

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

**CARRERA:
PSICOLOGÍA**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
PSICÓLOGA**

**TEMA:
“DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES PARA EL INGRESO A
UNA COMUNIDAD TERAPÉUTICA DE ADICCIONES A TRAVÉS DEL
JUEGO COOPERATIVO EN ADOLESCENTES DE 14 A 16 AÑOS QUE
ACUDEN A LA PRE COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE
REHABILITACIÓN EN CONSUMO DURANTE EL PERIODO MARZO-
JULIO DEL 2019”.**

**AUTORA:
AMY JOANN VELASTEGUI ANDRADE**

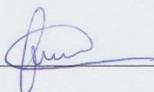
**TUTOR:
JUAN CARLOS ROMERO CRUZ**

Quito, enero del 2020

Cesión de derechos de autor

Yo Amy Joann Velastegui Andrade con documento de identificación N° 172425524-3, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo titulación intitulado: “Desarrollo de habilidades sociales para el ingreso a una comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo en adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo marzo- julio del 2019”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Psicóloga, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Amy Joann Velastegui Andrade

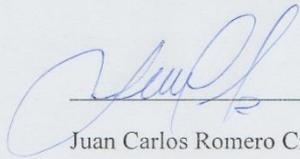
172425524-3

Quito, enero de 2020

Declaratoria de coautoría del docente tutor/a

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación, "Desarrollo de habilidades sociales para el ingreso a una comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo en adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo marzo-julio del 2019" realizado por Amy Joann Velastegui Andrade, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, enero de 2020



Juan Carlos Romero Cruz

172053174-6

Dedicatoria

Con mucho cariño

A mi madre,

Que ha estado presente en todo momento animándome a seguir adelante y no dejarme vencer ante las adversidades, le agradezco por creer en mí, y por sembrar valores y principios que ahora me están llevando a alcanzar este gran sueño, te amo mamá.

A mi hermana Cindy,

Quien ha sido mi pilar fundamental en toda mi vida ya que con su apoyo, su cariño, y sus consejos me ha guiado para no desfallecer y seguir adelante siempre. Ella es mi inspiración y mi modelo a seguir por ser el ejemplo de una valiente hermana mayor y de la cual aprendí de aciertos y de momentos difíciles. Esto es para ti.

Agradecimiento

A la Universidad Politécnica Salesiana y a su cuerpo docente que han logrado formar a un profesional con aprendizajes significativos.

A mi tutor Juan Carlos Romero, por creer en mí cuando yo no lo hacía, gracias por el apoyo incondicional, paciencia y tiempo, me llevo conmigo todo el aprendizaje de su asesoría para ser una mejor profesional.

Índice

Índice.....	6
Introducción	1
Primera parte.....	2
1. Datos Informativos del proyecto.....	2
a) Nombre del proyecto.....	2
b) Nombre de la institución.....	2
c) Tema que aborda la experiencia (categoría psicosocial)	2
d) Localización.....	3
2. Objetivo de la sistematización	4
2.1. Objetivo general.....	4
2.2. Objetivos Específicos.....	4
3. Eje de la sistematización (teoría de la intervención).....	5
4. Objeto de la sistematización	10
5. Metodología de la sistematización.....	11
6. Preguntas clave	15
a) Preguntas de inicio.....	15
b) Preguntas interpretativas.....	15
c) Preguntas de cierre.....	15
7. Organización y procesamiento de la información.....	16
Segunda parte.....	37
1. Justificación	37
2. Caracterización de los beneficiarios	39
3. Análisis de la información e Interpretación.....	40
7.1. Análisis cuantitativo.....	43
7.2. Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein	43

4. Principales logros del aprendizaje.....	55
Conclusiones	57
Recomendaciones.....	58
Bibliografía	59
Anexos	63

Índice de tablas

Tabla 1: Taller 1: Introducción al proyecto de habilidades sociales básicas	16
Tabla 2. Taller 2, Cómo hacer frente al estrés	20
Tabla 3: Taller 3, Generar autoestima.....	23
Tabla 4. Taller 4, La asertividad me ayuda a comunicarme mejor	26
Tabla 5. Taller 5, Expresando mis emociones	30
Tabla 6: Taller 6 Cierre, Habilidades de planificación.	34
Tabla 7. Escala de evaluación de habilidades sociales de Arnold Goldstein.....	44

Índice de figuras

Figura 1: Vista Satelital de parroquia Conocoto NOTA: Elaborado por el Autor.....	3
Figura 2. Resultados.....	44
Figura 3. Estrés	46
Figura 4. Autoestima.....	47
Figura 5. Asertividad.....	48
Figura 5. Asertividad.....	48
Figura 6. Habilidades sociales Básicas	49
Figura 7. Habilidades sociales Avanzadas	50
Figura 8. Habilidades Relacionadas con los sentimientos	51
Figura 9. Habilidades Alternativas a la Agresión	52
Figura 10. Habilidades para hacer frente al Estrés.....	53
Figura 11. Habilidades de planificación.....	54

Índice de Anexos

Anexo 1. Lista de chequeo de habilidades sociales	63
---	----

Resumen

La presente sistematización, recoge información de la realización del trabajo de titulación denominado “Desarrollo de habilidades sociales para el ingreso a una comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo en adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo marzo- julio del 2019”.

El proyecto fue planteado en beneficio de los adolescentes que ingresan a la pre comunidad con el objetivo de desarrollar habilidades sociales mediante juegos cooperativos que les permitan generar un óptimo desenvolvimiento dentro de la comunidad terapéutica. La planificación de talleres y ejecución de los mismos se los realizó en conjunto con la institución, teniendo como finalidad plantear horarios para cumplir con los objetivos del proyecto y determinar tiempos para aplicar los instrumentos al grupo de adolescentes.

Entre los instrumentos aplicados se encuentran tests, destacándose el de Goldstein, el cual permitió determinar cuáles son las habilidades deficientes o aquellas donde presentaban menor dificultad, por consiguiente aplicar los talleres combinados con juegos cooperativos para consolidar el aprendizaje y finalmente se prosiguió con los resultados obtenidos.

Palabras clave: Habilidades Sociales, Juegos Cooperativos, Adolescentes, Comunidad terapéutica.

Abstract

This research collects information on the realization of the work of qualification called Development of social skills for the admission to a therapeutic addiction community through cooperative games in adolescents aged 14 to 16 who come to the pre-community of a public rehabilitation institution in consumption during the period March-July 2019.

The project was proposed for the benefit of adolescents who enter the pre-community with the aim of developing social skills through cooperative games that allow them to generate an optimal development within the therapeutic community. The planning of programs and execution of them was carried out in conjunction with the institution. With the purpose of setting schedules to meet the objectives of the project, and determining times to be able to apply the instruments to the group of adolescents.

Among the instruments applied are tests, being the most significant the test of Goldstein which allowed to determine which skills were poor or those where they had the greatest difficulty, to consequently apply the program combined with cooperative games to consolidate learning and finally analyze the detected results.

Keywords: Social Skills, Cooperative Games, Adolescents, Therapeutic Community.

Introducción

El presente proyecto se ejecutó en una institución pública de rehabilitación por consumo para adolescentes, la visión que plantea este programa es el de una comunidad terapéutica, dividido tanto en comunidad y pre comunidad, con lo cual se pretende que el participante cree recursos para mantener la abstinencia a las sustancias psicotrópicas.

Dentro de las instalaciones se han observado que los participantes de la pre comunidad presentan un alto índice de deserción en la comunidad terapéutica, a lo cual se procedió a realizar un estudio diagnóstico, llegando a la conclusión que los participantes requieren desarrollar habilidades sociales para una mejor convivencia dentro y fuera de la comunidad terapéutica.

Los talleres y aplicación de instrumentos se realizaron bajo la supervisión de operadores de la institución. Se impartieron seis talleres en un total de seis semanas con una duración de una hora y media que incluía la aplicación de instrumentos tanto cuantitativos como cualitativos.

El presente informe se encuentra dividido en dos partes; en la primera parte se pueden visualizar datos informativos de la institución como del proyecto ejecutado, a su vez se pueden vislumbrar los objetivos del proyecto y la metodología que se empleó en el mismo. En la segunda parte se procede con el análisis e interpretación de resultados que aborda el proceso que se llevó a cabo, así también las conclusiones y finalmente las recomendaciones.

Primera parte.

1. Datos Informativos del proyecto

a) Nombre del proyecto

“desarrollo de habilidades sociales para el ingreso a una comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo en adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo marzo- julio del 2019”.

b) Nombre de la institución

El proyecto se ejecutará en una institución pública de rehabilitación en consumo que se encuentra ubicada, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

c) Tema que aborda la experiencia (categoría psicosocial)

El presente trabajo se encuentra direccionado a desarrollar habilidades sociales en adolescentes que se encuentran inmersos en el consumo de sustancias psicotrópicas para que ellos puedan acceder a un programa de rehabilitación dentro de una comunidad terapéutica.

La visión que plantea este programa es el de una comunidad terapéutica, la cual es definida según Ottenberg (1995) como un ámbito libre de drogas en el que personas con problemas de adicción y otros problemas viven juntos de una manera organizada

y estructurada con el fin de promover el cambio y de hacer posible una vida libre de drogas en la sociedad real.

Teniendo en cuenta esto, desde la institución se plantea un programa de rehabilitación dividido en comunidad y pre comunidad, con lo cual se pretende que el participante transite por una serie de procesos que le permitan desarrollar recursos que le permitan mantener y controlar la abstinencia que se presentan al dejar de consumir sustancias psicotrópicas.

La pre comunidad es la primera fase donde se va a dar el inicio del proceso de abstinencia y a su vez, donde se aprenden hábitos y normas que forman parte de la comunidad terapéutica, cada participante tendrá que completar esta fase para avanzar hacia la comunidad y empezar con su proceso de rehabilitación.

d) Localización

Este proyecto se llevará a cabo en una institución pública de rehabilitación en consumo la cual se encuentra ubicada en la parroquia de Conocoto.

Figura 1: Vista Satelital de parroquia Conocoto



Figura 1: Vista Satelital de parroquia Conocoto
NOTA: Elaborado por el Autor.

2. Objetivo de la sistematización

2.1. Objetivo general

- Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.

2.2. Objetivos Específicos

- a) Evaluar las habilidades sociales que presentan los adolescentes al ingresar a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.
- b) Ejecutar talleres que desarrollen las habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.
- c) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para desarrollar las habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.
- d) Evaluar las habilidades sociales que los adolescentes de la pre comunidad adquieren a través de los talleres y juegos cooperativos mediante tests.

3. Eje de la sistematización (teoría de la intervención)

Para empezar cabe definir la importancia o el impacto que generan en el adolescente las habilidades sociales y porque se consideran relevantes para el proceso de rehabilitación de sustancias psicotrópicas.

Adolescencia

La adolescencia es una etapa entre la niñez y la adultez donde el adolescente empieza a experimentar cambios físicos como psicológicos, también es una etapa en donde quiere descubrir su identidad, a su vez busca expresar sus conflictos ya que tienen dificultad para manejar sus emociones. Su cambio físico se encuentra más sensible a experimentar estímulos, entre ellos estímulos químicos que se pueden producir por distintas drogas.

De acuerdo a un estudio en el departamento de psiquiatría en Madrid (Ostrosky, 2011), el adolescente aun no desarrolla por completo la corteza prefrontal, la cual se encuentra relacionada con la toma de decisiones, por lo cual el adolescente se encuentra más vulnerable a tomar riesgos, como uno de los principales se podría considerar el consumo de drogas.

De igual forma existen varios estudios que consideran que la mayoría de adolescentes que consumen drogas provienen de contextos familiares, los cuales generalmente constan de bajos recursos económicos, padres con jornadas de trabajo largas, por lo cual los adolescentes se encuentran expuestos a una falta de control, a la utilización de

redes sociales, familias disfuncionales, familias con historia de violencia, familias con trayectoria de consumo, entre otras causas.

Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, la población con la que se va a trabajar este proyecto son adolescentes con abuso de sustancias psicotrópicas que provienen de familias vulnerables, por lo cual presentan un déficit en habilidades sociales.

Habilidades Sociales

Con lo expuesto anteriormente se denota que los adolescentes son el grupo más vulnerable ante el consumo de sustancias psicotrópicas, y a su vez que el déficit de habilidades sociales los vuelven más propensos a la utilización de estupefacientes.

Teniendo en cuenta esto cabe definir las habilidades sociales son:

El conjunto de conductas realizadas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas (Caballo, 1991, pág. 407).

Vicente Caballo (1991), propone el desarrollo de cuatro elementos como base de la estructura de su Entrenamiento en Habilidades Sociales. Estos elementos son:

- Entrenamiento de habilidades, lo cual consiste en aprender y practicar conductas asertivas, con la meta que el sujeto integre este aprendizaje a su vida cotidiana.
- Reducción de ansiedad, en donde el sujeto frente a situaciones que le provoquen estrés lleve a cabo otros tipos de conductas respuesta, es decir, una respuesta positiva frente a una situación asíógena.
- Restructuración cognitiva. A través de este, se busca cambiar las creencias de los sujetos, esto en base a la adquisición de nuevas conductas que, con la finalidad de que las creencias y actitudes cambien frente a una situación de estrés.
- Entrenamiento en solución de problemas. Caballo (1991) refiere que “Permite al paciente percibir correctamente los valores de todos los problemas situacionales relevantes” (pág. 407), esta es la base para que el sujeto pueda definir el tipo de respuesta y la manera más adecuada de emitirla.

De acuerdo al Ministerio de Salud (2005):

Las habilidades sociales actúan sobre los determinantes de la salud (conjunto de condicionantes de la salud y de la enfermedad en individuos, grupos y colectividades) especialmente en los estilos de vida (consumo de alcohol y drogas, conductas violentas, relaciones sexuales precoces, entre otras). Para lo cual, este plantea como lo medular que el adolescente logre conocer y se apropie de determinadas habilidades y destrezas que, al ser empleadas en su vida cotidiana, le

permitan tener estilos de vida más saludables (Bravo & Terrones, 2017, pág. 120).

Juego cooperativo

Para lograr consolidar este tipo de aprendizajes de manera interactiva se ha propuesto en el proyecto realizarlo mediante el uso de juegos cooperativos ya que este reconoce y propone como eje principal el trabajo conjunto para la consecución de un objetivo.

Los juegos cooperativos son instrumentos de una propuesta que busca ampliar los niveles de responsabilidad, compromiso y decisión, pero sobre todo, superar el individualismo y la fragmentación para avanzar en la búsqueda del bien común. Sin embargo, todo instrumento depende en gran medida del uso que se les dé a los mismos, de la pertinencia para su aplicación y de la coherencia de quien lo aplica. Por ello es importante reflexionar sobre su uso, en tal medida este documento no es una recopilación de técnicas ni juegos; es un material de reflexión que aporta algunas técnicas y recrea algunos juegos que pueden utilizarse en los talleres de reflexión de los colectivos ciudadanos (Gil, 2017, pág. 4).

A su vez Orlick & Zitzelsberger (1995) plantean que:

Los juegos cooperativos tienen estructura alternativa en donde los participantes juegan con el otro, y no contra el otro. Se juega para

superar desafíos y no a los otros; se juega para disfrutar del juego. Son juegos en los cuales el esfuerzo cooperativo es necesario para orientar hacia un objetivo común y no para fines mutuamente exclusivos. En el proceso se aprende a considerar al otro, a tener conciencia de sus sentimientos, a actuar hacia intereses comunes (Díaz, 2012, pág. 44).

Tomando en cuenta lo antes mencionado, cabe también resaltar que los juegos cooperativos propician un ambiente afectivo, el cual produce que cada persona se sienta libre de la presión, en donde se evita el sentido de competencia y se trata de buscar soluciones en un ambiente armónico y relajado, como se pretende en la aplicación de los talleres dentro de la comunidad terapéutica.

4. Objeto de la sistematización

El objeto de la sistematización es la implementación de juegos cooperativos en los talleres para desarrollar habilidades sociales en adolescentes que se encuentran internados en una institución de rehabilitación para menores en la ciudad de Quito, y a su vez permitir que la información presentada sirva de guía o como herramienta para su posterior aplicación.

Los participantes que formaron parte de este proyecto fueron los adolescentes de sexo masculino de entre 14 y 16 años que ingresan a la pre comunidad de una comunidad terapéutica. Varios de ellos provienen de situaciones de riesgo por diferentes circunstancias personales.

Como una de las principales actividades a realizar se propuso llevar a cabo una reunión con el equipo operativo para identificar las principales carencias y necesidades que se presenta en una institución pública de rehabilitación en consumo. Del diagnóstico que se evidenció, surge la propuesta y la elaboración del proyecto, en el cual se diseñó los talleres con sus respectivas actividades.

Los talleres fueron desarrollados con una frecuencia de dos encuentros por semana, con una duración de 2 horas cada uno, dando como resultado una participación de 20 horas al mes por parte de los adolescentes de la institución. Las actividades que se ejecutaron buscaban optimizar la utilización del juego cooperativo como instrumento que influye en el aprendizaje y fortalecimiento de habilidades sociales.

5. Metodología de la sistematización

Para la realización de este proyecto se ha utilizado una metodología mixta (Sampieri, Fernández, & Baptista, 2010) ya que se ha utilizado instrumentos cuantitativos y cualitativos:

a) Instrumentos cuantitativos de evaluación

Los instrumentos con los que se cuenta para la recolección de información son:

Registro de asistencia: mediante este instrumento se pretende recopilar información acerca del número de veces en las que participaron los adolescentes que aún forman parte de la pre comunidad, a su vez permite identificar si existe interés por parte de los participantes para continuar desarrollando las actividades que se plantean por cada una de las sesiones.

La constatación de la asistencia a partir del registro permitirá identificar si la falta de continuidad en los talleres se convierta en un factor negativo para el cumplimiento de los objetivos.

Test: permitirán recopilar información de los temas establecidos para cada sesión, para identificar si se logró cumplir con los objetivos planteados en los encuentros. a. Se aplicaron seis test, previo al inicio de los talleres, para examinar cómo se encuentran en cada área y como se tiene que elaborar cada taller para mejorar las debilidades que se fueron identificando.

- Test de la Asertividad: pertenece al autor Shelton, N, el cual consta de 20 ítems en donde si el participante logra de 55 a 60 puntos es asertivo de forma constante, si alcanza de 35 a 45 puntos es ligeramente asertivo o si alcanza de 20 a 35 puntos tiene dificultad para ser asertivo.
- Test de Autoestima: pertenece al autor Cirilo Toro, el cual consta de 40 ítems en donde la puntuación variara de al tipo de pensamientos y sentimientos sobre cómo somos y actuamos, es decir mientras más positivos sean las respuestas, mayor será la autoestima o a su vez mientras más negativas sean las respuestas menor será la puntuación de la misma. Marcando de esta forma de 104-160 una autoestima alta, mientras que de 73-40 se consideraría una autoestima baja. (Vargas, 1994)
- Test del Estrés: la Dass21 por el autor Anthony, M., el cual consta de 21 ítems, en donde se va a evaluar el estrés como una respuesta automática del organismo ante situaciones que exigen mayor esfuerzo de lo ordinario, o en las que puede suceder algo peligroso, nocivo o desagradable. (González de Rivera, 2003)

Habilidades Sociales Básicas y Planificación: para lo cual se empleó la lista de chequeo de evaluación de habilidades sociales de Goldstein, lo cual sirvió para evaluar la capacidad de planificación, toma de decisiones (pedir permiso, saludar, entre otros)

Test de las emociones: para lo cual se ocupó la Trait Meta-Mood Scale (TMMS-24), que pertenece al autor Fernández, P, la cual evalúa la inteligencia emocional intrapersonal percibida (atención a las emociones, claridad emocional y reparación emocional), el tiempo de aplicación es de 5 minutos.

Al final de las seis sesiones se tomará nuevamente el test de Goldstein que abarca las cinco áreas para poder examinar si los talleres obtuvieron los resultados deseados o a su vez si existen factores específicos que influyan al sujeto al tomar cada prueba y afecten los resultados de las mismas.

b) Instrumentos cualitativos:

Inventario de emociones: Este instrumento facilita a los participantes mediante emojis de emociones expresar como se sienten al inicio y al final del taller y a su vez este instrumento ayuda a la sistematización para conocer las experiencias recabadas en cada taller de los participantes.

Trabajos Manuales: Los trabajos realizados muestran las actividades desarrolladas durante el periodo de aplicación del proyecto de intervención, revelando las habilidades individuales y el trabajo conjunto.

Observación participante: Se entiende como un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente se podría lograr sin la implicación de una manera afectiva (Rodríguez, Gil y García, 1996) citados en (Rekalde, Vizcarra, y Macazaga, 2013).

Con esta herramienta se ha evidenciado el grado de participación que se muestran frente a las temáticas introductorias, de desarrollo y de conclusión, también la observación pretendía indicar la actitud de los estudiantes frente al modelo de intervención que se desarrollaban en los encuentros, por otra parte también de manera importante se observaba la motivación hacia las propuesta del proyecto de

intervención ejecutada durante los talleres y sus respectivos encuentros y de qué forma se incluían en este proceso.

6. Preguntas clave

a) Preguntas de inicio

- ¿Cuáles eran las condiciones iniciales para que este proyecto se haya llevado a cabo?
- ¿Quiénes fueron las personas que participaron de este proyecto?
- ¿De qué manera se han involucrado los participantes en el proyecto?

b) Preguntas interpretativas

- ¿Por qué se escogió el juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales?
- ¿Cómo ha mejorado las relaciones de convivencia en la institución o comunidad?

c) Preguntas de cierre

- ¿Cuál sería el impacto del proyecto en la institución/ comunidad?

7. Organización y procesamiento de la información.

A continuación, se presentan tablas a fin de evidenciar aquellas estrategias, actividades, materiales, que se emplearon durante la ejecución de los talleres con sus respectivos encuentros.

Tabla 1:
Taller 1: Introducción al proyecto de habilidades sociales básicas

1. Fecha	28/05/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.	a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo. b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	Encuadre Los participantes serán los encargados de construir las normas que se van a ocupar durante los talleres. Tomar un pre test para evaluar las habilidades básicas.	Cartel Pinturas Marcador	Se inicia el taller con un saludo y una dinámica de estiramiento ya que los participantes se muestran somnolientos después se procede a que los participantes escriban en cartulinas cuales son las normas que se habían planteado en el anterior taller a lo cual me sorprende que se hayan acordado de todas.	Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea claro y conciso.

<p>15 minutos</p>	<p>Caldeamiento Inespecífico -Dinámica Pases de Globo Objetivo Crear un clima relajado en el grupo. Promover la interacción grupal de manera entretenida. Fomentar la participación de todos jugando. El coordinador o la coordinadora le solicita a los integrantes que formen un gran círculo parados y que dejen algunos espacios entre ellos. El juego consiste en tirar un globo al aire y gritar quien debe volver a tocarlo y con qué parte del cuerpo. (Gonzales, 2015) El objetivo es que el globo no toque el suelo, por ejemplo el facilitador o facilitadora lanza el globo al aire y grita «Manuel con el pie derecho». Manuel corre para que el globo no toque el piso y con su pie derecho le pega al globo. (Gonzales, 2015) Cuando le está pegando al globo Manuel grita «Lucia con el hombro izquierdo». Y lucia debe lanzar el globo hacía arriba pegándolo con su hombro izquierdo. (Gonzales, 2015) La actividad se repite hasta que todos hayan tenido contacto con el globo. (Gonzales, 2015)</p>	<p>Globos Material Lúdico Chupetes Caramelos</p>	<p>Se mostraron más entusiasmados y con ganas de participar, respondieron positivamente a esta dinámica.</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades</p>
--------------------------	---	---	--	--

<p>30 minutos</p>	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pelota roja <ul style="list-style-type: none"> Se hacen varios equipos, en función del número de personas que tenga el grupo. Se les facilitará una pelota y será necesario el uso de un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada componente de los grupos de forma que no pare hasta que no cese la música. La persona que tenga la pelota en el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir modales o normas (Dinamicas, 2018, pág. 1). -Los compromisos <ul style="list-style-type: none"> Entregar frases acerca de lo que son las metas y compromisos para realizar una reflexión -Dinámica propiciando valores y buenos modales <ul style="list-style-type: none"> Formar un círculo y escribir en un papel las principales cualidades y características del compañero que está a la izquierda. Luego todos los papeles se guardan en una bolsa y cada uno lee un papel al azar, tratando de adivinar a que chico hace referencia. La idea es que al dar a conocer las virtudes y cualidades de otros compañeros. Se den complementos. -Collage <ul style="list-style-type: none"> Elaborar en foami los modales principales que se deben ocupar en la pre comunidad y en la vida diaria, dejando que fluya su creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelota roja Material lúdico Cartel Marcadores Cartulina Pinturas Video Música 	<p>Se realizaron preguntas como “¿Pero si no me cae bien esa persona porque le voy a saludar?” “¿Y a se sobrentiende mi gesto que le estoy diciendo a la otra persona que se calle?” “¿Pero si me da vergüenza porque soy feo como le voy hablara esa chica? En donde procedimos realizar una dramatización dividiendo en dos grupos y en donde los grupos deben responder a estas situaciones de una forma negativa y después una positiva, para al final sacar conclusiones donde me dijeron al final “Si no a veces que me pasó de bruto, si al final le he estado dando gusto de caer en la pelea”.</p>	<p>El 85% de los participantes de la pre comunidad identifican sobre aquellas respuestas más idóneas ante las diferentes situaciones que merecen el uso de modales, valores y normas.</p>
--------------------------	---	--	---	---

15 minutos	Cierre Se ponen en círculo y ocupando las cartulinas que se les entregara a cada uno va escribir que es lo que se lleva del taller como aprendizaje.	Cartulinas Marcadores	Para finalizar realizamos la dinámica de la telaraña donde decían que se llevan del taller y en donde todas las respuestas fueron positivas, y a su vez realizaron sugerencias en que deben haber más premios y videos con más dibujos.	El 85% de los adolescentes logran consolidar aprendizajes sobre normas y hábitos en la comunidad terapéutica y dentro del taller.
-------------------	--	--------------------------	---	---

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Tabla 2.
Taller 2, Cómo hacer frente al estrés

1. Fecha	12/06/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.	<p>a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p> <p>b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p>		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Encuadre <p>Realizar un recordatorio de las normas establecidas. Introducción al estrés con lluvia de ideas. Pre test, para evaluación de resultados.</p>	<p>Cartel Pinturas Marcador</p>	<p>El participante 6 manifestó que les daría vergüenza realizar técnicas de respiración en su casa porque se ve raro, a lo cual le supe explicar que puede realizarlas en la comodidad de su</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea claro y conciso.</p>

<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caldeamiento inespecífico <p><u>Dinámica dígalos con mímica</u></p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Promover la desinhibición – Contribuir a la integración grupal <p>Se van a formar dos grupos donde un participante de cada grupo va a intentar comunicar palabras que produzcan tranquilidad al grupo sin hablar ni escribir, sólo actuando cada palabra.</p>	<p>Material Lúdico</p> <p>Tarjetas</p> <p>Pizarra</p> <p>Marcadores</p> <p>Chupetes</p>	<p>cuarto y en donde se sentiría más tranquilo y relajado a lo que respondió” AHHHH ahí si pues licenn yo pensé que usted decía que hagamos eso en la calle”</p> <p>Más adelante se puso un video que contiene ejercicios de respiración guiada y posiciones de yoga que ayudan a disminuir el estrés. Donde se divirtieron y a su vez el participante le pregunto “Podemos hacer este video más seguido o un video másailable licen eso me ayudo a que se me vaya el estrés”.</p> <p>Para finalizar los participantes manifestaron que se sintieron más relajados y descargados al final del taller y que la técnica que más les gusto es el árbol de la vida y el formar un lugar seguro.</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades.</p>
<p>30 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo <p>-Explicación de que es el estrés, como afecta al cuerpo cuáles son sus tipos, como podemos manejarlo mediante pancartas.</p> <p>-Reproducción de video que contiene ejercicios de respiración guiada y posiciones de yoga que ayudan a disminuir el estrés.</p> <p>-Identificar nuestras fuentes de estrés mediante el juego “que haría fulanito en mi lugar”</p> <p>Donde se les pide a los participantes que formen un círculo en el medio del círculo van a estar tarjetas de colores donde en cada una el participante deberá escribir una palabra que contenga algo que les cause presión malestar o irritación. (Gonzales, 2015)</p> <p>Una vez que todos los participantes hayan escrito esto, se depositan los papeles nuevamente en el círculo se mezclan los papelitos, y se retoma a que los participantes escojan un papel y lea que dice detrás y entre todos escoger que técnica ya vista se acoplaría mejor a la resolución de cada problema. (Gonzales, 2015)</p>	<p>Papel brillante de colores.</p> <p>Marcadores</p> <p>Papelotes.</p> <p>Material Lúdico</p> <p>Figuras de Foami</p> <p>Cinta Adhesiva</p>	<p>Se espera que el 85% del grupo comprenda que es el estrés y como se lo puede identificar y a su vez como se lo puede combatir</p>	

<p>20 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre <p>-El Globo</p> <p>En esta parte se les va a entregar un globo a cada participante y comenzaran a inflarlo. En cada soplido cada participante deja salir algo que desea que desaparezca de si, de su vida, de su entorno o del mundo. (Gonzales, 2015)</p> <p>Luego tendrán que soltarlo y dejar que todo aquello que les produzca malestar se libere con el globo. (Gonzales, 2015)</p> <p>-Evaluar tras verbalizaciones con tarjetas de emojis como se sienten y que técnica se llevan consigo.</p>	<p>Globos Cinta Marcadores Tarjetas lúdicas de emojis</p>		<p>El 85% de los adolescentes logran captar la información para manejar el estrés en la pre comunidad.</p>
--------------------------	---	---	--	--

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Tabla 3:
Taller 3, Generar autoestima

1. Fecha	19/06/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.	<p>a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p> <p>b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p>		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Encuadre <p>Realizar un recordatorio de las normas establecidas. Introducción al tema autoestima con lluvia de ideas. Pre test, para evaluación de resultados.</p>	<p>Cartel Pinturas Marcador</p>	<p>Se da una introducción del tema, los pensamientos erróneos que a veces se crean, la importancia del autoestima a lo cual no</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea claro y conciso.</p>

<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caldeamiento inespecífico <p><u>Dinámica Prohibido Reír</u></p> <p>Objetivo de la dinámica Prohibido Reír:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Promover la interacción grupal de manera entretenida – Animar al grupo y modificar el clima grupal – Contribuir a la interacción grupal <p>Desarrollo</p> <p>Lo primero que se va a hacer es dividir al grupo en dos equipos, luego se les solicita que formen dos filas, una por cada equipo, enfrentadas.</p> <p>Cada fila deberá elegir el lado de una moneda (cara o cruz), el facilitador/a lanzará al piso la moneda y en función de la cara que quede hacia arriba dicha fila deberá hacer reír a la otra. Los integrantes de la otra fila deben intentar no reírse. (Lilian, 2019)</p> <p>Durante 30 segundos deberán mantenerse serio y evitar reírse, cada persona que se ría deberá abandonar la fila. Al finalizar los 30 segundos se vuelve a lanzar la moneda al aire y se repite el juego hasta que hay uno o varios ganadores en cada equipo. (Lilian, 2019)</p>	<p>Material Lúdico</p> <p>Moneda</p> <p>Pizarra</p> <p>Marcadores</p> <p>Caramelos</p>	<p>realizaron ninguna pregunta.</p> <p>Para clarificar de mejor forma el tema se pasó un corto animado y después se realizó una reflexión.</p> <p>el participante 5 manifestaba que “el autoestima es amarse a uno mismo”, participante 2 “ manifestaba “que sentirse inseguro es más fácil que sentirse seguro” participante 3 manifestaba “Es difícil ver cualidades positivas en alguien porque es más fácil ver las cosas que te azaran” Donde por consiguiente se les pidió que en un papelito escriban 5 aspectos positivos de la persona</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades.</p>
--------------------------	---	--	---	---

<p>30 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo <p>- Dinámica:” Presentarse unos a otros.”</p> <p>Por parejas, cada uno dibuja a su compañero mientras le entrevista para presentarlo posteriormente al resto del grupo; incluye preguntas en relación a su grado de autoestima. (Gonzales, 2015)</p> <p>-Dinámica los pensamientos erróneos</p> <p>Se explica al gran grupo la hoja “Los 10 mecanismos para crear pensamientos erróneos”.</p> <p>Se dividen en pequeños grupos. Cada grupo estudiará una hoja de casos, indicando los pensamientos erróneos que encuentre en los distintos casos y escribirá en cada recuadro un pensamiento positivo alternativo.</p> <p>-Presentación de video acerca del autoestima</p> <p>Reflexión del video</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Cartulinas</p> <p>Marcadores</p> <p>Esferos</p> <p>Material Lúdico</p> <p>Cinta Adhesiva</p> <p>Videos</p>	<p>que tienen a la izquierda en donde se demoraron 10 minutos hasta lograr encontrarlas y los participantes manifestaban” Esto está más difícil que mi deber de inglés” Hubo bastantes risas nerviosas pero al acabar de escribir se les pidió a los participantes que lean las los aspectos positivos que escribieron de cada persona y en donde al final del ejercicio les pregunte que como se sintieron y manifestaron que se sentían bien y motivadas porque no sabían que podían ser todos esos aspectos positivos.</p>	<p>Se espera que el 85% del grupo reconozca aspectos positivos de sí mismos y dejen de lado los pensamientos negativos.</p>
<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre <p>-El anuncio</p> <p>En una cartulina los participantes deben escribir una lista de, por lo menos, 5 cualidades positivas de su persona y 5 logros positivos en su vida (Gonzales, 2015)</p> <p>Mediante emojis muestran cómo se sienten al final del taller.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Esferos</p> <p>Pinturas</p> <p>Cinta</p> <p>Marcadores</p> <p>Tarjetas lúdicas de emojis</p>	<p>que se sentían bien y motivadas porque no sabían que podían ser todos esos aspectos positivos.</p>	<p>El 85% de los adolescentes logran captar la información para reconocer sus fortalezas y cualidades en si mismos.</p>

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Tabla 4.
Taller 4, La asertividad me ayuda a comunicarme mejor

1. Fecha	26/06/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.	a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo. b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Encuadre Realizar un recordatorio de las normas establecidas. Introducción al tema autoestima con lluvia de ideas. Pre test, para evaluación de resultados.	Cartel Pinturas Marcador	Los participantes se mostraban atentos e interesados y más que todo se dio esta interacción grupal tanto dinámica como	Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea claro y conciso.

<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caldeamiento inespecífico <p><u>Dinámica Saludos Múltiples</u></p> <p>Se van a saludar entre todos de distintas maneras. Van a experimentar con todos los integrantes, distintas maneras de saludarse. Todos los participantes estarán de pie. Una vez que están todos dispuestos se van proponiendo diferentes formas: con mano derecha, la izquierda atrás; con mano izquierda, la derecha atrás; con pie derecho; con rodilla izquierda, codo con codo; espalda con espalda; cabeza con cabeza; etc., finalmente que se saluden como más les guste (Clusim, 2019, pág. 1).</p>	<p>Material Lúdico</p> <p>Moneda</p> <p>Pizarra</p> <p>Marcadores</p> <p>Caramelos</p>	<p>de aprendizaje lo cual fortalece los objetivos de los talleres.</p> <p>Los participantes se muestran dudosos con respecto a si realizar ciertas preguntas por temor</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades.</p>
--------------------------	---	--	--	---

<p>45 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo <p>-Presentación de video didáctico para captar técnicas y definiciones. Duración 4 minutos</p> <p>-Dinámica diálogo dibujado</p> <p>Cada persona cogerá un color. Cuando todos lo tengan, deben formar parejas con personas que tengan un color distinto al suyo. Se sentará por parejas, enfrentados y en medio tendrán un trozo de papel continuo. Deben de dibujar algo que quieran compartir con esa persona o decirle. Durante este tiempo no está permitido hablar. Puede utilizarse música relajante que contribuya a la creación de un clima cómodo (Gonzales, 2015, pág. 60).</p> <p>-<u>Dinámica Pasivo, agresivo y asertivo</u></p> <p>El coordinador o la coordinadora deben iniciar la actividad con una lluvia de ideas acerca de la asertividad. Luego se les solicitará que en subgrupo escriban una lista de características corporales que identifican en las personas sumisas. A continuación se les pide que deambulen por el salón con actitud sumisa, utilizando sólo el lenguaje no verbal. En un momento se les solicita que se queden quietos como estatuas adoptando un gesto sumiso (Gonzales, 2015, pág. 71).</p> <p>El facilitador/a les comenta acerca de los comportamientos y los gestos que identificó durante la primera parte de la actividad. Luego se les pide que repitan la dinámica modificando la actitud de pasivos a agresivos (Gonzales, 2015, pág. 72).</p> <p>Para finalizar, en subgrupo, los integrantes deben elaborar una lista de comportamientos de una persona asertiva. Tomando como base de trabajo las características pasivas y agresivas que el coordinador/a les comentó anteriormente (Gonzales, 2015, pág. 72).</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Mascaras</p> <p>Sombreros</p> <p>Disfraces</p> <p>Marcadores</p> <p>Esferos</p> <p>Material Lúdico</p> <p>Cinta Adhesiva</p> <p>Videos</p>	<p>a que el moderador se burle de las mismas.</p> <p>Se realiza lluvia de ideas y se promueve a la participación conjunta para que sientan más libertad de expresarse.</p>	<p>Se espera que el 85% del grupo reconozca las diferencias entre asertividad y agresividad.</p> <p>A su vez que los participantes mejoran la comunicación gracias a la asertividad.</p>
--------------------------	--	--	--	--

<p>10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre <p>-Se hace un círculo y cada uno expresa que es lo que aprendieron o entendieron por asertividad. Que técnicas se llevan consigo. Autoevaluación por emojis en cómo se sintieron</p>	<p>Cartulina Esferos Pinturas Cinta Marcadores Tarjetas lúdicas de emojis</p>		<p>El 85% de los adolescentes logran captar que la asertividad facilita la comunicación.</p>
--------------------------	--	---	--	--

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Tabla 5.
Taller 5, Expresando mis emociones

1. Fecha	10/07/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo-Julio del 2019.	<p>a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p> <p>b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.</p>		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Encuadre <p>Realizar un recordatorio de las normas establecidas. Introducción al tema autoestima con lluvia de ideas. Pre test, para evaluación de resultados.</p>	<p>Cartel Pinturas Marcador</p>	<p>En ocasiones, las actividades son ejecutadas idóneamente, pero en otras no. Ya que se presentan contratiempos debido a la visita de distintos entes de la alcaldía de Quito que acuden a realizar una visita de inspección del trato a los participantes y a su vez del uso de las instalaciones.</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea clara y concisa.</p>

<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caldeamiento inespecífico <p><u>Dinámica poseídos por la Buena Onda</u></p> <p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> – Generar un clima de distensión – Promover la interacción grupal de manera entretenida <p>Se les debe informar a los participantes que para empezar deberán dejar que su cuerpo sea poseído por la buena onda.</p> <p>El coordinador o la coordinadora solicitarán al grupo que se paren y lentamente caminen y se dispersen por todo el salón. Al ritmo de una música tranquila y animada deberán mover de manera relajada todo su cuerpo buscando descontracturarse. El facilitador o la facilitadora cambiarán la música por una con más ritmo y les dará órdenes a los integrantes. Primero se les solicita que extiendan sus manos y pies y hagan de cuenta que sus dedos absorben las buenas ondas del ambiente. (Gonzales, 2015)</p> <p>Esas buenas ondas se desplazan por sus brazos y piernas sacudiéndose hasta llegar al centro del pecho. La panza comienza a moverse tratando de expulsar la mala onda, sube hasta la garganta y se abre la boca para expulsar toda la mala onda. (Gonzales, 2015)</p>	<p>Material Lúdico</p> <p>Música</p> <p>Pizarra</p> <p>Marcadores</p> <p>Caramelos</p>		<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades.</p>
--------------------------	---	--	--	---

<p>30 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo <p>-Papelote de acuerdo a la importancia de las emociones y cuantas existen.</p> <p>-Video para evocar las emociones y reconocerlas mediante actividad musical.</p> <p>Al escuchar el video resolver las actividades del mismo en hojas de trabajo.</p> <p>-Charada de las emociones</p> <p>Se utilizan 18 tarjetas de emociones se divide en dos grupos en donde cada grupo tiene que adivinar la emoción mediante mímicas y explicar que cosas o acciones producen que se sientan de tal manera. (Cruz, 2010)</p> <p>-Dominó de los sentimientos</p> <p>Se forman 2 grupos. A cada grupo se les da un juego del Dominó, el cual esta modificado con situaciones y emociones y de debe ir uniendo de acuerdo a la situación. (Gonzales, 2015)</p> <p>Cuando la mayoría de grupos acaba se sientan en un círculo y se da una lluvia de ideas sobre cómo les ha ido en el juego. (Gonzales, 2015)</p> <p>Si no se sabe cómo empezar con estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se han sentido en el juego? - ¿Cómo empezaron el juego? - ¿Cuál creen que era la finalidad del juego? - ¿Hubierais podido acabar sin necesitar la ayuda de los Demás? 	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Tarjetas lúdicas de las emociones</p> <p>Marcadores</p> <p>Esferos</p> <p>Material Lúdico</p> <p>Cinta Adhesiva</p> <p>Videos</p>		<p>Se espera que el 85% del grupo reconozca los sentimientos que cada uno posee.</p> <p>A su vez que los participantes aprendan a evocar las emociones.</p>
--------------------------	---	---	--	---

<p>4. minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre <p>-Se hace un círculo y cada uno expresa que es lo que sintieron y porque son importantes las emociones mediante la lana.</p> <p>Que técnicas se llevan consigo.</p> <p>Autoevaluación por emojis en cómo se sintieron</p>	<p>Lana</p> <p>Tarjetas lúdicas de emojis</p>		<p>El 85% de los adolescentes logran entender cuáles son los sentimientos y la importancia que estos tienen.</p>
--------------------------	--	---	--	--

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Tabla 6:
Taller 6 Cierre, Habilidades de planificación.

1. Fecha	17/07/2019			
2. Objetivos	General	Específico		
	Desarrollar habilidades sociales para el ingreso en la comunidad terapéutica de adicciones a través del juego cooperativo para adolescentes de 14 a 16 años que acuden a la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación en consumo durante el periodo Marzo- Julio del 2019.	a) Ejecutar talleres para el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo. b) Aplicar el juego cooperativo en los adolescentes para el desarrollo de habilidades sociales en la pre comunidad de una institución pública de rehabilitación por consumo.		
3. Desarrollo del cronograma de las actividades.				
Tiempo	Estrategias metodológicas	Recursos	Observaciones	Resultados Esperados
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Encuadre Realizar un recordatorio de las normas establecidas. Introducción al tema autoestima con lluvia de ideas. Pre test, para evaluación de resultados.	Cartel Pinturas Marcador	El grupo de participantes se sintieron emotivos por el cierre del proyecto. Los participantes se mostraron colaborativos y predispuestos a culminar el taller de la mejor forma realizan	Se espera que el 90% del grupo recuerde las normas dentro del taller y que la introducción al tema sea claro y conciso.

<p>15 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caldeamiento inespecífico <p>-Dinámica Descalabro Organizado</p> <p>Generar un clima de distensión Promover la interacción grupal de manera entretenida</p> <p>Desarrollo</p> <p>El coordinador o la coordinadora le informarán al grupo que se han recibido mensajes para cada uno de los participantes. Los mismos deben ser entregados a las personas y nadie puede conocer la información que aparece en los mismos. (Gonzales, 2015)</p> <p>Hay que entregarle a cada integrante una tarjeta para que la lee de manera individual, ningún otro compañero/a debe saber que dice la tarjeta ajena. Posible contenido de las tarjetas, todas deberían empezar diciendo «mientras hay música sonando. (Gonzales, 2015)</p>	<p>Material Lúdico Música Tarjetas con frases Caramelos</p>	<p>distintas trabajos manuales de lo que se llevan de todos los talleres.</p>	<p>Se espera que el 90% del grupo baje el nivel de resistencia y se acople a las actividades.</p>
--------------------------	--	---	---	---

<p>30 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo <p>-Dramatizaciones</p> <p>Se divide en dos grupos, a cada grupo se le entrega un modelo de toma de decisiones, donde tendrán 10 minutos para leer y van a responder a situaciones conflictivas basándose en la tabla mediante dramatizaciones.</p> <p>- Lluvia de ideas sobre las formas en que las personas toman las decisiones.</p> <p>En grupos pequeños, reflexionan sobre las ventajas, desventajas y consecuencias posibles de cada una de las formas de tomar las decisiones que han surgido en la lluvia de ideas (rellenan la tabla de la hoja “¿Cómo se toman las decisiones?”). (Gonzales, 2015)</p> <p>Cada grupo expone sus respuestas.</p> <p>-video de YouTube que hace resumen de la importancia de planificar y tomar decisiones.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Vdx0OxbiBL8</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Tarjetas lúdicas de las emociones</p> <p>Marcadores</p> <p>Esferos</p> <p>Material Lúdico</p> <p>Cinta Adhesiva</p> <p>Videos</p>		<p>Se espera que el 85% del grupo aprenda a planificar y aprender técnicas para manejar la toma de decisiones.</p>
<p>11 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre <p>-Técnica - balance del día (lo que me llevo del grupo)</p> <p>Desarrollo: Solicitar que los participantes hagan el círculo en el centro de la sala para verbalizar o expresar lo más sobresaliente o relevante que podrían llevar consigo del aprendizaje adquirido en el día. (Gonzales, 2015)</p> <p>Mediante tarjetas de emojis puntuar como se sintieron durante los talleres.</p>	<p>Tarjetas lúdicas de emojis</p>		<p>El 85% de los adolescentes logran entender cuál es la importancia de planificar y tomar decisiones</p>

Nota: Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Segunda parte

1. Justificación

La adolescencia es una etapa importante en el crecimiento de las personas porque conlleva a un proceso de transformación física, biológica, social, psicológica, etc., tomando en cuenta que es una época de cambios y es ahí cuando el individuo trata de descubrir su verdadera identidad. Por lo tanto se convierte en un período crucial y de gran importancia en el crecimiento de la persona.

El proyecto se da con base a un diagnóstico realizado en una institución pública de rehabilitación en la parroquia de Conocoto que tiene como meta generar recursos a los adolescentes para que puedan dejar el consumo de estupefacientes.

Esta sistematización se ejecutó a partir del diagnóstico realizado en conjunto con la institución para identificar los problemas que presentan los adolescentes, principalmente en lo que refiere al consumo prematuro de sustancias estupefacientes, como son las drogas, y que a su vez generan otros inconvenientes que involucran, no solamente a los adolescentes en mención, sino también a su entorno, como son los amigos, compañeros, vecinos y sobre todo a sus familiares, creando ambientes de incertidumbre y preocupación para quienes les rodean y a la vez convirtiéndoles en personas vulnerables.

Frente a ello se planteó una propuesta de desarrollo de habilidades sociales en adolescentes, las mismas que de acuerdo a estudios en cuanto al tema de drogadicción, se considera que estas habilidades sociales son de suma importancia para que los

adolescentes puedan realizar su proceso de rehabilitación que ayudan al fomento de conductas pro sociales y a su vez permiten al adolescente afrontar problemas de la vida diaria.

En relación al análisis estadístico del resultado del test diagnóstico de Goldstein, surge la necesidad de desarrollar habilidades sociales ya que se mostró un porcentaje del 90% de deficiencia. Así también en los resultados que se concluyeron a partir del taller 4, relacionado con la asertividad, dio como porcentaje que un 60% de los participantes habían mejorado en lo referente a la expresión de sentimientos, asertividad y manejo de normas y hábitos.

A través de esta sistematización se propondrá en trabajo conjunto con el centro, aplicar estas estrategias para mantenerle ocupado a esta población de jóvenes a través de varias actividades como Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales, ya que dentro de la pre-comunidad se utilizan frecuentemente los juegos competitivos.

2. Caracterización de los beneficiarios

El proyecto está dirigido a los adolescentes de la pre comunidad, por lo cual ellos serían los beneficiarios directos de este proyecto. Los adolescentes que ingresan a la precomunidad los cuales oscilan entre los 14 y 16 años de edad y son de sexo masculino.

Proviene de hogares con un nivel socio económico bajo, cuyos empleos son mayoritariamente vendedores ambulantes, trabajadores de la construcción, empleadas domésticas por horas, parquean carros, betuneros, cantantes en los buses de transporte público, entre otras similares.

Los 5 adolescentes con los que se trabajó en la pre comunidad ingresaron el 9 de abril del 2019, en donde 3 de los participantes se encontraban en consumo de base de cocaína y crack, mientras que los 2 participantes restantes, se encontraban en consumo de marihuana, alcohol y droga H, la cual está compuesta de heroína, cafeína y diltiazem, por lo cual estos últimos participantes requirieron más control y medicación por parte del psiquiatra ya que su proceso de desintoxicación abarcaba cuadros agudos de fiebre, diarrea, dolor abdominal, alucinaciones y agresividad.

Antes de abordar los talleres para el proyecto planteado la institución solicitó un acompañamiento personalizado con los adolescentes de la pre comunidad, para de esta manera bajar los niveles de ansiedad que presentaban los mismos, y de esta forma evitar que se dé un alto índice de deserción en la pre comunidad.

3. Análisis de la información e Interpretación.

En el proceso de la planificación y ejecución de los talleres se tomó como prioridad implementar el desarrollo de habilidades sociales a través del juego cooperativo en adolescentes que acuden a la pre comunidad. Al culminar los talleres se utilizó diez días más para poder elaborar material didáctico como fichas de trabajo, tarjetas decorativas que tenían como tema los hábitos dentro de la comunidad, los cuales serían recursos para los operadores de la comunidad para poder continuar con el proyecto.

Dentro de las limitaciones que inciden en la intervención en la cualificación del desarrollo de habilidades sociales, se encuentra la cancelación de talleres por imprevistos de la institución lo cual no favorecía en la secuencia de los talleres y provocaba que los participantes se confundieran en los temas.

En el primer taller se observó que a los participantes se les dificultaba el plantear las normas que se llevarían a cabo por los seis talleres por lo cual se procedió a explicar la importancia de las mismas. En este taller los participantes se mostraban con temor a participar ya que sentían que si respondían algo de forma errónea serían juzgados y por ende se les pediría que salgan del programa de la comunidad.

Se tuvo que agregar una hora extra al taller ya que se esclareció las dudas acerca de la propuesta del contenido y propósito de los talleres, mediante estrategias metodológicas, como la lluvia de ideas, fichas y un cuadro comparativo. Lo cual tuvo como resultado tranquilidad y un concepto claro acerca de lo que se iba a trabajar y a

su vez se explicó que ninguno de los reactivos aplicados no tendrá influencia en la estadía en la comunidad.

Entre las limitaciones que se evidenciaba en este primer taller fueron cuestiones circunstanciales externas al proyecto como actividades recreacionales, a su vez existía cierta predisposición por parte de los participantes hacia los talleres, lo cual dificultó el desarrollo del primer taller.

En cuanto al segundo taller los participantes se mostraban entusiasmados al asistir al taller en comparación con el primer taller, a su vez los participantes manifestaron que se sintieron más relajados y descargados al final del taller y que la técnica que más les gusto es el árbol de la vida y el formar un lugar seguro.

En cuanto a las limitaciones presentadas en el mismo es que existió la deserción de 3 participantes, lo cual creó ansiedad en el grupo y quisieron seguir a sus compañeros con la idea de deserción. La mayoría de participantes contemplaron la idea de abandonar la comunidad por lo cual se tuvo que realizar una contención.

En el tercer taller algunos de los participantes se encontraban apáticos mientras que otros entusiasmados, al aplicar el inventario de emociones se denotó que existían factores externos que habían afectado de manera negativa al estado de los participantes los cuales presentaron atención dispersa durante la aplicación de reactivos y a su vez en la participación del taller.

En el cuarto taller para empezar se realizó una lluvia de ideas lo cual se promueve a la participación conjunta para que sientan más libertad de expresarse, con el fin de recordar lo aprendido en los anteriores talleres, y a su vez se esclareció dudas realizadas por los participantes. Se realizaron trabajos manuales revelando las habilidades individuales y el trabajo conjunto.

Las limitaciones influyentes en la participación total fue el horario que se estableció en el cronograma, las actividades se suscitaban a las 11:30am hasta las 13:00pm; horario en el que el grupo de beneficiarios se acercaban un tanto cansados, desgastados por actividades curriculares previas, una hora que comentaban querer salir a almorzar o a recrearse varios minutos, pero gracias a la aplicación de estrategias de retroalimentación de ambas partes, participante e instructor se pudo sobrellevar en un muy buen grado esta afectación. Un ejemplo a comentar, fue la utilización de recompensas como estrategias para que los participantes logren realizar actividades a través de ello, la atención retornaba y así como su motivación.

En el quinto taller ya se puede observar como el juego cooperativo es eficiente en el desarrollo e incremento de habilidades sociales, ya que el impacto se da en la mejora de las relaciones entre pares, como también con las autoridades y educadores, a su vez se evita los enfrentamientos con los compañeros al realizar las actividades.

Finalmente, el último taller que sugería ítems de desarrollo con más complejidad de las temáticas en la intervención, sobre todo, temas pertenecientes a la conclusión del proyecto, se observan varios aspectos durante su desarrollo.

El grupo de participantes se sintieron emotivos por el cierre del proyecto y a su vez esto muestra la nueva faceta en donde ya pueden expresar sus sentimientos sin sentir vergüenza o temor al hacerlo. Los participantes se mostraron colaborativos y predispuestos a culminar el taller de la mejor forma realizan distintos trabajos manuales de lo que se llevan de todos los talleres.

La principal limitación que se evidencio en cuanto a lo recopilado en los seis talleres es que los participantes respondían y actuaban de acuerdo al estado emocional en que se encontraban, ya que la mayor parte del tiempo los participantes que se comunicaban con sus familiares recibían noticias de su entorno que era desfavorables lo cual desembocaba en una apatía y una afectación emocional durante la ejecución del taller, esto influía significativamente en el desempeño de estas actividades

7.1. Análisis cuantitativo

7.2. Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein

El análisis de la evaluación representa valoraciones de las habilidades sociales que presentan los adolescentes que ingresan a la pre comunidad de una comunidad terapéutica.

Tabla 7.
Escala de evaluación de habilidades sociales de Arnold Goldstein

CATEGORIA	PUNTAJE
Excelente Nivel	205 o +
Buen Nivel	157 a 204
Normal Nivel	78 a 156
Bajo Nivel	26 a 77
Deficiente Nivel	0 a 25

Nota: Resultados de los análisis de evaluación

Figura 2. Resultados

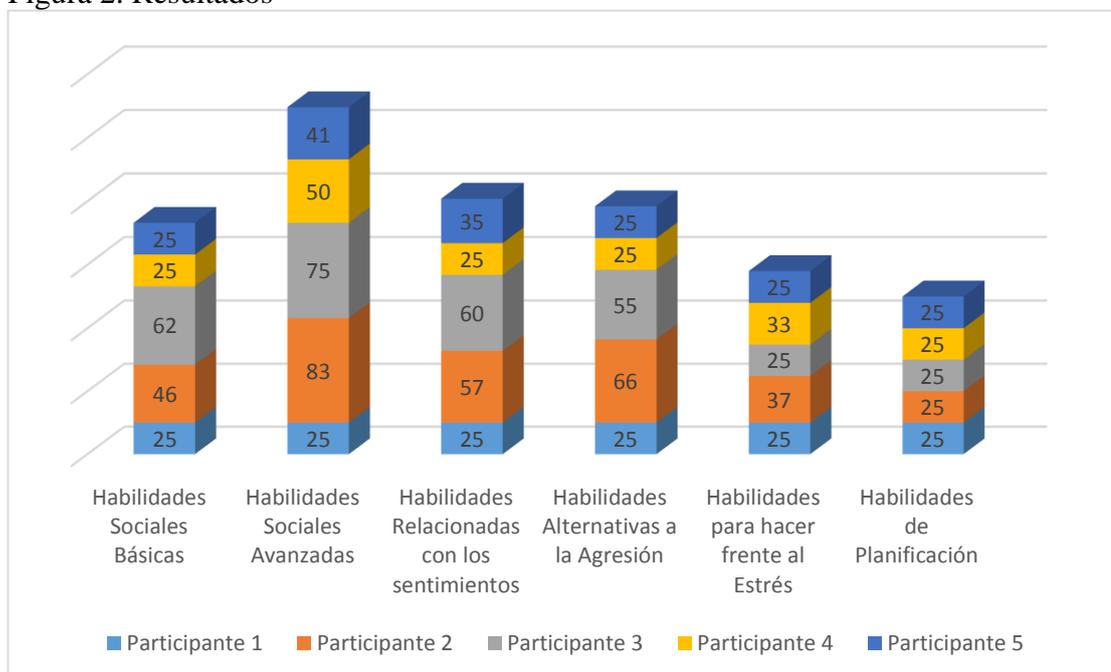


Figura 2. Resultados
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

Los resultados de la Figura 2 son en base al test de Goldstein que se utilizó como instrumento diagnóstico de habilidades sociales, en donde los 5 participantes de la pre comunidad a los cuales se les aplicó este instrumento, presentaron entre un bajo y deficiente nivel en las seis categorías de habilidades sociales de Goldstein.

Además se observó las siguientes actitudes que se daban con frecuencia: un mínimo nivel de solidaridad, no aceptaban sugerencias, también había violencia física y verbal constante entre pares y hacia los educadores; existía poca tolerancia a la frustración, lo que impedía el control de sus impulsos, se desataban continuas discusiones y algunas de ellas bastante agresivas cuyo resultado eran los gritos estridentes y el rechazo de quienes lo rodean, la mayor parte del tiempo se resistían a la ayuda y exigían recibir sin dar nada a cambio a sus compañeros y educadores a cargo. Además, se logró identificar actitudes de rechazo a las relaciones sociales, como la imposibilidad de mantener una conversación sin la utilización de epítetos u ofensas, constantemente no daban las gracias posterior a la obtención de algo, no realizaban el pertinente saludo, no participaban en actividades propuestas sin la necesidad de obtener una gratificación material, no ofrecían disculpas tras cometer un error u ofensa, no expresaban sentimientos o comprendían sentimientos de otros, no ejercían autocontrol, entre otros factores que afectaban su desarrollo y su reinserción social. Teniendo en cuenta estos resultados, se procedió a la aplicación de talleres en donde se abarcaba por cada taller categorías de habilidades sociales.

En cuanto al test de estrés que se lo aplico en el segundo taller se encontraron los siguientes resultados.

Figura 3. Estrés

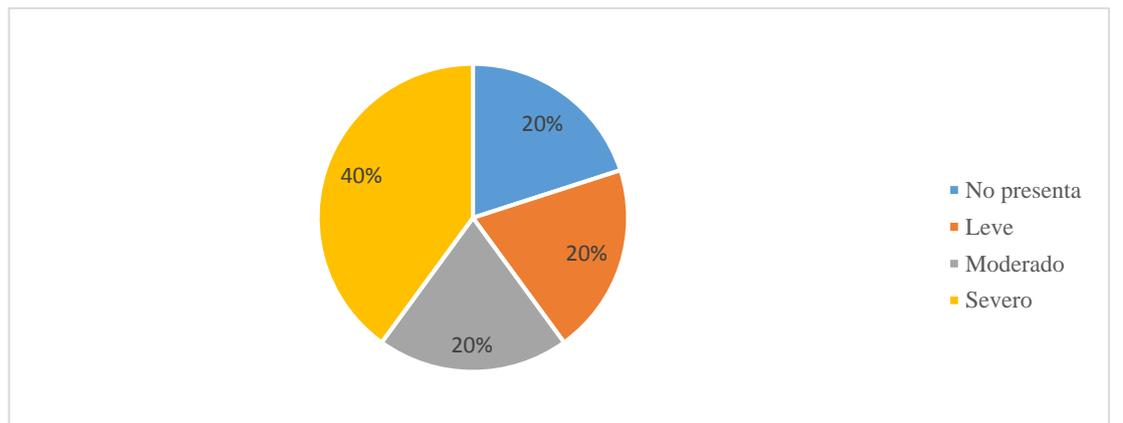


Figura 3. Estrés
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

En cuanto a los resultados generales del grupo se podría decir que el 40% de los participantes posee un nivel severo de estrés lo cual podría significar que este grupo de participantes se encuentran presentando altos grados de ansiedad. Lo cual me da un porcentaje sobre lo cual hay que trabajar y bajar este nivel de estrés.

En cuanto al 20% presenta un porcentaje moderado lo cual indicaría que los participantes están atravesando una combinación de enojo o irritabilidad, ansiedad, las tres emociones del estrés lo cual indica que se debe reducir estos niveles de estrés.

En cuanto al 20% del grupo muestra que siente estrés de vez en cuando pero no causa mayor dificultad en su rutina cotidiana.

Finalmente el 20% no presentaron estrés lo cual indica que no existe malestar corporal ni mental ya que su puntuación total en sus respuestas era 0.

En cuanto al test de autoestima que se lo aplico al finalizar el tercer taller se encontraron los siguientes resultados:

Figura 4. Autoestima

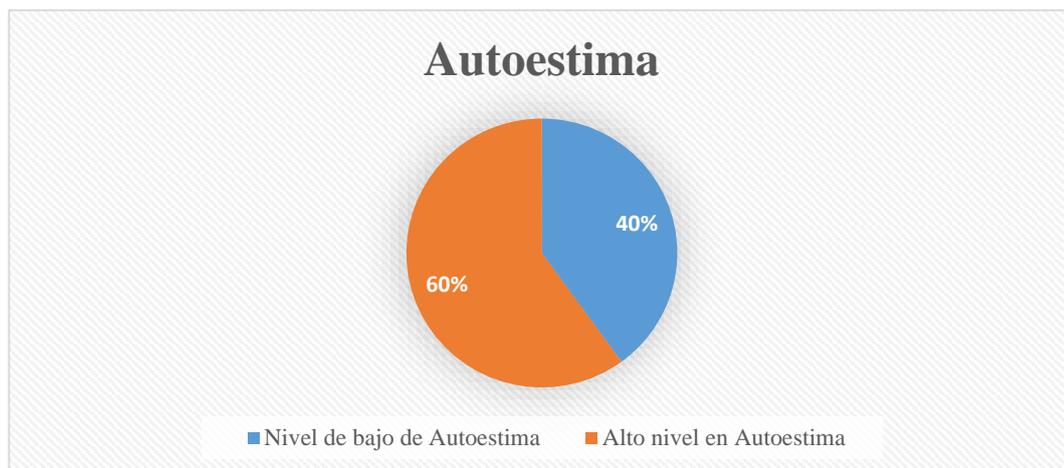


Figura 4. Autoestima
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 60 % de los participantes presentan un alto nivel de autoestima lo cual quiere decir que valoran de forma positiva sus experiencias aunque también puede que sean críticos con sus actuaciones negativas.

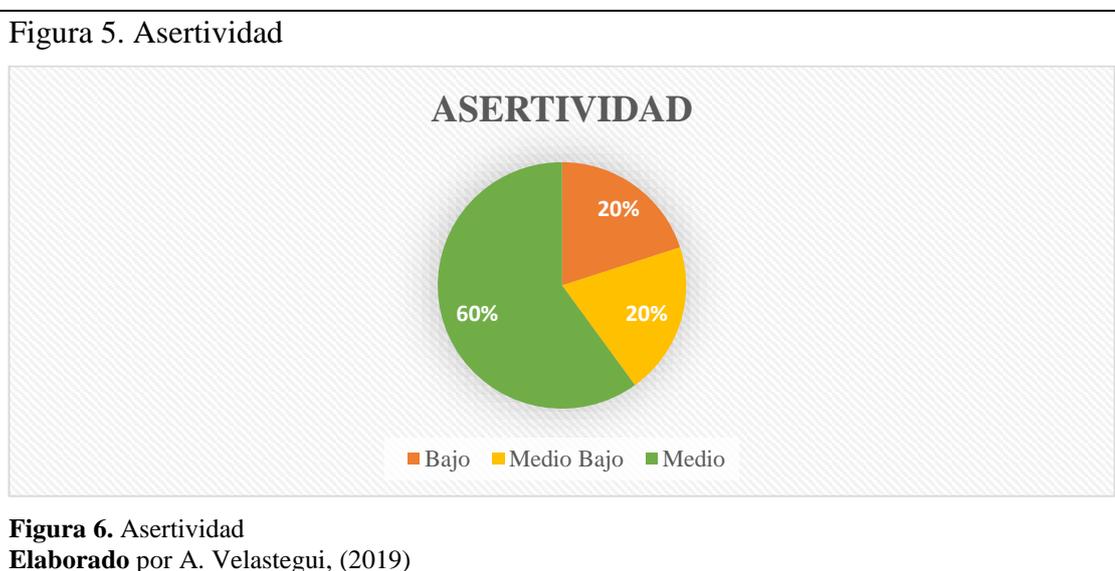
El 40% de los participantes presentan un bajo nivel de autoestima lo cual se puede catalogar como inseguridad, falta de confianza en sí mismos y no tener la percepción de ser buenos realizando actividades cotidianas.

En cuanto al test de asertividad que se lo aplico al finalizar el cuarto taller se encontraron los siguientes resultados:

En cuanto a los resultados generales del grupo se podría decir que el 60% de los participantes posee un porcentaje medio lo cual indica que normalmente es asertivo, es decir que expresan sentimientos tanto positivos como negativos, además presenta la capacidad de hablar de propios gustos e intereses, expresa sus opiniones sin dificultad.

En cuanto a el 20% presenta un porcentaje medio bajo el cual muestra que creer en unos derechos para sí y para los demás, pero responde de manera agresiva cuando alguien cuestiona sus opiniones.

Finalmente el 20% presenta un nivel bajo en asertividad ya que muestra el habla demasiado precipitada, habla tajante, realiza constantes interrupciones, y ocupa insultos y amenazas para expresarse.



Finalmente el test de Goldstein fue aplicado al finalizar todos los talleres para lograr recabara los resultados frente al desarrollo de habilidades sociales mediante el uso del juego cooperativo. Por lo cual en las habilidades sociales básicas se encontraron los siguientes resultados.

Figura 6. Habilidades sociales Básicas

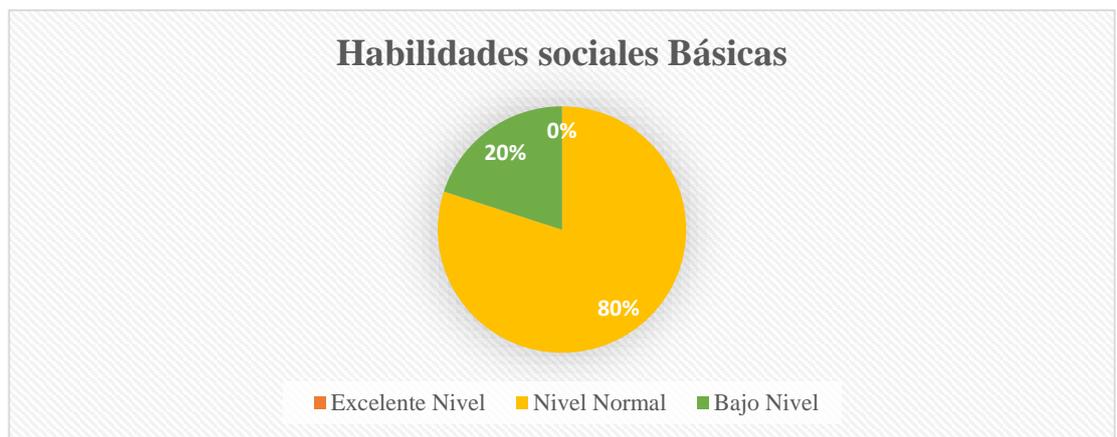


Figura 7. Habilidades sociales Básicas
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

En cuanto a los resultados generales del grupo se denota que el 80% de los participantes posee un porcentaje normal de habilidades sociales básicas lo cual indica que los participantes pueden escuchar sin interrumpir, a su vez son capaces de mantener una conversación, pueden formular preguntas y dar las gracias, y finalmente son capaces de reconocer elogios y saber responder ante los mismos.

En cuanto al 20% presenta un bajo nivel en el desarrollo de habilidades sociales básicas los cuales constan de regulación conducta ante necesidades básicas o manifestar pedido de atención y a su vez el seguir normas y hábitos.

En cuanto a lo que refiere a habilidades sociales avanzadas se muestran los siguientes resultados recopilados del reactivo.

Figura 7. Habilidades sociales Avanzadas

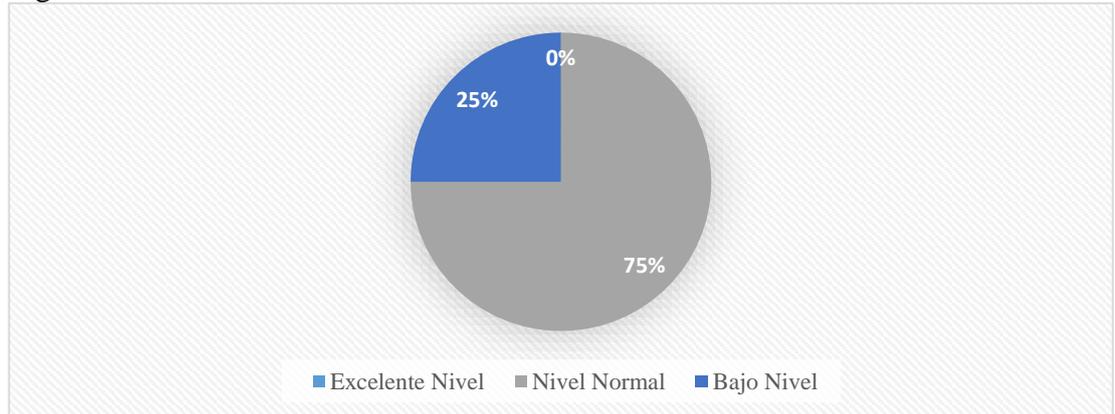


Figura 8. Habilidades sociales Avanzadas
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 75 % de los participantes poseen un porcentaje normal lo cual refleja la capacidad de seguir normas y hábitos, a su vez se muestra la habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto y de poder hacer espontáneamente un cumplido un halago.

En cuanto al 25% de los participantes poseen un bajo nivel lo cual muestra que la interacción con las personas no es adecuada, no logra reconocer cuando comete errores, no se muestra participativo y le dificulta seguir instrucciones.

En cuanto a lo que refiere a Habilidades Relacionadas con los sentimientos se muestran los siguientes resultados recabados del test:

Figura 8. Habilidades Relacionadas con los sentimientos

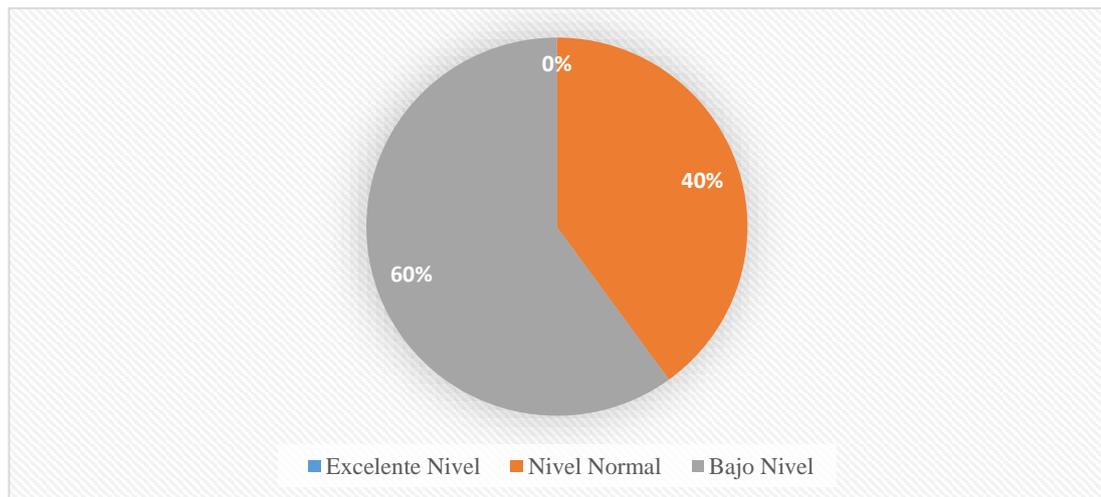


Figura 9. Habilidades Relacionadas con los sentimientos
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 60% presenta un porcentaje normal para relacionarse con los sentimientos lo cual enmarca que tiene buena capacidad para expresar las propias opiniones y sentimientos pero no se expresa de manera adecuada cuando siente enfado o sentimientos negativos.

El 40% de los participantes presenta un bajo nivel para relacionarse con sus sentimientos, ya que a pesar de haber trabajado este tema existen limitaciones como el factor contextual donde se desenvuelven los participantes, donde manifestaron que la agresividad es la forma para manejarse cotidianamente y es lo que han aprendido desde su niñez por medio de sus padres que mostrar sentimientos o manejarlos es una forma de debilidad y los participantes no pueden acceder a mostrarse débiles.

En cuanto a las habilidades alternativas a la agresión los resultados recabados fueron los siguientes:

Figura 9. Habilidades Alternativas a la Agresión

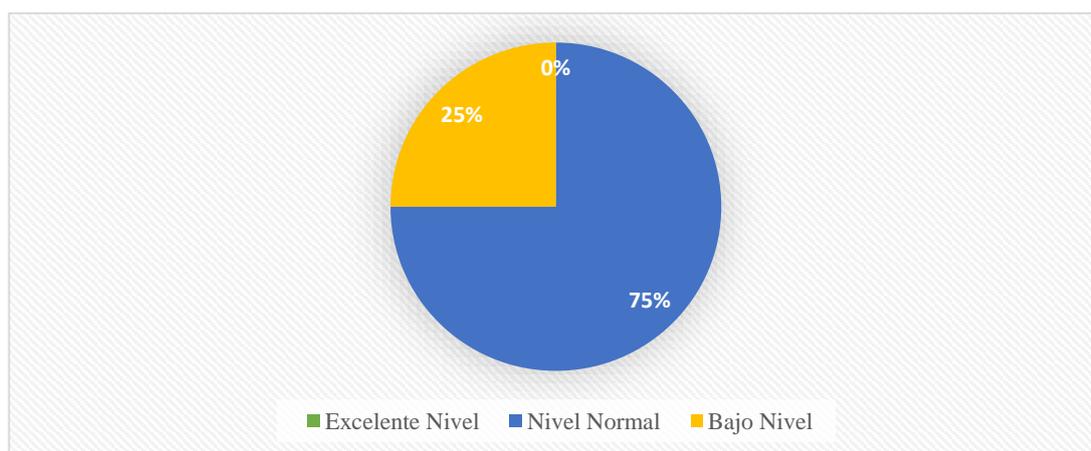


Figura 10. Habilidades Alternativas a la Agresión
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 75% de los participantes presenta un nivel normal para mantener el auto-control, defender los propios derechos, puede responder a las bromas de manera idónea, a su vez es capaz de evitar situaciones problemáticas con los demás, u compartir sus cosas con los demás participantes.

El 25% de los participantes presenta un nivel bajo para generar alternativas a la agresión lo cual significa que no logran evitar las interacciones que son negativas.

En cuanto a las habilidades para hacer frente al estrés los resultados recabados fueron los siguientes:

Figura 10. Habilidades para hacer frente al Estrés

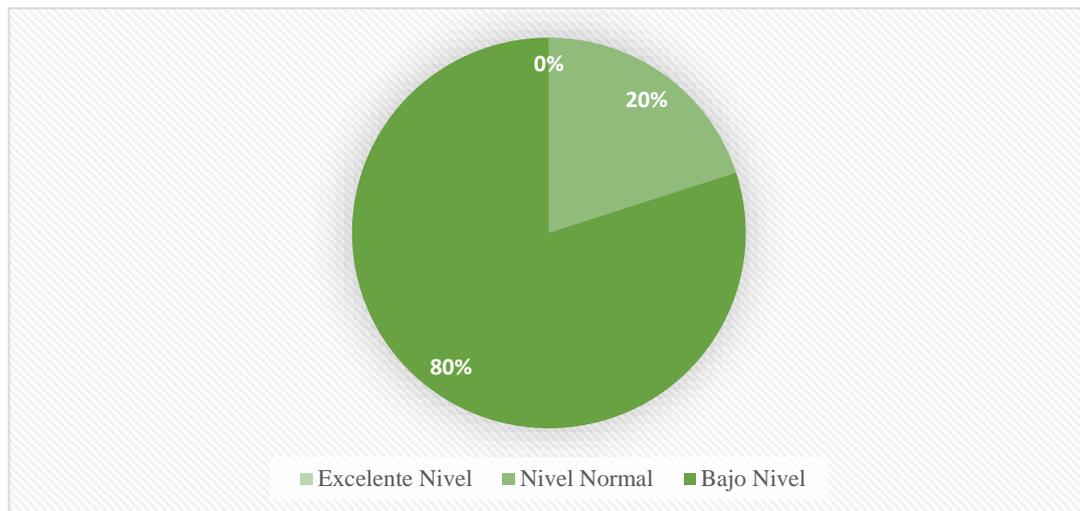


Figura 11. Habilidades para hacer frente al Estrés
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 80% de los participantes presenta un nivel bajo para hacer frente al estrés, ya que siente presión y ansiedad cuando se enfrenta al fracaso, o debe responder a alguna acusación, se siente preocupado cuando debe prepararse para una conversación difícil.

El 62% de los participantes presenta un normal bajo para hacer frente al estrés, ya que sabe cuándo decir no frente a la persuasión de individuos para ejecutar conductas negativas, puede formular una queja de manera asertiva y a su vez logra responder frente a situaciones que resultan sobrecogedoras.

En cuanto a las habilidades de Planificación los resultados recabados fueron los siguientes:

Figura 11. Habilidades de planificación

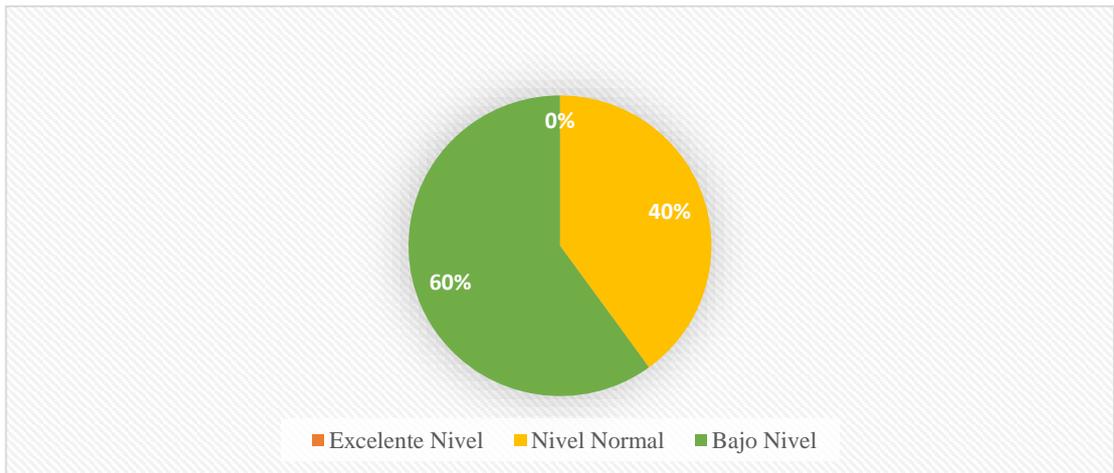


Figura 12. Habilidades de planificación
Elaborado por A. Velastegui, (2019)

El 60% de los participantes presenta un nivel normal habilidades de planificación, lo cual hace alusión a que los participantes se muestran capaces de trazarse objetivos, resolver problemas según su importancia, logran tomar decisiones eficaces, y se enfocan en cumplir sus tareas.

El 40% de los participantes presenta un nivel bajo en habilidades de planificación, ya que no logran concluir tareas asignadas, se les dificulta establecer metas y objetivos a futuro y no concibe planes realistas, a su vez no toma decisiones de manera elocuente.

4. Principales logros del aprendizaje

En la comunidad terapéutica de esta institución de rehabilitación las relaciones diarias mejoraron, ya que las actividades planteadas cotidianamente dentro de la misma se desarrollaron con más facilidad y naturalidad respetando los horarios de alimentación, higiene personal, tareas escolares, entre otras.

Actualmente los adolescentes de la pre comunidad han forjado relaciones interpersonales más cordiales, logran y materiales lúdicos como escolares entre quienes se encuentran desarrollando las actividades, dan uso al diálogo de manera más frecuente en lugar de usar la violencia física para la resolución de diferencias con sus compañeros, se muestran empáticos con los demás integrantes del grupo.

Se encuentra mayor interés por parte de los participantes el lograr desarrollar de manera satisfactoria las habilidades sociales básicas dentro de la comunidad, en donde las que se hacen presente con mayor frecuencia es el saludar y dar las gracias, algunos participantes limpian su cuarto o áreas del jardín sin que ningún operador se los proponga, otros enseñan los juegos cooperativos a los participantes nuevos que ingresan a la pre comunidad, ayudando a que los mismos se sientan más cómodos dentro del espacio.

En cuanto a lo que refiere al proyecto desde el ámbito interno no existió dificultad en el diagnóstico y en la aplicación de los reactivos, más si hubo inconvenientes en cuanto a horarios y tiempo de ejecución de los talleres ya que existieron actividades no planificadas que perjudicaron la aplicación del proyecto y su consecutividad, por lo cual no se alcanzaron completamente los resultados esperados.

El principal instrumento dentro del proyecto son los juegos cooperativos, ya que con estos se buscaba apartar los miedos y temores del adolescente, ya que mediante el juego ninguna idea es errónea, no existen ganadores o perdedores, se da un trabajo en conjunto para alcanzar objetivos, respetando el aporte en ideas o sugerencias que brinda cada uno.

El grupo con el que se trabajó fueron adolescentes de la pre comunidad, en situación de vulnerabilidad por las condiciones que atraviesan, mayoritariamente por el consumo de sustancias psicotrópicas o por situación de calle, por lo que el juego no es frecuente en sus actividades diarias, por lo que les permite distraerse y también aprender.

Se pudo observar también que los niveles de agresividad disminuyeron, ya que anteriormente la violencia física y verbal era constante con sus compañeros y en su vida cotidiana. Pero cuando los participantes sienten ira buscan manejarla con meditación o por uso de la palabra en el grupo de apoyo en la comunidad terapéutica. Se logró que los participantes generen vínculos afectivos con sus pares, es decir que se dieron actitudes de empatía con sus compañeros, ahora eran capaces de manifestar muestras de afecto con las personas de la comunidad y su familia, lo cual ayudo significativamente a la interacción con la comunidad y en su proceso de rehabilitación.

Conclusiones

En el proyecto se pudo denotar que para que los participantes logren desarrollar habilidades sociales mediante el juego cooperativo de manera satisfactoria, se necesitó el apoyo de los padres de familia, ya que los participantes se sentían motivados emocionalmente por los mismos.

La familia resulto ser un elemento fundamental dentro del proyecto ya que los participantes trasladaron el juego cooperativo a sus hogares y lo acoplaron de manera positiva dentro del mismo, mejorando de igual forma la interacción con sus pares.

El juego cooperativo permite que los adolescentes asuman y acaten reglas cuando juegan, lo cual después se traslada en respetar las normas sociales de interacción.

El taller enfocado en juegos cooperativos provee un trabajo en conjunto lo cual permite no solo desarrollar habilidades sociales sino una interacción grupal con la comunidad terapéutica.

En base a los resultados que se obtuvieron, de cierta forma responden a los objetivos planteados ya que se notaron cambios significativos en el desarrollo de habilidades sociales, lo cual es un indicador que los juegos cooperativos son eficaces para que el adolescente mejore la interacción social y se desenvuelva positivamente con las personas que forman parte de la comunidad terapéutica.

Recomendaciones

- La utilización del juego cooperativo como un instrumento eficaz en el desarrollo de habilidades sociales, las cuales ayudan al desenvolvimiento de los participantes dentro de la pre comunidad.
- A su vez se recomienda que se tome en cuenta el juego cooperativo en la intervención de otras actividades como lo es en el manejo de la ansiedad de los participantes que ingresan a la pre comunidad, ya que se denotaron cambios significativos positivos al ocupar los juegos cooperativos y no solo medicamentos.
- La experiencia de esta sistematización es una propuesta que debería involucrar a más actores directos como lo son en este caso los padres de familia, ya que a través de la ejecución del proyecto se pudo denotar que su apoyo a los participantes es de suma importancia para que se puedan desarrollar habilidades sociales.
- De igual forma es importante tomar en cuenta establecer un horario estable y que sea exclusivo para el proyecto, ya que existen actividades planificadas y se cuenta con tiempos para desarrollar las mismas, para que la calidad de intervención sea la más adecuada y se puedan lograr cumplir los objetivos planteados.

Bibliografía

- Aguilera, H. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*.
- Álvarez, L., & González, C. (2007). *¡Fíjate y Concéntrate más!... para que atiendas mejor*. Madrid: CEPE.
- Ardila, A., Matute, E., Ostrosky, F., & Rosselli, M. (2013). *Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI-2)*. México: El Manual Moderno, S. A de C. V.
- Arias, G., Fidalgo, R., Martínez, C., & Bolaños, A. (2011). ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA. *International Journal of Development and Educational*, 613-620.
- Bofarull, T., Cerezo, M., Gil, R., Jolibert, J., Martínez, G., Oller, C., . . . Vidal, E. (2001). *Comprensión Lectora. El uso de la lengua como procedimiento*. Caracas: Laboratorio Educativo.
- Bravo, N., & Terrones, G. (2017). *Eficacia de un programa de habilidades sociales en adolescentes de un albergue de Cajamarca*. Obtenido de Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo:
<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/504/TESIS%20DE%20HABILIDADES%20SOCIALES.docx?sequence=1&isAllowed=y>
- Caballo, V. (1991). *Manual de técnicas de modificación y terapia de conducta*. Madrid: Siglo XX.

- Clusim. (2019). *La mejor manera para iniciar un diálogo es el saludo y para LUHESA es fundamental*. Obtenido de <https://clusmin.org/luhesa-trabaja-la-comunicacion-con-sus-trabajadores/>
- Colegio Técnico Salesiano Don Bosco Kennedy. (Noviembre de 2018). Proyecto Educativo Pastoral Institucional. *Proyecto Educativo Institucional 2018 - 2022*, 361. Quito, Pichincha, Ecuador: Colegio "Don Bosco" Kennedy.
- Cruz, D. D. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores. *Congreso internacional de didácticas II*, 2.
- Díaz, J. (19 de julio de 2012). *Te invito a jugar a un juego... "y huevo podrido es"*. Obtenido de Educacion Fisica Sgo del Estero: <http://juancaeducacionfisica.blogspot.com/>
- Dinamicas. (21 de junio de 2018). *La pelota preguntona*. Obtenido de <http://raul343vc.blogspot.com/2018/06/la-pelota-preguntona.html>
- Gil, J. (2017). *Técnicas de animación y juegos cooperativos para colectivos ciudadanos*. Obtenido de Libros y recursos gratuitos para la educación: <https://leagratis.blogspot.com/2019/03/tecnicas-de-animacion-y-juegos.html>
- Gonzales, E. (2015). *456 Juegos y Dinámicas de Integral Grupal*. Mexico: Educación Integral. Obtenido de Recopilación 456 juegos y dinámicas de integración grupal.
- González de Rivera, J. (2003). *Índice de reactividad al estrés*. Madrid: Instituto de Psicoterapia & Investigación Psicosomática.

Google maps. (05 de Julio de 2019). Obtenido de <https://www.google.com/maps/place/Colegio+T%C3%A9cnico+Don+Bosco/@-0.1430863,-78.4815196,17z/data=!4m5!3m4!1s0x91d58554363a6201:0x1f3922cca6788cb7!8m2!3d-0.1430863!4d-78.4793309>

Haydeé, V., & Zambrano, V. (2012). Desarrollo de la Competencia Lectora, Comprensión y Fluidez, a través de un Programa de Tutoría entre Iguales, como Metodología para la Inclusión. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.

León, S. R. (2007). *TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS PARA COLECTIVOS*. Guayaquil: Escuela de la ciudadanía.

Lilian, H. P. (02 de Marzo de 2019). *Dinámicas Grupales*. Obtenido de Técnicas grupales de interacción: <https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/caldeamiento-o-rompehielo/dinamica-prohibido-reir/>

Ministerio de Educación. (2008). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito, Ecuador.

Ostrosky, A. L. (2011). Desarrollo de las funciones ejecutivas y de la corteza pre frontal. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 159-172

Ottenberg, D. (1995). *Qué no se puede cambiar en la Comunidad Terapéutica*. Vitoria: Congreso Nacional Proyecto Hombre.

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Quinta Edición*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Vargas, C. T. (1994). *Autoestima Autoexamen*. Puerto Rico: Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico.

Vidal, E., Gilabert, R., Abad, N., & Senent, N. (S/F). *Aprender a Comprender. Programa de Comprensión Verbal*. Madrid: M° Tesresa Martín.

Vidal-Abarca, E., Gilabert, R., Abad, N., & Senent, N. (2003). Programa de comprensión verbal; Aprender a comprender. Cuaderno 6. . Madrid: ICCE.

Zitzelsberg, T. O. (1995). *Enhancing children's sport experiences*. Madison: Brown 7 Benchmark.

Anexos

Anexo 1. Lista de chequeo de habilidades sociales

Nombre:.....Edad:.....

Año de estudio:.....Centro
 Educativo:.....

Items	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?	1	2	3	4	5
3. ¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?	1	2	3	4	5
4. ¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?	1	2	3	4	5
6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre si?	1	2	3	4	5
8. ¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?	1	2	3	4	5
9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?	1	2	3	4	5
10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11. ¿Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5
12. ¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?	1	2	3	4	5

14. ¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?	1	2	3	4	5
15. ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16. ¿Permite que los demás conozcan lo que siente?	1	2	3	4	5
17. ¿Intenta comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19. ¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20. ¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?	1	2	3	4	5
21. ¿Se dice a si mismo o hace cosas agradables cuando se merece una recompensa?	1	2	3	4	5
22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?	1	2	3	4	5
26. ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cual es su postura?	1	2	3	4	5
28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que le puedan ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?	1	2	3	4	5
31. ¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un determinado problema e intenta encontrar solución?	1	2	3	4	5
32. ¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?	1	2	3	4	5
33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5

35. ¿Determina si lo han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. ¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente a un amigo?	1	2	3	4	5
37. ¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?	1	2	3	4	5
38. ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen?	1	2	3	4	5
40. ¿Comprende lo que significa una acusación y por qué se la han hecho y, luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación?	1	2	3	4	5
41. ¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. ¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43. ¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?	1	2	3	4	5
44. ¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo su control?	1	2	3	4	5
45. ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determina de forma realista cual de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?	1	2	3	4	5