

**“Identificación de Instrumentos de Apropiación para la Paz, desde una Perspectiva de
Innovación Social, para Adolescentes”**

Juliana Rueda García

**Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Gerencia de la Innovación y el
Conocimiento**

Directora:

**Eliana María Peña Tibaduiza
Magíster en Ingeniería Industrial**

**Universidad Industrial de Santander
Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas
Escuela de Estudios Industriales y Empresariales
Maestría en Gerencia de la Innovación y el Conocimiento
Bucaramanga**

2018

Dedicatoria

Al Dios del amor que me llenó de fortaleza y constancia.

A 52 adolescentes llenos de esperanza por un mejor futuro y a la Fundación HNJB por
esa lucha incansable por un mundo mejor.

A mi mamá por su excepcional ejemplo y apoyo incondicional.

Al Team de Vida, los Yepes Rueda, quienes hicieron de esta etapa una aventura familiar
única.

Agradecimientos

A la Ingeniera Piedad por su amabilidad, constante apoyo y orientación.

A la Ingeniera Eliana por su apoyo, colaboración y gentileza.

A Mariu y Tatiana quienes con su inmensa colaboración hicieron de este trabajo de aplicación
una realidad.

A mis 13 compañeros quienes me acogieron, apoyaron y orientaron en todo momento.

Contenido

	Pág.
Introducción	12
1. Descripción Del Proyecto	14
1.1 Objetivo General	14
1.2 Objetivos Específicos.....	14
1.3 Justificación De La Necesidad Del Proyecto.....	15
1.4 Cumplimiento De Objetivos	16
2. Contextualización	17
2.1 Conflicto Armado Colombiano.....	17
2.2 Fundación Hogar Niño Jesús De Belén	20
2.2.1 Historia.....	20
2.2.2 Misión Institucional	23
2.2.3 Visión Institucional	23
3. Marco Metodológico.....	28
3.1 Análisis General De La Fundación	29
3.2 Revisión De La Literatura.....	31
3.3 Recolección De Información	31
3.3.1 Selección De Las Herramientas De Recolección De Información	32
3.3.2 Adaptación De Las Herramientas De Recolección De Información	34
3.3.3 Aplicación De Las Herramientas	36

3.4 Diseño Del Instrumento De Apropiación Para La Paz	36
4. Marco De Referencia	37
4.1 Innovación Social.....	37
4.2 El Juego Como Estrategia Pedagógica.	44
4.3 Mindfulness Como Estrategia De Intervención.....	46
4.4 Casos De Estrategias Pedagógicas Para Educar En Una Cultura De Paz.....	48
4.4.1 Caso De Nigeria.....	48
4.4.2 Caso Sobre El Conflicto Israel-Palestina.....	49
4.4.3 Caso De Escuelas Mexiquenses.....	51
4.4.4 Caso En Embu, Brasil.....	52
4.4.5 Caso De Paisaje Sonoro En Adolescentes Al Sur De Madrid.	53
4.4.6 Caso De Proceso De Innovación En Pedagogía Para La Memoria Histórica En Colombia	54
4.5 Análisis De Factores Y Prácticas Para Educación Lúdica En Adolescentes	55
5. Instrumento Para La Apropiación De La Paz En Los Adolescentes De La Fundación Hogar Niño Jesús De Belén: S A C	58
5.1 Dinámica General Del Programa “Mi Paz Sac”	60
5.2 Dinámica De Cada Sesión Del Programa	60
5.3 Sesiones Del Programa Mi Paz Sac	61
6. Conclusiones.....	62
7. Recomendaciones	66
Referencias Bibliográficas	68
Apéndices.....	73

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1: Costos estimados por evento de violencia interna.....	15
Figura 2: Marco metodológico.....	28
Figura 3: Principales retos de la fundación.....	30
Figura 4: Proceso para la recolección de la información.....	32
Figura 5: Proceso de innovación social según The Young Foundation.....	39
Figura 6: Proceso de innovación social según Baltazar.....	40
Figura 7: Enfoque sistémico para superar las divisiones sociales.	42
Figura 8: Hallazgos relevantes de la literatura y la sesión “El sabor de la felicidad”	59

Lista de Apéndices*

Apéndice A. Datos de Adolescentes	73
Apéndice B. Documentos Usados Para El Marco De Referencia	77
Apéndice C. Sesiones Del “Mi Paz Sac”	79
Apéndice D. Complemento Musical Para Sesiones	86

Resumen

TÍTULO: Identificación de Instrumentos de Apropiación para la Paz, desde una Perspectiva de Innovación Social, para Adolescentes*

AUTOR: Juliana Rueda García**

PALABRAS CLAVE: Paz Positiva, adolescentes, lúdica e innovación social

DESCRIPCIÓN:

El presente trabajo de maestría, ha sido desarrollado con el fin de brindar una herramienta lúdica innovadora como solución tangible a las necesidades que tiene la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, de abordar su problemática social frente a tres consecuencias derivadas de la violencia al interior de la institución, estas son: Episodios de violencia física y/o verbal que conllevan pleitos jurídicos, ingreso a instituciones psiquiátricas y bajo rendimiento académico. Dichos comportamientos tienen repercusiones financieras en el presupuesto anual de la institución y limita las opciones de crecimiento institucional a futuro.

El abordaje teórico de este trabajo se realizó bajo una recopilación de documentos mediante una revisión narrativa junto con la metodología de bola de nieve, y se utilizó la base de datos Isi Web of Science y Google Scholar. La problemática social y el desarrollo de la lúdica se estableció bajo el análisis de cuatro conceptos: Innovación Social, adolescencia, lúdica y Paz Positiva.

El programa desarrollado, Mi SAC Paz, tendrá un impacto social positivo en los adolescentes y brindará el espacio para una educación integral al interior de la institución, permitiendo a los jóvenes una mejor calidad de vida. Este programa es el resultado de la aplicación de metodologías como Desing Thinking y Lego Serious Play.

* Trabajo de Grado

** Facultad de Ingenierías Físico-Mecánicas. Escuela de Estudios Industriales y Empresariales. Director: Eliana María Peña Tibaduiza. Magíster en Ingeniería Industrial

Abstract

TÍTULO: Identificación de Instrumentos de Apropiación para la Paz, desde una Perspectiva de Innovación Social, para Adolescentes*

AUTOR: Juliana Rueda García**

PALABRAS CLAVE: Positive Peace, adolescents, playfulness and social innovation.

DESCRIPCIÓN:

This master's work has been developed to provide an innovative play tool as a tangible solution to the needs of the Foundation Hogar Jesús de Belén, to face their three mayor consequences derived from violence, that are: Episodes of physical and / or verbal violence that involve legal lawsuits, admission to psychiatric institutions and low academic performance. These behaviors produce a financial impact on the annual Budget of the institution and limit their future institutional growth.

The theoretical approach of this work was carried out under a compilation of documents through a narrative review and the database Isi Web of Science and Google Scholar. The social problematic and the development of the playful was established under the analysis of four concepts: Social Innovation, adolescence, playfulness and Positive Peace.

The program developed, Mi SAC Paz, will have a positive social impact on adolescents and will provide a space for integral education within the institution, allowing young people a better quality of life. This program is the result of the application of methodologies such as Desing Thinking and Lego Serious Play.

* Bachelor Thesis

** Facultad de Ingenierías Físico-Mecánicas. Escuela de Estudios Industriales y Empresariales. Director: Eliana María Peña Tibaduiza. Magíster en Ingeniería Industrial

Introducción

Los procesos de transformación económica, política, social y ambiental, demandan, entre otras cosas y en las circunstancias actuales, acciones que involucren trabajo interdisciplinario, nuevas formas de pensar e interactuar entre actores sociales y líderes con habilidad y motivación hacia la innovación, para así obtener soluciones novedosas y pertinentes a los diversos problemas que afectan al mundo entero.

Actualmente, Colombia está siendo protagonista, a nivel mundial, de estas transformaciones, particularmente en la esfera social; y demanda intervenciones coherentes con el proceso de paz, con el objetivo de ayudar a integrar socialmente un país que ha anhelado la paz hace más de 50 años.

Como parte de estas intervenciones, varias decisiones en las ramas del poder judicial, ejecutivo y legislativo del país han sido tomadas para propiciar las condiciones para la transición hacia la paz; sin embargo, a esta tarea también le corresponde sumarse a la sociedad civil, organizaciones públicas, privadas y a todo colombiano testigo del paso que el país está dando.

En coherencia con esto, la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén (FHNJB) de San Gil, Santander, se suma al proceso de paz mediante su labor de aproximadamente 98 años de experiencia en procesos de protección para niños y adolescentes y se rige bajo parámetros del ICBF¹. Actualmente la Fundación cuenta con un grupo de aproximadamente de 42 adolescentes

¹ Instituto Colombiano del Bienestar Familiar

en contexto de vulnerabilidad que se preparan para enfrentar una independencia emocional, económica y laboral.

Con los adolescentes en mención, la Fundación se encuentra comprometida a promover en ellos, valores y actitudes que favorezcan su socialización e integración a la vida cotidiana de cualquier ciudadano colombiano. Para ello, el presente proyecto pretende brindar un instrumento que, basado en otras experiencias, genere aprendizaje y eduque a los adolescentes en torno a la paz.

El objetivo es contribuir a la paz, pero no a aquella que es negativa, relacionada únicamente a la ausencia de guerra o violencia, sino aportar a aquella que es positiva, la cual intenta generar valores positivos, basada en la justicia y es perdurable (Muñoz, 2005). Por ello, el instrumento a diseñar contribuye en la educación de valores en los adolescentes para su inserción a la sociedad activa.

El presente documento muestra en primer lugar la descripción del proyecto, sus objetivos y justificación; posteriormente, en el capítulo 2 se presenta una breve contextualización de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén. En seguida, el capítulo 3 indica el marco metodológico con el cual se orientó el desarrollo del proyecto.

Por su parte, en el capítulo 4 se presenta el marco de referencia y los hallazgos relacionados con prácticas de resocialización para adolescentes en el mundo, para así, teniendo en cuenta los resultados, plantear en el capítulo 5 el instrumento para la apropiación de la paz en los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén.

Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones para futuros trabajos relacionados.

1. Descripción del proyecto

1.1 Objetivo general

Analizar y realizar una propuesta de lúdicas desde una perspectiva de innovación social, que contribuya al aprendizaje personal y adaptación a nuevas condiciones a los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén.

1.2 Objetivos específicos

- Revisar la literatura sobre experiencias de aprendizaje en procesos de reconstrucción social con adolescentes víctimas de conflictos armados a nivel mundial.
- Identificar prácticas aplicables en el contexto colombiano para reincorporar socialmente a los adolescentes provenientes del conflicto.
- Elaborar una propuesta para la implementación actividades lúdicas para la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén.

1.3 Justificación de la necesidad del proyecto

La propuesta de un instrumento para la apropiación de la paz para la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén es pertinente y prioritaria, ya que esto permitirá mejorar su impacto social en los adolescentes que allí conviven, contribuyendo a su educación integral y a su calidad de vida.

Además, la realización de este proyecto tiene pertinencia económica para la Fundación, ya que, cada evento relacionado con acciones violentas al interior de la Fundación, implica grandes costos para la misma. La Figura 1 muestra un estimado de los costos anuales en los cuales la Fundación incurre debido a tres consecuencias de la violencia interna.

Evento	Personal	Mano de obra	Desplazamientos	Otros	Total Evento	Eventos por año	Costo Total Anual de eventos adversos	Total 3 eventos
Ingreso a instituciones psiquiátricas	Psiquiatra	\$ 300.000	\$ -					
	Psicología	\$ 270.833	\$ 100.000					
	Trabajo Social	\$ 260.417	\$ 150.000					
	Formadora	\$ 208.333	\$ 100.000	\$ 350.000	\$ 2.247.917	5	\$ 11.239.583	
	Dirección Administrativa	\$ 208.333	\$ 100.000					
	Representante legal	\$ -	\$ 200.000					
	TOTAL	\$1.247.917	\$ 650.000	\$ 350.000				
Episodios de violencia física al interior entre los adolescentes	Psicología	\$ 65.104	\$ 30.000					\$ 74.335.000
	Trabajo Social	\$ 65.104	\$ 30.000					
	Formadora	\$ 52.083	\$ 50.000	\$ 150.000	\$ 513.542	10	\$ 5.135.417	
	Dirección Administrativa	\$ 31.250	\$ 40.000					
	TOTAL	\$ 213.542	\$ 150.000	\$ 150.000				
Deficiencia Académica	Psicología	\$ 13.021						
	Trabajo Social	\$ 13.021	\$ 65.000	\$ -				
	Formadora	\$ 10.417			\$ 115.000	504	\$ 57.960.000	
	Tutor	\$ 13.542						
	TOTAL	\$ 50.000	\$ 65.000	\$ -				

Figura 1: Costos estimados por evento de violencia interna

La Figura 1 sólo incluye las tres consecuencias más comunes de la violencia en adolescentes, sin embargo, podrían pensarse en otros eventos que de igual manera afectan la integridad de los adolescentes y el presupuesto anual de la Fundación.

Es importante mencionar que la suma total de los tres eventos representa el 13% del presupuesto anual de la Fundación. Cifra significativa que aporta a la necesidad del proyecto planteado.

1.4 Cumplimiento de objetivos

La siguiente tabla señala el capítulo en el cual se da cumplimiento a cada uno de los objetivos específicos planteados en el proyecto.

Objetivos específicos	Cumplimiento
Revisar la literatura sobre experiencias de aprendizaje en procesos de reconstrucción social con adolescentes víctimas de conflictos armados a nivel mundial.	Capítulo 4
Identificar prácticas adaptables en el contexto colombiano para reincorporar socialmente a los adolescentes provenientes del conflicto, desde una perspectiva de innovación social.	Capítulo 4 – Subcapítulo 4.2
Elaborar una propuesta para la implementación de una metodología lúdica de paz para la F.H.N.J.B. basada en la potencialización psicológica de adolescentes.	Capítulo 5

2. Contextualización

2.1 Conflicto armado colombiano

La Corte Constitucional de Colombia define el conflicto armado en los siguientes términos: “El recurso a la fuerza armada entre Estados, o la violencia armada prolongada entre las autoridades gubernamentales y grupos armados organizados, o entre tales grupos, dentro de un Estado” (Constitucional Corte de Colombia, 2007) . Las acciones propias del conflicto armado en Colombia vulneran directamente derechos fundamentales de niños, niñas, jóvenes y adultos: el derecho a la vida, a una familia, al sano esparcimiento, a la libertad, entre otros (Guzmán, Fernández, & Villalba, 2016). Como consecuencia de esta violación a los derechos humanos de los ciudadanos, se desarrollan en ellas emociones ligadas al tipo de contexto en el cual se desenvuelven. Por ejemplo, puede observarse aislamiento, desconfianza, fragmentación en las relaciones, desgaste emocional.

Toda la población se encuentra vulnerable a experimentar este tipo de afectaciones emocionales, sin embargo, los adolescentes, dentro de sus cambios propios de la transición de etapa de vida, pueden vivir de manera crítica las consecuencias emocionales y conductuales que ocasiona el conflicto armado (Ortiz & Chaskel, 2009), pues éste deja marcas imborrables en el cuerpo, memoria, emociones y pensamientos (Guzmán et al., 2016; Hewitt et al., 2014) de los adolescentes, lo cual puede moldear negativamente su identidad y proyecto de vida (Arias & Roa, 2015).

La adolescencia es la etapa de la vida que transcurre entre los 10 y 19 años, en la cual se producen cambios importantes que pueden fortalecer la vida o, en caso opuesto, generar condiciones de vulnerabilidad social y riesgos para la salud (Langer, Schmidt, Aguilar, Cid, & Magni, 2017). Así mismo, se observa que en esta etapa existe fuerte asociación al estrés y desajuste emocional, particularmente a través de la ansiedad, baja autoestima, dificultades en las relaciones interpersonales y depresión.

En su conflicto intergeneracional, los adolescentes son personas polémicas en sus diversos entornos, presentan repentinos cambios de humor, fluctuaciones y desequilibrios hormonales (Danciu, 2014). Estos acontecimientos propios de la etapa de vida, agudizan aún más los efectos de los hechos externos causados por el conflicto armado. De hecho, un estudio realizado a 289 niños y adolescentes víctimas encontró que en general se presenta mayor efecto negativo de la violencia en adolescentes que en niños, así por ejemplo, en un 83% de los adolescentes existen conductas internalizadas de depresión y ansiedad, frente a un 70% de los niños (Hewitt et al., 2014).

Entre las afectaciones psicológicas presentadas en niños y adolescentes se encuentran: dificultades en el desarrollo, problemas de atención, problemas cognitivos con ideas distorsionadas de lo ocurrido, culpa, vergüenza, inseguridad, desarrollo de conductas regresivas, angustia por la separación de sus padres, miedo, ansiedad, depresión, trastornos del sueño, y labilidad emocional, entre otros, las que dependen de la etapa de desarrollo y del tipo, grado e intensidad de los hechos victimizantes (Hewitt et al., 2014).

Incluso, Delgado & Valencia (2012) demostraron a través de un análisis neuropsicológico en niños y adolescentes víctimas del conflicto armado en 5 municipios de Antioquia, que la exposición a situaciones de violencia y guerra pueden generar un impacto negativo en la atención

y memoria de las víctimas, lo que se traduce en posibles dificultades de aprendizaje que ocasionen perjuicios en la calidad de vida de los adolescentes.

Son diversas las formas en las cuales la población en mención puede ser víctima, sin embargo dos formas particulares son en las que históricamente los adolescentes han sido víctimas del conflicto armado en Colombia: 1) a través de su vinculación a los grupos armados; 2) víctima de las acciones de los grupos armados, como es el caso del desplazamiento forzado (Guzmán et al., 2016). Esta diferenciación es importante ya que cada situación tiene elementos particulares que implican un trato especial y particular en cada caso. Como muestra de ello, Guzmán et al. (2016) encontraron que al indagar las emociones de niños, niñas y adolescentes víctimas del conflicto armado, varios investigadores usaban el dibujo y el arte como herramienta en el caso de desplazamiento forzoso; al tratarse de población infantil y adolescente desvinculados de los grupos armados, diversos investigadores preferían el método narrativo.

Es importante tener en cuenta la anterior diferenciación, y en general el contexto en el cual un adolescente es víctima del conflicto, pues esto marcará el rumbo de la propuesta para la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén de San Gil, Santander. Sin embargo, en cualquier caso, Guzmán et al. (2016) encontraron que los menores de edad utilizan el juego, el arte, los dibujos y las fantasías para reducir las consecuencias psicológicas del conflicto.

Las anteriores son algunas formas para observar, entender y acoger el sufrimiento de los niños, niñas y adolescentes víctimas del conflicto y sus consecuencias (Arias & Roa, 2015); en estas formas, es importante destacar la relevancia del acto de recordar y del papel del testimonio para generar aprendizajes bidireccionales entre quienes interactúan. A su vez, la interacción puede darse a nivel de individuos, familias o comunidades (Ortiz & Chaskel, 2009).

En general, en cualquier tipo de intervención debe buscarse satisfacer necesidades psicológicas de los niños a través de: la proporción de seguridad y remoción de la amenaza, comida, instalaciones sanitarias, respuestas adecuadas a las necesidades de salud física, intervenciones psicosociales y educacionales con las familias y amigos (Ortiz & Chaskel, 2009). El último aspecto es el que pretende abarcar el presente proyecto destinado principalmente para adolescentes.

La intervención en adolescentes se encuentra en parte justificada en dos estudios mencionados por Gesser-Edelsburg (2012) (Enright y Lapsley en 1981 y Wainryb, Leigh y Maianu en 1998) en los cuales se puede concluir que el desarrollo de la tolerancia cultural progresa con la edad, razón por la cual se puede considerar a los adolescentes como actores valiosos para promover en ellos la tolerancia en un contexto de post acuerdo de paz.

2.2 Fundación Hogar Niño Jesús de Belén

La Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, es una Institución con enfoque social, de carácter privado y sin ánimo de lucro, conocida anteriormente como Orfanato del Niño Jesús de San Gil, con licencia de funcionamiento expedida por el ICBF y cuyo objetivo principal es brindar protección y atención integral a niños, niñas y adolescente en contexto de vulnerabilidad.

2.2.1 Historia. Fue constituida el 1 de noviembre de 1919 y por las señoras Elisa Gómez de Rueda, Leonor Rueda de Rueda Y Eva Silva de Ribero. Bajo la difícil realidad enfrentada por los niños en ese entonces, se buscó ofrecer protección para brindar unas condiciones óptimas de desarrollo, se acordó la donación de los terrenos, la instalación de la vivienda y la realización de actividades para la obtener los recursos económicos necesarios.

La Institución inicia sus labores el 17 de mayo de 1925 con 5 niños y 3 niñas, con la señora Leonor Rueda de Rueda como directora, quien dirigió la institución durante 9 años, en los cuales se alcanzó a dar protección a más 60 niñas y niños. A partir de 1946 se hizo cargo de la administración del Hogar la Comunidad Hermanas Dominicanas de la Presentación; en 1956 la Sociedad San Vicente de Paúl se hace cargo con las Hermanas Vicentinas, bajo la presidencia de la señora Julieta García Gómez; Durante los años siguientes, se cambian las administraciones de la institución a diferentes comunidades de hermanas religiosas, permaneciendo la presidencia en cabeza de señoras comprometidas con el desarrollo social.

En el año 1975, se inicia el vínculo con el ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) mediante la modalidad de contratos de prestación de servicios para proteger los niños de la región. En el año 1977 la Comunidad de Religiosas entiende la necesidad de la población y decide iniciar con el servicio de Preescolar. En el año 1980 se inicia con el servicio de atención diurna o guardería, el cual es creado para favorecer a los hijos(as) de madres solteras y empleadas de servicio doméstico.

En el año 1988 se crea la red de amigos con personas cercanas a la Institución, donde se buscaba fomentar la socialización de los niños y niñas, el aprendizaje y el desarrollo en todas sus dimensiones (socioafectiva, espiritual, cognitiva, corporal, comunicativa, ética y estética) en un contexto diferente al institucional.

El Orfanato del Niño Jesús se reinaugura en el año 1995, bajo la presidencia de la señora María Cristina de Gómez (1995 a 1998), durante este periodo se reestructura el funcionamiento de la Institución y es así como a partir del año 1995, se implementa los siguientes cambios:

- La reforma de Estatutos y el cambio de nombre Orfanato del Niño Jesús por Fundación Hogar Niño Jesús de Belén.

- Cumplimiento de las normas de contabilidad legales y normas laborales vigentes: se nombra Contador Público, Síndica y secretaria. Iniciación de Libros auxiliares de contabilidad. Nivelación de salarios conforme a la ley cumpliendo con las exigencias de la seguridad social, aportes parafiscales y prestaciones sociales.
- Se inicia la prestación de los servicios de Psicología y Trabajo Social para los niños de la institución.
- Se elaboran y ponen en práctica los reglamentos internos para personal administrativo y de servicios, reglamento para ingreso y egreso de niños y niñas y el manual de funciones por cargos.
- La organización de los comités de Familia, de Recreación, de Salud y Nutrición, de Educación y de Relaciones públicas, con el fin de buscar apoyo en la ciudadanía y así brindar una mejor atención a los niños y niñas.
- Celebración de contrato de prestación de servicios con el ICBF en la modalidad de Medio Institucional – Internado por cinco cupos.

En el año 2006, el ICBF otorga contrato a la institución por 12 cupos para jóvenes de 10 a 18 años en la modalidad de Casa-Hogar Masculino. Para el año 2007, se firman convenios con las Alcaldías para la prestación del servicio de Hogar de Paso para niños, niñas y adolescentes teniendo en cuenta la Ley 1098 sobre Infancia y Adolescencia.

Desde el 2008, el grado de Transición se suspendió debido al traslado de las dos plazas de docentes del departamento y continuando de esta manera con el servicio de atención diurna para niños y niñas de 2, 3 y 4 años de edad, en el horario de 7:30 a.m. a 5:30 p.m.

En el año 2010, el ICBF otorga contrato a la institución por 12 cupos para jóvenes de 10 a 18 años en la modalidad de Casa-Hogar Femenino. En el año 2015 se fusiona la modalidad Casa-

Hogar Femenina con el internado, dando paso a 30 cupos, los cuales están utilizados en su totalidad actualmente por niños y jóvenes entre los 0 a 25 años de edad.

2.2.2 Misión Institucional. “Inspirados en la reconocida vocación de servicio y sensibilidad social de sus precursoras, la Fundación HNJB busca contribuir al esfuerzo mancomunado del Estado Colombiano por favorecer la protección integral y garantía de derechos de los Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes, en condición de vulnerabilidad, en el contexto local, regional y nacional, a través de un ideal de cuidado y formación institucional, que fundamentado en un modelo de desarrollo humano sostenible, promueve en sus beneficiarios valores tales como creatividad, actitud crítica y capacidad de autodeterminación y aprendizaje, con una profunda responsabilidad, compromiso y respeto por sí mismo, el otro y su entorno” (Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, 2017)

2.2.3 Visión Institucional. “La Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, será la institución líder en el 2020 a nivel nacional teniendo en cuenta que trabajamos a diario por edificar una mejor atención de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en condición de vulnerabilidad, mediante la ejecución de planes, programas y proyectos orientados a la promoción, protección y garantía de sus derechos y en sintonía con las diferentes Políticas Públicas Nacionales dispuestas para tal fin. Todo lo cual será posible, gracias a que contamos con un equipo profesional y de apoyo, consolidado y comprometido con la acogida, el cuidado y promoción nuestra población objetivo” (Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, 2017).

La Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, fundamenta su quehacer institucional en la provincia Guanentina y Comunera, bajo los principios y valores del trabajo por la promoción y garantía del

libre goce y acceso a los derechos que tiene cada ser humano, sin distinción alguna; el respeto y valor a cada ser humano son el eje central de la institución, bajo los principios y valores de solidaridad, vocación de servicio, sentido de pertenencia, ética, mejoramiento continuo, eficiencia y eficacia.

Para alcanzar el logro de su misión, la Fundación cuenta con diferentes actividades y programas encaminados a ejercer acciones efectivas frente a la construcción de una mejor sociedad como son: Vida saludable, desarrollo de potencialidades, construcción de ciudadanía, fortalecimiento personal y fortalecimiento familiar. Los programas son orientados por el equipo interdisciplinario, el cual está compuesto por:

El eje central del modelo institucional de atención es promover y fortalecer la calidad de vida y el desarrollo humano sostenible de la población en condición de vulnerabilidad, bajo un contexto socio-familiar óptimo que logre la garantía, defensa, promoción y prevalencia de los derechos de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes colombianos.

Para el desarrollo del enfoque sistémico de atención brindada por la institución se encuentran las siguientes características:

1. Las actividades de intervención se realizan tanto a los niños, niñas y adolescentes vinculados a la institución como a las redes familiares, esto con el objetivo de fortalecer los vínculos y desarrollar habilidades sociales para potenciar las esferas del desarrollo humano así:

a. Biológica: En esta esfera se fortalece, el desarrollo de las condiciones de salud a través de controles médicos, seguimiento por las diferentes especialidades de acuerdo a la escala de desarrollo.

b. Cognitiva: En esta esfera se generan vínculos con entidades educativas que desarrollan la formación acorde a la edad, potenciando el proceso de aprendizaje; igualmente, existe un

acompañamiento permanente del equipo interdisciplinario de psicología, pedagogía, y tutores especializados

c. Comunicativa: se potencializa y estimula el lenguaje expresivo a través de talleres vivenciales en comunicación asertiva, actividades de lecturas para enriquecer el vocabulario y establecimiento de normas a través de pactos de convivencia donde se les indica la importancia de la comunicación en la resolución de conflictos.

d. Afectiva: A través de los lazos de amistad que surgen entre los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de las diferentes modalidades, se comparten vivencias y experiencias, permitiendo que se desarrollen valores tales como la lealtad, solidaridad y vocación de servicio.

e. Lúdica: Por medio de la danza, el teatro y los deportes se mejoran comportamientos, se potencializa la inteligencia, el trabajo en equipo y la comunicación.

f. Productiva: A través de la implementación del programa “proyecto de vida”, se prepara para el egreso a todos los beneficiarios, haciendo de ellos seres productivos que les permita llevar una vida autónoma.

La Fundación Hogar Niño Jesús de Belén cuenta con las siguientes modalidades de atención:

Hogar de Paso: Presta atención transitoria para la ubicación inmediata de niños, niñas y adolescentes, en una familia de la red de hogares, en el marco del Sistema Nacional de Bienestar Familiar. El hogar de paso garantiza atención y cuidado por un periodo que no podrá exceder los ocho (8) días hábiles, término en el cual, la autoridad administrativa debe decretar otra medida de restablecimiento de derechos según el Artículo 57 Ley 1098 de 2006. La institución tiene 12 cupos disponibles bajo contratos renovados periódicamente con el ICBF.

Casa Hogar de Vulneración: Modalidad en la cual los niños, adolescentes y jóvenes, con derechos inobservados, amenazados o vulnerados, cuentan con el acompañamiento de

profesionales. Está orientado a propiciar una convivencia similar a la vida familiar y con la atención e intervención requerida para el restablecimiento de sus derechos. Consiste en la atención a 12 niños y/o adolescentes en situación de amenaza o vulneración de derechos.

Internado Vulneración: Consiste en la atención a las niñas, adolescentes y jóvenes gestantes o en período de lactancia, a quienes les han de vulnerado sus derechos, y la autoridad administrativa identifica que la familia o la red vincular no es garante del cuidado, atención y protección, o por lo que requiere una intervención fuera del ámbito familiar. Se busca la ubicación en un medio institucional, en el cual se les garantiza la atención especializada y la intervención familiar requerida para el restablecimiento de sus derechos. La institución brinda atención a 30 niñas, situación de amenaza o vulneración de derechos.

La Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, realiza múltiples actividades encaminadas al fortalecimiento y mejora de la calidad de vida de sus beneficiarios, para este fin implementa los siguientes programas:

- Yo Quiero, Yo Puedo
- Tengo Futuro Proyección a 10
- Plan de vuelo
- Autoestima “Definiéndonos” Quien soy yo
- Mis modelos y Yo
- Construyendo la píldora diaria
- Mis derechos
- Un secreto que me hace feliz
- Si para mí
- Paternidad responsable

- Cambiando el guion de la película
- ¿Cómo podría ser diferente?

Estos programas convergen en el proyecto, Proyecto de Vida, el cual resulta esencial en el proceso de atención de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes que están bajo el cuidado de la institución, por cuanto representa un escenario de autoconocimiento que los prepara para la autonomía e independencia. El proyecto tiene una clara relación con las motivaciones individuales para alcanzar el desarrollo integral en los distintos ciclos vitales y busca facilitar la orientación y reflexión sobre el desarrollo de cada individuo y el fortalecimiento de la autoestima como eje central para su éxito. En este proceso, el equipo psicosocial desarrolla con cada protegido, talleres vivenciales mensuales que permitan recopilar información para la construcción del proyecto de vida a corto, mediano y largo plazo, acorde a las necesidades de cada uno. El proyecto trabaja enfáticamente las áreas del desarrollo socio-afectivo, físico, cognitivo, relacional y ético.

En el marco conceptual del proyecto de vida, se busca que cada niño, niña, adolescente y joven, logre tener una identidad de sí mismo clara, para que se proyecte en lo que quiere ser y hacer en un futuro, incluyendo los compromisos, cambios, esfuerzos y mejoras necesarias para la construcción de ese objetivo final, una vida autónoma; este proyecto de vida está enfocado en las metas personales que van orientadas por sus habilidades, gustos, vivencia, motivaciones y experiencias.

Con el ánimo de fortalecer el ejercicio del Proyecto de Vida de cada miembro beneficiario de la Fundación, el equipo interdisciplinario centra sus esfuerzos en el trabajo de la autoestima, como es mencionado en el Plan de Atención Institucional (PAI).

El trabajo de la autoestima lo abordan de forma transversal, bajo el autoconocimiento y el auto concepto, en paralelo, se da relevancia a la identificación de cuáles son sus manifestaciones,

necesidades y habilidades. Para que el proyecto de vida de cada beneficiario de la institución y desarrollo sean integrales, se trabaja constantemente en 5 dimensiones: Física o Corporal, Cognitiva-Intelectual, Emocional, Social y Espiritual.

3. Marco metodológico

En el marco metodológico se define el proceso llevado a cabo para la realización del proyecto. Así, para el cumplimiento de los objetivos planteados, el proyecto se fundamenta en las etapas mostradas en la Figura 2. En las fases de la parte superior de la figura interviene el equipo multidisciplinario brindado por la fundación y la estudiante de maestría autora del presente proyecto, y en la fase de la etapa inferior únicamente la estudiante de maestría.

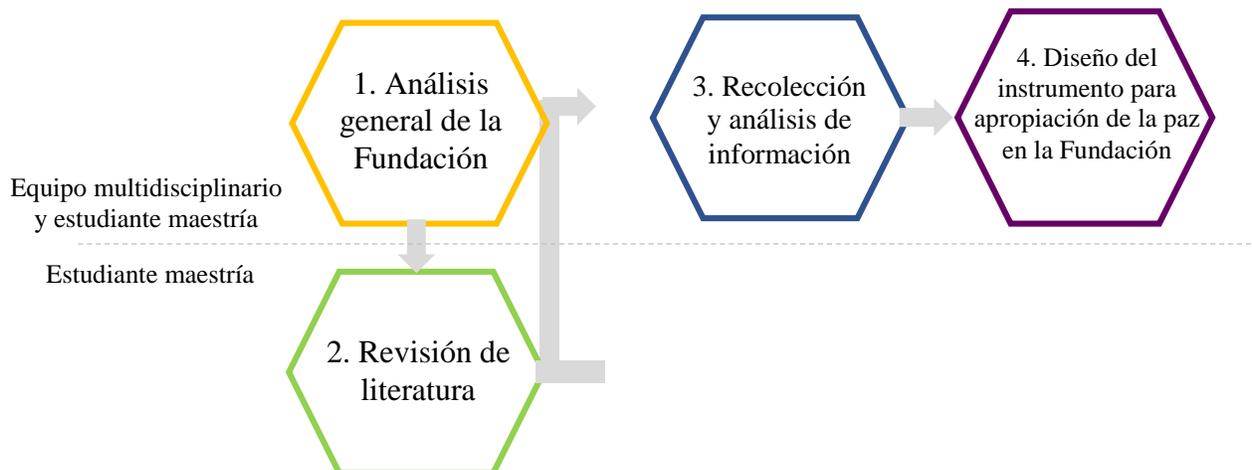


Figura 2: Marco metodológico

3.1 Análisis general de la fundación

Esta etapa consistió en el acercamiento inicial a la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén para conocer su estructura, contexto y especialmente las necesidades y deseos prioritarios en los cuales se podrían aportar con el proyecto. Para esto, se realizaron reuniones con un equipo base multidisciplinar que trabaja en la Fundación y estaba integrado por:

- Dos trabajadores sociales
- Dos psicólogas
- Dos formadoras diurnas
- Dos formadoras nocturnas
- Coordinadora de personal
- Directora administrativa

Es importante mencionar que previo a esta etapa, ya existía un conocimiento y acercamiento a la Fundación, lo cual inspiró la realización del proyecto. Sin embargo, esta etapa responde a la necesidad de conocer a mayor detalle la organización y sus requerimientos, para así conducir de manera focalizada el proyecto.

En esta etapa se recolectaron dos tipos de información:

- Contexto de la fundación: información asociada a la historia de la fundación, su razón de ser, su momento actual y el contexto de los adolescentes que llegan allí. Esta información se recolectó mediante el Plan de Atención Institucional de la fundación y otros datos entregados por el personal administrativo. Con esta información fue posible construir el capítulo 0 del presente documento.

- Retos de la fundación: información relacionada con las necesidades actuales de la fundación. Acceder a esto fue posible mediante un ejercicio de lluvia de ideas con el equipo multidisciplinar en el cual se encontró que la fundación tiene principalmente 3 retos:



Figura 3: Principales retos de la fundación

Aunque son tres retos asociados a necesidades importantes en la fundación, a través del diálogo con el equipo se dio prioridad al tercer reto, ya que éste tiene un impacto social alineado con la misión de la fundación, y a su vez económico, el cual se explica en el capítulo 0

Una vez definido este reto, se clarificó que la necesidad fundamental en la cual desea mejorar su impacto la fundación es la educación en valores, específicamente aquellos relacionados con la paz, teniendo en cuenta el contexto de los adolescentes y social que enfrenta el país actualmente. Por ello, el reto redefinido por el equipo fue:

¿Cómo hacer para que los adolescentes de la Fundación Hogar Niño

de Jesús Belén apropien la paz?

Con este reto, planteado como una pregunta, se orientó el trabajo desarrollado en el presente proyecto.

3.2 Revisión de la literatura

A partir del reconocimiento de la necesidad foco de la fundación, la revisión de literatura consistió en recolectar información que permitiera identificar experiencias de aprendizaje en procesos de reconstrucción social con adolescentes víctimas de conflictos armados a nivel mundial, contribuyendo así al primer objetivo específico del proyecto.

La recopilación de los documentos se realizó mediante una revisión narrativa (Rother, 2007) y se usó la base de datos Isi Web of Science, la cual tiene un alto impacto de sus publicaciones indexadas e importante reconocimiento internacional (Aghaei Chadegani et al., 2013); la búsqueda en la base de datos fue posible debido al uso de palabras claves asociadas a los conceptos requeridos; entre las palabras claves aplicadas se encuentran: peace, playful, adolescent, teenager, social innovation, education. Se realizaron varias búsquedas combinando diferentes términos y en cada búsqueda se seleccionaron artículos para la revisión.

Así mismo, se usó la base de datos Google Scholar, de la cual se obtuvieron 5 artículos, de un total de 34 documentos que aportaron al marco de referencia. Otros artículos también fueron identificados mediante la metodología bola de nieve.

El Apéndice C muestra el compendio de artículos que fueron útiles para establecer el marco de referencia del proyecto.

3.3 Recolección de información

A partir de las experiencias mostradas en la literatura, se requirió conocer y establecer criterios que condujeran al diseño del instrumento para apropiación de la paz, es decir, aquellos elementos

que permitieron adaptar las experiencias encontradas en la literatura al contexto de los adolescentes de la fundación.

Para esto, en esta etapa se seleccionaron y adaptaron herramientas innovadoras para la recolección de dicha información y se aplicaron en la fundación (ver Figura 4).

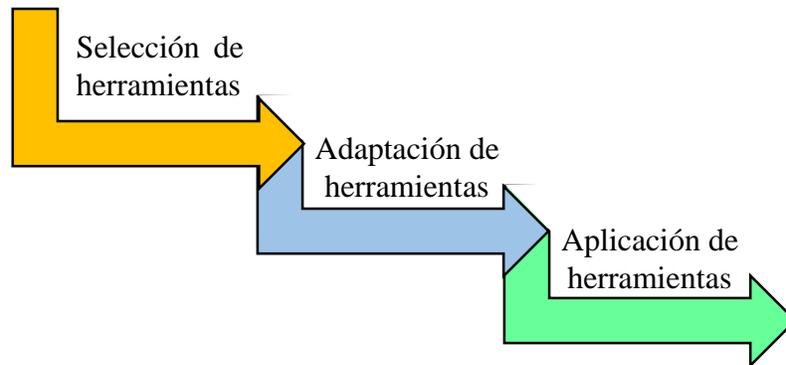


Figura 4: Proceso para la recolección de la información

Es importante hacer énfasis en que toda la información se recolectó a partir del equipo multidisciplinar, quienes tenían contacto directo con los adolescentes.

3.3.1 Selección de las herramientas de recolección de información. Las metodologías innovadoras en las cuales se basó la recolección de la información fueron, Lego® Serious Play® y Design Thinking, las cuales se describen a continuación:

- Lego® Serious Play®: es una metodología diseñada fundamentalmente para mejorar la innovación y el rendimiento empresarial (Lego, 2017). Basada en la idea que se puede aprender más sobre una persona en una hora de juego que en una conversación, Lego® propone esta metodología para facilitar la solución de problemas en equipo, fomentando la comunicación, creatividad, el intercambio de conocimiento y la participación (Lego, 2017).

Así, por medio de preguntas orientadoras, cada integrante del equipo da respuestas a través modelos que cada uno diseña aplicando elementos Lego® dispuestos especialmente para ello. Posteriormente, el equipo comparte sus respuestas y continúa abordando cada vez preguntas más profundas que los conduzca a construir juntos soluciones a los problemas de interés.

Esta metodología requiere de personas formadas especialmente para poder conducir las sesiones con los equipos, por ello, la metodología no fue aplicada con su rigurosidad en el marco del presente proyecto, sin embargo, se tomaron dos de sus cuatro fundamentos teóricos para adaptarlos a las necesidades de recolección de información en la fundación. Estos fundamentos fueron: 1) El juego como mecanismo para conocer perspectivas de las personas; 2) Enfoques visuales y espaciales para la resolución de problemas (Frick, Tardini, & Cantoni, 2013). Además, se tomó un elemento adicional de la metodología: el uso de preguntas orientadoras como base para el trabajo.

Estos tres aspectos fueron la base para el proceso de adaptación de las herramientas de recolección de información que se muestra a continuación.

- **Design Thinking:** es un proceso centrado en las personas que consiste en un conjunto de técnicas útiles para crear soluciones nuevas para el mundo (Fundación Bill & Melinda Gates, 2010). Su aporte es valioso ya que las protagonistas, en todo momento del proceso, son las personas para quienes se crea la solución, por lo tanto, se puede tener información confiable de las necesidades y deseos de los seres humanos, y formular junto con ellas soluciones factibles y viables.

La metodología ha evolucionado hacia un concepto circular, en el que, Tim Brown, CEO de la compañía Ideo, líder en innovación, explica que el diseño nunca termina ya que en su

idea circular, aparecerán nuevas necesidades, se requerirán ajustar materiales y demás acontecimientos que generan un ciclo constante en el proceso de diseño de soluciones (IDEO, 2017).

A partir del *toolkit* llamado “Diseño centrado en las personas”, elaborado con la participación de IDEO y otras organizaciones, se identificó la posibilidad de adaptar técnicas útiles en el Design Thinking, las cuales se emplearon fundamentalmente para “Entender” (fase recolección y análisis de información del proyecto), y “Definir” (fase del diseño del instrumento para apropiación de la paz en la fundación).

Es importante clarificar que la metodología Design Thinking no se usó de manera rigurosa, ya que no se tuvo contacto directo con los adolescentes de la fundación, por el contrario, todo el trabajo se realizó con el equipo multidisciplinar de la fundación, cuyos integrantes comparten todo el día con los adolescentes y conocen gran parte de sus vidas.

En el kit de herramientas “Diseño Centrado en las Personas”, segunda edición, se revisaron las técnicas y se seleccionaron aquellas que podrían adaptarse posteriormente. Los criterios de selección de las técnicas fueron: el tiempo disponible por parte de la fundación (debían ser técnicas que no requirieran varios días para ejecutarse) y las personas a las cuales se tenía acceso directo (el personal administrativo de la fundación).

Finalmente, las técnicas seleccionadas del *toolkit* en su fase de “Entender” fueron: entrevista grupal y entrevista con expertos.

3.3.2 Adaptación de las herramientas de recolección de información. Integrandó las metodologías mencionadas con anterioridad, se cuenta con dos técnicas fundamentales para la recolección de la información:

- Entrevistas con expertos: la primera entrevista realizada con el equipo multidisciplinar de la fundación consistió en la identificación de los retos, los cuales se presentaron en el apartado “Análisis general de la fundación”. Posteriormente, se realizaron reuniones consecutivas en las cuales se siguió fortaleciendo el lazo con los expertos y el conocimiento de la fundación y los adolescentes.
- Entrevista grupal: para su adaptación al presente proyecto, se integró la idea de entrevista grupal con la metodología de Lego® Serious Play®. Es decir, con el enfoque en los adolescentes, de conocer sus deseos y necesidades (Design Thinking), se diseñó una sesión basada en preguntas, el trabajo manual y participativo (Lego® Serious Play®) para encontrar respuestas que iluminaran los requerimientos del instrumento a diseñar para apropiación de la paz.

La sesión, llamada “El sabor de la felicidad”, consistió en el planteamiento de preguntas claves a los adolescentes, quienes debían dar respuestas usando arcilla, palos, lana, escarcha, papel, revistas y pegamento. Las preguntas se realizaban una a la vez, y se permitía un tiempo de 15 minutos para que cada adolescente plasmara su respuesta.

Las preguntas diseñadas con el equipo fueron:

- ¿A qué te sabe la felicidad?
- ¿En qué lugares has probado la felicidad?
- En el hogar, ¿cuándo has probado la felicidad?
- ¿Cómo podrías preparar la felicidad?
- ¿Quién te prepara la felicidad en el hogar?

Además, es importante mencionar que, aunque estas fueron fundamentalmente las técnicas usadas para la recolección de la información, las visitas realizadas a la Fundación permitieron observar el contexto de la misma y ver a los adolescentes en sus actividades diarias.

3.3.3 Aplicación de las herramientas. La aplicación de las herramientas, fundamentalmente de la sesión de entrevista grupal fue de gran importancia para el producto final del proyecto, ya que así fue posible encontrar gustos de los adolescentes, espacios que valoran al interior de la fundación, personas que aprecian.

Estos elementos fueron insumos para diseñar el instrumento de apropiación de paz de acuerdo a las perspectivas de los adolescentes.

3.4 Diseño del instrumento de apropiación para la paz

La fase de recolección de la información arrojó datos que fueron útiles para identificar los criterios a tener en cuenta para el diseño del instrumento de apropiación de la paz. Esto fue posible mediante la técnica “Encontrar temas” del Design Thinking en su fase “Crear”. Esta consistió en hallar elementos comunes en cada una de las respuestas de los adolescentes para hallar elementos esenciales del instrumento a diseñar.

Con esto, y con un trabajo colectivo con el equipo multidisciplinar, se diseñó el instrumento llamado “SAC” (Solidaridad, Autoestima y Confianza), el cual se muestra en el capítulo 0. Esta manera de crear el instrumento también es señalada por la metodología de Design Thinking como co-diseño.

4. Marco de referencia

El concepto base para el desarrollo del presente proyecto es la innovación social, pues se pretende crear un instrumento innovador que teniendo en cuenta las necesidades de los adolescentes fundación Hogar Niño Jesús de Belén, éste sea útil para apropiación de la paz entre ellos. Además, también en el marco de referencia se explora el rol del juego en la educación para la paz y la descripción de algunos casos que usaron estrategias lúdicas para el aprendizaje.

4.1 Innovación social.

El crecimiento económico de las naciones se ha visto fuertemente favorecido por las innovaciones tecnológicas y la globalización; sin embargo, el desarrollo social no ha sido parte constante de este crecimiento, y actualmente, la inequidad y la desigualdad siguen causando marginación y vulnerabilidad en una porción significativa de la población mundial (Baltazar, 2016). Frente a estos desafíos sociales, entre los cuales también se encuentra el desempleo masivo, la erosión del sistema de seguridad social y la intensificación de los riesgos ecológicos, Howaldt & Schwarz (2010) plantean que sin la aplicación de procesos de innovación social, no es posible encontrar soluciones a dichas realidades.

Es así como la innovación social es una nueva forma de configurar actores sociales y sus prácticas con el objetivo de “satisfacer o responder mejor a las necesidades y problemas que sea posible sobre la base de prácticas establecidas” (Howaldt & Schwarz, 2010). En este sentido, a

partir del análisis de Reveley & Peters (2016), la innovación social se diferencia de la innovación en negocios, porque la primera encapsula aspectos macro de la calidad de vida de las personas, tales como: oportunidades de educación, vida familiar, vida comunitaria y libertad política. La innovación social busca mejorar los aspectos mencionados.

La innovación social como proceso parte de la identificación de una necesidad, la cual puede ser obvia o puede requerir mayor esfuerzo para su claridad (Mulgan, 2006). Es importante reconocer desde el punto inicial, el rol principal de las personas que viven la propia necesidad, y valorar de ellas la manera en la cual solucionan sus propios problemas (Mulgan, 2006). Posteriormente, la generación de ideas se da de manera progresiva, generalmente ninguna solución surge inmediatamente en su forma final, sino que ésta se va ajustando en las diferentes interacciones con las personas involucradas en el problema. En la etapa del proceso de innovación social, descrita anteriormente, se realiza el prototipo de la solución y se realizan cuantas pruebas piloto sean necesarias para cada vez mejorar la idea inicial. Una vez la solución esté en su versión final, se requiere que ésta se sostenga financieramente en el tiempo, para después lograr un escalamiento y difusión de la idea, logrando un cambio sistémico de la realidad social que se buscaba solucionar (Caulier-grice, Mulgan, & Murray, 2010).

La Figura 5 presenta el proceso descrito anteriormente, el cual es propuesto por *The Young Foundation*, una organización experta en procesos de innovación social a nivel mundial.

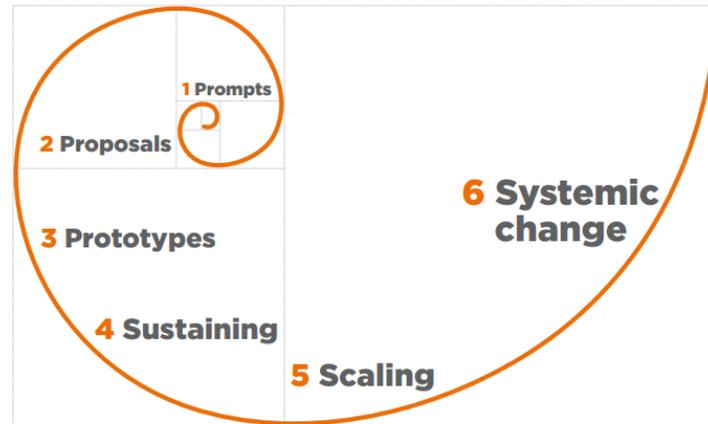


Figura 5: Proceso de innovación social según The Young Foundation. Adaptado de Caulier-grice, J., Mulgan, G., & Murray, R. (2010). *The open book of social innovations*. Social innovator series: ways to design, develop and grow social innovations. The Young Foundation (National e, Vol. 30). London. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.0030166>

Es importante tener en cuenta que el proceso propuesto por *The Young Foundation* no necesariamente es lineal, lo que significa que puede existir el salto de alguna u otra etapa, y también este proceso depende del contexto cultural en el que se ha identificado la necesidad.

Aunque el anterior modelo de proceso es mundialmente aceptado y usado con frecuencia por organizaciones, colectivos e individuos, existen otros modelos de procesos que han sido propuestos por investigadores y que pueden ser igualmente válidos. Un ejemplo de otro proceso de innovación social, con algunas coincidencias con el estudiado anteriormente, lo propone Baltazar (2015), quien presenta la innovación social corporativa para crear ventaja competitiva.



Figura 6: Proceso de innovación social según Baltazar. Adaptado de *Creating competitive advantage by institutionalizing corporate social innovation*, 68, 1468–1470

¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. muestra que las etapas de evaluación, diseño y desarrollo corresponden a las etapas llamadas *prompts*, *proposals* y *prototypes* de la Figura 5. Sin embargo, la etapa de sostenimiento no es evidente en la propuesta de Baltazar (2015). Finalmente, la sistematización e institucionalización pretenden el cambio sistémico, es decir, la transformación de la realidad de manera constante.

Revisar modelos de procesos de innovación social es importante para el desarrollo de la presente tesis, ya que el trabajo a realizar en la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén de San Gil, Santander, se enmarcar en un proceso de innovación social con adolescentes, en el cual se requiere seguir un proceso que permita hacer empatía con adolescentes víctimas del conflicto armado y plantear un instrumento innovador que promueva su inclusión social en paz.

Teniendo en cuenta el objetivo del presente proyecto, un modelo interesante que puede aportar a la consecución del mismo, es planteado por Baltazar (2016), quien aplicando la innovación social, presenta un proceso con el cual podría encontrar alguna solución a problemas de división social, entendiendo ésta como “la divergencia entre los grupos sociales de la capacidad de

participar plenamente social y económicamente en la sociedad como resultado de una significativa diferenciación de acceso, situación u oportunidades” (Baltazar, 2016, p. 5242). La Figura 7 muestra tres bloques principales en el proceso propuesto. El primero se encuentra relacionado con el diagnóstico de la situación causa de la división social, para lo cual se requiere entender el contexto, los actores y demás factores que hacen parte de la división social. En este bloque, así como en las etapas tempranas de los procesos de innovación social descritos anteriormente, tiene gran importancia la observación e interacción empática con las personas, lo cual, para el caso del presente proyecto, es realizado de manera constante por el equipo multidisciplinar de la fundación.

El bloque dos enfatiza en la co-creación de la solución a la división social, para lo cual es indispensable el trabajo colaborativo. Una idea que contenga la raíz de la situación conduce a una solución valiosa. Para el trabajo en la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén de San Gil, Santander, la co-creación de la lúdica implicará la participación activa del equipo que día a día acompaña a los adolescentes y la estudiante de maestría autora del proyecto.

Finalmente, el bloque de desarrollo de la solución integra a los individuos, organizaciones e instituciones que pueden aportar al desarrollo de la solución. Un aspecto importante de este bloque es la educación para el cambio, requerida para crear una transformación sistémica de la realidad social analizada.

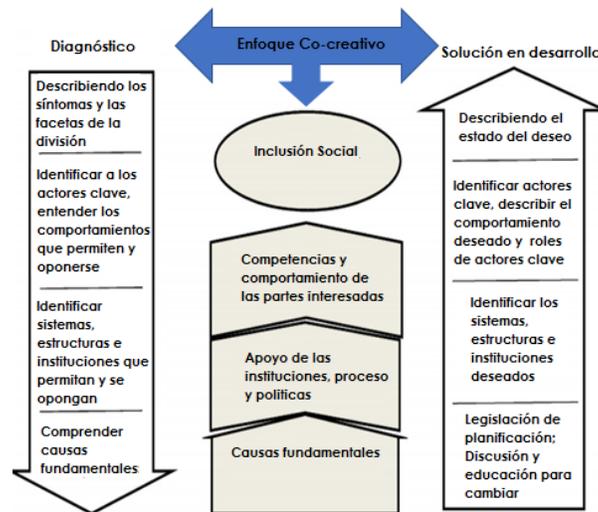


Figura 7: Enfoque sistémico para superar las divisiones sociales. Adaptado de Baltazar, M. (2016). Social innovation for bridging societal divides: Process or leader? A qualitative comparative analysis. *Journal of Business Research*, 69(11), 5241–5247. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.04.119>

Ruge & Mikkelsen (2013) muestran un ejemplo sobre cómo la innovación social logra atender a problemas sociales; en su caso de estudio los autores describen que, en Reino Unido, la alimentación de los estudiantes en los colegios es una parte importante e integral de la vida educativa, así que se busca la promoción de alimentos saludables en los colegios y el enlace de éstos con los productores locales de alimentos. En el caso de Dinamarca, la trayectoria hacia ese objetivo ha sido interesante. Para esto, mediante el sistema de comida Loma, una institución danesa aplica un enfoque local a las estrategias de cocina, aprendizaje y abastecimiento de alimentos. Mediante Loma, los estudiantes aprenden y preparan sus alimentos con productos locales. El cambio sistémico se propicia a partir del componente educativo del proyecto, en el que los estudiantes aprenden sobre hábitos alimenticios para el cuidado de su salud.

Un caso similar es documentado por De Carvalho Costa, Sampaio, Zanirati, Souza, & Dos Santos (2016) el cual buscó la educación en alimentación saludable en niños de 6 a 14 años en un

colegio municipal de Belo Horizonte, Brasil. Las lúdicas implementadas se ajustaban a las edades de los participantes, conformándose así dos grupos de participantes.

Es interesante descubrir en Loma la integración de dos componentes importantes en la innovación social y el beneficio de más de un tipo de actor. En cuanto a los componentes, se observa la participación de los beneficiarios en el proyecto, pues los mismos estudiantes tienen lugar en la preparación de sus propios alimentos saludables; por otra parte, no solo se benefician los estudiantes, a su vez, los productores locales están recibiendo parte de las bondades de la implementación del proyecto.

Otro ejemplo sobre la puesta en práctica de procesos de innovación social en el contexto educativo se encuentra presente en el desarrollo de la pedagogía de innovación educativa introducida en Islandia desde 1991 y materializada en un nuevo plan de estudios nacional para el año 2007 (Thorsteinsson, 2013). Por medio de éste, se busca promover la responsabilidad social en los estudiantes, así, en las clases, ellos deben analizar algún problema real, lo cual les implica investigar al respecto, proceso en el que adquieren nuevos conocimientos; posteriormente, a través de un proceso de ideación los estudiantes proponen ideas para dar solución a la situación analizada. Aquí, se cuenta y dispone con la creatividad de los estudiantes como base para la transformación del entorno.

La conceptualización inicial de la innovación social y la identificación de su uso en casos reales resulta importante para el abordaje del presente marco de referencia ya que en el contexto histórico de conflicto armado en Colombia y el actual momento de post acuerdo de paz, se hace valioso el abordaje de acciones innovadoras que en diferentes áreas sociales y humanas puedan contribuir al paso de la guerra a la paz. Para ellos, se requieren líderes que apropien metodologías de innovación

social y las ejecuten en las regiones colombianas con mayor necesidad de transformación sistémica hacia la reconciliación.

4.2 El juego como estrategia pedagógica.

El juego es una actividad humana presente en cada una de las etapas de desarrollo de una persona, con la particularidad que se adapta a diferentes formas de vivencias y culturas (Arévalo, 2016). Así es como Stefani, Andrés, & Oanes (2014) identificaron diferentes tipos de juegos usados según la edad de los participantes. Entre los tipos de juegos se encuentran:

- Juegos simbólicos: en el que los participantes asumen roles que existen en la vida real, como por ejemplo el rol de papá y mamá. Con este tipo de juego, los niños internalizan roles sociales y canalizan conflictos.
- Juegos motores: en lo que se involucra algún compromiso corporal.
- Juegos de mesa: juegos que pueden llegar a implicar estrategia, creatividad, ingenio, memoria, entre otras habilidades.
- Juegos electrónicos: consistentes en la interacción con un mundo virtual.

Esta clasificación no es unánime y absoluta, pues por otra parte, Parlebas (2001) menciona que los tipos de juegos pueden ser (como se cita en Jaqueira, Lavega, Lagardera, Araújo, & Rodrigues, 2014): 1) juegos psicomotores, sin interacción motriz, 2) juegos cooperativos, 3) juegos de oposición y 4) juegos de cooperación-oposición. En cualquier caso, Stefani et al. (2014) mencionan que el espacio físico es un factor importante que debe cuidarse en el momento del diseño y ejecución de una lúdica, ya que puede condicionar el correcto desarrollo de la misma, así como los objetivos que quieren lograrse. Es importante aclarar que en la literatura revisada no se

encontraron más tipos de clasificaciones; sin embargo, las clasificaciones mencionadas dan pistas sobre qué modalidad de juego puede diseñarse como parte del instrumento que desea crearse en el presente proyecto.

La clasificación anterior también muestra que, con el juego, los participantes tienen la oportunidad de adquirir conductas, roles y comportamientos que corresponden a experiencias propias de la vida cotidiana y que hacen parte del proceso de maduración y crecimiento. En los adolescentes, quienes tienen la característica especial de estar en una etapa de transición de la infancia a la juventud (Arévalo, 2016), los juegos constituyen una valiosa herramienta para formar y educar en valores para el cambio.

Recopilando investigaciones de otros autores, Hassinger-Das et al. (2017) encuentra que el juego se define como divertido, voluntario, flexible, con compromiso activo de los participantes. Éste con frecuencia ha sido usado como instrumento para el aprendizaje, lo cual es conocido como aprendizaje lúdico. En este caso, el juego es guiado, es decir, previo a su ejecución, el juego tiene intenciones específicas para generar un aprendizaje en los participantes.

Al respecto, son numerosas las investigaciones y los autores que abordan casos en los cuales el juego ha generado importantes efectos en el aprendizaje lúdico de niños, jóvenes y adultos (De Almeida, De Oliveira, Pinto, & Costa, 2016). Por ello, cada vez con mayor frecuencia, maestros en sus aulas de clase incorporan lúdicas para facilitar y hacer gustoso el aprendizaje tanto de temas académicos como de aspectos de las vidas cotidianas de los estudiantes.

Además del juego en colegios y/o escuelas, otras organizaciones también han reconocido la importancia de la lúdica y la usan como instrumento para inclusión, participación y promoción de liderazgo. Por ejemplo, Marín (2015) muestra cómo la lúdica permitió al equipo de trabajo establecer lazos de confianza con los jóvenes que han egresado de programas de atención a

víctimas del conflicto. Así mismo, expresiones artísticas tales como poemas, relatos, canciones, carteles, murales, entre otras, aportaron al conocimiento mutuo y el entendimiento de la experiencia de cada joven. Incluso, la música permitió a Marín (2015) y su equipo, establecer un vínculo cercano con un joven que, apasionado por la música, sintió empatía y compartió sus vivencias los investigadores.

Otro caso es ilustrado por Davis & Murphy (2016) mostraron en su investigación cómo una profesora logró crear oportunidades de aprendizaje para sus estudiantes, pero además, propició la inclusión de una estudiante con síndrome de Turner. Con el juego, los estudiantes evidenciaron mayor compromiso con su entorno e iniciativa propia para su aprendizaje, lo cual a su vez generó un aula inclusivo y participativo.

Teniendo en cuenta los aspectos lúdicos posibles de alcanzar mediante el juego, hay lugar para mencionar que también el juego se constituye en este caso como un activo valioso para educar para la paz. En este sentido, Jaqueira, Lavega, Lagardera, Araújo, & Rodrigues (2014) muestran el juego motor en la educación física como una forma de educar para las relaciones pacíficas, incluso, cuando los jugadores convienen las reglas del juego y deciden aceptarlas y cumplirlas, es el primer acto pacífico al que se disponen los participantes. Los autores mencionan que particularmente los juegos cooperativos desencadenan en experiencias de emociones intensas para el desarrollo de valores prosociales como: solidaridad, confianza, respeto, y empatía.

4.3 Mindfulness como estrategia de intervención.

Además de los juegos como estrategias pedagógicas para educar y promover la salud física y psicológica de los adolescentes, el *mindfulness* es una estrategia de intervención que ha logrado

un gran interés entre los científicos (Langer et al., 2017). Aunque en términos prácticos, puede resultar siendo una práctica opuesta al juego, es valioso recuperar sus aportes teniendo en cuenta las necesidades de los adolescentes de la fundación.

El *mindfulness* consiste en propiciar un estado de conciencia absoluta del momento actual sin pretensiones evaluativas, es decir, se trata de reconocer todo sentimiento y pensamiento sin juzgar si está bien o mal sentir o pensar aquello (Langer et al., 2017). Varios estudios lo han presentado como una terapia exitosa para tratar casos de enfermedades dolorosas como el cáncer (Jones et al., 2013; Malboeuf-Hurtubise, Achille, Sultan, & Vadnais, 2013), en los cuales por medio de la intervención se logra desarraigar a los pacientes de sus sentimientos respecto al pasado y al futuro, permitiéndoles controlar emociones incómodas que afectan su calidad de vida (Jones et al., 2013).

En los adolescentes, el *mindfulness* ha mostrado reducción de síntomas depresivos, de ansiedad y de estrés (Langer et al., 2017); también, en el contexto escolar, la terapia puede ayudar a mejorar la atención, la memoria y las habilidades sociales de los adolescentes (Jones et al., 2013).

La metodología para este tipo de intervención difiere de lo que generalmente es asimilada para el juego, pues el *mindfulness* requiere de un estado de quietud y tranquilidad que no siempre es una condición para el aprendizaje lúdico. Sin embargo, teniendo en cuenta los resultados que el *mindfulness* ha mostrado en otros adolescentes, esta también es una herramienta válida que puede aportar al proceso de socialización de jóvenes víctimas del conflicto armado.

4.4 Casos de estrategias pedagógicas para educar en una cultura de paz

En coherencia con lo anterior, a continuación, se describen algunos casos identificados sobre estrategias lúdicas que han sido implementadas en diferentes lugares del mundo, con el objetivo de educar para la paz.

4.4.1 Caso de Nigeria: Innovación para la resolución de conflictos. Las elecciones en varios países del continente africano son reconocidas por los fuertes enfrentamientos y los múltiples casos de violencia antes y después de las votaciones. En el caso de Nigeria, en las elecciones del 2003 se ocasionaron 59 muertes, y la cifra fue más dramática para los años 2007 y 2011 con 226 y 800 muertes respectivamente (Orji, 2017).

Con el anterior panorama, la Comisión Electoral Nacional Independiente (INEC por sus siglas en inglés) de Nigeria, implementó algunas innovaciones en la administración de las elecciones, las cuales a su vez estuvieron acompañadas por una serie de herramientas y cambios en diferentes áreas, que contribuyeron a la reducción de la violencia en las elecciones presidenciales del 2015 (Orji, 2017). Es de interés para el presente proyecto, analizar las innovaciones implementadas en la administración de las elecciones, pues otros cambios hacen parte a la esfera política propiamente dicho.

Básicamente, las innovaciones mencionadas buscaron promover la transparencia en las elecciones, para así generar confianza en el pueblo nigeriano. En las acciones implementadas se encontró:

Por una parte, los votantes se acreditaban como grupos en los cuales ejercían su derecho al voto y luego eran invitados a permanecer en la unidad de votación para hacer públicamente el conteo

de votos. Para la acreditación, el INEC implementó un sistema de tecnología biométrica, introduciendo en 2011 tarjetas electorales con las cuales se verificaba la acreditación, ya que una era con huella y otra con tarjeta. Esto ayudó a prevenir los votos múltiples por parte de una única persona.

Además, el INEC apoyó mayor involucramiento de los partidos en las unidades de votación, así, además de observadores neutrales, en los puntos de votación se encontraban representantes de los partidos candidatos en las elecciones, lo cual además de brindar transparencia al proceso, aceleraba el proceso de comunicación de resultados al interior de los partidos.

Finalmente, la comunicación de información general a las personas también se vio favorecida con la implementación del *INEC Citizens Contact Center*, en el cual se proporcionaba de manera directa y en tiempo real información en múltiples direcciones: hacia los ciudadanos y desde los ciudadanos, entre el INEC y los comisionados electorales.

Lo descrito con anterioridad, presentado por Orji (2017) en su artículo *Preventive action and conflict mitigation in Nigeria's 2015 elections* es otro claro ejemplo de aquello que se logra a través de la innovación en la cual se involucra a las personas directamente afectadas por la situación-problema que se trata. A su vez, este caso bosqueja y brinda luces al reto para el presente proyecto: plantear estrategias innovadoras que estructuradas por medio de una lúdica, contribuyan a la socialización de adolescentes que han sido víctimas del conflicto armado en Colombia.

4.4.2 Caso sobre el conflicto Israel-Palestina. El conflicto entre Israel y Palestina, asociado en cierta parte a la falta tolerancia cultural y reconocimiento mutuo, ha llevado a educadores y artista de teatro a sumar esfuerzos para promover entre los adolescentes de Israel, prácticas orientadas a la tolerancia y promoción de la paz. Así, obras de teatro que representan el conflicto en mención, han sido instrumentos para presentar el conflicto desde diferentes ángulos. Gesser-

Edelsburg (2012) analizó el efecto del teatro con esta temática en jóvenes entre 16 y 18 años, lo cual lo logró mediante grupos focales de adolescente en diferentes partes de Israel, indagando en ellos sobre el tema específico de la obra y aspectos sobre la tolerancia hacia los palestinos.

El autor comenta que inicialmente el trabajo en los grupos focales presentó gran resistencia por parte de los jóvenes, ya que la obra presentaba como actor principal a un palestino y por lo tanto el joven israelí era obligado a ponerse en el “otro lugar”. Para tranquilizar la tensión por lo mencionado, el acompañante del grupo requería reflejar en el grupo las expresiones de resistencia e “intentar reconstruir las emociones, pensamientos, dudas que habían experimentado durante y después de la obra” (Gesser-Edelsburg, 2012, p. 86).

Finalmente, los participantes compartían cuestiones y preguntas que la obra intencionalmente planteaba sobre la actitud intolerante ante los palestinos.

Los autores demostraron que la educación para la paz a través de la pedagogía del teatro contribuyó a la reducción de la deslegitimación de los jóvenes hacia los palestinos. Esto fue posible mediante la empatía y la intención de identificación que la obra generaba en los espectadores. Vale la pena retomar uno de los comentarios que Gesser-Edelsburg (2012) lograron capturar de una joven:

Sentí identificación con el otro lado. Yo . . . No estoy diciendo que no sabía que es así como sucede, que al igual que nosotros lloramos por la gente que perdemos, ellos también lo hacen. Pero en el momento en que lo vi vivir era como. . . Todavía me hizo algo, sentí que no lo era. . . Ellos no son malos ni nosotros buenos. En realidad somos iguales, para ellos somos los malos, para nosotros son los malos (Gesser-Edelsburg, 2012, p. 89)

Así, algunos de los comentarios recogidos por los autores en los grupos focales, evidencian en primera instancia, un efecto de cambio en el esquema de jóvenes israelíes hacia los palestinos, por

lo cual, el teatro también podría ser una herramienta para crear una lúdica que apoye la socialización de adolescentes víctimas del conflicto armado en Colombia.

Por otra parte, en búsqueda de contribuir a la construcción de paz en el marco del conflicto entre Israel y Palestina, el videojuego *PeaceMaker* es usado en colegios y escuelas para involucrar a adolescentes en el diálogo y la realidad social que viven día a día. También aporta a la educación de futuros líderes permitiéndoles escoger diferentes roles, por ejemplo, los adolescentes pueden elegir ser el Primer Ministro Israelí o el Presidente de Palestina (Burak, Keylor, & Sweeney, 2005).

4.4.3 Caso de Escuelas mexiquenses: Estado de México. En su artículo titulado “Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses” Arévalo (2016) presenta un análisis de las situaciones que generan violencia en escuelas secundarias de la ruralidad de Polotitlán en el Estado de México, donde estudian adolescentes entre 11 y 15 años. Posteriormente, Arévalo (2016) propone juegos cooperativos para favorecer la paz integral al interior de los planteles educativos.

Los juegos cooperativos es una de las estrategias de aprendizaje cooperativo estudiadas por Johnson, Johnson, & Stanne (2000). Al respecto, los autores afirman que, a diferencia de los aprendizajes competitivo e individual, el aprendizaje cooperativo promueve el mayor logro de los objetivos comunes, así como la salud cognitiva y el desarrollo social.

Para proponer juegos cooperativos, tal y como lo presenta el proceso de innovación social, Arévalo (2016) parte de un diagnóstico recolectado a partir de aquello que denomina “etnografía para la paz” (Arévalo, 2016, p. 336), constituida por entrevistas, diarios de campo y fotografías, así como otros tipos de datos cuantitativos. Esta fase la concluye con la identificación de tres tipos

de violencia en la escuela, y el impacto del contexto de los adolescentes en su comportamiento violento en el aula de clase.

Posteriormente, la autora presenta los juegos propuestos para fomentar la paz integral en la telesecundaria OFTV No 725 Lic. Adolfo Ruiz Cortines. El primero de ellos es denominado “entrevista mutua”, con el cual los participantes escribían preguntas enfocadas en conocer a otro participante, y después se encontraban para realizar la entrevista. Con esta dinámica, los estudiantes manifestaron asombro al encontrar coincidencias en temas de interés con otros compañeros (Arévalo, 2016).

La lúdica anterior puede responder a la necesidad del adolescente de experimentar cercanía, pues en el contexto de conflicto, se desarrolla en él un distanciamiento y evitación social (Ortiz & Chaskel, 2009).

Otra dinámica propuesta fue denominada “masaje grupal”, con el cual a través de un masaje realizado de manera simultánea unos con otros, se estimulaba la comunicación entre los participantes, intentado eliminar la unidireccionalidad que ocurría en la comunicación verbal del grupo. Aquí, los estudiantes identificaron la comunicación no verbal como una forma de relacionamiento para transmitir sentimientos y emociones (Arévalo, 2016).

4.4.4 Caso en Embu, Brasil. Al igual que en Israel, en Brasil, particularmente en el municipio de Embu, también se usó el teatro como instrumento para la reducción de la violencia. Embu es un municipio perteneciente a la región metropolitana de Sao Paulo, afectado fuertemente por altos índices de desempleo, violencia y exclusión social (De Jesus Castro Sousa Harada, Pedroso, & Pereira, 2010).

En este caso, en el marco del programa Escuelas Promotoras de Salud, se desarrolló una experiencia consistente en la elaboración de un espectáculo teatral en el cual participaron adolescentes con el fin de estimular la reflexión de sus realidades y contribuir a la reducción de la violencia (De Jesus Castro Sousa Harada et al., 2010).

En el proceso, se convocaron a adolescentes de escuelas públicas del municipio, para que finalmente algunos fueran seleccionados para formarse en el teatro, pero especialmente, para rescatar sus historia familiares y sociales, las cuales fueron representadas por medio de la obra de teatro (De Jesus Castro Sousa Harada et al., 2010). El enfoque participativo permitió la formación de alianzas y amistades, ya que se requería la interacción en *workshops* de familias, donde comentaban situaciones de su vida diaria.

Como retroalimentación de las presentaciones que se realizaron, los autores exponen la importancia de los adolescentes en la construcción y desarrollo de una cultura de paz, así como el aporte valioso del teatro al mismo objetivo (De Jesus Castro Sousa Harada et al., 2010).

4.4.5 Caso de paisaje sonoro en adolescentes al sur de Madrid. Morgade, Verdesoto, & Poveda (2016) consideran la música como un elemento central en la vida contemporánea, fundamentalmente en los procesos de socialización de adolescentes. Por ello, mediante el proyecto de innovación de educación musical, los autores explican que se busca fomentar la reflexión crítica de los adolescentes participantes y con ellos, conectar sus prácticas y experiencias fuera de la escuela con el plan de estudios, para así crear un currículum valioso para los estudiantes. Como resultado final del proyecto, grupos de estudiantes desarrollaron un “paisaje sonoro”, es decir, un video en el cual, con acompañamiento musical, presentaban sus experiencias diarias al interior y

exterior de la escuela. Para ello, los participantes, estudiantes y profesores, debían documentar y archivar con estrategias audiovisuales sus actividades diarias.

En el anterior proyecto con adolescentes (13 y 14 años de edad), la música se convirtió en una forma innovadora y lúdica para fomentar los procesos de socialización entre ellos, y además, contribuir a la escuela para continuar en el diseño de un plan de estudios que agregue verdadero valor a la vida de cada adolescente.

4.4.6 Caso de proceso de innovación en pedagogía para la memoria histórica en Colombia.

El proyecto “Educación para la Memoria: reflexionando sobre la Memoria Histórica en las escuelas colombianas” brinda un aporte valioso al presente proyecto, ya que en éste se desarrolla una pedagogía en el contexto del conflicto armado de Colombia. Londoño & Carvajal (2015) encuentran en la recuperación de 5 hechos históricos del conflicto armada colombiano, la posibilidad de establecer empatía con las personas que vivieron dichas situaciones, y más allá de esto, que frente a las realidades mostradas, el sujeto actúe de manera constructiva en la sociedad.

La recuperación de la memoria histórica se llevó a cabo con diversos estudiantes de escuelas colombianas, mediante el uso de material y actividades lúdicas tales como: juegos de roles, videos y actividades artísticas, en las cuales “se plantearon como objetivo principal la construcción de identidades reparadoras frente a la victimización producto del conflicto armado en Colombia en los y las estudiantes, así como una comprensión del conflicto desde sus complejidades” (Londoño & Carvajal, 2015, p. 132).

Los comentarios de los estudiantes, recolectados por los investigadores después de la intervención pedagógica, demuestran un efecto positivo en el mayor entendimiento del conflicto

armado y una motivación en ellos para ser parte activa en la reconstrucción del tejido social con las víctimas del conflicto.

Finalmente, con la revisión realizada, se cuenta con elementos fundamentales que ayudan a orientar el diseño de la lúdica para los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, la cual responda a las necesidades de socialización frente al momento de post acuerdo que vive actualmente el país.

4.5 Análisis de factores y prácticas para educación lúdica en adolescentes

Los documentos asociados en el presente marco teórico aportan a la construcción del instrumento para apropiación de la paz en los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, en dos aspectos fundamentales: identificación de factores y prácticas en instrumentos, programas y estrategia de educación en adolescentes.

En este sentido, se encontraron como factores:

- Es importante el compromiso de todas las partes interesadas (*stakeholders*) en el diseño de algún programa y la formalización de dicho programa, ya que ayuda a incrementar el éxito potencial de las iniciativas (Baltazar, 2016).
- La inclusión de los investigadores, profesores o tutores en el aprendizaje y exploración con los adolescentes (Morgade et al., 2016). Esto genera empatía y confianza entre tutores y adolescentes (De Carvalho Costa et al., 2016).
- El diseño del instrumento debe consistir en una negociación constante entre los investigadores y los profesionales; así mismo, la toma de decisiones, las acciones y

evaluaciones deben incorporar a ambas partes, teniendo en cuenta el valor que aporta el conocimiento y la experiencia (Ruge & Mikkelsen, 2013).

- El espacio físico en el que se ejecute el instrumento tiene un rol importante en el desarrollo del mismo: puede favorecer el proceso de aprendizaje lúdico, así como puede perjudicar la dinámica y condicionar el cumplimiento de los objetivos (Stefani et al., 2014).
- En caso de prácticas como el mindfulness, se requiere continuidad en la intervención, para generar el efecto deseado (Langer et al., 2017).

Algunas prácticas identificadas en los casos revisados fueron:

- El uso de expresiones artísticas como medio para plasmar vivencias; entre dichas expresiones de arte se encuentran: murales, poemas, canciones, cuentos, entre otras (Marín, 2015).
- En coherencia con la anterior práctica, se encuentra en la música una oportunidad para que los jóvenes socialicen sus experiencias y establezcan vínculos con otros adolescentes (Morgade et al., 2016).
- La exploración de la creatividad mediante prácticas ya diseñadas por expertos tales como: la dinámica de los 6 sombreros, mediante la cual se busca responder a alguna situación desde diferentes perspectivas; *what if?* método con el que se busca indagar diferentes alternativas para una situación concreta (Mulgan, 2006).
- El uso de los sentidos para experiencias (Morgade et al., 2016), es decir, el uso del cuerpo como receptor de emociones que conducen a una historia, un aprendizaje, una relación, etc. Este elemento físico dentro de las lúdicas o programas para adolescentes apoya la noción de la innovación social de incluir al individuo de manera activa en la solución, empoderarlo, especificar su papel en su realidad (Thorsteinsson, 2013).

- El uso de herramientas que ayuden en la simulación de la realidad, tal como es el caso de las obras de teatro, juego de roles, el uso de tecnología (juegos virtuales) (Burak et al., 2005; De Almeida et al., 2016; Gesser-Edelsburg, 2012; Londoño & Carvajal, 2015).
- La aplicación de juegos cooperativos es una práctica referida en la literatura como estrategia para generar empatía, negociar con el otro, trabajar en equipo y formar valores para la paz (Arévalo, 2016; Johnson et al., 2000)
- El mindfulness es una intervención valiosa a para la disminución de estados emocionales negativos en población adolescente (Malboeuf-Hurtubise et al., 2013).

Finalmente, desde la literatura se encuentra que, para el diseño del instrumento para apropiación de la paz en los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, es importante tener en cuenta:

- Involucrar en el diseño al equipo que acompaña día a día a los adolescentes, así como a la investigadora, autora del presente proyecto.
- Considerar actividades que involucren los sentidos, la parte física de los adolescentes, como medio de construcción de experiencias y aprendizajes.
- Involucrar a los tutores o guías de la lúdica en la misma lúdica, para generar empatía con los adolescentes. A su vez, se puede generar mayor confianza y mejor comunicación si los tutores son pares en edad de los adolescentes para quienes se piensa la dinámica.
- Valerse de expresiones musicales y artísticas para favorecer la comunicación y la simulación de realidades cotidianas de los adolescentes.
- Considerar algún espacio dentro del instrumento que evoque el encuentro consigo mismo mediante el uso del mindfulness.

5. Instrumento para la apropiación de la paz en los adolescentes de la Fundación Hogar

Niño Jesús de Belén: S A C

A partir de la aplicación de las entrevistas con expertos y la sesión “El sabor de la felicidad” la cual fue aplicada por el equipo de la fundación a los adolescentes, se encontraron importantes ideas que expresaron anhelos de los adolescentes y orientaron la construcción del instrumento. Estas ideas fueron:

- La mayoría de los adolescentes mostraron dos experiencias de felicidad vividas en la fundación: una fogata y una fiesta sorpresa.
- En su mayoría, los adolescentes son felices al realizar manualidades, practicar deportes y al bailar. También en el hogar se evidencia que son felices en las noches cuando pueden estar libres, realizando actividades a su gusto y caminando abiertamente por diferentes espacios exteriores.
- Las personas que les brindan felicidad a los adolescentes en la fundación son especialmente sus amigos y las formadoras que perciben como más cercanas a ellos porque participan en varias actividades con ellos.
- Los adolescentes extrañan vivencias de familia y actividades que les permitan sentirse involucrados en el cuidado del espacio que habitan. xxx

Los hallazgos por medio de la sesión resultan interesantes porque coinciden con varios elementos encontrados en la literatura:

Literatura	Sesión “El sabor de la felicidad”
Considerar actividades que involucren los sentidos y la parte física de los adolescentes, como medio de construcción de experiencias y aprendizajes	A los adolescentes sienten felicidad al practicar deportes, hacer manualidades y bailar.
Involucrar a los tutores o guías de la lúdica en la misma lúdica, para generar empatía con los adolescentes.	Los adolescentes perciben que quienes les brindan felicidad son las formadoras más cercanas a ellos porque participan en varias actividades junto con ellos.
Valerse de expresiones musicales y artísticas para favorecer la comunicación y la simulación de realidades cotidianas de los adolescentes.	A los adolescentes sienten felicidad al practicar deportes, hacer manualidades y bailar.
Considerar algún espacio dentro del instrumento que evoque el encuentro consigo mismo mediante el uso del mindfulness.	Los adolescentes son felices en las noches cuando pueden estar libres, realizando actividades a su gusto y de caminando abiertamente por diferentes espacios exteriores.

Figura 8: Hallazgos relevantes de la literatura y la sesión “El sabor de la felicidad”

Teniendo en cuenta la información de la figura 8 como resultado del trabajo de co-creación realizado con el equipo multidisciplinar, se diseñó el instrumento llamado “S A C” (Solidaridad Autoestima y Confianza), con un enfoque en la primera etapa llamado “Mi Paz S A C”, el cual se describe a continuación.

Objetivo general

Construir un espacio para la apropiación de valores para la paz positiva entre los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén.

Objetivos específicos

- Incentivar la práctica de la confianza, cooperación y autoestima entre los adolescentes.
- Aplicar herramientas lúdicas para la práctica de la confianza, cooperación y autoestima entre los adolescentes.

- Promover diversidad en las experiencias que los adolescentes viven día a día en la fundación.

5.1 Dinámica general del programa “Mi Paz SAC”

El desarrollo del programa tiene una duración de dos meses durante los cuales se realiza una sesión nocturna semanal. Esto quiere decir que el programa consta de 8 sesiones, de las cuales la última se prepara de manera especial para dar cierre al ciclo bimensual.

Para la ejecución del programa se requiere de la participación de las personas que día a día se encuentran cercanas a los adolescentes, las cuales no deben limitarse a la coordinación del espacio, sino también es importante que se incluyan en las actividades a ejecutar.

Con miras a la paz positiva, en cada sesión se realizarán actividades para apropiar los valores de la confianza, cooperación y autoestima entre los adolescentes.

5.2 Dinámica de cada sesión del programa

Cada sesión del programa tiene una duración de 4 horas en el horario de 6:30 pm a 10:30 pm, llevadas a cabo los días viernes de cada semana. El esquema general de cada sesión consiste en cuatro espacios distribuidos de la siguiente manera:

1. Las buenas nuevas: espacio en el que cada adolescente comparte novedades de sus vidas que considere que son positivas.

2. Actividad física: se desarrolla una lúdica en la cual se promueve la práctica de alguno o varios de los valores de la paz positiva: confianza, cooperación y autoestima. Además, se ambientará con música con alto contenido motivacional.
3. Actividad manual: momento en el cual los adolescentes experimentan algunos de los valores de la paz positiva mediante una actividad que involucra su creatividad y sus manos.
4. Actividad reflexiva: espacio de quietud y tranquilidad orientado por un psicólogo para promover en el adolescente el valor de la autoestima. Este espacio inicia siempre con la canción “Todo es perfecto” y se realizará en torno una fogata. Esta parte finaliza con música consiente.

Las actividades realizadas en cada espacio pueden variar, sin embargo, cada sesión debe contener los 4 puntos mencionados, ya que con el programa se pretende que, a través de la repetición, se genere en los adolescentes hábitos para la paz positiva y que además se genere un “ritual” que cada adolescente anhele tener cada viernes.

5.3 Sesiones del programa Mi Paz SAC

En el Apéndice E se presentan las sesiones diseñadas para el programa Mi Paz SAC con su respectiva explicación. Por ejemplo, en la primera sesión se plantea una actividad física llamada “Huellas Nuestras”, en la cual cada participante elige un color y realiza sus propias huellas de los pies, posteriormente se hace un camino con estas huellas y los otros participantes deben pasar de la manera más rápida posible dando saltos tipo "tangara o golosa", repitiendo el camino formado por la unión de todas las huellas cuantas veces sea posible. Al finalizar, se invita a los adolescentes a comprender la diferencia entre los participantes y se respeta para construir un todo.

Para fortalecer el objetivo de reforzar el valor de la solidaridad, se realiza la actividad manual “Mi colcha de todos”. Para esto, se hace entrega a los participantes de una tela elegida por cada uno y se les pide dividirla en el número de participantes. En un círculo doble cada participante hace intercambio de su tela con el de un compañero hasta tener la totalidad de telas de los participantes. En torno al fuego, se inicia la construcción de una colcha con la unión de todos los pedazos donados. Se sugiere motivar la charla entre los compañeros.

Finalmente, se realiza una meditación en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.

Es importante tener presente que las actividades de cada sesión se diseñaron teniendo en cuenta el trabajo realizado con el equipo de la Fundación, las vivencias de los jóvenes en otras actividades que les generaron agrado, así como diferentes dinámicas que se hallan de manera libre en internet.

Frente al resultado del instrumento, el equipo de la Fundación expresó satisfacción y deseo de implementar de manera pronta el programa. Además, se encuentra interesado en poder diseñar en el futuro programas con otras temáticas para los adolescentes, entre las cuales resaltan, la educación sexual.

6. Conclusiones

La realización del presente proyecto permite concluir que:

- El presente trabajo contribuye claramente como solución al ambiente violento entre adolescentes al interior de la Fundación Hogar Nino Jesús de Belén, por tratarse de un

elemento que conlleva cambios positivos en su día a día contruidos desde la innovación social, con mejoras en los indicadores de gestión institucional por la reducción de gastos por concepto de: eventos violentos, ingreso a instituciones psiquiátricas y deficiencia escolar.

- La innovación social es un enfoque valioso para identificar necesidades y problemas sociales, y encontrar soluciones viables y factibles para ser implementadas. Dentro de este enfoque, la metodología de Design Thinking permite ubicar a la persona en el centro de la solución y construirla a partir de sus intereses y deseos.
- Experiencias previas muestran que la combinación de un equipo de trabajo involucrado y comprometido, actividades físicas y el arte, contribuyen al diseño y práctica de estrategias para la apropiación de la paz.
- Lego® Serious Play® es una metodología innovadora usada en entornos empresariales para encontrar soluciones a problemas a partir de construcciones creativas y participativas. Sin embargo, teniendo en cuenta sus fundamentos, es posible adaptar esta metodología a un contexto social.
- Los eventos de violencia que ocurren al interior de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén generan impacto negativo en su labor social y en sus finanzas, por lo tanto, es importante para la organización la puesta en marcha de acciones que ayuden a prevenir estos eventos.
- “El sabor de la felicidad” se destaca como una actividad trascendental para el producto final del proyecto, ya que permitió conocer la perspectiva de los adolescentes sobre aquellos espacios, lugares y personas que los hacen felices al interior de la Fundación. Esta información se aprovechó en el diseño del instrumento.

- El Mi Paz SAC tendrá un impacto positivo en los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén porque mediante actividades atractivas para ellos, se pondrán en práctica valores para la apropiación de la paz. Este programa consta de 8 sesiones, cada una desarrollada a través de 4 tipos de actividades: de salud (“Buenas nuevas”), física, manual y reflexiva.
- El programa Mi Paz SAC tendrá un impacto positivo en el comportamiento de los adolescentes de la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén durante la semana, porque se ha podido establecer con el equipo multidisciplinar, que para los jóvenes es motivante contar con espacios que les permitan socializar de manera diferente e interactuar con su género opuesto.
- La posibilidad de reunión de los géneros al interior de la institución y la implementación del programa Mi Paz SAC, puede ser utilizado como herramienta de premio para los adolescentes y esto, mediante actividades atractivas para ellos, permitirá poner en práctica valores para la apropiación de la paz positiva.
- Se decide cambiar las actividades lúdicas aisladas propuestas inicialmente, por un programa que este entrelazado bajo una estructura de repetición que genere en los jóvenes un espacio de hábito para reforzar el concepto de paz positiva de manera constante.
- Mi Paz SAC es un espacio que permite a los adolescentes apropiarse de sus fortalezas y sus debilidades emocionales, para enfocarse en un trabajo de las capacidades admirando su pasado y construyendo un mejor futuro.
- El desarrollo constante de actividades físicas y manuales permitirá a los jóvenes descubrir habilidades que no conocían y que fortalecerán su autoestima.

- Los procesos de transformación social desarrollados por instituciones, deben ir acompañados de políticas públicas que permitan la construcción de una democracia social, para eliminar las causas que han dado origen al conflicto armado colombiano.
- Actualmente se encuentra en Colombia una documentación amplia frente a estudios referentes al postconflicto nacional, esto permite sentar unas bases argumentativas para la política institucional que debe seguir la fundación Hogar Niño Jesús de Belén frente a las víctimas del conflicto, la paz y los espacios para la construcción de esta.
- La literatura referente a experiencias de apropiación de paz para adolescentes provenientes de conflictos armados, es muy limitada por tratarse de un tema que vulnera y ataca directamente los derechos de los menores, poniendo en riesgo la credibilidad y aceptación de los gobiernos que han estado expuestos a esta situación; por tal razón la exposición de resultados de estudios relevantes es una limitación clara al momento de pretender formular soluciones a partir del análisis y replicas que beneficien a los jóvenes de la FHNJB.
- El programa de intervención planteado Mi Paz SAC, debe tener ajustes según el contexto en el que se quiera replicar, esto obedece a las diferencias culturales y emocionales de los participantes, según las condiciones del conflicto vivido, las edades y los espacios a los cuales pueden acceder para realizar la actividad.
- Se hace evidente la necesidad de abarcar otros espacios lúdicos formales y habituales para los adolescentes, que les permitan reforzar temas fundamentales para su desarrollo personal como: Sexualidad, Vida laboral y Cambio de conductas agresivas.
- La FHJB cuenta con los elementos físicos y el personal necesario para desarrollar nuevos espacios de protección a los adolescentes como es un hogar de jóvenes gestantes, programa con el cual no cuenta la región Guanentina.

- Los adolescentes anhelan espacios de la vida cotidiana, como por ejemplo cocinar, por eso las actividades propuestas deben estar encaminadas a resolver estas carencias afectivas derivadas de la vida en institución.
- El exceso de protección a los adolescentes por parte del ICBF impide en muchas ocasiones el desarrollo de una personalidad fuerte y luchadora frente a las adversidades, muestra de ello es no permitir trabajos ligeros y apropiados que les generen un ingreso adicional que promueve la construcción de autoestima e independencia económica.

7. Recomendaciones

- Aplicar un prototipo del programa Mi Paz SAC en la Fundación Hogar Niño Jesús de Belén, para con este evaluar y mejorar los aspectos que se requieran.
- Documentar la aplicación del programa y hacer seguimiento al mismo, con el fin de generar información que otros actores interesados puedan usar para sus objetivos.
- El programa Mi Paz SAC puede ser replicable por otros actores interesados en la educación práctica de otras temáticas, por ejemplo, tópicos asociados a la educación sexual.
- Se hace evidente la necesidad de abarcar otros espacios lúdicos formales y habituales para los adolescentes, que les permitan reforzar temas esenciales para su desarrollo personal como: Sexualidad, Vida laboral y Cambio de conductas agresivas.
- La FHJB cuenta con los espacios físicos y el personal capacitado para desarrollar nuevos espacios de protección a los adolescentes como es un hogar de jóvenes gestantes, programa

con el cual no cuenta la región guanentina y al cual se le puede aplicar el programa propuesto con una versión enfocada en el binomio madre-hijo que fortalezca los valores SAC.

- Los adolescentes anhelan espacios de la vida cotidiana, como por ejemplo cocinar, por eso las actividades propuestas por el equipo multidisciplinar de la Fundación deben estar encaminadas a resolver estas carencias afectivas derivadas de la vida en institución y así fortalecer aún más los valores SAC.
- Los parámetros de protección demarcados por el ICBF para los adolescentes institucionalizados impide en muchas ocasiones el desarrollo de una personalidad fuerte y luchadora frente a las adversidades, muestra de ello es no permitir a los adolescentes el desarrollo de trabajos apropiados acorde a su edad que les permitan generar un ingreso adicional que promueve la construcción de autoestima e independencia económica.

Referencias bibliográficas

- Arévalo, X. (2016). Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses. *Ra Ximhai*, 12(3), 335–343.
- Arias, L. R., & Roa, C. P. (2015). Implicaciones del sufrimiento en niñas, niños y adolescentes víctimas del conflicto armado para pensar la memoria y la reparación en clave intergeneracional: apuestas conceptuales. *Prospectiva*, (20), 115–140.
- Baltazar, M. (2015). Creating competitive advantage by institutionalizing corporate social innovation, 68, 1468–1470.
- Baltazar, M. (2016). Social innovation for bridging societal divides: Process or leader? A qualitative comparative analysis. *Journal of Business Research*, 69(11), 5241–5247. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.04.119>
- Burak, A., Keylor, E., & Sweeney, T. (2005). PeaceMaker: A video game to teach peace. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 3814 LNAI, 307–310. https://doi.org/10.1007/11590323_40
- Caulier-grice, J., Mulgan, G., & Murray, R. (2010). *The open book of social innovations. Social innovator series: ways to design, develop and grow social innovations. The Young Foundation* (National e, Vol. 30). London. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.0030166>
- Constitucional Corte de Colombia. (2007). Sentencia C-291 de 2007. Retrieved from <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=28992>
- Danciu, E. L. (2014). Specificity and Efficiency in Using Non-conventional Methods for Adolescent Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 163, 104–109. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.293>

- Davis, B., & Murphy, M. S. (2016). Playing with Moon Sand: a narrative inquiry into a teacher's experiences teaching alongside a student with a chronic illness. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 22(1), 6–20. <https://doi.org/10.1080/13540602.2015.1023025>
- De Almeida, M., De Oliveira, A., Pinto, F., & Costa, C. (2016). Um jogo como ferramenta para a inclusão e aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais. *Dialogia*, 0(24), 113–126. <https://doi.org/10.5585/dialogia.N24.5902>
- De Carvalho Costa, M., Sampaio, E., Zanirati, V., Souza, A., & Dos Santos, L. (2016). Experiência lúdica de promoção de alimentação saudável no ambiente escolar: satisfação e aprendizado dos estudantes. *Mundo Da Saude*, 40(1), 38–50. <https://doi.org/10.15343/0104-7809.201640013850>
- De Jesus Castro Sousa Harada, M., Pedroso, G. C., & Pereira, S. R. (2010). The theater as a strategy for peace building . *ACTA Paulista de Enfermagem*, 23(3), 429–432. <https://doi.org/10.1590/S0103-21002010000300019>
- Delgado, L. C., & Valencia, M. B. (2012). Exploración neuropsicológica de la atención y la memoria en niños y adolescentes víctimas de la violencia en Colombia: estudio preliminar. *Revista CES Psicología*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21615/2174>
- Frick, E., Tardini, S., & Cantoni, L. (2013). *White Paper on LEGO SERIOUS PLAY A estate of art of its applications in Europe*. Lugano, Switzerland.
- Fundación Bill & Melinda Gates. (2010). *Diseño centrado en las personas*.
- Fundación Hogar Niño Jesús de Belén. (2017). *Proyecto de Atención institucional Fundación Hogar Niño Jesús de Belén*.
- Gesser-Edelsburg, A. (2012). The Israeli–Palestinian conflict through theatre: a qualitative study of Israeli high school students. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 17(1), 83–101. <https://doi.org/10.1080/13569783.2012.648989>
- Guzmán, K., Fernández, M., & Villalba, L. (2016). Emociones en niños, niñas y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *Panorama*, 10(19), 124–149. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v10i19.834>

- Hassinger-Das, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia Y Aprendizaje*, 40(2), 191–218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hewitt, N., Gantiva, C., Vera, A., Cuervo, M., Hernández, N., Juárez, F., & Parada, A. (2014). Afectaciones psicológicas de niños y adolescentes expuestos al conflicto armado en una zona rural de Colombia. *Acta Colombiana de Psicología*, 17(1), 79–89. <https://doi.org/10.14718/ACP.2014.17.1.9>
- Howaldt, J., & Schwarz, M. (2010). Social Innovation: concepts, research fields and international trends. *Studies for Innovation in a Modern Working Environment*, 2(May), 1–83. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-36540-9>
- IDEO. (2017). Circular Design Guide. Retrieved from <https://www.circulardesignguide.com/>
- Jaqueira, A., Lavega, P., Lagardera, F., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 15–32. <https://doi.org/10.6018/j/194071>
- Johnson, D., Johnson, R., & Stanne, M. (2000). Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis. *Methods Of Cooperative Learning: What Can We Prove Works*, 1–30.
- Jones, P., Blunda, M., Biegel, G., Carlson, L., Biel, M., & Wiener, L. (2013). Can mindfulness based interventions help adolescents with cancer? *Psycho-Oncology*, 22(9), 2148–2151. <https://doi.org/10.1002/pon.3251>
- Langer, Á., Schmidt, C., Aguilar, J., Cid, C., & Magni, A. (2017). Effects of a mindfulness intervention in Chilean high schoolers. *Revista Médica de Chile*, 145(4), 476–482.
- Lego. (2017). Lego Serious Play. Retrieved from <https://www.lego.com/en-us/seriousplay>
- Londoño, J., & Carvajal, J. (2015). Pedagogías para la memoria histórica: reexiones y consideraciones para un proceso de innovación en el aula. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour>

- Malboeuf-Hurtubise, C., Achille, M., Sultan, S., & Vadnais, M. (2013). Mindfulness-based intervention for teenagers with cancer: study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, *14*(1), 135. <https://doi.org/10.1186/1745-6215-14-135>
- Marín, L. (2015). Encuentros, Narrativas Y Experiencias Con Jóvenes Desvinculados Del Conflicto Armado Colombiano. *Revista Palabra*, “palabra Que Obra,” *15*(15), 118–135. <https://doi.org/PDF>
- Morgade, M., Verdesoto, A., & Poveda, D. (2016). Hip-Hop echoes in south Madrid teenagers’ soundscapes. *Linguistics and Education*, *36*, 27–34. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2016.07.001>
- Mulgan, G. (2006). The process of social innovation. *Innovations*, MIT Press, *1*(2), 145–162.
- Muñoz, F. (2005). La paz imperfecta. *Universidad de Granada, Ed. 2001*(2004).
- Orji, N. (2017). Preventive action and conflict mitigation in Nigeria’s 2015 elections. *Democratization*, *24*(4), 707–723. <https://doi.org/10.1080/13510347.2016.1191067>
- Ortiz, D., & Chaskel, R. (2009). El impacto en niños y adolescentes de los eventos ligados al conflicto armado. *PRECOP - Programa de Educación Continua En Pediatría*, *8*(3), 41–52. Retrieved from https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_8_vin_3/Imp_ninos_adol_conf_armado.pdf
- Reveley, J., & Peters, M. A. (2016). Mind the gap: infilling Stiegler’s philosophico-educational approach to social innovation. *Educational Philosophy and Theory*, *48*(14), 1452–1463. <https://doi.org/10.1080/00131857.2016.1155433>
- Ruge, D., & Mikkelsen, B. (2013). Local public food strategies as a social innovation: early insights from the LOMA-Nymarkskolen case study. *Acta Agriculturae Scandinavica, Section B - Soil & Plant Science*, *63*(sup1), 56–65. <https://doi.org/10.1080/09064710.2013.793736>
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, *31*(1), 39–55.

Thorsteinsson, G. (2013). Ideation training via innovation education to improve students' ethical maturation and social responsibility. *I-Manager's Journal on Educational Psychology*, 6(4), 2013.

Apéndices

Apéndice A. Datos de adolescentes

N°	Edad	Género	Motivo de ingreso	Habilidad
1	23	M	Declarado en adoptabilidad, ingresa por trabajo infantil, y situación de calle, recibía maltrato físico y verbal por parte de sus progenitores, su padre alcohólico y la madre organiza nuevo hogar con otro compañero delegando sus funciones de cuidado y protección a terceros (vecinos), quienes proveían alimentos y cuidados.	Resiliente Adaptabilidad
2	20	M	Declarado en adoptabilidad situación de calle, antecedentes de consumo de spa, por parte de su progenitor.	Adaptabilidad
3	16	M	Declarado en adoptabilidad, disfuncionalidad familiar, negligencia por abandono.	Empatía Destrezas electrónicas Adaptabilidad Líder Ayuda a los otros
4	14	M	Declarado en adoptabilidad Negligencia por abandono, antecedentes de consumo de bebidas alcohólicas por parte de sus padres (guarapo).	Expresión de sentimientos Líder Adaptabilidad
5	13	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor, ingresa en compañía de sus hermanos, por negligencia por abandono	Dibujar Adaptabilidad
6	11	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor, ingresa en compañía de sus hermanos, por negligencia por abandono	Adaptabilidad Pensamiento crítico Estable Organizado Adaptabilidad
7	10	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor, ingresa en compañía de sus hermanos, por negligencia por abandono	Sociable Expresa sentimientos
8	15	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor negligencia por abandono, madre cabeza de familia, no cuenta con recursos económicos y solicita apoyo al icbf mientras se estabiliza	Comunicativas liderazgo emprendimiento Expresión de sentimientos. Adaptabilidad

Nº	Edad	Género	Motivo de ingreso	Habilidad
9	12	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor Violencia intrafamiliar, padres separados, asume el cuidado el progenitor quien organiza nuevo hogar, y descuida el cuidado del niño y permite el maltrato por parte de su pareja hacia el niño, atraso escolar.	Adaptabilidad Sociable Estable
10	11	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor negligencia por abandono	Dibujar Empatía Adaptabilidad Pensamiento creativo.
11	10	M	Se adelanta proceso de restablecimiento de derechos a su favor negligencia por abandono, madre cabeza de familia, no cuenta con recursos económicos y solicita apoyo al icbf mientras se estabiliza	Adaptabilidad sociable
12	13	M	Se adelanta proceso de restablecimiento negligencia por abandono, madre cabeza de familia, no cuenta con recursos económicos y solicita apoyo al ICBF mientras se estabiliza de derechos a su favor	Adaptabilidad Seguridad Sociable
13	19	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad por AS. Tiene buen estado de salud.	Destreza Manual Colaboración Visualización Iniciativa Autodisciplina
14	15	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad, procedente de un hogar sustituto de un municipio de Santander, Ingresó por maltrato. Tiene buen estado de salud.	Empatía Participativa
15	17	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Procede de casa femenina. Ingresó por orientación y asistencia familiar. Tiene buen estado de salud.	Gestión de Proyectos Pensamiento crítico Pensamiento creativo Inteligencia intrapersonal Objetividad
16	17	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Ingresó por ser víctima de otros delitos. Procedente de un hogar sustituto. Tiene buen estado de salud	Colaboración Determinación Organización
17	13	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos Ingresó por negligencia. En cuanto a su estado de salud tiene déficit cognitivo leve. Actualmente cursa tercer grado de primaria.	Trabajo en equipo (Seguidora) Ayudar a los demás
18	17	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Ingresó por maltrato. Tiene buen estado de salud. Actualmente cursa octavo grado de bachillerato.	Cooperativa Colaboradora Organización

N°	Edad	Género	Motivo de ingreso	Habilidad
				Ayuda a los demás
19	18	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Ingresó por maltrato. Tiene buen estado de salud. Tiene un hijo de 2 años. Proviene de Barrancabermeja. Embarazo en hogar sustituto.	Pensamiento Creativo Destreza Manual Visualización Persuasión
20	20	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Ingresó por AS. Tiene buen estado de salud.	Pensamiento crítico Visualización Iniciativa Liderazgo
21	17	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud sin embargo presenta dificultades de lenguaje.	Ayuda a los demás Pensamiento reflexivo Perseverancia Autonomía Moral
22	18	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Empatía
23	13	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud con trastorno de lenguaje y sordera.	Pensamiento reflexivo Pensamiento creativo Adaptabilidad Perseverancia Comportamiento prosocial
24	22	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud. En la actualidad se encuentra medicada con fluoxetina.	Convencional Organización Perseverancia Toma de perspectiva
25	20	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Destreza Manual
26	21	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Pensamiento Creativo Pensamiento Crítico
27	18	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Organización Pensamiento creativo Destreza Manual Manejo de datos Persuasión
28	21	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Persuasión Negociación Toma de perspectiva
29	17	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Diplomacia Creatividad Relaciones interpersonales

IDENTIFICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE APROPIACIÓN PARA LA PAZ | 76

Nº	Edad	Género	Motivo de ingreso	Habilidad
30	15	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud.	Adaptabilidad Sociabilidad Relaciones interpersonales
31	20	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud. Tiene un hijo de 4 años. Viene de otra institución, Hijo producto de incesto.	Diplomacia Empatía Perseverancia Relaciones Interpersonales
32	15	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Sociabilidad Empatía Comunicación Colaboración Eficiente
33	12	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Pensamiento creativo Empatía Iniciativa Manejo de conflictos interpersonales
34	16	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud. Se encuentra medicada con sertralina.	Sociabilidad Colaboradora Liderazgo Adaptabilidad
35	13	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud. Se encuentra en estado de gestación.	Relaciones Interpersonales Negociación Pensamiento Creativo Uso del lenguaje
36	12	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Destreza Motriz Relaciones Interpersonales Escucha activa Pensamiento critico
37	15	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Cooperativa Análisis de las consecuencias Relaciones Interpersonales
38	11	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Empatía Perseverancia Pensamiento Creativo
39	11	F	Se encuentra en medida de restablecimiento de derechos. Tiene buen estado de salud.	Persuasión Empatía
40	16	F	Se encuentra en medida de adoptabilidad. Tiene buen estado de salud. Se encuentra en estado de gestación.	Comportamiento prosocial Visualización Generación de opciones y consideración de consecuencias

Apéndice B. Documentos usados para el marco de referencia

N°	Título
1	Mind the gap: infiling Stiegler’s philosophico-educational approach to social innovation
2	Social innovation for bridging societal divides: Process or leader? A qualitative comparative analysis
3	Social innovation: concepts, research fields and international trends
4	The Process of Social Innovation
5	The open book of social innovation
6	Creating competitive advantage by institutionalizing corporate social innovation
7	Local public food strategies as a social innovation: early insights from the LOMA-Nymarkskolen case study
8	Hip-Hop echoes in south Madrid teenagers’ soundscapes
9	Pedagogías para la memoria histórica: reflexiones y consideraciones para un proceso de innovación en el aula
10	Preventive action and conflict mitigation in Nigeria’ s 2015 elections
11	The Israeli Palestinian conflict through theatre: a qualitative study of Israeli high school students
12	The theater as a strategy for peace building
13	PeaceMaker: A Video Game to Teach Peace
14	Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses
15	Emociones en niños, niñas y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia
16	Encuentros, narrativas y experiencias con jóvenes desvinculados del conflicto armado colombiano
17	Implicaciones del sufrimiento en niñas, niños y adolescentes víctimas del conflicto armado para pensar la memoria y la reparación en clave intergeneracional: apuestas conceptuales
18	Exploración neuropsicológica de la atención y la memoria en niños y adolescentes víctimas de la violencia en Colombia: estudio preliminar
19	Afectaciones psicológicas de niños y adolescentes expuestos al conflicto armado en una zona rural de Colombia
20	El impacto en niños y adolescentes de los eventos ligados al conflicto armado
21	El juego de la guerra, niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado en Colombia
22	Ideation training via innovation education to improve students' ethical maturation and social responsibility
23	Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis
24	Specificity and Efficiency In Using Non-Conventional Methods For Adolescent Education
25	Playing with Moon Sand: a narrative inquiry into a teacher’ s experiences teachin g alongside a student with a chronic illness
26	Experiência lúdica de promoção de alimentação saudável no ambiente escolar: satisfação e aprendizado dos estudantes

Nº	Título
27	More than just fun: a place for games in playful learning
28	Um jogo como ferramenta para a inclusão e aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais
29	Transformaciones lúdicas. u n estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos
30	Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos
31	Systematic Literature Review X Narrative review
32	Mindfulness y promoción de la salud mental en adolescentes: efectos de una intervención en el contexto educativo
33	Can mindfulness-based inter ventions help adolesce with cancer?
34	Mindfulness-based intervention for teenagers with cancer: study protocol for a randomized controlled trial

Apéndice C. Sesiones del “Mi Paz SAC”

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
Primera	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Huellas Nuestras	Cada participante elige un color y realiza sus propias huellas de los pies, posteriormente se hace un camino con estas huellas y los otros participantes deben pasar de la manera más rápida posible dando saltos tipo "tangara o golosa", repitiendo el camino formado por la unión de todas las huellas cuantas veces sea posible.	60 minutos	Papel de colores Tijeras	Solidaridad	Se comprende la diferencia entre los participantes y se respeta para construir un todo
	Actividad Manual	Mi colcha de todos	Se hace entrega a los participantes de la tela elegida por cada uno y se les pide dividirla en el número de participantes. En un círculo doble cada participante hace intercambio de su tela con el de un compañero hasta tener la totalidad de telas de los participantes. En torno al fuego, se inicia la construcción de una colcha con la unión de todos los pedazos donados. Se sugiere motivar la charla entre los compañeros.	60 minutos	1,20 x 2,00 mts de Tela por participante	Solidaridad	Cada participante debe compartir su todo con los miembros del juego para obtener el resultado final
					Tijeras		
	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Segunda	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Manall	Se realizan dos equipos donde la norma para anotar goles trasladando la bola con la mano y en cada movimiento el segundo pase se debe hacer a un miembro del equipo contrario.	60 minutos	Balón	Cooperación	Para alcanzar el objetivo el grupo debe estar comprometido y apropiarse del trabajo en equipo
					Canchas para anotar goles	Confianza	Se cree en el compañero que hará entrega del balón para alcanzar la mayor cantidad de goles
	Actividad Manual	Prodi	Se realizará un cuadro en el que cada participante plasme 4 componentes de su vida: Que lo hace feliz, quien es su héroe, un sueño y como se ve en 10 años.	50 minutos	Cartulina y revistas Escarcha y Colbon Lentejuelas y cola de ratón dorada	Autoestima	Se cree en los sueños propios y se plasman
	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Tercera	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Mihaka	Bajo el modelo de coreografía "HAKA" cada uno de los participantes establece un movimiento relacionado con la expresión de los valores eje de la lúdica: Confianza, Solidaridad y Autoestima. Al finalizar se suman cada uno de los movimientos planteados por los participantes se hará la coreografía total.	60 minutos	Ninguno	Confianza Solidaridad Autoestima	Se comprende la diferencia entre los gustos de los participantes y se respeta para construir un todo, bajo confianza, solidaridad y autoestima

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
Tercera	Actividad Manual	Preguntar mil	A cada participante se le hace entrega de dos tarjetas blancas en formato 9 X 5 cms. En la primera tarjeta escribirán una pregunta enfocada en conocer los sueños de los compañeros utilizando datos de elementos de aseo personal para plantear la pregunta. En la otra tarjeta, se debe escribir la respuesta a esa pregunta que ellos hicieron dando nombres de personajes infantiles. Las preguntas y respuestas serán puestas en su respectiva caja, cada participante responderá la pregunta aleatoria y adivinara quien dio la respuesta	50 minutos	Dos cajas de zapatos	Autoestima	Cada participante se sentirá seguro al dar su respuesta
					Tarjetas 9x5, el número de participantes por dos	Solidaridad	Cada participante debe pensar en su compañero para dar la respuesta correcta
					Lapiceros	Confianza	Cada participante debe compartir sus sueños con los miembros del juego
Tercera	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Cuarta	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
Cuarta	Actividad Física	Los conozco y Reconozco	En grupos de 4 personas, los participantes salen a buscar 3 momentos o conversaciones con los vecinos en los cuales encuentren representado uno de los valores centrales que se trabajan en el proyecto: Solidaridad, Confianza y Autoestima. Se contará con 30 minutos para la búsqueda y 30 minutos para la exposición	60 minutos	Cámara fotográfica	Solidaridad	Se vivirá como en las comunidades siempre se expresan valores y como el trabajo en equipo les permite alcanzar el objetivo.
					Proyector	Confianza	Se tendrá la tranquilidad que los miembros del equipo encontrarán los tres momentos y podrán ser capturados.

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
	Actividad Manual	Pastel de todos	Se disponen todos los elementos para decorar un pastel y cada uno de ellos se nombra con los valores que el equipo considere se representan. Al terminar la decoración se parte en la cantidad de participantes, cada uno debe tomar una porción y entregársela a quien considere la necesita o aprecia expresándole la razón.	45 minutos	Torta blanca	Solidaridad	Cada participante debe compartir su todo con los miembros del juego para obtener el resultado final
					Crema		
Cuarta					Anilinas de colores, chip, uvas pasas, moritas, maní, frutas, etc.	Confianza	Se cree en el compañero que se le hará la entrega de la porción y como va a recibir la expresión del sentimiento
	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Quinta	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
Quinta						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Quintos Buenos	Se disponen los elementos necesarios para crear obstáculos por los participantes, se realizan equipos de cinco personas que se organizan en línea. Cada participante debe atravesar los obstáculos y decir para que, y porque es bueno, los compañeros desde el otro lado deben oír su razón y anotarla. Cada participante deberá hacer 5 recorridos, al finalizar el equipo tendrá una lista de 25 argumentos y deben estar seguros que ninguno se repite.	60 minutos	5 hojas y lapiceros	Autoestima	Cada participante reconoce cinco cualidades, habilidades, actitudes positivas o saber hacer y las expresa con fuerza para que todos lo oigan.
					Conos, lazos, escalones, etc.	Confianza	Se valoran las diferencias entre los participantes y se respeta para lograr el objetivo.

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
Quinta	Actividad Manual	Todos lo logramos	Se realizan cinco grupos con el mismo número de participantes a quienes se les entregaran fichas de rompecabezas mezcladas con los otros equipos, el objetivo de la actividad es que cada equipo logre terminar su rompecabezas en cooperación con los demás. El reto final es que todos los equipos terminen los rompecabezas en el mismo momento.	60 minutos	5 rompecabezas	Solidaridad	Cada equipo debe compartir con los demás equipos para obtener el resultado final bajo la ayuda mutua.
					5 bolsas	Confianza	El equipo cree en las capacidades de sus miembros para alcanzar el objetivo final
	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Sexta	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Uno somos	Se realizan equipos de 4 personas y se les entrega un pliego de papel periódico, el moderador pide inicialmente que los participantes se ajusten a ese espacio estando juntos dentro del mismo cuadro, posteriormente el moderador va disminuyendo el tamaño del periódico progresivamente hasta llegar al espacio de un solo pie. Los participantes deben continuar unidos en todo momento.	60 minutos	Pliegos de papel periódico según el número de equipos	Confianza	Se tiene la seguridad que el equipo lograra encontrar la manera de hacer que todos tengan un espacio para lograr el objetivo
						Solidaridad	Se equipo trabajara pensado en grupo para alcanzar el objetivo.
Sexta	Actividad Manual	Transformando gigante	Todos los participantes crean y decoran a una maquina gigante transformadora de energía, la cual	60 minutos	Caja Gigante o varias cajas sueltas	Solidaridad	Cada participante debe compartir su percepción de artefactos fundamentales para

Sesión	Etapas	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
			debe ser diseñada con los elementos y artefactos que ellos consideren indispensables para lograr los cambios. Esta máquina puede ser utilizada posteriormente como espacio físico para pensar, reflexionar o manejar sentimientos.		Tijeras, Cinta y Colbon Elementos decorativos como escarcha, botones, palillos, piedras, lentejuelas, aluminio, etc.		crear una máquina transformadora de energía a su vez deben estar de acuerdo para lograr que los envuelva todos.
Sexta	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Séptimo	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Física	Ritmos Comunes	Cada participante propondrá un conjunto de 2 movimientos de ritmos de tambores, al final del ejercicio entre el grupo se debe crear la canción que describa los sentimientos vividos durante la actividad por todos los participantes	45 minutos	Ninguno	Solidaridad	El grupo logra ensamblarse para crear un ritmo común que exprese sus sentimientos.
Séptimo						Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
	Actividad Manual	Desato mis nudos	Cada participante recibe 3 cuerdas de colores diferentes de 75 cms cada una. Las cuerdas según los colores serán utilizadas para atar los nudos	45 minutos	3 colores de cuerdas	Solidaridad	Entre todos compartirán sus anhelos para lograr soluciones durante la elaboración del cuadro

Sesión	Etapa	Actividad	Explicación de la Actividad	Tiempo	Materiales	Valor Reforzado	Justificación
			personales, familiares y educativos percibidos por ellos. En silencio atarán a cada cuerda 5 conflictos de esta área y elaborarán un cuadro donde los plasmen después de desatar el nudo frente a un compañero elegido al azar		Materiales reciclados	Confianza	Se cree en el compañero al compartir los nudos de cada participante.
					Materiales artísticos	Autoestima	Se reconoce que todos tienen soluciones propias para desatar el nudo
Séptimo	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
Octavo	Apertura	Buenas Nuevas	Todos los jóvenes cuentan a sus compañeros algo bueno y nuevo que les ocurrió en la semana y porque los hizo felices.	30 minutos	Ninguno	Confianza	Se confía en los compañeros al compartir vivencias
						Autoestima	Se reconoce que todos tienen momentos buenos y agradables en la semana
	Actividad Reflexiva	Mindfulness centrado en el trabajo de la autoestima	Se realiza una meditación guiada en la cual se refuerzan las acciones que llevan a la autovaloración y reconocimiento de las dimensiones física, sensorial, emocional y mental.	30 minutos	Ninguno	Autoestima	Se refuerza constantemente durante la meditación guiada, motivando a los participantes a ver la proyección de ellos mismos.
	Actividad Física	La mejor Bienvenida a MiPaz	Se realizará una fiesta con canciones que refuercen la importancia de vivir en solidaridad, confianza y autoestima. A cada participante se le entregará una letra para formar la frase "Vivo mi Paz". En el momento en que se entrega cada letra se debe dar un aporte positivo a cada compañero. Al finalizar debe tener la mayor cantidad de letras posibles y realizar cuantas frases sea posible, esto se obtiene de bailar con una persona diferente en cada canción.	120 minutos	Música	Solidaridad	Cada participante debe compartir sus sentimientos con los compañeros
Letras cartulina en					Autoestima	Cada participante confía en sí mismo para relacionarse con sus compañeros y expresar sus sentimientos	
Manillas Reflexivas					Confianza	Se cree en el compañero que escuchara atentamente los sentimientos expresados	

Apéndice D. Complemento musical para sesiones

Listado de Canciones		
Actividad Física		Actividad Reflexiva
Autor	Canción	Canción
Katty Perry	Firme world	Banda sonora de El Cambio
Katty Perry	The Roard	Música de piano y arpas
Jesús Hidalgo	Centro Song	Back
Pharrel Willian	Happy	Shoppin
Marron 5	Sugar	
Ed Sheeran	Shape of You	
Paloma del cerro	Gozar hasta que me ausente	
Matina la peligrosa	Cambiando veneno por amor	
Fonseca	Sorprenderte	
Fonseca	Los buenos milagros	
Herencia de timbiqui	Nohecita	
Herencia de timbiqui	Te invito	
Thalia	Enséñame a Vivir	
Mauricio Alen	Dios te hizo también	
Monsieur Perine	Mi libertad	
Nathalia la Furcade	Tu si sabes quererme	
Juan Luis Guerra	Mi bendición	
Mana	Bendita tu Luz	
U2	Beautiful	
Color Esperanza	Diego torres	
Celebra la vida	Axel	
Sueños	Diego torres	
Arriba la vida	Shenoa	
Hakuna Matata	Disney	
Maluma	La vida es un carnaval	