervenciones futuras con adolescentes institucionalizados, se cuide de igual forma el proceso psicoterapéutico individual de cada integrante.

Así mismo, se cree que el hecho de que el taller tuviera una duración de 20 sesiones y que las facilitadoras fueran las mismas a lo largo de todo el taller, tuvo una repercusión positiva al trabajar con esta población, ya que, el esquema de abandono presente en adolescentes institucionalizados puede dificultar la relación con las figuras de autoridad con las que se desenvuelve. Es este sentido, al inicio eran más notorias las conductas de prueba del vínculo de los jóvenes hacia las facilitadoras (como negativas a entrar a la sesión, agresiones verbales sutiles, entre otras), pero durante el progreso de las sesiones fueron disminuyendo y esto se relaciona con los

cambios positivos que presentaron los adolescentes para la finalización de las sesiones.

En este mismo sentido, se cree que podría ser beneficioso que se incluya en las intervenciones, un apartado dedicado a la interacción de los adolescentes con sus cuidadores. Ya que los cuidadores son los adultos que más interactúan con los jóvenes y son quienes, al final, van a seguir con ellos después de la intervención.

Las sesiones con juego son comúnmente utilizadas para trabajar con niños pequeños y pre-púberes, en cambio, los talleres psicoeducativos se han visto más en el trabajo con adolescentes. Sin embargo, las actividades lúdicas demostraron ser bien recibidas por los adolescentes y fueron clave para la asistencia de los jóvenes al taller. Los adolescentes mostraron un interés considerable en participar en los juegos más activos y dinámicos, y fue mediante el juego, que se empezaron a ser más evidentes los cambios.

Para futuros estudios o programas dedicados al fomento de las HS, se puede contemplar realizar sesiones fuera del albergue, donde los jóvenes tengan la oportunidad de conocer nuevas situaciones de interacción social, las cuales están limitadas actualmente por su institucionalización. Para realizar este tipo de sesiones se tendría coordinar y recibir autorización del director de la estancia.

En estudios posteriores, se puede complementar hacer la evaluación de los efectos con una mayor cantidad de instrumentos, que evalúen otros aspectos relacionados con las HS de los adolescentes, para enriquecer de esta forma el estudio.

Así, se tendría la posibilidad de relacionar con evidencia empírica, otros aspectos que se cree que influyen en la socialización de los adolescentes institucionalizados.

Como se ha mencionado anteriormente, las necesidades de un adolescente institucionalizado van más allá del trabajo en sus HS. Es fundamental un trabajo interdisciplinario en este campo donde intervengan áreas de la salud, educativas, vocacionales, espirituales, laborales, entre otras.

Específicamente en este albergue, se observa la necesidad de un mayor trabajo educativo con los jóvenes, ya que el rezago académico pudiera tener graves repercusiones en su vida en distintas áreas, inclusive la social. Por esto, se cree que los adolescentes de este albergue pudieran verse beneficiados al asistir a un programa escolarizado, donde tengan la oportunidad de interactuar con jóvenes de un salón de clase con su mismo nivel académico y tener un maestro capacitado para las necesidades académicas de los adolescentes.

Así mismo, se percibe lo provechoso que resultaría si los jóvenes tuvieran la oportunidad de recibir capacitación en algún oficio de su interés, como un apoyo extra a su formación académica. Esto pudiera darles mayor seguridad al acercarse su salida al albergue y como un beneficio a largo plazo en su vida cotidiana.

Referencias

- Berra M.J. y Dueñas R. (2011). Educación para la salud: conductas de riesgo en los adolescentes y jóvenes. *Revista científica electrónica de Psicología*. 5 (1), 116-125. Recuperado de <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/conductas.pdf>
- Burga, R. (1981). *Terapia gestáltica*. Revista Latinoamericana de Psicología. 13 (1), 85-96.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las HS*. (2º Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Caballo, V. (2010). *Manual de evaluación y entrenamiento de las HS*. (6ª ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Carcelén, M. y Martínez, P. (2008). *Perspectiva temporal futura en adolescentes institucionalizados*. Revista de Psicología. 16 (2), 255-276.
- Coronel, C., Levin, M. y Mejail, S. (2011). Las HS en adolescentes tempranos de diferentes contextos socioeconómicos. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. 9(1), 241-262. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293122834012>
- Durlak, J., Weissberg, R. CASEL. (2007). *The impact of after-school programs that promote personal and social skills*. Recuperado de <http://www.lions-quest.org/pdfs/AfterSchoolProgramsStudy2007.pdf>
- Erikson, E. (1985). *El ciclo vital completado*. Buenos Aires: Paidós.

- EveryChild. A safe family for every child: an agenda for action (2009). Recuperado de <http://www.everychild.org.uk/sites/default/files/docs/EveryChildAgendaforactionFINAL.pdf>
- Fernández, M. y Fernández, A. (2012). Problemas de comportamiento y competencias psicosociales en niños y adolescentes institucionalizados. *Universitas Psychologica*. 12(3), 797-810.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2008). *Intervención psicológica con adolescentes. Un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos*. (2da. Edición). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Gómez del Campo, M., Salazar, M., y Rodríguez, E. (2014). Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales. *Revista intercontinental de Psicología y Educación*. 16 (1), 175-190.
- González, C., Ampudia, A. y Guevara, Y. (2012). Programa de intervención para el desarrollo de HS en niños institucionalizados. *Acta Colombiana de Psicología*. 15(2), 43-52.
- González, I., Valdés, J., Domínguez, A., Palomar, J. y González, S. (2008). Características psicosociales en niños de contexto de riesgo y no riesgo. *Persona*. 11(1), 92-107.

- Ipiña, M., Molina, L. y Reyna, C. (2011). Propiedades psicométricas de la Escala MESSY (versión autoinforme) en niños argentinos. *Revista de Psicología*. 29 (2), 245-264.
- Ison, M. y Morelato, G. (2002). Contexto familiar y desarrollo de habilidades cognitivas para la resolución de problemas interpersonales en niños. *Psykhé*. 11(1), 149-157.
- Ison, M. y Morelato, G. (2007). Habilidades socio-cognitivas en niños con conductas disruptivas y víctimas de maltrato. *Universitas Psychologica*. 7(2), 357-367.
- Kelly, J. (2002). Entrenamiento de las HS. Bilbao: D.D.B.
- Lacunza, A. (2009). Las HS como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia. *Psicodebate: Psicología, Cultura y Sociedad*. 10 (1), 231-248.
- Lacunza, A. y Cortini, N. (2009). Las HS en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*. 3(1), 57-66.
- Lacunza, A. y Cortini, N. (2011). Las HS en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*. 3(23) 159-182.
- Matson, J.L.; Rotatori, A.F., y Helsel, W.J. (1983). Development of a rating scale to measure social skills in children: The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY). *Behavior Research Therapy*. 21(49), 335-340.
- Martín, M., Miranda, M., Vegas, A. (1996). *Manual de indicadores para el Diagnóstico Social*. Bilbao: Editorial Colegios Oficiales de Diplomados en Trabajo Social y Asistentes Sociales de la Comunidad Autónoma Vasca.

- Martinez Lanz, P., Rosete Rubio, M. y De los Ríos Escalante, R. (2007). Niños de la calle: autoestima y funcionamiento yoico. *Enseñanza e investigación en Psicología*. 12(2), 367-384.
- Mena, M., Romagnoli, C. y Valdés, A. (2009). El impacto del desarrollo de habilidades socio afectivas y éticas en la escuela. *Revista Electrónica Actividades Investigativas en Educación*. 9(3), 1-21. Recuperado de www.redalyc.org/pdf/447/44713064006.pdf
- Méndez Tapia, L. y González Bravo, L. (2002). Descripción de patrones de apego en menores institucionalizados con problemas conductuales. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*. 11(2), 75-92.
- Monjas Cásares, M. (2009). *Programa de Enseñanza de habilidades de Interacción Social (PEHIS)*. Madrid: Editorial Cepe.
- Morales, M. (2014). *Desarrollo de HS en menores institucionalizados con problemas de conducta*. (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida, México.
- Moreno Manso, J., Rabazo Méndez, M. y García-Baamonde, M. (2006). Competencia lingüística y estilo cognitivo en niños institucionalizados. *Revista de logopedia, foniatría y audiología*. 26(2), 115-125.
- Nickel, H. (1980). *Psicología del desarrollo de la infancia y de la adolescencia* (2da ed.). Barcelona, España: Herder.
- Oaklander, V. (2001). *Ventanas a nuestros niños*. (6ta edición). Santiago de Chile: Editorial Cuatro Vientos.

Oaklander, V (2008). *El tesoro escondido. La vida interior de niños y adolescentes.*

Santiago de Chile: Editorial cuatro vientos.

Ostrovsky, G. (2007). *Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su*

talento 2. Colombia: D'Vinni S.A.

Péres, M. (2008). *HS en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su*

entorno inmediato. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, España.

Perls, F. (1978). *Teoría y técnica de la psicoterapia gestáltica.* Buenos Aires:

Amorrortu.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología.* Barcelona, España: Labor.

Ramírez, N., Urbietta, P., Márquez, A., Guzmán, R. y Elizarrarás, M. Estatus de la

infancia-Mexico. *Análisis de la situación de los derechos de los niños y niñas*

privados del cuidado parental o en riesgo de perderlo. (2008). Recuperado de

<http://www.aldeasinfantiles.org.mx/getmedia/65e928cf-de01-4f02-a5ea-82426>

[b01880e/Status-de-la-infancia-en-Mexico.pdf?ext=.pdf](http://www.aldeasinfantiles.org.mx/getmedia/65e928cf-de01-4f02-a5ea-82426)

Rendón Arango, M. (2007). Regulación emocional y competencia social en la

infancia. *Revistas Diversitas-Perspectivas en Psicología.* 3 (2) 349-263.

Rogers, C. (2004). Los grupos de encuentro. Argentina: Amorrortu.

Romera, E., Ortega, R. y Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el

desarrollo de la competencia social. *International Journal of Psychology and*

Psychological Therapy. 8(2) 193-202.

Schaefer, C. (2012). *Fundamentos de terapia de juego.* (2ª ed.). México: Manual

Moderno.

Schaffer, R. (2000). *Desarrollo social*. México: Siglo Veintiuno.

Segura, M. y Arcas, M. (2007). *Relacionarnos bien: Programas de Competencia Social para niñas y niños de 4 a 12 años*. España: Narcea.

Touza Garma, C. (1997). *Las consecuencias del maltrato y del abandono en el desarrollo socioemocional de niños y adolescentes*. (Tesis doctoral).
Universidad de Granada, España.

Trianes, M., Blanca, J., Muñoz, García, B., Cardelle-Elawar, M. e Infante, L. (2002).
Relaciones entre evaluadores de la competencia social en preadolescentes:
Profesores, iguales y autoinformes. *Anales de psicología*. 18 (2) 197-214.

Trianes, M., Muñoz, A. y Jiménez, M. (1997). *Competencia social: su educación y tratamiento*. Madrid: Pirámide.

Yalom, I. (1996) *Guía breve de psicoterapia de grupo*. Barcelona: Paidós.

Apéndice A

ESCALA MESSY PARA EL ALUMNO

Trianes et al. (2002)

Nombre: Curso:

Centro: Edad:

Rodea con un circulo el numero que mejor represente si la frase describe tu forma de ser o comportarte generalmente, teniendo en cuenta la siguiente equivalencia :

1	2	3	4
Nunca	A veces	A menudo	Siempre

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. Suelo hacer reir a los demás. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. Amenazo a la gente o me porto como un matón. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. Me enfado con facilidad. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. Soy un mandón (le digo a la gente lo que tiene que hacer en lugar de preguntar/pedir). | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. Critico o me quejo con frecuencia. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6. Interrumpo a los demás cuando están hablando. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7. Tomo cosas que no son mías sin permiso. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8. Me gusta presumir ante los demás las cosas que tengo. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9. Miro a la gente cuando hablo con ella. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10. Tengo muchos amigos/as. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11. Golpeo cuando estoy furioso. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12. Ayudo a un amigo que está herido. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13. Doy ánimo a un amigo que está triste. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14. Miro con desprecio a otros niños. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15. Me enfado y me pongo celoso cuando a otras personas les salen bien las cosas. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16. Me siento feliz cuando otra persona está bien. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 17. Me gusta sacar defectos y fallos a los demás. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 18. Siempre quiero ser el primero. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 19. Rompo mis promesas. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 20. Alabo a la gente que me gusta. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 21. Miento para conseguir algo que quiero. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 22. Molesto a la gente para enfadarla. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 23. Me dirijo a la gente y entablo conversación. | 1 | 2 | 3 | 4 |

24. Digo "gracias" y soy feliz cuando la gente hace algo por mí.	1	2	3	4
25. Me gusta estar solo.	1	2	3	4
26. Me da miedo hablarle a la gente.	1	2	3	4
27. Guardo bien los secretos.	1	2	3	4
28. Sé cómo hacer amigos.	1	2	3	4
29. Hiero los sentimientos de los demás.	1	2	3	4
30. Me burlo de los demás.	1	2	3	4
31. Doy la cara por mis amigos.	1	2	3	4
32. Miro a la gente cuando está hablando.	1	2	3	4
33. Creo que lo sé todo.	1	2	3	4
34. Comparto lo que tengo con otros.	1	2	3	4
35. Soy terco.	1	2	3	4
36. Actúo como si fuera mejor que los demás.	1	2	3	4
37. Muestro mis sentimientos.	1	2	3	4
38. Pienso que la gente me critica cuando en realidad no lo hace.	1	2	3	4
39. Hago ruidos que molestan a los otros (eructar, sonarse,...).	1	2	3	4
40. Cuido las cosas de los demás como si fueran mías.	1	2	3	4
41. Hablo demasiado fuerte.	1	2	3	4
42. Llamo a la gente por su nombre.	1	2	3	4
43. Pregunto si puedo ayudar.	1	2	3	4
44. Me siento bien si ayudo a alguien.	1	2	3	4
45. Intento ser mejor que los demás.	1	2	3	4
46. Hago preguntas cuando hablo con los demás.	1	2	3	4
47. Veo a menudo a mis amigos.	1	2	3	4
48. Juego solo.	1	2	3	4
49. Me siento solo.	1	2	3	4
50. Me pongo triste cuando ofendo a alguien.	1	2	3	4
51. Me gusta ser el líder.	1	2	3	4
52. Participo en los juegos de otros niños.	1	2	3	4
53. Me meto en peleas frecuentemente.	1	2	3	4
54. Me siento celoso de otras personas.	1	2	3	4
55. Hago cosas buenas por la gente que se porta bien conmigo.	1	2	3	4
56. Pregunto a los demás cómo están, qué hacen.	1	2	3	4
57. Me quedo en casa de la gente tanto tiempo, que casi me tienen que echar.	1	2	3	4
58. Explico las cosas más veces de las necesarias.	1	2	3	4
59. Me río de los chistes e historias divertidas que cuentan los demás.	1	2	3	4
60. Pienso que ganar es lo más importante.	1	2	3	4
61. Suelo molestar a mis compañeros porque les tomo el pelo.	1	2	3	4
62. Me vengo de quien me ofende.	1	2	3	4

ESCALA MESSY PARA EL PROFESOR

Trianes et al. (2002)

Nombre: Curso:

Centro: Edad:

Profesor:

Rodee con un circulo el numero que mejor represente si la frase describe el comportamiento habitual de este niño, teniendo en cuenta la siguiente equivalencia:

1	2	3	4
Nunca	A veces	A menudo	Siempre

- | | | | | |
|--|---|---|---|---|
| 1. Hace a la gente reír (cuenta chistes, historias divertidas). | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. Amenaza a la gente o se porta como un matón. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. Se enfada fácilmente. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. Es mandón (le dice a la gente qué hacer en vez de preguntar/pedir). | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. Critica o se queja con frecuencia. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6. Interrumpo cuando alguien más está hablando. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7. Toma o utiliza cosas de los demás sin permiso. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8. Le gusta presumir ante los demás de las cosas que tiene. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9. Abofetea o pega cuando está furioso. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10. Ayuda a un amigo que está herido. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11. Mira a otros niños con desprecio. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12. Se enfada o siente celos cuando a otra persona le va bien. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13. Saca faltas o errores a otros niños. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14. Siempre quiere ser el primero. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15. Rompe las promesas. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16. Miente para obtener lo que quiere. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 17. Molesta a la gente para enfadarla. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 18. Se dirige a la gente para iniciar conversación. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 19. Dice "gracias" y es feliz alguien la gente hace algo por él. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 20. Le da miedo hablar con a la gente. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 21. Hierde los sentimientos de otros intencionalmente. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 22. Es un mal perdedor. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 23. Divierte a los demás | 1 | 2 | 3 | 4 |

24. Agobia a la gente con sus problemas	1	2	3	4
25. Da la cara por sus amigos.	1	2	3	4
26. Mira a la gente cuando le habla.	1	2	3	4
27. Piensa que lo sabe todo.	1	2	3	4
28. Sonríe a la gente que conoce	1	2	3	4
29. Es testaduro.	1	2	3	4
30. Actúa como si fuera mejor que los demás.	1	2	3	4
31. Suele mostrar sus sentimientos.	1	2	3	4
32. Piensa que están hablando mal de él cuando en realidad no es así.	1	2	3	4
33. Piensa que van a sucederle cosas buenas.	1	2	3	4
34. Trabaja bien en equipo.	1	2	3	4
35. Suele hacer ruidos que molestan a los demás (eructos, sonarse).	1	2	3	4
36. Presume demasiado cuando gana.	1	2	3	4
37. Cuida las cosas de los demás como si fueran suyas.	1	2	3	4
38. Habla demasiado fuerte.	1	2	3	4
39. Llama a la gente por su nombre.	1	2	3	4
40. Pregunta si puedo ayudar en algo.	1	2	3	4
41. Se siente bien si ayuda a los demás.	1	2	3	4
42. Se defiende solo.	1	2	3	4
43. Siempre piensa que algo malo le va a pasar.	1	2	3	4
44. Intenta ser mejor que todos.	1	2	3	4
45. Suele preguntar cosas cuando habla con los demás.	1	2	3	4
46. Se siente solo.	1	2	3	4
47. Se siente apenado cuando ofende a alguien.	1	2	3	4
48. No tiene paciencia cuando esperando algo.	1	2	3	4
49. Le gusta ser el líder.	1	2	3	4
50. Se apunta en los juegos de otros niños.	1	2	3	4
51. Cuando juega cumple las reglas del juego.	1	2	3	4
52. Suele pelearse en numerosas ocasiones.	1	2	3	4
53. Se siente celoso de los demás.	1	2	3	4
54. Hace cosas buenas por la gente que es amable con él.	1	2	3	4
55. Manipula a los demás para conseguir lo que quiere.	1	2	3	4
56. Pregunta a los demás cómo están, qué están haciendo.	1	2	3	4
57. Es muy pesado.	1	2	3	4
58. Explica las cosas más de lo necesario.	1	2	3	4
59. Es simpático con la gente que acaba de conocer.	1	2	3	4
60. Hierde a los demás cuando quiere conseguir algo.	1	2	3	4
61. Habla demasiado de sus problemas o preocupaciones.	1	2	3	4
62. Piensa que ganar lo es todo.	1	2	3	4
63. Suele molestar a los demás porque les toma el pelo.	1	2	3	4
64. Se venga de quien lo ofende.	1	2	3	4

Apéndice B

Sesión: 1

Fecha: 7 de octubre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
La Telaraña	Pasar el estambre mientras cada participante va tomando una parte del estambre conforme les vaya tocando y va diciendo su color favorito, formando una telaraña. Se repite el juego sin destruir la primera telaraña y se cambia de color a comida favorita: 3 rondas: color, comida y serie o programa favorito.	Promover la interacción y conocimiento de cada uno de los miembros.	<ul style="list-style-type: none"> • Bola de Estambre
Presentación Taller HS (“Ahorcados”)	Dar una pequeña introducción del taller y se da a adivinar las 10 habilidades para la vida con las que se va a trabajar donde ellos las tendrán que adivinar con el juego de ahorcados.	Disipar dudas acerca de las actividades próximas a realizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Rotafolio con habilidades • 3 Rotafolios en blanco • Plumones • Premios
¿Qué espero encontrar?	Lluvia de ideas	Permitir que los participantes expresen lo que esperan encontrar en el taller (expectativas).	<ul style="list-style-type: none"> • Rotafolio • Plumones
Reglas	Lluvia de ideas, consenso y pasar a firmar.	Pedir a los participantes que propongan sus propias reglas.	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Cartulinas • Plumones • Plumones
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 2

Fecha: 14 de octubre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Decorando mi espacio	Pintar manta con el nombre del taller y los nombres y símbolo de c/u (delimitar el espacio de cada nombre).	Promover la interacción y trabajo en equipo de los miembros, para disponerse a trabajar	<ul style="list-style-type: none"> • Manta • Pinturas • Pinceles
Presentación del tema: Conociéndome	Explicación de la habilidad a desarrollar.	Conocer la habilidad a desarrollar y su utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Rotafolio con habilidades • Rectángulo ROJO
El Espejo	Se forman en parejas, deciden quién será el espejo y quien será el que se mira al espejo por un minuto y después intercambian papeles. Posteriormente regresan a los papeles originales y ahora hacen “espejo invertido”, también por turnos hasta que ambos pasen.	Permitir que los participantes tomen conciencia de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Lo que me gusta y lo que no me gusta”	Cada uno de los participantes enlistará una serie de conceptos, actividades, etc., en una hoja dividida a la mitad, con las cosas que les gustan y que no les gustan, para posteriormente compartirlas.	Tomar conciencia de los propios gustos e intereses así como de lo que no gusta ni interesa.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco • Lápices
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 3

Fecha: 21 de Octubre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Jenga	Jugar entre todos los participantes, respondiendo las diferentes preguntas de autoconocimiento.	Promover la convivencia entre los integrantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenga • Preguntas de autoconocimiento
¿Cómo era antes? ¿Cómo soy ahora?	Darles a cada uno un rotafolio con dos columnas, en la primera identificarán cómo eran antes (físico, gustos y habilidades) y en la segunda cómo son ahora.	Tomar consciencia de los cambios en torno a sí mismos que han vivido a lo largo de su vida.	<ul style="list-style-type: none"> • 1/2 rotafolio por persona con el cuadro • Plumones
Conócete a ti mismo	En una hoja con cuatro cuadros impresos, describir 1. Lo que ellos y los demás conocen de sí mismos, 2. Lo que los demás conocen de él, pero no le dicen, 3. Lo que él conoce de sí mismo, pero los demás no, y 4. Lo que puede llegar a ser si lo aprende. Se pueden basar en una lista de cualidades (sin dividir las en positivas y negativas) para realizar tales descripciones. Compartirlo con el resto del grupo.	Favorecer el conocimiento de las propias habilidades, destrezas, virtudes, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Ventana de Johari impresa en una hoja • Rotafolio con ventana de Johari • Rotafolio con rasgos positivos y rasgos negativos mezclados.
Plenaria	Sentados en círculo, preguntar cómo se sintieron durante las actividades y compartirlo con el grupo.	Afianzar la experiencia de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • A elegir

Sesión: 4

Fecha: 28 de octubre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Si yo fuera un animal...	Elegir un animal con el cual se identifican más y pintarlo en una hoja tamaño carta, y una vez pintado identificar por qué les gusta ese animal y compartirlo con el resto del grupo.	Ponerse en disposición para el trabajo en la sesión, iniciando con la identificación de características personales.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco • Colores, crayolas • Lápices, borradores
La Silueta	<p>Usar música ambiental tranquilizante. En un pliego de papel estraza se recuesta el participante y se le ayuda a dibujar su silueta. A continuación, se coloca en la pared y se le indica que vaya escribiendo los siguientes puntos (no decir todos al mismo tiempo y dar un tiempo razonable para que los participantes puedan completar sus frases).</p> <p>Escribe en tu silueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A la altura de tus ojos: lo que más te gusta ver • A la altura de los oídos: lo que más te gusta escuchar • A la altura de la boca: lo que más te gusta saborear • A la altura de los dedos: lo que más te gusta tocar • A la altura de la cabeza: una idea, preocupación o pensamiento frecuente. • A la altura del corazón: tus sentimientos • A la altura de la mano derecha: tus habilidades, cualidades • A la altura de la mano izquierda: tus defectos • A la altura de la rodilla derecha: lo que te hace sentir feliz, las actividades que disfrutas 	Darse cuenta de gustos personales y favorecer el autoconocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Bocinas y música relax • Papeles estraza • Plumones, crayolas, colores • Listones

	<ul style="list-style-type: none"> • A la altura de la rodilla izquierda: lo que te hace sentir triste • A la altura del pie izquierdo: tus deseos, metas o anhelos • A la altura del pie derecho: las personas que te ayudan a seguir adelante <p>Una vez terminado el dibujo se le pide al paciente que por un momento contemple su silueta y posteriormente procede a comentarlo con el terapeuta, haciendo énfasis en las cosas de la cuales se dio cuenta y no lo había hecho antes. Para cerrar se procede a enrollar la silueta con un listón.</p>		
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones y aprendizajes y sobre todo qué cosas no sabían de ellos mismos y les sorprendió haberse dado cuenta de ello y cómo se sienten al respecto. Favorecer que finalmente se describan con una frase de cómo consideran que son ahora.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 5

Fecha: 11 de noviembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
El árbol de las cualidades	En una hoja blanca dibujar un árbol al gusto de la persona. Personalizar el árbol poniendo en el tronco el nombre de la persona. Identificar en las raíces las cualidades, habilidades y fortalezas. Reflexionar acerca de los logros que han tenido a lo largo de su vida y ubicarlas en los frutos del árbol. Al terminar la actividad se hace una pequeña explicación de las diferentes inteligencias y del valor de la diversidad en las cualidades de las personas.	Poner en contexto el aprendizaje obtenido en “autoconocimiento” para comenzar con el conocimiento del otro mediante la “empatía”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Lápices • Crayones
El bostezo contagioso	Justo al terminar la actividad anterior ambas presentadoras bostezan fingiendo naturalidad para contagiar a los participantes y hacer una pequeña introducción a la habilidad de empatía.	Experimentar la empatía en su máxima expresión desde lo más fisiológico.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Presentación del tema: conociendo la empatía	La empatía es una capacidad innata de las personas que permite tender puentes hacia universos distintos al propio, para imaginar y sentir cómo es el mundo desde la perspectiva de la otra persona. Poder sentir con la otra persona facilita comprender mejor las reacciones, emociones y opiniones ajenas, e ir más allá de las diferencias, lo que nos hace más tolerantes en las interacciones sociales. “Ponerse en la piel” de la otra persona para comprenderla mejor y responder de forma solidaria, de acuerdo con las circunstancias.	Conocer la habilidad a desarrollar y su utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Rotafolio con habilidades • Rectángulo ROJO
Video	Fragmentos de la película “Cadena de favores” donde se pueda observar la acción de los personajes mostrando	Observar en el video cómo se da la empatía en las personas y para	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta en Netflix o DVD

	empatía por los demás.	qué nos puede servir.	
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 6

Fecha: 18 de noviembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Adivinar mediante gestos	Dividir al grupo en dos equipos, elegir turnos entre cada equipo. Los primeros de cada equipo pasan delante de su equipo, toman un papelito y lo representan.	Aprender a leer lo que el otro intenta decir mediante su conducta no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Papelitos con las situaciones a representar
La caja de los miedos	Repartir un papelito a cada integrante, se les da la instrucción de pensar en una situación donde tuvieron que enfrentar a un gran miedo, escribirla y poner el papelito dentro de la caja de cartón. Cuando todos los participantes hayan colocado su papelito, se reparten al azar a todos. Se busca que le toque el papelito de otra persona, en dado caso que le toque el de él mismo, debe regresarlo y tomar otro. Pensar un par de minutos cómo se pudo haber sentido aquella persona con esa	Empatizar con el otro, imaginando cómo podría sentirse esa otra persona con lo que comparte.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón mediana • Papelitos

	situación y compartirla a todo el grupo. No se debe adivinar quién escribió la situación.		
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 7

Fecha: 25 de noviembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Me voy de campamento	El tradicional juego de ronda de “me voy de campamento” en el que el facilitador inicia diciendo: “me voy de campamento y me llevo (un objeto que empiece con la letra con la que empieza su nombre) y sí voy” y el de la derecha continúa diciendo lo mismo, pero los participantes tienen que descubrir que la clave para que sí sean o no admitidos en el campamento es que digan el nombre de un objeto cuya inicial coincida con la suya. El juego termina hasta que todos los participantes han descubierto la clave para ir al campamento.	Ponerse en disposición para el trabajo en la sesión a través de una actividad lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Acróstico con sus nombres	Repartirles hojas con sus nombres impresos y pegar en la pared	Identificar cualidades que comparten	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas con nombres

	ejemplos de características con cada una de las letras y así formar y adornar su acróstico a su gusto, para luego compartir y reflexionar sobre cualidades similares y que comparten.	los participantes a través de las letras de su nombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Carteles con ejemplos de características con cada letra
Los Lentes	Con música relajante de fondo se les explica que se les entregarán unos lentes a cada uno que son sus lentes y que tendrán que decolorarlos y una vez terminados pasarán los lentes hacia la derecha y compartirán como se siente/ve desde “los lentes” de su compañero.	Poner en práctica la habilidad de empatía a través de un ejercicio que los lleve a ponerse en el lugar de la otra persona, intentando “ver” cómo ella lo haría.	<ul style="list-style-type: none"> • Bocinas y música relax • Lentes de cartón • Plumones, crayolas, colores • Lentejuelas, escarcha, etc. • Resistol
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones y aprendizajes, priorizando la experiencia/vivencia desde la perspectiva de otra persona, que culmina en el desarrollo de la habilidad empática.	Afianzar la experiencia y aprendizajes de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas • Refrescos • Platos y vasos

Sesión: 8

Fecha: 2 de diciembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Stop	El tradicional juego de Stop, para romper el hielo y activación de la energía.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> N/A
Teléfono descompuesto	El tradicional juego de Teléfono Descompuesto, para evidenciar las barreras de la comunicación y como cada receptor puede distorsionar el mensaje.	Introducción al tema	<ul style="list-style-type: none"> N/A
Luces, cámara, acción	Mediante <i>role playing</i> , los jóvenes representan diferentes comportamientos, dirigidos por las facilitadoras (pasivo agresivo, agresivo y asertivo).	Conocer los diferentes comportamientos que existen en las interacciones sociales.	<ul style="list-style-type: none"> Material para representación
Explicación del tema: Aprendiendo sobre la comunicación	Importancia de la comunicación y de “comunicarnos bien”.	Conocer la habilidad a desarrollar y su utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> Fomi con palabras clave
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> Sabritas. Refrescos. Platos.

Sesión: 9

Fecha: 8 de diciembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Manotazo	Juego de barajas con el tradicional juego de “manotazo”.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> Juego de barajas
Degustación	Invitarles a comer de la bandeja lo que les ofrecemos, intentando	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> Comida fría y no muy apetecible.

	convencerles de que lo prueben, que no pueden saber si está malo si no lo prueban, que no nos vayan a despreciar, con la finalidad de que practiquen maneras asertivas de decir que no.		
Rally: “Los Derechos Asertivos”	Rally con Derechos Asertivos y obligaciones, que impliquen resolver situaciones relacionadas con un derecho o con la obligación vinculada a ese derecho.	Conocer los derechos asertivos de manera dinámica.	<ul style="list-style-type: none"> • Pistas del rally
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 10

Fecha: 16 de diciembre, 2015

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Relevos de unicel	Se forman 2 equipos, y por turnos tienen que correr y asentar una bola de unicel en cada uno de los 3 recuadros señalados con maskin tape en el suelo, al llegar al final rodear un objeto e ir regresando lo más rápido posible recogiendo las bolitas y entregándoselas al siguiente que tiene que realizar las mismas acciones hasta terminar de pasar todos los del equipo. Gana el equipo que termine de pasar todos sus participantes primero. OJO: si las bolitas se salen del recuadro por alguna razón, el participante no puede continuar hasta que no logre que las bolitas permanezcan quietas y/o sin salirse del recuadro.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Maskin tape • 6 bolas de unicel • 2 objetos
Adivina quién soy	Cada participante se pega en la frente una etiqueta que tiene el nombre de un personaje (el cual él/ella no puede haber visto) y se colocan en	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> • Etiquetas autoadheribles

	círculo y por turnos van haciendo preguntas a sus compañeros para obtener pistas para adivinar quiénes son, pero con la consigna de que los compañeros solo pueden responder “sí” o “no”.		<ul style="list-style-type: none"> • con personajes escritos • Plumones
Pirámide Positiva	Se pegan en el pecho las pirámides con los nombres de cada uno y se da la instrucción a los participantes de que pasarán a escribir en cada uno de los recuadros a sus compañeros algo que les agrade de ellos o algo que reconocen que hace bien.	Desarrollar la capacidad de reconocer y expresar aspectos positivos a las personas que nos rodean.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas con pirámides • Plumones • Cinta scotch
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Posada	Compartir un momento agradable con los adolescentes, aprovechando la época decembrina, y a manera de despedida por el período de vacaciones. Entregar un regalo sencillo personalizado a cada uno de parte de las facilitadoras.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas • Hojaldra • Refrescos • Platos • Regalos • Música (bocina y ipod o usb)

Sesión. 11

Fecha: 13 de enero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Ejercitándonos	Realizar diferentes ejercicios como modo recreativo.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con diferentes ejercicios. • Dados
Háblame de...	Se colocan a los integrantes en dos círculos, 4 dentro y 4 afuera (en círculos concéntricos), para que compartan por pareja lo siguiente: 1) Lo más interesante o más chistoso que vivieron en las vacaciones. Tendrán 2 minutos para compartir y ellos tienen que decidir cuál de los	Poner en práctica temas pasados e incluir el actual de Relaciones Interpersonales.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A

	dos empezará y en qué momento dejar de hablar para darle tiempo al otro. Posteriormente el círculo exterior girará a la derecha para compartir con otra persona lo siguiente: 2) Cómo sería una navidad perfecta en 5 años. La dinámica se repite hasta que el círculo exterior de la vuelta completa, repitiendo las veces necesarias las preguntas 1 y 2.		
Recapitulación	De acuerdo a la actividad pasada, se les pedirá a los integrantes que identifiquen los temas pasados (autoconocimiento, empatía, comunicación asertiva) utilizados durante la dinámica.	Recordar los temas vistos en las sesiones pasadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dulces para los participantes. • Palabras clave escritas en cartulina
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 12

Fecha: 20 de enero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Papa caliente con verduras	El tradicional juego de la papa caliente, pero “la papa” será un vaso con verduras picadas en cubitos, cuando alguien pierda, debe tomar un cubito y comerlo.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Vaso con cubitos de verduras cocidas. • Música y bocinas.
¡Sóplale!	Se hacen cuatro bases de salida y cuatro bases de llegada. En las primeras se coloca un huevo en cada una mientras se dividen a los integrantes por parejas y se les da la instrucción de trasladar al huevo hasta la base de llegada, pero sin usar las manos ni ningún medio,	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar y favorecer el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • 4 huevos. • Cartoncitos

	sólo se les puede soplar o echar aire con un cartoncito que se les proporcionará. Todos deben llegar a la base que les corresponde, no hay ganador como tal.		
Los valores de la amistad	Juego de serpientes y escaleras donde vayan descubriendo los valores de la amistad vayan haciendo suyos los valores que les gusten para sus amistades y cuáles también están dispuestos a compartir con los demás.	Darse cuenta de lo que ellos esperan de una amistad y la capacidad propia para ser “amigo “. Conocer los diferentes valores que tiene la amistad para ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Serpientes y escaleras de los valores amistosos.
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 13

Fecha: 27 de enero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Chinchalagua	En dos equipos, se elige a uno de cada equipo que se coloca de pie y pegado a la pared, los demás agachados hasta la cintura y tomados del dorso del compañero de enfrente hacen una fila delante del primer integrante que está de pie. El otro equipo tomará turnos para saltar sobre los primeros, intentando que al caer sobre ellos no se toque el piso. Si lo hace bien, salta otro integrante y así sucesivamente hasta que estén arriba todo el equipo. En caso de que se haya caído algún integrante al saltar o durante el juego, el equipo pierde y cambian de posición con el otro equipo. El equipo que está agachado puede moverse para intentar tumbar al otro equipo.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Las hojas altruistas	Con música para ambientar, se les da una hoja de papel bond a cada integrante donde pondrán su nombre. Se les da la instrucción de	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Música y bocinas

	<p>caminar por la sala con la hoja de papel sobre la cabeza. En caso de caerse la hoja, el dueño de ella no podrá recogerla, sino un compañero, quien se deberá agachar, tomar la hoja y colocarla de nuevo en la cabeza de su compañero con cuidado de no dejar su hoja. En caso de que también se caiga su hoja, debe esperar a que un compañero lo ayude. No se debe sostener la hoja con ninguna ayuda y no se puede pedir ayuda, los compañeros deben darse cuenta y ayudarlos voluntariamente.</p>		
Aprendiendo a confiar	<p>Se forman dos equipos, cada uno liderado por las facilitadoras, se les colocan vendas a todos los participantes y se ponen en fila india para ser guiados por diferentes partes del albergue, con cuidado de que no se lastime ninguno de los participantes. La segunda instrucción será que por turnos cada uno de los integrantes liderará al equipo, teniendo el mismo cuidado de no lastimar a nadie.</p>	<p>Fomentar la confianza de los integrantes en sus figuras de autoridad y entre ellos como grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vendas para los ojos
Plenaria	<p>Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.</p>	<p>Afianzar la experiencia de la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	<p>Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.</p>	<p>Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas • Refrescos • Platos • Vasos

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Caricaturas	En círculo se dan las instrucciones del juego que consiste en decir un tema y que todos los integrantes vayan diciendo palabras relacionadas directamente con dicho tema, en orden de su posición. Si alguno se equivoca se vuelve a comenzar y esa persona propone el tema siguiente. Se trata de ir tan rápido como se pueda y sin equivocarse.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Las caras emocionales	En cada hoja se imprime una cara de una persona haciendo un gesto denotando una emoción, se pegan en la pared y los integrantes tienen tiempo de recorrer todas las caras y escribir en la hoja que les provoca.	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar y favorecer el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas con caras de las diferentes emociones. • Lápices, colores.
Explicación del tema	Emociones y su utilidad: <ol style="list-style-type: none"> 1. Alegría: diversión, euforia, gratificación, da una sensación de bienestar y seguridad. UTILIDAD: Reproducción de lo que nos hace sentir bien. 2. Miedo: anticipación de una amenaza o peligro que produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad. UTILIDAD: Protección. 3. Sorpresa: sobresalto, asombro, desconcierto. Es muy transitoria. Puede dar una aproximación cognitiva para saber qué pasa. 4. Aversión: disgusto, asco, solemos alejarnos del objeto que nos produce aversión. UTILIDAD: Rechazo a lo que nos puede dañar. 5. Ira: rabia, enojo, resentimiento, furia, irritabilidad. UTILIDAD: Llenarnos de energía para resolver lo que no nos gusta. 6. Tristeza: pena, soledad, pesimismo. UTILIDAD: nos motiva hacia una nueva reintegración personal. 	Conocer la habilidad a desarrollar y su utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
¿Cuándo me siento así?	Se tendrá una hoja para cada integrante con un esquema de las emociones y ellos pondrán, escrito o con un dibujo, cuando se sienten así.	Reforzar la habilidad vista.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja con esquema de las emociones para c/u.
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A

	participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.		
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sabritas. ● Refrescos. ● Platos.

Sesión. 15

Fecha: 10 de febrero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Salto de animales	Haciendo una fila a un costado de la cancha y pasando uno por uno, el reto es completar una vuelta a la cancha lo más rápido posible, entre todos con diferentes pasos o saltos de animales. Para determinar el número y el tipo de pasos se utilizarán los dados, siendo el rojo para indicar el tipo de salto de animal y el verde el número de pasos.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> ● Dados
Música emocional	Con una lista de música previamente seleccionada, se van alternando las canciones para despertar en ellos diferentes emociones, mientras se les proporciona de hojas blancas y colores. Ellos elegirán hacer trazos y el color de ellos de acuerdo a la emoción que están sintiendo de acuerdo a la música.	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar y favorecer el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Música que provoque diferentes emociones. ● Hojas suficientes ● Colores
Caras y gestos	Se dividen en parejas para trabajar y se les proporciona a cada pareja un juego de tarjetas con las diferentes emociones escritas al reverso, una persona será el A y la otra el B. Comienza A	Aprender a expresar e identificar las emociones propias y de los otros.	<ul style="list-style-type: none"> ● Tarjetas con diferentes emociones.

	poniendo las tarjetas en el piso volteadas y va tomando una por una, haciendo un gesto que exprese dicha emoción para que su pareja la adivine, sólo pueden avanzar hasta que adivine la emoción. Cuando termina le toca a B realizar la misma actividad.		
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 16

Fecha: 17 de enero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Gallinita ciega	En un ambiente seguro se jugó el tradicional juego de la gallinita ciega	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Un paliacate
El semáforo de las emociones	En la cancha deportiva, se coloca a todos en un mismo punto de partida, se plantea una situación y se les permite la expresión de la emoción corriendo, en un momento se les pone el semáforo en rojo y para que se calmen un poco, después en amarillo para pensar en cómo manejar la emoción y en verde para decirnos su respuesta y avanzar en un modo más tranquilo. Se repite con	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartoncillo con los semáforos puestos en rojo, amarillo y verde.

	diferentes emociones.		
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas • Refrescos • Platos • Vasos

Sesión: 17

Fecha: 24 de febrero, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Ali-babá y los 40 ladrones	Un participante será el líder e iniciará a hacer un movimiento a la par de que dice/canta “Ali-babá y los 40 ladrones” y cuando lo dice nuevamente cambia a un nuevo movimiento, pero el participante que está a su derecha inicia imitando el primer movimiento y así sucesivamente.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Nudo humano	Un voluntario sale del salón mientras el al resto del grupo se le indica que se tomen de las manos e inicien a moverse hasta formar un “nudo humano”. Luego se le pide al voluntario que se re-integre al salón y que dirija a los participantes para lograr desenredarlos. Pasado un tiempo razonable, si no han podido deshacer el nudo los voluntarios, se le pide al grupo que retome su estructura original sin	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar y favorecer el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A

	soltarse de las manos.		
Presentación del tema: ¡Estamos en problemas!	Conocer qué es un problema y favorecer el ver los problemas como oportunidades de cambio y crecimiento personal y social.	Conocer la habilidad a desarrollar y su utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con las Habilidades • Sopa de Letras
Rompecabezas	En grupos de 3, un participante tendrá el rompecabezas armado y el otro el mismo rompecabezas desarmado. Se sientan uno frente a otro con una mampara que los divida e impida se vean, mientras que el tercero observa. El que tiene el rompecabezas armado tendrá que dar instrucciones verbales al otro para que logre armarlo mientras el que observa a ambos no puede decir nada. Pasado un tiempo y si no se ha logrado, intercambian lugares el que da instrucciones con el observador para ver si se logra.	Conocer las diferentes perspectivas que entran en juego a la hora de enfrentarse a un conflicto.	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.

Sesión: 18

Fecha: 2 de marzo, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Juego de mesa: "100 mexicanos dijeron".	El tradicional juego de mesa.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de mesa
Los 9 puntos	Se presenta la imagen de 9 puntos y se da la instrucción de que los tienen que unir con 4 líneas rectas.	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar y favorecer el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel Bond con los 9 puntos • Plumones
Frases Revueltas	Se dividen por equipos y se les entrega un sobre con palabras cortadas que forman 3 frases. Tienen que dialogar entre ellos y acomodarlas para armar la solución que consideran correctas. Frases: 1) "El respeto al derecho ajeno es la paz", 2) "Al infinito y más allá", y 3) "La verdad nos hace libres".	Poner en práctica las habilidades que ya poseen para la solución de problemas en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Sobres con palabras.
Rueda de Resolución de Problemas	Se presenta y explica brevemente un cartel con diferentes técnicas de solución de problemas.	Conocer diferentes técnicas de resolución de problemas y conflictos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartel con la Rueda de Resolución de Problemas
En vez de esto has esto	Se entrega a cada participante una hoja con la descripción de un caso diferente ya resuelto pero de manera incorrecta, con espacios en blanco para que puedan ilustrar lo que está escrito a manera de comic, y finalmente un espacio en blanco en el que ellos elegirán de entre la rueda de solución de problemas la opción que les parece mejor y lo escribirán y dibujarán el nuevo desenlace de la historia.	Elegir la técnica apropiada de solución de conflictos para situaciones ficticias presentadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Formatos con soluciones incorrectas y espacio vacío para la correcta
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A

Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas. • Refrescos. • Platos.
--------	--	---	--

Sesión: 19

Fecha: 9 de marzo, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
El mundo	Sentados en círculo se avienta una pelota y se le dice a la persona “aire”, “agua” o “tierra” y tiene que responder rápidamente con el nombre de un animal de ese espacio, pero también puede decir “mundo” y todos deben cambiar de lugar, habiendo alguien parado al centro que tomaría el lugar de alguno al pararse y entonces otra persona se quedaría sin asiento.	Favorecer una atmósfera de confianza y ponernos en disposición para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota
El Arcoíris	Se entrega por equipos 2 colores y se les da la instrucción de que tienen que dibujar un arcoíris, con la finalidad de que se den cuenta de que para que todos lo logren van a tener que comunicarse con los demás y trabajar en equipo.	Iniciar de manera lúdica a trabajar la habilidad a desarrollar.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Crayolas
Los solucionadores de problemas	Se les da a escoger de entre 3 opciones (comic, hoja en blanco o actuar) para plasmar un problema o conflicto y cómo lo solucionaron y finalmente re-pensar y comentar cómo lo solucionarían ahora que ya conocen diferentes alternativas de solución, de la rueda de solución de problemas.	Aplicar a casos personales las técnicas de solución de problemas aprendidas.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco • Formatos • Colores

Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud.	Crear un ambiente confortable para compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas • Refrescos • Platos • Vasos

Sesión: 20

Fecha: 16 de marzo, 2016

Actividad	Descripción	Objetivo	Recursos materiales
Foto-Video: Taller CRIA	Se les presentó un video que reunía fotos de ellos a lo largo de las sesiones y sobre los temas vistos.	Hacer un recorrido a través de imágenes de las actividades realizadas a lo largo del taller hasta la fecha.	<ul style="list-style-type: none"> • Cañon • Lap-Top • Video
Jeopardy: Habilidades para la Vida	El tradicional juego de Jeopardy, donde se harán preguntas con diferente puntaje y dificultad acerca de los temas vistos y los aprendizajes adquiridos.	Recordar y aplicar de manera lúdica las 6 habilidades vistas hasta ahora.	<ul style="list-style-type: none"> • Cañon • Lap-Top
Plenaria	Afianzar la experiencia de la sesión, compartiendo con los demás participantes sus impresiones, aprendizajes y sentir.	Afianzar la experiencia de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • N/A
Botana	Se sientan en círculo y se les reparten platos con	Crear un ambiente confortable para	<ul style="list-style-type: none"> • Sabritas

	sabritas y vasos con refresco, y se les invita a platicar sobre algún tema que les cause inquietud. Se les agradece el tiempo y la paciencia brindado en el taller. Despedida con un detalle por parte de las facilitadoras.	compartir experiencias y socializar.	<ul style="list-style-type: none">• Refrescos• Platos• Vasos
--	--	--------------------------------------	--

Apéndice C

Bitácora de las sesiones

Sesión: 1

Fecha: 7 de octubre, 2015

El taller comenzó 15 minutos retrasado, ya que los muchachos no estuvieron a tiempo. Mientras tanto, se realizó una actividad rompehielo con los dos primeros en llegar. Se comenzó mencionando los colores favoritos, comida favorita y programa de televisión favorito. Les fue difícil poner atención y seguir las reglas. Seguían las instrucciones con pesadez y desinterés. Uno de los jóvenes jugaba con sus compañeros durante la sesión, pero después fue capaz de poner atención. Otro llegó a la mitad del juego. Se realizó la presentación del taller, se explicó los objetivos y las temáticas, mediante el juego del ahorcado para descubrir los nombres de éstas. La competencia les emociona, pero son muy impulsivos al momento de participar, no respetan turnos y se enojan cuando algo no sale como ellos quieren. Al final los dos equipos quedaron empatados y la facilitadora hizo el desempate mencionando derechos de los niños. El equipo ganador no se mostró tan entusiasmado de ganar, salvo uno de ellos. Cuando se hizo la propuesta de las reglas los jóvenes ya estaban muy cansados y aburridos, no querían continuar y lo expresaban verbalmente. Uno de ellos se colocó en el sillón al fondo de la sala y ya no participaba, sólo estaba atento. Dada la situación, las facilitadoras propusieron las reglas y ellos sólo las aceptaban. Al final se propuso la regla de festejar a los cumpleaños el último miércoles de cada mes, ellos la aceptaron un poco más entusiasmados. Uno de los chicos mayores ya había tomado las sabritas para la convivencia y las abrió, así que una facilitadora sirvió en tres platos para que todos pudieran tomar.

Sesión: 2

Fecha: 14 de octubre, 2015

En esta ocasión los muchachos fueron más puntuales, salvo uno de ellos. Se comenzó el taller con la actividad de crear una manta con el nombre del taller y los nombres de todos los participantes. Al inicio nadie tomaba la iniciativa, y aunque se mostraban interesados con la pintura, se mostraban apáticos con la instrucción. Todos alentaron a uno de ellos para que él lo hiciera, pero se negó. Otro comenzó lanzando pintura con la brocha hacia la manta y aunque una de las facilitadoras le dijo que tenía que consultar si los demás querían que llevara pintura así, lo continuó haciendo. Otro de los integrantes estuvo completamente apartado, tomó una hoja blanca, la dobló en algunos pedazos y la pintó de azul verde. Otro de ellos, que se había apartado un poco, tomó un plato desechable y comenzó a pintar a Homero Simpson, lo cual causó admiración en los demás, que elogiaban su pintura. Una facilitadora comenzó poniendo una H de habilidades, y les dejó la instrucción, otro chico tomó la iniciativa y

comenzó a pintar las demás letras. Pero hizo algunas letras invertidas, los demás se lo señalaron y él volteó la manta pero continuó haciendo las letras invertidas. Yo le señalé que podía ser el estilo de la manta y no tenían que seguir el orden normal si no querían. Continuó haciéndolo así. Todos comenzaron a poner su nombre, firma o símbolo. Aunque lo hacían de manera desordenada y bromeando, logramos que todos pusieran algo. El joven que comenzó lanzando pintura, volvió a aventarla en la manta y terminó llenándola de pintura, aunque al inicio no todos estaban de acuerdo, al final los demás comenzaron a indicarle qué parte de la manta hacía falta por manchar. Las facilitadoras los llamamos adentro para continuar con el tema de autoconcepto. Tomó tiempo para que todos entraran y pusieran atención, pero por unos minutos se quedaron sentados y escucharon. Se pasó a la siguiente actividad, el espejo, donde por parejas tenían que imitar los movimientos del otro por turnos. Sólo dos parejas estaban realizando de manera correcta el ejercicio y el resto se dedicó a jugar o hacer movimientos para molestar al otro. En ese momento, uno de ellos se molestó del desorden de sus compañeros y abandonó el taller. La siguiente actividad, aunque algunos expresaban molestia, todos la siguieron de manera correcta. Se trataba de, en una hoja blanca dividida en dos, escribieran en un lado “Lo que me gusta” y en el otro “Lo que no me gusta”. Cuando terminaron, una facilitadora preguntó si alguien quería compartir con el grupo, al inicio todos dijeron se negaron, pero uno de ellos empezó a compartir y los demás lo siguieron. Se recogieron las hojas, pero al momento de que una facilitadora intentara tomar la de un compañero, éste se la rompió frente a ella. Durante la plenaria algunos hicieron comentarios sobre sus sentimientos ante el taller, ante sus gustos y disgustos. Algunos expresaron sus molestias ante las faltas de respeto vistas durante la sesión. Durante la botana, estuvieron más juntos y estuvieron más atentos a quién faltaba de agarrar sabritas o refresco. El joven que rompió la hoja se apartó y no convivió.

Sesión: 3

Fecha: 21 de octubre de 2015

Hubo muchas quejas para comenzar el taller, estaban muy desmotivados y tuvimos que llamarlos varias veces para que todos llegaran. Se comenzó con el juego de “Jenga”, se les dificultó comprender y seguir las instrucciones. Poco a poco todos participaron, aunque algunos se limitaron a contestar algunas preguntas. Algunos otros se distraían fácilmente con las mascotas que tienen. Tardaron mucho en ese primer juego por lo distraídos que estaban. Los que estaban poniendo atención se comenzaron a desesperar de los demás. Se pasó a la siguiente actividad, se les pidió que tomaran un lugar en la sala, donde se sintieran cómodos, con la finalidad de que estuvieran un poco alejados y no se distrajeran entre ellos. Se les repartió hojas blancas y lápices. Estuvieron más concentrados, todos escribieron algo. Algunos necesitaron ayuda extra de las facilitadoras. Cuando se indicó la siguiente actividad

todos se quejaron, ya no querían continuar, pero al final accedieron. Al momento de la convivencia fueron más pacientes, comieron más tranquilos. Uno de los muchachos recogió la basura voluntariamente. Dos de los chicos no quisieron convivir. Uno de los chicos que sí estuvo, agradeció la botana.

Sesión: 4

Fecha: 4 de noviembre 2015

Los muchachos estaban inquietos desde el inicio, llegaron puntuales 4 de ellos. Los demás llegaron tarde por realizar otras actividades que no terminaron de realizar en su momento y fueron llegando en la primera y segunda actividad. La primera actividad consistió en que dibujaran su animal favorito o uno que les gustara mucho. Al inicio no entendían bien la instrucción y bromeaban, se les pidió que se separan un poco para que trabajaran mejor pero no lo hicieron así y se estuvieron molestando unos a otros durante toda la actividad. También se tornó difícil la actividad porque se fueron integrando los que faltaban en diferentes tiempos y tenía que repetir la instrucción conforme iban llegando, para esto, algunos de los que estuvieron puntuales ya había terminado y se comenzaron a distraer más, a jugar con los dibujos de los demás o dibujar otras cosas alentados por los demás. Después se les pidió que identificaran las cosas que les gustaban de ese animal y palomearan las que coincidían con ellos. Uno de ellos, que dijo que no le gustaba dibujar, no quería realizar la actividad, pero quería permanecer ahí, le tuve que insistir más de una vez que la realizara. Se recogieron los dibujos, que todos entregaron sin objeción. La otra facilitadora se encargó de la segunda actividad que consistía en dibujar su propia silueta en dos hojas rotafolio unidas. Algunos estaban confundidos en cómo dibujarse a sí mismos. Dos de los chicos mayores comenzaron dibujándose las piernas, sentándose encima de las hojas y después una facilitadora les sugirió que se terminaran de dibujar uno a otro. Durante esta actividad, uno de los chicos que comenzó la actividad, empezó a comportarse agresivo con las facilitadoras, decía que nada más íbamos a fastidiarlo. Después de algunas agresiones sonreía y decía que era broma. Pero hubo un momento donde se enojó de verdad y se fue el resto del taller. El que dice no saber dibujar, no quería realizar la actividad por flojera y le pidió a otros dos que le ayudaran a terminar su dibujo. Se le pidió que lo realizara él mismo, y lo terminó con mucho esfuerzo. Debían de “personalizar” su silueta para que pareciera ellos y después escribir una serie de cosas en cada parte específica del cuerpo. Tres chicos lo realizaron sin problema. Otros dos tardaron un poco más en esta parte. Al resto se le dificultó aún más. Se finalizó la actividad, más por lo inquietos que estaban que porque se hubiera terminado satisfactoriamente. Se sentaron juntos y sirvieron ellos mismos la botana en tres platos. Una facilitadora le pidió al más chico que sirviera los vasos equitativamente y lo realizó muy bien. Sólo quienes se acercaban comían botana. Uno de los mayores procuró que las facilitadoras

también comieran. Se celebró a los cumpleaños (dos de los mayores, uno de ellos era quien se salió de la sesión), pero el que se había salido no quiso venir, ni recibir su obsequio. Los demás se veían satisfechos.

Sesión: 5

Fecha: 11 de noviembre de 2015.

Estuvieron puntuales los mismos cuatro jóvenes de la semana pasada. Una facilitadora fue a hablar con el que se había salido para platicar lo sucedido la semana pasada, invitarlo de nuevo y dejarle a él la decisión de entrar o no. Decidió entrar, aunque primero se fue a bañar. Durante el juego inicial se integraron todos los demás, incluido este último, aunque se quedó apartado del grupo. Para el juego inicial, se dividieron dos equipos. El juego consistía en dibujar en una pizarra diferentes situaciones que les daba una facilitadora, un integrante de cada equipo dibujaba para su equipo y éste tenía que adivinar la situación. En el juego respetaron turnos y se alentaban entre integrantes de equipo, pero se insultaban si fallaban. Entre equipos también hubo insultos y ofensas. Se tuvo que repetir en varias ocasiones la instrucción. Se pasó a la exposición del tema “empatía”. Para lograr captar su atención se les pidió que fueran por sillas y tomaran asiento. Conforme se iba desarrollando el tema y ellos participaban, se les iba pidiendo que levantaran la mano, al inicio no siguieron la instrucción, pero después la siguieron con mayor facilidad. Pudieron poner atención cerca de 10 minutos. Pasamos a la proyección de un video de la película “cadena de favores”, en ese momento se salieron los cuatro mayores. Después volvió uno de ellos. Al inicio de la proyección les costó poner atención, pero después se quedaron muy interesados, incluso pidieron la película para poder verla completa después. La intención fue ejemplificar la empatía en personas externas a ellos. Antes de finalizar el video uno de los chicos salió de la sala. La mayoría captó bien la idea y se pudo realizar una plenaria al finalizar con conclusiones muy acertadas acerca del tema. En el momento de la botana estuvieron tranquilos, quisieron poner música y nos repartimos entre los que quedamos el refresco y las sabritas.

Sesión: 6

Fecha: 18 de noviembre de 2015

En esta ocasión estuvieron a tiempo la mayoría de los integrantes, pero el que se había mostrado reacio a entrar se mantuvo apartado, sin participar en todas las actividades, y otro de ellos, no se encontraba en la casa. Se comenzó jugando al gato, todos excepto el chico que se mantuvo apartado, participaron al menos una vez. Pasamos a la siguiente actividad que era “caras y gestos” adivinando películas, se formaron dos equipos con quienes quisieron

participar. Iban pasando uno por uno, ellos decidieron los turnos y los respetaban o los hacían respetar. A la mayoría les costaba seguir las instrucciones de señalar primero el número de palabras, usar las claves para “artículo” o “preposición”, etc. Cuando no alcanzaban a adivinar la película, entre miembros del equipo se insultaban y cuando lo lograban lo celebraban juntos. Entre equipos se querían adivinar las películas y les costaba un poco el control de impulsos. En un turno, las facilitadoras les modelaron un ejemplo y les fue sencillo adivinar la película. Se pasó a la siguiente actividad que consistía en escribir en un papelito el mayor miedo que tenían. El chico descrito al inicio no quiso participar en la actividad, estuvo acostado en el sillón todo el tiempo, y en esta actividad se cubrió la cara. Todos los demás pudieron escribir en su papelito. Las facilitadoras se encargaron de transcribir con nuestra letra todos los papelitos para evitar que se reconozcan la letra e intenten adivinar quién había escrito ese miedo. La actividad se realizó conforme a lo previsto, se les repartió un papelito diferente al de ellos y lo leyeron. Posterior, reflexionaron un poco sobre cómo pudiera sentirse esa persona si ese miedo se llegase a cumplir. Comenzó una facilitadora para modelar la actividad, continuaron conforme levantaron la mano. Todos participaron muy bien, sólo les costó más de trabajo a dos de los más chicos identificar el “sentimiento o emoción” de la otra persona, pero con intervenciones de las facilitadoras, lo lograron. En esta actividad todos estaban atentos y participaban, incluso en el papelito de otra persona, diciendo también cómo pudieran sentirse ellos. Se terminó con la convivencia, la cual se desarrolló de manera agradable, pero se mantuvo apartado el chico que estuvo así la mayor parte de la sesión.

Sesión: 7

Fecha: 25 de noviembre de 2015

Se comenzó el taller con siete de participantes, el único que faltaba era el chico que suele mantenerse aparte, que en esta ocasión no se integró en ningún momento al taller. Se les dio la indicación de traer su silla, y aunque uno de los chicos no quería traerla, al final la trajo y todos estuvimos sentados en sillas en esta ocasión. El juego inicia fue “Me voy de campamento”. Comenzó una facilitadora y algunos ya sabían cómo jugarlo pero la mayoría no sabía cómo. En la segunda ronda, algunos les dijeron una pista a los que no sabían y pronto se unieron al juego de manera correcta. Algunos otros batallaron, tuvieron que pasar varias rondas y explicarles de manera más puntual por parte de sus compañeros para entendieran el juego. Pasamos a la siguiente actividad que consistía en realizar un acróstico con su nombre y sus cualidades. Una facilitadora explicó las instrucciones y la mayoría entendió rápidamente cómo realizar la actividad. Uno de ellos no realizó la actividad, a pesar de haberme dicho que ya había terminado. Cuando todos acabaron, la facilitadora tomó la hoja de este último mencionado, y le pidió a los demás integrantes que dijeran algunas cualidades de acuerdo a las letras de su nombre para llenar su hoja. Mientras tanto este chico

observaba callado las cualidades que sus compañeros decían, con una mirada expectante e incrédula. Se pasó a la siguiente actividad y para este momento comenzaron a preguntar algunos si ya iba a acabar el taller, cuando respondimos que era la última actividad antes de pasar a la botana, se tranquilizaron. Se dieron las instrucciones de la actividad que seguía, la cual consistió en personalizar unos lentes de cartulina que se les entregó, además de material, como papel crepé, foami de diversos colores, plumones y escarcha azul. Dos se resistieron de realizar la actividad en ese momento. Pero todos los que comenzaron el taller terminaron de personalizar sus lentes de forma dedicada, a excepción de del que menciona que no le gusta dibujar, quien buscaba a alguien para que le decorara a su gusto los lentes. Al finalizar nos sentamos en círculo y se le pidió que se pusieran sus lentes y después que los intercambiaran con un compañero y que intentaran imaginar cómo se sentía ver a través de los lentes de otra persona. Rápidamente comenzaron a decir las características de la otra persona. Todos pudieron decir algo sobre qué se sentiría ser la otra persona, aunque a algunos les costó mucho. Durante esta última actividad estuvieron muy inquietos y era difícil que pusieran atención a la persona que estuviera hablando, ya fuera un compañero o las facilitadoras. A la hora de la botana también celebramos a los cumpleaños. Al finalizar las facilitadoras cuenta faltaban unas tijeras y cuando les comentamos, tres chicos se levantaron a buscarlas, las dejaron encargadas ya que no las encontraron.

Sesión: 8

Fecha: 2 de diciembre de 2015

La sesión comenzó en la cancha, estaban ausentes dos chicos mayores, uno de ellos es quien no entró la semana pasada. Todos los demás integrantes estuvieron presentes desde el juego inicial y en toda la sesión. Jugamos “stop” y todos participaron de manera activa. Otro de los mayores fue el primero en tener tres “hijos” y entre todos le pusimos un “castigo”, caminar como patito de un lado de la cancha hacia el otro y de regreso, lo cumplió correctamente. Pasaron al salón a realizar la siguiente actividad, algunos fueron solos por su silla, como se hizo hecho en sesiones pasadas y di la instrucción de que los demás también fueran por una. Uno de ellos no lo hizo y le pidió a alguien que lo hiciera por él y todos tuvieron la oportunidad de estar sentados en sillas. La segunda actividad fue jugar al teléfono descompuesto, todos los presentes jugaron. Fui cambiando de persona que inicia y persona que termina. Algunos cambiaban la frase a propósito, pero en la última frase todos pusieron de su parte para que llegara bien la frase. Al finalizar dicha actividad, se comentó un poco sobre la importancia de la comunicación, cómo nos comunicamos y que después de todo, quien recibe la comunicación puede entender algo diferente a lo que se dijo. La siguiente actividad fue realizar un *role playing* con la siguiente situación: dos amigos van caminando con sabritas y un refresco, se encuentran con otro amigo a quien se les antoja sus botanas y un

equipo representa la petición basada en la “conducta agresiva” y otro en la “conducta pasivo-agresiva”. Al finalizar cada equipo pensó en posibilidades que fueran más asertivas y comentamos sobre ejemplos que a ellos les ha pasado, donde actuaron con base a cualquiera de los tres comportamientos y reflexionaron sobre cuál era el mejor. En el momento de la botana, todos estaban presentes y disfrutaron, uno de ellos tenía la guitarra y tocó un poco. Se comentó que sería buena idea que cada uno muestre una canción que le guste en esos momentos, ya que observamos que la música tiene un papel importante en sus vidas. En esta ocasión, todos los muchachos estuvieron interesados en el tema de asertividad, a pesar de haberlo visto en otra ocasión con otras personas. Sabían en qué consistían cada uno de las conductas y participaban. Las facilitadoras se percataron de la influencia que tiene uno de los mayores en los demás, ya sea para distraerse de la actividad, para poner atención u organizarlos para algo.

Sesión: 9

Fecha: 9 de diciembre, 2015

Antes de comenzar, los cuidadores apoyaron sacando de la casa a los muchachos para esconder las pistas del *rally*. Cuando llegaron los chicos, los sentamos en la mesa y una facilitadora explicó el primer juego, “manotazo”, en un inicio les costó un poco entender la dinámica, pero en cuanto la captaron jugaron fluidamente, todos participaban de manera activa, a excepción del chico que prefería mantenerse a parte. Uno de los mayores fue a cambiarse de camisa, pero regresó inmediatamente. Justo antes de acabar el juego una facilitadora ofreció en un plato degustación con huevo cocido, atún, champiñones picados y espinaca cocida, inmediatamente uno de ellos tomó un poco y le siguió otro. Un chico dijo que no tenía hambre y otro expresó abiertamente que no quería probar. Los demás poco a poco fueron tomando. Les explicaron al final cuál era el objetivo y que sorprendió que inmediatamente algunos empezaran a probar y que ninguno fue grosero cuando no quiso probarlo. Se les agradeció. Se pasó al *rally* que preparado. Se les dividió en dos equipos, pero algunos quedaron insatisfechos con la división, así que las facilitadoras rehicieron los equipos, uno de ellos quedó inconforme del mismo modo y le pidió al chico que se mantenía aparte que se uniera a su equipo y así quedar los dos equipos con cuatro personas, para sorpresa de las facilitadoras el chico aceptó y jugó con ellos. Todos participaron de manera activa en la búsqueda de pistas, pero a la hora de hacer el reto de cada pista sólo algunos participaban, aunque se les intentara incluir. Se realizó la plenaria donde estuvieron los 8 integrantes, pedimos que entre equipos se explicaran los derechos que les habían tocado, ya que eran diferentes entre sí y que pusieran un ejemplo y así lo hicieron. Se pasó a la botana donde sólo el último chico en integrarse salió, los demás estuvieron contentos durante la convivencia. Al final se le envió un vaso de refresco a este chico, quien, por primera vez recibió lo que le mandábamos.

Sesión: 10**Fecha: 16 de diciembre, 2015**

Se comenzó la sesión en la cancha para jugar relevos de unicef. Se les pidió que hicieran dos equipos, los formaron pero se les dificultó un poco ponerse de acuerdo, ya que unos querían estar en un equipo y otros no se querían salir. El chico que se había mantenido distante al inicio de las sesiones, decidió participar y los dos equipos quedaron satisfechos. Cabe señalar que se quedó la sesión completa. Se les dio las instrucciones y las facilitadoras modelaron lo que tenían que hacer. Ambos equipos comprendieron las instrucciones y comenzamos el juego mientras una facilitadora vigilaba a un equipo y la otra al equipo contrario, todos jugaron de manera correcta y al finalizar pidieron jugar otra ronda. Pasaron al comedor y jugaron a adivinar el personaje que escribieron las facilitadoras en etiquetas pegadas en la frente. Algunos de ellos se decían entre sí qué personaje tenían escrito. La mayoría jugó correctamente, hacía las preguntas necesarias para llegar a su personaje, pero muchos de ellos se desesperaban y hacían comentarios acerca de no poder adivinar su personaje. Uno de ellos necesitó un poco de ayuda para formular las preguntas. Otro no resistió la tentación y se quitó la etiqueta para ver su personaje, perdió inmediatamente. Todos los demás adivinaron su persona o se los dijo algún compañero. Pasaron a la siguiente dinámica que consistió en escribirle en “una pirámide” una cualidad o algo que haga bien a otro compañero. Las facilitadoras fueron claras al decir que solo fueran cosas positivas y se resistieran de poner cosas negativas. Sólo uno no siguió la regla y escribió cosas negativas a otro compañero, pero se le volvió a instruir para que pusiera algo positivo. Todos escribieron en los papelitos de todos. Al finalizar comentaron cómo se sintieron de leer cosas positivas que piensan los demás de uno mismo y cómo sintieron de haber hecho un cumplido a otra persona. La mayoría comentó que se sintió bien de ambas cosas. Se trajo la botana y los pastelitos para celebrar el cumpleaños de quien correspondía. Mientras tanto se entretuvieron mostrando videos musicales que les gustan a las facilitadoras. Posteriormente las facilitadoras les entregaron unos presentes por las fiestas navideñas, todos estuvieron contentos, aunque al principio hayan hecho algún comentario del regalo que se eligió para ellos (todos fueron diferentes y personalizados).

Sesión:11**Fecha: 13 de enero, 2016**

El inicio de la sesión se realizó en la cancha de basquetbol, todos los chicos acudieron puntualmente y estuvieron presentes a lo largo de la sesión. Se comenzó con el juego rompehielo, que, aunque, al principio se mostraron renuentes a hacerlo, todos jugaron y

pidieron una ronda más. Prosiguieron con el primer ejercicio, que consistió en entablar diálogos en parejas mediante círculos concéntricos sobre los días que no nos habíamos visto. Algunos realizaban el ejercicio correctamente, a otros les costaba más trabajo hablar sobre lo que habían hecho y/o escuchar al otro. Posteriormente, se les pidió reconocer en la dinámica los temas que habíamos estado viendo en las sesiones pasadas, a modo de recapitulación, lo cual hicieron correctamente. Pasaron al salón y las facilitadoras dieron una breve explicación del tema de la sesión, en el cual, a pesar de algunas distracciones, captaron la esencia principal. Terminaron la sesión y todos estuvieron presentes para el momento de convivencia.

Sesión; 12

Fecha: 20 de enero, 2016

La sesión comenzó en la cancha, todos asistieron puntuales. Se dieron las instrucciones para el primer juego y todos rompieron la regla, pues no se esperaban a que a alguien le tocara la papa caliente, sino que, cuando pasaba el recipiente por ellos, tomaban uno o varios cuadritos de verdura, así que el juego terminó antes ya que no hubo más verdura para jugar. Pasaron al siguiente juego, donde trabajaron por parejas, no hubo problema para dividirlos en cuatro equipos, ya que todos participaron y quedaron satisfechos con la formación de los equipos. Al momento de jugar, se observó que algunas parejas se apoyaban entre sí para alcanzar la meta, mientras que otra pareja no trabajó de manera equitativa, ya que sólo una persona hacía el trabajo de soplar el huevo hacia la meta. Después de dicha actividad, jugamos a serpientes y escaleras, donde, a lo largo del juego, iban descubriendo los valores de la amistad. En este juego comenzaron entusiasmados (muestran mucho interés en juegos de mesa), pero fueron perdiendo el interés y tuvimos que terminarlo antes de que alguien llegara a la meta. La botana la quisieron comer afuera, alguien fue voluntariamente por los refrigerios. Todos convivieron.

Sesión: 13

Fecha: 27 de enero, 2016

Se inició con un juego que ellos le llaman “brinca-burro”, cuando supieron que íbamos a jugar ese, todos se entusiasmaron y participaron activamente. Aunque el juego es brusco, tuvieron cuidado de no lastimarse y quien se llegó a lastimar no se quejó debido al gusto por el juego. Quisieron jugar dos rondas del juego y después pasaron al siguiente, las hojas altruistas. Para poder comenzar, se les repartió una hoja a cada uno y se les pidió que las personalizaran, tomando un lugar diferente en la sala para que trabajaran. Todos se dedicaron a personalizar su hoja y parecía disfrutarlo. El único que se mostró desinteresado fue al que no le gusta dibujar, quien sólo puso su nombre en grande en la hoja, pero le reforzamos que

estaba bien, ya que la instrucción era “personalizarla”. Se inició con el juego y todos comprendieron perfectamente las instrucciones y las seguían como se les había indicado. Se mostraron muy altruistas con los demás, incluso, algunos de ellos idearon técnicas para ayudarse mientras son ayudados, como sostener la hoja de los demás o unirse en grupitos, sostenerse la hoja unos a otros y poderse mover con mayor libertad. Se les reforzó lo bien que estaban trabajando. La siguiente actividad consistió en aprender a confiar en los demás, caminando en grupitos con los ojos cerrados. En esta actividad se mostraron muy empáticos con los demás, porque, a pesar del juego y las resistencias iniciales que suelen poner a los juegos, cuidaron que todos participaran y que no se lastimara nadie. Todos mencionaron en la plenaria sentirse cómodos y las facilitadoras también expresaron lo mismo.

Sesión: 14**Fecha: 3 de febrero, 2016**

La sesión se realizó dentro del salón. De nuevo, todos los jóvenes estuvieron presentes. El primer juego fue el de *caricaturas*, el cual jugaron entusiasmados. Se continuó con la explicación del tema, presentándoles las emociones por medio de rostros que las expresaban. Las identificaron correctamente. Estaban un poco inquietos, pero participaban y todos se mantuvieron en la sesión. Al finalizar la actividad, se realizó el siguiente ejercicio que consistió en identificar en qué momentos o qué cosas los hace sentir con esas emociones. Todos trabajaron correctamente. En la plenaria, todos comentaron lo que habían escrito y la convivencia la pasamos de manera alegre.

Sesión:15**Fecha: 10 de febrero, 2016**

El primer juego de la sesión, que era de distensión, lo jugaron en la cancha y todos participaron de manera correcta. Uno de los chicos había cumplido años y se le felicitó. Cuando entraron a la siguiente actividad estuvieron muy inquietos, sólo dos de los muchachos realizaron correctamente la actividad. Algunos se dedicaron a molestar a otros dos de los compañeros. En la última actividad trabajaron en parejas y las facilitadoras tuvieron que armar los equipos para que no hubiera discusiones por lo inquietos que estaban. Trabajaron, pero haciendo relajo y molestándose entre ellos. En el momento de convivencia estuvieron presentes la mayoría.

Sesión: 16**Fecha: 17 de febrero, 2016**

Se hizo el llamado para comenzar con la sesión y algunos fueron llegando poco a poco. Se explicaron las reglas del primer juego y como era parecido a uno que conocían, querían jugar el que conocían. Se les pidió paciencia y se les retó a jugar el nuevo estilo, lo intentaron y jugaron bien, se veían divertidos. Uno de los muchachos quiso ser el líder y se le permitió, jugaron bien. Terminando, otro de los chicos quiso ser líder, pero jugarlo del modo que ellos lo conocían y se le permitió, pero durante el juego comenzaron a decir cosas que ofendían a dos de los chicos. Las facilitadoras pararon el juego y siguieron con la siguiente actividad, donde tuvieron que formar parejas. Entre ellos se eligieron, pero algunos no quedaron muy conformes, así que las facilitadoras decidieron volver a formar las parejas. Una de las facilitadoras repartió los papelitos para cada pareja con la situación para trabajar. Aunque se les tuvo que recordar en varias ocasiones que sólo trabajaran con su pareja y no se molestaran entre ellos, todos participaron y resolvieron todas las situaciones de manera correcta. Cuando terminaron, se les pidió que eligieran un lugar del salón donde se sintieran cómodos y se pudieran acostar, todos se separaron un poco y tomaron su lugar y su posición cómoda y comenzamos a realizar una relajación mediante tensión y distensión muscular focalizada y posteriormente con imaginación guiada. Todos respondieron positivamente a los dos ejercicios. Terminamos con la plenaria y una facilitadora explicó que este ejercicio ayuda a regular nuestras emociones y que cuando sientan que lo necesitan pueden recurrir a esa luz interior que visualizaron y hacer que se expanda por nuestro cuerpo para relajarnos. En el momento final de la sesión hubo mucho movimiento de personas externas al albergue que fueron a llevar despensa y a llenar un cuestionario para los muchachos, aun así, la mayoría se mantuvo en la sesión y se quedó para el momento del convivio.

Sesión: 17

Fecha: 24 de febrero de 2016

Los llamaron a la sesión y fueron llegando todos, se les pidió que acercaran una silla y, aunque algunos se negaban, al final todos la trajeron. Comenzaron el primer juego que fue difícil que comprendieran rápido, algunos hacían un esfuerzo, otros ni lo intentaron. Pasaron a la siguiente dinámica que consistía en una sopa de letras con las habilidades vistas, todos se concentraron en su trabajo y lo realizaron bien. Se decidió hacer uso del otro salón para utilizar los mesabancos. Algunos accedieron fácilmente, otros se quedaron en la sala y se tuvo que regresar por ellos y pedirles que fueran. Uno ya no quiso participar, pero se quedó sentado en el mismo salón con nosotros. En la actividad que siguió, los muchachos estaban apáticos para realizarla, las facilitadoras insistieron varias veces para animarlos, hasta que se dispusieron a trabajar. Se dieron las instrucciones y notaron que aun así algunos no la seguían. Las facilitadoras se dividieron para supervisar a cada uno de los equipos. Los muchachos realizaron un buen trabajo ya con supervisión. Realizaron la plenaria y pusieron atención a la

explicación del tema que se estaba viendo, supieron relacionarlo con los temas anteriores. En el convivio se les llevó verdura en lugar de Sabritas, ya que en la sesión donde les llevamos verdura pidieron que se volviera a traer. Se sorprendieron con la verdura, pero la recibieron bien. Celebraron también a los cumpleaños del mes.

Sesión: 18

Fecha: 2 de marzo, 2016

Entre las facilitadoras se dividieron para arreglar el material a utilizar y otra para llamar a los que estaban jugando x-box. Aunque al inicio las ignoraron, un par de minutos después apagaron el juego y se unieron al grupo. Armaron dos equipos y se comenzó con las actividades. Se veían entusiasmados motivados hacia el logro y el reconocimiento. Pasaron a la siguiente actividad. Se les dio la instrucción y todos estaban entusiasmados por encontrar la solución de la imagen. Poco a poco se fueron desesperando y usaron su única oportunidad de solucionar la imagen. Se les dio varias pistas, pero al final se les compartió la solución al ver que no la encontraban y se habían desesperado mucho. Se pasó a la siguiente actividad, donde se dividieron en tres equipos. Los dos primeros equipos terminaron correctamente y cuando vieron que el último lo encontraba difícil les ayudaron voluntariamente. Se pasó a la explicación de la rueda de resolución de problemas (ya estaban muy inquietos). Se hizo la última actividad y todos le pusieron mucho empeño.

Sesión: 19

Fecha: 9 de marzo, 2016

Se jugó dentro del salón, todos los jóvenes presentes en la casa (uno de ellos andaba fuera) se acercaron y comenzaron las actividades. Se mostraron participativos en el primer juego. En el segundo, *el nudo humano*, se ofrecieron voluntariamente para ser el “doctor”, jugaron bastante bien. Para *el arcoíris*, trabajaron en parejas y entendieron rápido el objetivo del juego, compartirse entre ellos los colores. Se esforzaron mucho todos los equipos en realizar bonito su dibujo. Incluso, el que no le gusta dibujar, se esmeró y alentó a su compañero que dibujara de tal forma el arcoíris. Hablaron sobre las vivencias que habían pasado en la sesión. Uno de los chicos se regresaba al día siguiente con su familia y se le veía un poco triste. Les propuse a los demás escribirle algo en una hoja, todos participaron, después nos acercamos a él, que acababa de llegar, le entregamos la hoja y convivimos con él. Los demás lo alentaron a comer el refrigerio que se había repartido. Se despidieron de él y las facilitadoras también se despidieron.

Sesión: 20

Fecha: 16 de marzo, 2016

Para el cierre del taller, las facilitadoras realizaron un video que representaban las vivencias que habían pasado a lo largo de las sesiones, incluía fotos de ellos trabajando y los nombres de los temas. Ellos se mostraron interesados y entusiasmados de verlo. Reían y recordaban al ver las fotos. A modo de recapitulación, se jugó *jeopardy* con preguntas referentes a los temas vistos y sus experiencias y aprendizajes. Para esto, se dividieron en dos equipos y dentro de los equipos, algunos llevaban el mando, pero todos participaban de algún modo. Estuvieron interesados todo el juego, hasta que se agotaron las preguntas. En la plenaria, comentaron cómo se sentían, a pesar de hacer expresiones de estar felices que acabara, también se mostraron cálidos con las facilitadoras, ya que se acercaban y permanecieron en la convivencia más del tiempo estipulado. Las facilitadoras agradecieron todo el tiempo y la paciencia brindaron.

Apéndice D

Carlos invito a Jenny, Ernesto y Patricia a jugar Play Station después de la escuela.



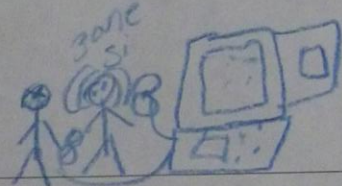
A todos les parecia buena idea. Llegaron a casa y ayudaron a la mamá de Carlos a preparar bocadillos.



A Jenny le pareció buena idea hacer turnos para jugar por parejas. Carlos no estuvo de acuerdo pero dijo que sí.



La primera pareja en jugar fue Carlos y Patricia. Patricia ganó y le tocaba Jenny. Pero Carlos se enojó.



Así que todos se molestaron con Carlos y se fueron de su casa.



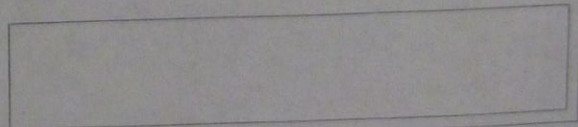
EN VEZ DE ESTO

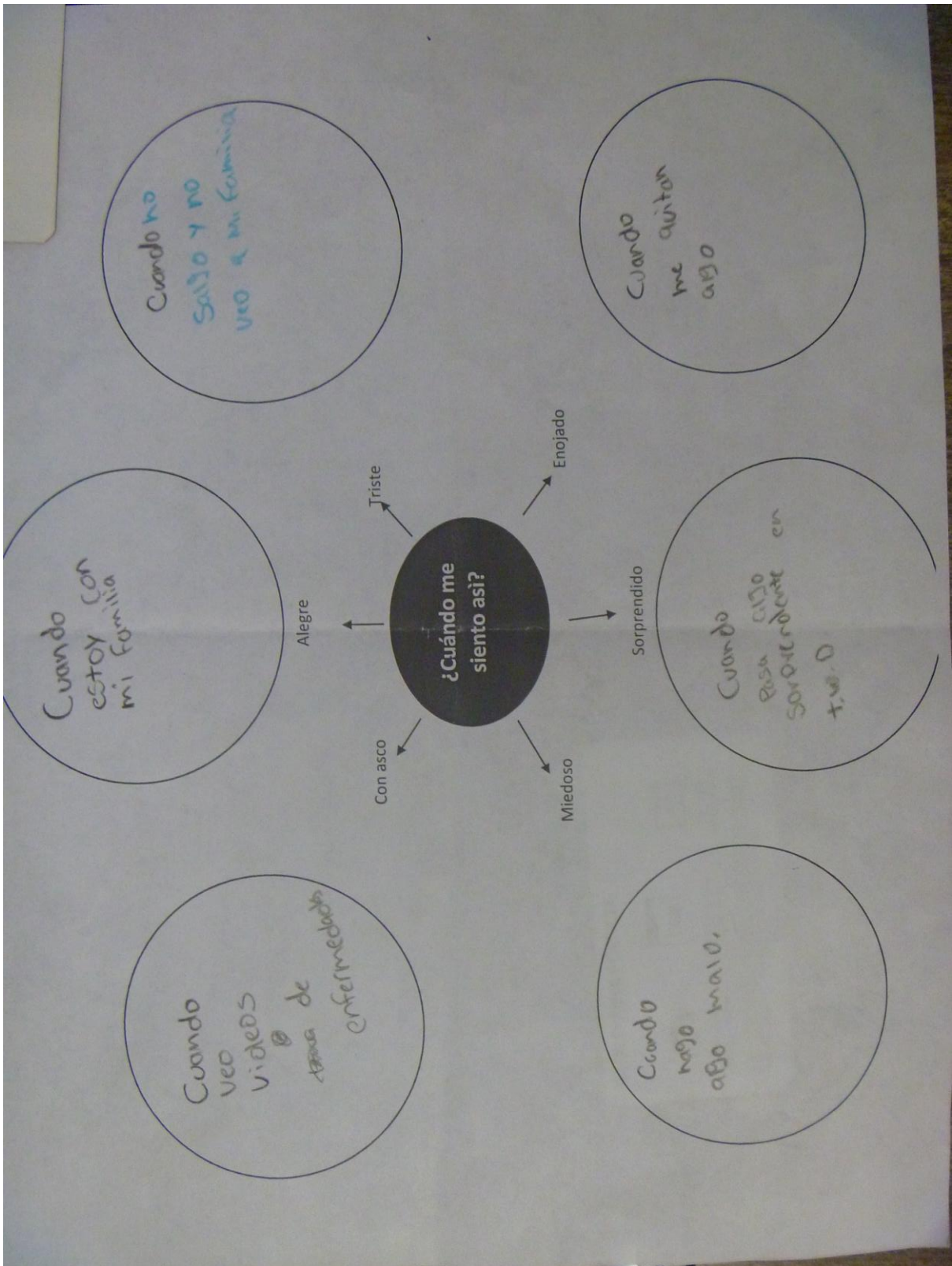


HAZ ESTO



lo a hubiera tratado el juego sin importar el enojo y tubo que calmarse





mi problema una vez fui a mi entrenamiento de Fútbol un amigo su mamá tenía un celular y se lo robaron y me echaron la culpa y luego hable que yo no lo tenía pero avia otro compañero y estaba a lado de mi y revisaron sus casas y vieron que el lo tenía y luego me pidieron disculpa que pensaron que yo fui y luego a garre confianza con mis amigos.

Soluciones:

Como lo resolviera: Hablando que yo no lo tenía.

