

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Prevengo jugando, aprendo riendo: propuesta lúdico-pedagógica como estrategia de prevención de consumo de sustancias psicoactivas (spa) en niños y niñas de grados quinto del colegio integrado nuestra señora de las mercedes, Lebrija.

Angie Daniela Plata Durán

Trabajo de Grado para Optar al Título de Trabajador Social

Directora

Eugenia Jaimes Jaimes

Magíster en intervención social

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Trabajo Social

Bucaramanga

2024

Dedicatoria

“A mi familia, por su amor y apoyo incansable. A mis compañeros y compañeras, por hacer el proceso más acogedor. Finalmente, a la universidad pública y el Trabajo Social, por despertar en mí el pensamiento crítico en la búsqueda de la igualdad y justicia social.”

Agradecimientos

A mi familia, por confiar en mí, apoyarme y sostenerme en todo momento. Han sido siempre mi mayor orgullo y fuente de inspiración.

A las amigas y amigos que me dejó la universidad, quienes se convirtieron en un lugar seguro, lleno de risas, conversaciones profundas y sueños compartidos.

A Hogares CREA Bucaramanga y cada uno de los miembros de su comunidad, por su gran aporte en mi formación profesional, y la oportunidad de gozar una experiencia de vida gratificante y enriquecedora.

A la docente Eugenia Jaimes, por su compromiso, dedicación y afecto.

A la Universidad Industrial de Santander, a mis docentes y el contenido de sus clases, cuyo valor llevo guardado en mi corazón, y en la vocación profesional que me acompaña en cada paso.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Tabla de contenido

Introducción	13
1. Caracterización de la institución.....	14
1.1 Corporación Hogares CREA.....	14
1.1.2 Programa de prevención	15
1.1.3 visión:	15
1.1.4 Misión.....	16
1.2 Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija	16
1.2.1 Misión.....	17
1.2.2 Visión.....	17
2. Estudio de la realidad	18
3. Marco Referencial	19
3.1 Marco conceptual	19
3.2 Paradigma sociocrítico	21
3.3 Marco teórico	22
3.3.1 Teoría del desarrollo psicosocial	22
3.2. Enfoques.....	23
3.2.1 Enfoque basado en los derechos humanos:	23
3.2.2 Enfoque humanista	24
3.2.3 Desarrollo Humano.....	25
3.2.4 Enfoque de Vulnerabilidad.....	26
3.2.5 Habilidades Para la vida	26
3.5 Marco normativo	27
4. Diagnóstico.....	29
4.1 Modelo Diagnóstico	29
4.2 Justificación.....	31
4.3 Técnicas de recolección	31
4.4 Cronograma de actividades	32
4.5. Análisis de la información	33
4.5.1 Habilidades emocionales	33
4.5.2 Habilidades Sociales.....	40

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

4.5.3 Habilidades Cognitivas.....	44
5. Justificación.....	49
6. Objetivos.....	50
6.1 Objetivo general	50
6.2 Objetivos específicos.....	50
7. Metodología.....	51
7.1 Conocimiento de la realidad social	51
7.2 Diagnóstico, valoración e interpretación de datos	52
7.3 Planificación/ programación	52
7.4 Ejecución.....	52
7.5 Evaluación.....	53
7.6 Cronograma.....	53
8. Aspectos éticos	54
9. Implementación de la propuesta	55
9.1 Componente I: relación entre habilidades para la vida y factores de riesgo.....	55
9.2. Componente II: diseño de material lúdico pedagógico.....	56
Tipo de estrategia I: Afiche informativo.....	57
Tipo de estrategia II: Afiche técnica de relajación guiada de Koeppen.....	59
Tipo de estrategia III: Juego: prevengo jugando; aprendo riendo, tiro y voy corriendo.....	61
Tipo de estrategia IV: Juego ¿Cómo te sientes cuando...? Agrega la emoción al rostro de los niños.....	63
9.3 Componente III: Espacios formativos.....	65
9.3.1 Primera intervención	66
9.3.2 Segunda intervención	67
10. Evaluación.....	70
11. Resultados	72
Análisis de la relación entre las habilidades para la vida y los factores de riesgo y de protección asociados al uso y abuso de SPA, en el contexto educativo.....	72
Diseño material lúdico-pedagógico como herramienta para la prevención del consumo de SPA, en los niños y niñas.	73
Espacios de reflexión con educadores y estudiantes sobre estrategias de prevención ante el consumo de SPA, mediante el uso de las habilidades para la vida.	74

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

12. Conclusiones Y recomendaciones	76
Conclusiones	76
Recomendaciones.....	78
13. Registro fotográfico / Evidencias.....	79
Referencias Bibliográficas	83

Lista de Tablas

Tabla 1. Cronograma de actividades diagnóstico.....	33
Tabla 2. Cronograma plan de acción.....	37

Lista de Figuras

1. Hogares crea, Bucaramanga, Hogar el puente	15
2. Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes sede B	17
3. Empatía	34
4. Manejo de emociones y sentimientos	36
5. Manejo de emociones y sentimientos II.....	37
6. Tensiones y estrés	38
7. Tensiones y estrés II.....	39
8. Comunicación asertiva.....	40
9. Relaciones interpersonales.....	41
10. Manejo de problemas y conflictos	43
11. Autoconocimiento.....	44
12. Toma de decisiones	45
13. Pensamiento creativo	47
14. Pensamiento crítico	48
15. Método básico del trabajo social.....	51
16. Proceso del diseño	56
17. Afiche informativo SPA	59
18. Técnica Koeppen	61
19. Juego aprendo jugando, prevengo riendo, tiro y voy corriendo	63
20. Juego, ¿cómo te sientes cuando?	65
21. Aplicación diagnóstico.....	79
22. Intervenciones grado 5-1.....	80

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

23. Intervenciones grado 5-2.....	80
24. Intervenciones grado 5-3.....	81
25. Intervenciones grado 5-4.....	81
26. Intervenciones grado 5-5.....	82
27. Intervenciones grado 5-6.....	82
28. Carta de aceptación práctica social- Hogares CREA, Bucaramanga.....	89
29. Constancia de aceptación propuesta de intervención.....	90

Lista de Apéndices

Apéndice A. Carta de aceptación de la práctica social Hogares CREA, Bucaramanga.....33

Apéndice B. Constancia de aceptación de la propuesta de intervención.....33

Resumen

Título: Prevengo jugando, Aprendo Riendo: Propuesta Lúdico Pedagógica como estrategia de prevención de consumo de sustancias psicoactivas (SPA) en niños y niñas de grados quinto del Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes, Lebrija.*

Autora: Angie Daniela Plata Durán.**

Palabras clave: Prevención, Consumo, SPA, Estudiantes, Habilidades para la vida.

Descripción: El presente documento, contiene el informe producto de la práctica social realizada en la Institución Educativa, Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija (por su abreviatura, Colmercedes), proceso liderado desde el departamento de prevención de la Corporación Hogares CREA, de Bucaramanga, comunidad terapéutica, líder en prevención y tratamiento de consumo de Sustancias Psicoactivas (SPA). Presenta el desarrollo de una estrategia de prevención del consumo de SPA, basado en el abordaje de habilidades para la vida, propuestas por la OMS, como herramientas psicosociales aliadas a factores de protección y factores de riesgo en el diseño e implementación de material lúdico pedagógico, dirigido a estudiantes del grado quinto de la institución.

* Trabajo de Grado.

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Trabajo Social. Trabajo Social. Directora: Eugenia Jaimes Jaimes.

Abstract

Title: Prevengo jugando, Aprendo Riendo: Propuesta Lúdico Pedagógica como estrategia de prevención de consumo de sustancias psicoactivas (spa) en niños y niñas de grados quinto del Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes, Lebrija.*

Author: Angie Daniela Plata Durán.**

Keywords: Prevention, Consumption, SPA, Students, Life skills.

Description: The present document, contains the report product of the social practice carried out in the Educational Institution, Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija (for its abbreviation, Colmercedes), accompanied by the prevention department of the Corporación Hogares CREA, of Bucaramanga, therapeutic community, leader in prevention and treatment of consumption of Psychoactive Substances (SPA), among other addictions. In this way, the development of a strategy for the prevention of PAS consumption is presented, based on the design and implementation of ludic pedagogical material, applied to fifth grade students of the institution. In this sense, life skills, proposed by the OMS, are taken as psychosocial tools allied to protection factors and risk factors.

* Degree Thesis.

** Human Sciences Faculty. Social Work School. Social Work. Advisor: Eugenia Jaimes Jaimes.

Introducción

El avance de la producción, comercialización, y oferta de sustancias psicoactivas legales e ilegales, es una problemática creciente y retadora para los Estados y sociedad a nivel mundial. Ante ello, el mayor foco de preocupación incluye a la población infantil y joven, quienes representan mayor vulnerabilidad y exposición a factores de riesgo asociados al consumo de SPA. De esta manera, el bienestar y la salud de este grupo etario se ve afectada, al incrementar las consecuencias negativas sobre el desarrollo físico, emocional y social.

Ante este escenario, es fundamental implementar estrategias efectivas de prevención, que aborden también las causas subyacentes del consumo de SPA, y promuevan las habilidades y valores para lograr fortalecer la toma de decisiones acertadas de niños, niñas y adolescentes frente a la oferta de sustancias. En este sentido, la presente práctica social lleva por objetivo “Implementar una propuesta lúdico pedagógica como estrategia de prevención de consumo de Sustancias Psicoactivas, dirigida a niños y niñas estudiantes del grado quinto, en el colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija”, experiencia que permite la promoción y fortalecimiento de las habilidades para la vida como herramientas psicosociales saludables, desde la ludo- pedagogía y la reflexión participativa en el entorno escolar.

Se han seleccionado los grados de quinto de la Institución Educativa *Colmercedes* de Lebrija, Santander, dado que son el grado de transición entre la básica primaria y el inicio de la secundaria en Colombia, época de cambios, retos, y nuevas experiencias para niños y niñas. Se espera que el alcance e impacto de la práctica desarrollada, contribuya a la creación de estrategias

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

efectivas de prevención del consumo de sustancias en el entorno escolar y a la promoción de salud y bienestar en niños y niñas.

1. Caracterización de la institución

La presente práctica social se realiza en el Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes en Lebrija, Santander, como proyección del departamento de prevención, de Hogares Crea de Bucaramanga, que busca implementar estrategias para fortalecer a la comunidad ante los factores de riesgo que pueden incidir en el consumo de sustancias psicoactivas (SPA).

1.1 Corporación Hogares CREA

La Corporación Hogares CREA es una comunidad terapéutica internacional, Institución de Prestación de servicios de Salud Privada, sin ánimo de lucro; dedicada al crecimiento y reeducación del carácter. Su sigla *CREA* significa Comunidad de Reeducción de Adictos (Hogares crea, 2014). Hogares CREA ofrece atención y tratamiento integral bajo un enfoque bio-psico social -espiritual frente a la drogodependencia en población joven y adulta.

En Colombia, existen cuatro hogares, pertenecientes a esta corporación, independientes administrativa y jurídicamente (Bermúdez, comunicación personal, 2023), ubicados en Manizales, Barranquilla, Cartagena y Bucaramanga. En el departamento de Santander, Hogares CREA Bucaramanga (Hogar El Puente), se encuentra ubicado en el municipio de Piedecuesta.

La problemática social que atiende Hogares Crea, es el uso y abuso de consumo de drogas o sustancias psicoactivas, cuenta con dos líneas generales de atención, siendo éstas, prevención y tratamiento. Desde la línea de prevención, se implementan talleres y estrategias lúdico pedagógicas dirigida a diferentes públicos y en distintos escenarios sociales. En la línea de tratamiento, se da

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

manejo terapéutico al consumo en fase de adicción y dependencia de spa y otras adicciones. (Hogares Crea, página web).

Figura 1

Hogares CREA, Bucaramanga, Hogar El Puente



Nota: *Hogares CREA, Bucaramanga, Hogar El Puente, Carrera 6 -17 55, paseo del puente I, Piedecuesta, Santander.*

Imagen tomada del registro fotográfico de la institución. [Fotografía].

1.1.2 Programa de prevención

Desde el programa de prevención, se busca la formación de líderes orientadores de comunidad, con base en la experiencia personal de miembros reeducados de Hogares Crea, quienes tienen conocimiento de la problemática de la adicción desde su vivencia. De esta manera, se han desarrollado herramientas que permiten implementar programas de prevención en diferentes instituciones educativas, empresas y comunidades (Hogares crea, página web).

1.1.3 visión:

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Hogares Crea tiene como visión “Ser líderes a nivel nacional en la prevención del consumo de sustancias psicoactivas y otras adicciones, mejorando la calidad de vida de niños, niñas, adolescentes y adultos, de las distintas instituciones educativas, sector empresarial, universidades, grupos socioculturales, deportivos y comunidad en general, mediante acciones lúdico-pedagógicas desde el marco de la educación para la prevención; basados en la responsabilidad, disciplina, respeto, solidaridad e inspiración” (Hogares crea, página web) .

1.1.4 Misión

Hogares Crea define su misión de la siguiente manera, “Nuestro departamento está enfocado en la prevención del consumo de sustancias psicoactivas y otras adicciones, a través del desarrollo de acciones lúdico- pedagógicas dirigidas al fortalecimiento de un carácter sano, con el ánimo de formar personas capaces de tomar decisiones en beneficio de ellos mismos, su familia y la sociedad en general.” (Hogares crea, página web).

1.2 Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija

El colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes, por sus siglas COLMERCEDES, y lugar donde se desarrolla la práctica, se encuentra ubicado en el municipio de Lebrija, Santander. Cuenta con doce sedes, de las cuales dos de ellas, se georreferencian en el casco urbano del municipio (Sede A y sede B), las diez restantes, donde solo se cubre educación primaria, están divididas en escuelas pertenecientes a veredas, ubicadas en zona rural. Para la implementación de la propuesta de prevención como modalidad de práctica social, se selecciona la sede B, jornada tarde, donde estudian aproximadamente 2.411 estudiantes de los grados de primaria (Alcaldía de Lebrija, 2023).

Figura 2.

Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes, sede B



Nota: *Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes, sede B. Calle 13 · 14-100, Lebrija Santander, Imagen tomada de Google maps. [Captura de pantalla]*

1.2.1 Misión

“La comunidad educativa *COLMERCEDES* apuesta por la formación integral de los niños, niñas y jóvenes Lebrijenses, utilizando todas las herramientas pedagógicas y administrativas a su alcance, en el marco del compromiso por la paz y la democracia, y en consonancia con el modelo de desarrollo local y regional.” (Colmercedes, página web).

1.2.2 Visión

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

“*COLMERCEDES* se asume como la institución líder en procesos educativos en el Municipio de Lebrija gracias al conocimiento y capacidad de sus actores (Directivos, Docentes, Administrativos, Padres de familia, Estudiantes y Personal de apoyo) para afrontar los retos y responder a ellos con creatividad y responsabilidad social. Al terminar el 2020 Colmercedes habrá modificado su modelo pedagógico en consonancia con los nuevos retos de su contexto social y habrá logrado estructurar su modelo administrativo para responder a las demandas de la comunidad educativa con eficiencia y eficacia” (Colmercedes, página web).

2. Estudio de la realidad

El informe anual del último año, sobre drogas, publicado por las Naciones Unidas (ONU, 2023), advierte sobre una crisis en expansión de los mercados de drogas ilícitas. En este sentido, es foco de preocupación hechos como la acelerada producción de nuevas drogas sintéticas económicas y de fácil comercialización, así como el impacto del narcotráfico sobre la delincuencia y el daño ambiental que ello genera, entre otros factores.

Además, el consumo de spa aumentó en un 23% a nivel mundial, comparado con la década anterior, y el número de personas que padecen un trastorno por consumo de sustancias incrementó un 45% en la misma última década (ONU, 2023). Como es sabido, la población juvenil es la más vulnerable frente al consumo de drogas y representa un reto inmenso para los Estados, materializar acciones en salud pública y medidas judiciales de control ante este fenómeno desde la edad temprana.

Por otro lado, a raíz de la pandemia, las dinámicas sociales se modificaron en un amplio sentido: la economía, los medios de trabajo, las relaciones familiares, y el sistema escolar, entre otros sistemas, se vieron en la necesidad de adaptarse inesperadamente al cambio. Es así, que la

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

relación entre disponibilidad de oferta y demanda de consumo de sustancias psicoactivas se incrementó a la par de estos cambios, tomando ventaja.

Según datos del estudio nacional de sustancias psicoactivas de 2022, el consumo de sustancias legales se asocia al tránsito de edades, cuyo inicio se sitúa en los doce años y prevalece el aumento de los 17 a 18 años, con un porcentaje de 43.3%. Así mismo, seguido al consumo de alcohol o cigarrillo, la marihuana es una sustancia de fácil acceso y mayor consumo. En el sector educativo los grados séptimo y octavo visualizan un incremento en el consumo de sustancias psicoactivas.

Es preciso reconocer que la población escolar, representa el grupo de mayor vulnerabilidad respecto al consumo de drogas, dada la inmadurez y falta de herramientas para tomar decisiones acertadas frente a su plan de vida (Ramírez et al, 2018), sumado a ello, otros aspectos psicosociales entran en juego, aumentando este riesgo en el contexto escolar, cuyos esfuerzos han de ser dirigidos a la prevención temprana.

3. Marco Referencial

En la construcción del marco referencial, se toman en cuenta varios aspectos que sustentan la práctica social, entre ellos el sujeto y objeto de intervención, los enfoques de las partes involucradas en el desarrollo de la misma, siendo éstas la Corporación Hogares CREA y la Institución Educativa Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes.

3.1 Marco conceptual

El marco conceptual, nos permite identificar el abordaje de términos que se usan en el espacio académico, disciplinario, e institucional frente al abordaje de la realidad social objeto de intervención, además que nos permite identificar las variables a estudiar o intervenir, así como la relación entre ellas.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

En primer lugar, se identifica al sujeto de intervención como el y la *estudiante*, entendido como un actor plural, inmerso en varias experiencias, de diferentes contextos, con la particularidad del estudio (Vilas, 2016). En este mismo sentido, “se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad” (Unicef, 1990).

Otra variable de la presente práctica son las *sustancias psicoactivas*, entendidas por la OMS como “diversos compuestos naturales o sintéticos, que actúan sobre el sistema nervioso generando alteraciones en las funciones que regulan pensamientos, emociones y el comportamiento”. De tal forma, esto nos permite notar que siempre que se hable de uso de sustancias psicoactivas, hablaremos de riesgos tras su uso. Así pues, el consumo es un determinante social de la salud que tiene un fuerte impacto sobre la salud pública e individual de los consumidores (OMS, 2018).

El término usado para referirse al consumo excesivo de una sustancia es *adicción a las drogas*, definida como la “Tendencia al uso compulsivo de una sustancia, que afecta el estado de conciencia del usuario, debido a un desorden de la personalidad” (CREA, 2014). Por su parte, para la Organización Mundial de la Salud (OMS) una *adicción* es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación.

En este orden de ideas, la *prevención* aparece como la acción antecesora a un problema de abuso de sustancias. Pues, la prevención, incluye un significado de evitación, como acciones encaminadas a mitigar daños y trastornos mayores, al mismo tiempo que favorece condiciones para la recuperación material y psicológica de los afectados (Campos, 1999).

Dos conceptos muy importantes, que transversalizan las situaciones problemáticas y por supuesto los temas relacionados con la dependencia a las sustancias, son los *factores de riesgo* y *factores de protección*. Los factores que anuncian peligro de romper el equilibrio que representa

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

la salud y favorecen el desequilibrio que representa la enfermedad, son pues factores de peligro o Factores de Riesgo (Senado, 1999). Por otro lado, “Se entiende por factores protectores aquellas condiciones o entornos capaces de favorecer el desarrollo de individuos o grupos y que pueden reducir los efectos de circunstancias desfavorables” (Romero y Armenta, Citado en Munist et al, 1998). De esta manera, son los factores, determinantes en las causas y consecuencias de cada una de las situaciones que implican problemas con las sustancias psicoactivas.

Es pertinente también mencionar, que ciertas condiciones externas e internas de una persona, exponen al sujeto a la *vulnerabilidad*, entendida como la sensibilidad o debilidad inmediata a padecer un daño, lo que permite ser parte de los grupos de riesgo, que dadas unas características tienen mayores probabilidades de sufrir ese daño (Payá y Castellano, 2008). Teniendo en cuenta lo anterior, es inminente definir una serie de patrones culturales y sociales que se constituyen en factores de riesgo para el consumo de sustancias. Es entonces el *contexto*, entendido como lo que está alrededor de un sujeto, o el ambiente, una variable importante para entender, estudiar y abordar el uso, abuso y consumo de sustancias en sus diferentes manifestaciones.

Además, se debe considerar la normatividad frente al uso y porte de sustancias, en ese aspecto, se habla de *dosis mínima*, que, en Colombia, es asumida como “la cantidad de estupefacientes que una persona porta o conserva para su propio consumo”, así la dosis mínima de cada sustancia es la siguiente: marihuana que no exceda de veinte (20) gramos; la de marihuana hachís que no exceda de cinco (5) gramos; de cocaína o de cualquier sustancia a base de cocaína la que no exceda de un (1) gramo, y de metacualona la que no exceda de dos (2) gramos. (ley 3 de 1986).

3.2 Paradigma sociocrítico

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

La intervención del proceso de práctica se fundamenta epistemológicamente en el paradigma sociocrítico. Donde el principal elemento al tenerse en cuenta cuando se trabaja, investiga e interviene es la autorreflexión y el entendimiento de que la construcción de conocimiento parte de las necesidades de los grupos. De tal forma, la solución a los problemas generados por la complejidad de las relaciones sociales, se encuentra en la transformación de sus estructuras, contemplando la relación entre lo teórico y lo práctico (Alvarado y García, 2008).

Para Orozco (2016, p. 6) “el paradigma sociocrítico tiene como finalidad sembrar las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos de las comunidades, considerando la intervención activa de sus miembros” (Citado en Ticona et al, 2020). Es preciso reconocer, que, desde tal paradigma, el sujeto hace parte de la transformación de su entorno, que, para el caso de la intervención en Trabajo Social, puede constituir el objeto sobre el cual dirige su accionar. Así, es pertinente motivar la participación reflexiva de los estudiantes sobre su propio proceso de transformación personal, ya que hacen parte de diversos grupos sociales, que también reciben un impacto significativo cuando se vinculan a los procesos de conocimiento y aprendizaje.

3.3 Marco teórico

Se toma por eje teórico la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la misma que fundamenta las intervenciones en los procesos que se realizan en Hogares CREA.

3.3.1 Teoría del desarrollo psicosocial

Erik Erikson expone que cada periodo de la vida tiene diferentes enfrentamientos y crisis que debe afrontar una persona lo que sería el desarrollo psicosocial. Es decir, la vida está compuesta por una serie de etapas asociadas a una naturaleza psicosocial, en las que se consiguen

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

la identidad del yo, que marca la conciencia y el rumbo de vida. Así, esta identidad se desarrolla en la adolescencia y se conserva el resto de vida (Massa y Álvarez, 2000).

Con base en el psicoanálisis, esta teoría propone ocho fases de desarrollo del yo, entendiendo que los procesos humanos están marcados por tres: proceso biológico, psíquico y ético social. Además, llama crisis el paso de una fase a otra, que de no ser resuelta alguna, emerge una patología, defecto o fragilidad. Los estadios del desarrollo del yo, etapas psicosociales son: Confianza, iniciativa, identidad, generatividad, autonomía, industriocidad, compromiso y trascendencia (Bordignon, 2005).

3.2. Enfoques

Para efectos de la práctica social y la implementación de un plan de acción que guarde relación con el sujeto y objeto de intervención, se consideran los enfoques de derechos humanos, humanista, vulnerabilidad, y las habilidades para la vida propuestas por la OMS (1999).

3.2.1 Enfoque basado en los derechos humanos:

Los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles.

-Organización de las Naciones Unidas-

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

El enfoque basado en los derechos humanos, nos posibilita comprender que somos parte de una sociedad mediada por una serie de valores personales y en este sentido, gozamos de unos derechos universales, más allá de nuestras condiciones y diferencias, que garantizan las bases para la libertad, la justicia y la paz en el mundo (ONU, 1948).

Principalmente, este enfoque ubica al ser humano como sujeto de derechos, además, reconoce que ciertos grupos poblacionales son sujetos de una mayor marginación, exclusión y discriminación, por lo tanto, se requieren mayores garantías en la intervención relacionada a dichas poblaciones, de manera que se establezca equidad e igualdad.

Por otra parte, en la intervención social, el enfoque de derechos concede posibilidades de comprensión y explicación de problemas sociales, de manera que aporta nuevas líneas de análisis, lo que sostiene la práctica.

Un enfoque de derechos apoyado en los Derechos Humanos, tiene capacidad de dar contención a los Derechos Sociales e incluso enriquecerlos, especialmente desde la posibilidad de conferirle movilidad e interacción a éstos y -desde allí- más y mejores perspectivas de aplicación. Carballada (2016 p. 1).

Es así, que el enfoque basado en los derechos humanos, permite entender la problemática del consumo de spa, desde una perspectiva que prioriza la dignidad, autonomía y protección de los derechos fundamentales. De esta manera, se reconoce también el consumo como un problema de salud, y la necesidad de promover acciones participativas en materia de prevención, respetando los derechos fundamentales de cada persona.

3.2.2 Enfoque humanista

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Este enfoque, de tendencia psicológica, permite el estudio de los significados experienciales de los seres humanos en situaciones cotidianas, se tiene en cuenta, la forma en que los seres humanos viven y comprenden el mundo, desde la observación de los sujetos. Así pues, este enfoque permite identificar el valor del otro, asumir una postura profesional de respeto y responsabilidad frente al sujeto de intervención. De tal forma, elementos como la creatividad, la comunicación, la libertad, la capacidad de decisión y la autonomía, entre otros, se permiten hacer parte de un ambiente terapéutico (Riveros, 2014).

Este enfoque permite dar una mirada al consumo de sustancias desde la comprensión humana de la problemática. Es decir, busca promover ambientes que permitan apoyar el desarrollo personal y la toma de decisiones informadas desde un enfoque holístico en sus necesidades, entendiendo que el consumo implica una barrera en el crecimiento personal y el potencial humano.

3.2.3 Desarrollo Humano

Es en la educación, el desarrollo humano, un complemento que acompaña la búsqueda de la transformación social y la mejora en la calidad de vida. Así pues, se entiende el desarrollo humano como “un proceso extremadamente rico, complejo y multifacético que procura atender las diversas dimensiones del hombre desde el nacimiento hasta la madurez” (Flavel, 1992, citado en Morales 2020, p. 373).

De tal forma, en consideración con este enfoque, se reconoce el consumo de sustancias como un obstáculo para el desarrollo humano, de manera que puede limitar las capacidades y oportunidades de una persona. Así mismo, tiene en cuenta las causas subyacentes al consumo como las desigualdades y condiciones sociales. De esta manera, tenerlo en cuenta, aporta desde la

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

prevención, la búsqueda de estrategias que prioricen el desarrollo de capacidades y potencialidades de las personas en un entorno de salud, educación y bienestar.

3.2.4 Enfoque de Vulnerabilidad

Este enfoque, ha sido abordado desde una comprensión de la naturaleza, es decir, la exposición directa de una población a riesgos ambientales como desastres. No obstante, con el tiempo, se ha venido hablando de la vulnerabilidad como una construcción social generada a partir de desigualdades sociales que genera desconexión de procesos sociales. En este sentido, se entiende que las personas están amenazadas por conflictos, crisis económicas, cobertura social y asistencial, cambios en estructura familiar, migraciones, entre otras cosas (Sánchez et al, 2011).

Es así, que la vulnerabilidad cobra un enfoque social, aplicable a los sujetos antes que al contexto natural, puesto que son las personas quienes están expuestas a riesgos y las que cuentan o no con la capacidad y los mecanismos de defensa frente a ciertas situaciones. De tal forma, es importante tener en cuenta este enfoque, dado que posibilita contemplar las estructuras y procesos sociales, que son dinámicos y diferenciales según contextos y grupos poblacionales (Sánchez et al, 2011). De esta manera, el enfoque de vulnerabilidad en la prevención de consumo de sustancias, se centra en la identificación y abordaje de los factores que aumentan la probabilidad del consumo y la prevalencia de éste, como lo son factores biológicos, psicológicos, sociales o ambientales. Ello, lleva a reconocer las condiciones de vida del sujeto de intervención, para basar las estrategias y propuestas en función de mitigar dicha vulnerabilidad.

3.2.5 Habilidades Para la vida

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

La Organización Mundial de la Salud OMS (1999), propone las habilidades para la vida como “la habilidad de una persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria”. Estas competencias psicosociales, se adquieren mediante la experiencia por medio del modelado o la imitación. Sumado a ello, se componen de las reacciones habituales y pautas de conducta generados mediante un proceso de aprendizaje sobre conocimientos específicos (UNICEF, 2017). Es así, que estas habilidades son de suma importancia para el contacto y la participación de niños y adultos en el medio social.

De esta manera, el enfoque de Habilidades para la vida permite entender cómo las habilidades y competencias pueden influir en la prevención de consumo de sustancias, en la medida que el desarrollo de las mismas equipa a los sujetos para manejar adecuadamente situaciones de riesgo y tomar decisiones saludables, sin afectar la capacidad de percepción, motivación, adaptación y aprendizaje.

3.5 Marco normativo

En materia de legislación y normatividad frente al uso de sustancias psicoactivas, se encuentran disposiciones, leyes, tratados, acuerdos y normas a nivel internacional, nacional, que permiten identificar los adelantos políticos, en materia de la situación histórica, tenencia o porte, uso, consumo y abuso de sustancias psicoactivas, entre otros factores relacionados a la problemática.

Desde los años sesenta, las Naciones Unidas han iniciado una serie de conferencias periódicas sobre el tema de fiscalización de drogas, cuyos resultados se han visto materializados en diferentes tratados e informes, ejemplo de ello, la Convención única sobre estupefacientes (1961), y el Convenio sobre sustancias psicotrópicas (1971), cuya finalidad se orienta a la

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

regulación internacional de consumo, comercio, distribución, importación y exportación de drogas únicamente con fines médicos y científicos, evitando desvíos ilícitos. En este recorrido, se establece en 1997 la UNODC Oficina de las Naciones Unidas contra la droga y el delito, quien se encarga del estudio y presentación de informes relacionados al problema de las drogas, donde abordan temas como tendencias, características demográficas, mercados, demanda, consumo, entre otros (ONU, 2021), información que concientiza a los países a asumir una serie de compromisos y recomendaciones para enfrentar este fenómeno creciente. Por otra parte, en la Resolución 089 de 2019 se adopta la Política Integral para la Prevención y Atención de Consumo de sustancias Psicoactivas.

Igualmente, es importante mencionar la Ley 1620 que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, tiene en cuenta las disposiciones nacionales para generar y mantener espacios sanos, libres de sustancias psicoactivas dentro del ambiente escolar.

Actualmente, la problemática del consumo de sustancias psicoactivas, se relaciona directamente con el estado de salud física y mental, lo cual se establece en el artículo 49 de la Constitución Política de Colombia, que otorga al Estado la responsabilidad de atención en salud y saneamiento, a través de acceso, promoción, protección y recuperación en salud; igualmente, en la Ley Estatutaria 1751 de 2015 (p.1), define la salud como un derecho fundamental y en la Ley 1616 de 2013, se busca “garantizar el ejercicio pleno del Derecho a la Salud Mental a la población colombiana, priorizando a los niños, las niñas y adolescentes, mediante la promoción de la salud y la prevención del trastorno mental”.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Sumado a lo anterior la Ley 1566 de 2012 establece que el consumo y adicción a las sustancias psicoactivas, bien sean lícitas o ilícitas, son una cuestión de salud pública cuyas dimensiones involucran el bienestar del individuo, la familia y la comunidad. Es así, que la adicción a las drogas, es considerada una enfermedad, acogida de tal manera por las Políticas Públicas Nacionales en Salud Mental y el Ministerio de Salud y Protección Social. Mediante la Resolución 089 de 2019 se establece la Política Integral para la Prevención y Atención del Consumo de Sustancias Psicoactivas, cuyo objetivo es “garantizar la atención integral de las personas, familias y comunidades con riesgos o consumo problemático de sustancias psicoactivas, mediante respuestas programáticas, continuas y efectivas, en su reconocimiento como sujetos de derechos” (p.20).

4. Diagnóstico

Con el objetivo de fortalecer y promover la línea de prevención de Hogares Crea, se optó por el diseño e implementación de una estrategia lúdico pedagógica de prevención de consumo de spa. En este sentido, el estudio de la realidad a intervenir, se realizó a través de una herramienta diagnóstica participativa, aplicada a una muestra de estudiantes, de la Institución educativa seleccionada.

Para tal propósito, se diseñó un cuestionario interactivo basado en una medición inferencial de las diez habilidades para la vida propuestas por la OMS (Organización Mundial de la Salud), de manera que sean éstas el eje transversal de la implementación de la propuesta.

4.1 Modelo Diagnóstico

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Ante cualquier desarrollo de un proceso de intervención, el diagnóstico posibilita hacer un balance de la realidad existente, de la cual hacen parte el sujeto y objeto de intervención. Este, permite abrir espacio a las posibilidades que pueden ofrecerse profesionalmente para mitigar un impacto, prevenir un hecho o transformar una situación determinada.

En este sentido, desde el trabajo social, establecer un concepto de diagnóstico, para el rol profesional, ha sido también objeto de debate y análisis por parte de la disciplina. No obstante, se habla de un rol social, elemento que permite delimitar una base diagnóstica. En cuanto a su definición, Richmond sienta uno de los primeros acercamientos teóricos al diagnóstico y su aplicación en el trabajo social. Para esta autora:

El diagnóstico social puede describirse como la tentativa de realización de una definición lo más exacta posible de la situación y personalidad de un ser humano que presenta una dificultad social, de su situación y personalidad en relación con otros seres humanos de los que, de algún modo depende o que dependen de él, y en relación también con las instituciones sociales de su comunidad. (Richmond, 1917a/2007, p.420, citado en Cury y Arias, 2016).

Así pues, comprendemos la realidad social, a partir de un proceso diagnóstico, de manera que se proyectan y diseñan soluciones viables a los problemas y dificultades que demanda el sujeto de intervención y que permite modificar la realidad de los hechos.

Para efectos de la práctica profesional, se opta por aplicar un diagnóstico participativo, siguiendo a Muiños (2006), el diagnóstico nos proporciona una mirada interna sobre el estado de una situación para poder buscar el tratamiento más eficaz y solucionarlo, por ello en el diagnóstico participativo, los objetos de investigación son también sujetos activos, lo que implica la socialización de causas y la generación participativa de soluciones frente a dicho diagnóstico.

4.2 Justificación

La fase metodológica del diagnóstico va a considerar como eje principal el reconocimiento de la Habilidades Sociales en los estudiantes del COLMERCEDDES como estrategia de prevención ante el uso y abuso de spa. Al respecto, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1999, define las habilidades para la vida como “la habilidad de una persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria”, y es en este sentido, las habilidades para la vida se presentan como competencias psicosociales que se pueden trabajar y adquirir.

Estas competencias, son de suma importancia para la sociedad, pues permiten un ambiente propicio para una mejor calidad de vida social. Se considera pertinente abordar el tema con la población escolar, una vez durante el periodo evolutivo de la adolescencia, se involucran más personas en el consumo de spa, por ello, se considera que el abuso de sustancias responde a un origen multicausal, donde las acciones preventivas han de abordar múltiples variables (Díaz y Mejía, 2018).

Así mismo, el fortalecimiento de habilidades para la vida, permite abrir caminos hacia el crecimiento personal, sentar bases o reforzar el proyecto de vida y dotar de herramientas psicosociales el desarrollo personal, que además favorecen la convivencia escolar, entendidas como factores protectores ante el riesgo de consumir sustancias a temprana edad.

4.3 Técnicas de recolección

Para el proceso diagnóstico, se emplean como técnicas de recolección, un cuestionario tipo test, aplicado bajo el modelo de un grupo focal.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Los cuestionarios permiten obtener datos para la toma acertada de decisiones (Muñiz y Fonseca, 2019), además, en el diagnóstico grupal, se facilita la participación y socialización de temas, ideas, perspectivas, entre otros elementos que enriquecen la obtención de datos. En los grupos focales como espacios de diagnóstico, se propician las opiniones, los sentires, las formas de pensar y expresar de los participantes. Es útil en la medida en que permite explorar conocimientos y experiencias reales, donde la participación es motivada por el grupo (Hamui y Varela, 2012).

Mediante la recolección de información, se buscó abordar las tres dimensiones en que se agrupan las diez habilidades para la vida, siendo estas: habilidades sociales, cognitivas y emocionales, por ello, el siguiente análisis muestra las habilidades para la vida, que resultaron menos favorecidas, y, por tanto, pudieran representar una mayor probabilidad de factores de riesgo, sobre los cuales es necesario intervenir.

En una cartelera grande se plasman varias preguntas sobre habilidades sociales, las cuales fueron respondidas por los niños y niñas de manera individual, mediante la ubicación de emojis previamente impresos. Así mismo, por cada habilidad para la vida, se diseñó una pregunta y tres opciones de respuesta, con única selección, a excepción de dos habilidades sobre las cuales se hizo énfasis, siendo éstas, manejo de emociones y sentimientos, y manejo de tensiones y estrés, que ocuparon una pregunta de más dentro del cuestionario.

4.4 Cronograma de actividades

Tabla 1

Cronograma de actividades – diagnóstico

Cronograma de actividades de aplicación del instrumento diagnóstico						
INSTRUMENTO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	PARTICIPANTES	RECURSOS	DURACIÓN	FECHA

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Cuestionario interactivo – grupo focal.	Los estudiantes organizados por filas, pasan a responder las preguntas ubicando emojis en una cartelera, a medida que se va conversando sobre la selección de sus respuestas.	Recolectar información mediante las respuestas físicas y cualitativamente a través de la interacción.	Estudiantes grado 5-1, Colmercedes. profesionales en formación.	Impresiones Marcadores Cartulina Cinta Pegante Gastos de movilidad	Cuarenta minutos.
Cuestionario interactivo – grupo focal	Los estudiantes organizados por filas, pasan a responder las preguntas ubicando emojis en una cartelera, a medida que se va conversando sobre la selección de sus respuestas	Recolectar información mediante las respuestas físicas y cualitativamente a través de la interacción.	Estudiantes grado 5-6, Colmercedes. profesionales en formación.	Impresiones Marcadores Cartulina Cinta Pegante Gastos de movilidad	Cuarenta minutos.

4.5. Análisis de la información

A continuación, se presenta el análisis de la información obtenida en el diagnóstico aplicado a los estudiantes de los grados 5-1 y 5-6, hallazgos que nos permiten identificar las habilidades para la vida, que resultaron menos favorecidas, y, por lo tanto, representan mayor probabilidad de factores de riesgo que podrían incidir en el uso y abuso de spa.

4.5.1 Habilidades emocionales

- **Empatía**

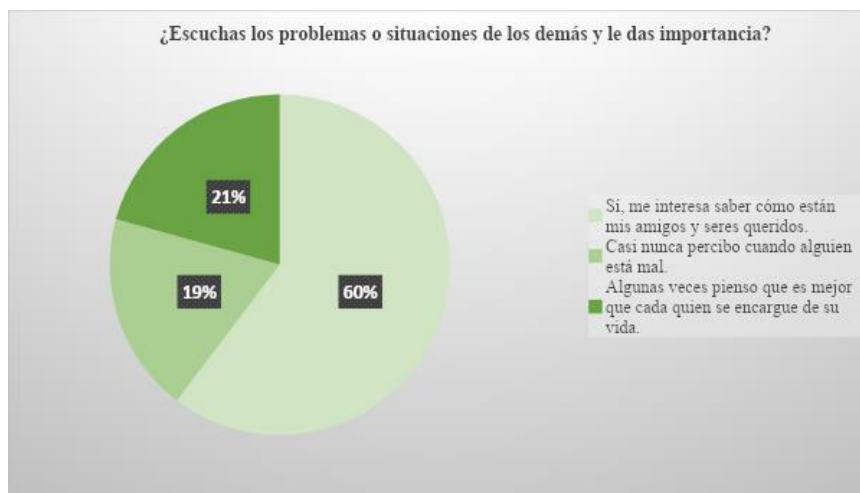
La empatía, es la habilidad que le permite a los seres humanos imaginar y sentir, desde la perspectiva de otro, así mismo, ayuda a comprender emociones, reacciones y opiniones ajenas,

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

abriendo paso a la tolerancia. Esta habilidad se relaciona con la escucha atenta, la validación de otros puntos de vista y la eliminación de juicios (OMS, 1993).

Figura 3

Empatía



A juzgar por la opción más seleccionada en este ítem, podría afirmarse que existe un buen nivel de empatía entre los y las niñas de la muestra seleccionada. No obstante, se logra percibir, que existe cierta indiferencia ante la situación de otro, puesto que, al colocar un ejemplo como “si ves a un compañero llorando, ¿qué harías?”, algunos, en medio de su falta de manejo emocional,

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

respondieron, que primero se extrañaban un poco, incluso podrían reírse y ya después se acercaban a preguntar qué había ocurrido.

De esta manera, la empatía funciona como factor de protección, en la medida que los niños y niñas pueden sentirse comprendidos, escuchados y, por tanto, acompañados, por otros, ya que los sentimientos de soledad o la minimización de emociones y situaciones afecta negativamente el bienestar.

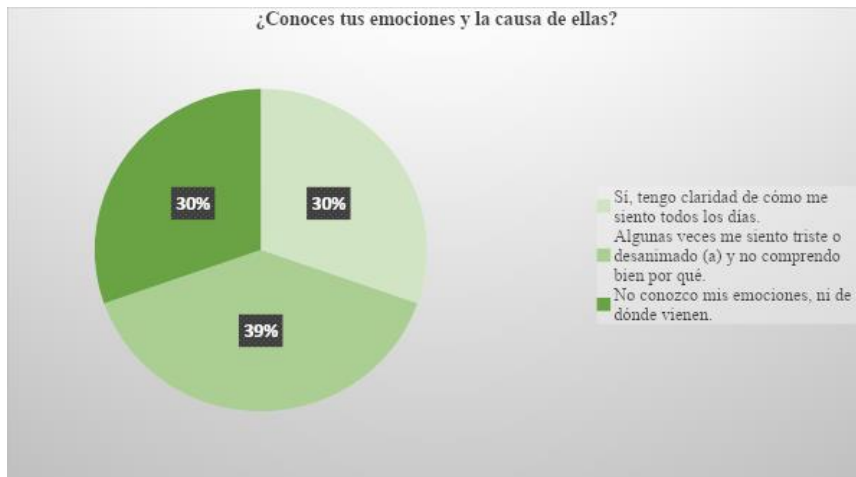
- **Manejo de emociones y sentimientos:**

Habilidad que permite lograr mayor sintonía con el mundo afectivo personal y el de los demás, a través del conocimiento, lectura y entendimiento de nuestras propias emociones y las señales que ellas nos envían. En un amplio sentido, se trata de saber que

Comprender mejor lo que sentimos implica tanto escuchar lo que nos pasa por dentro, como atender al contexto en el que nos sucede. Identificar qué le pasa a nuestro cuerpo frente a las emociones, reconocer qué nos pone en movimiento y qué nos paraliza. Tomar conciencia del efecto contagio, propio del mundo emocional (OMS, 1993).

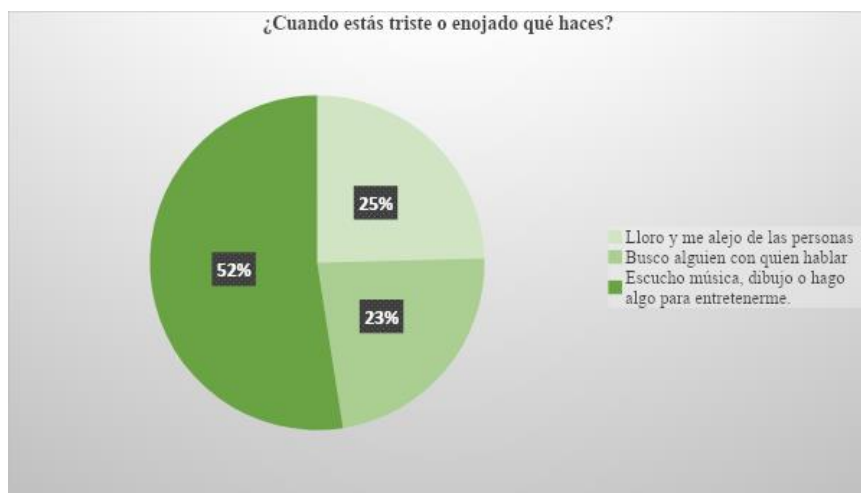
Figura 4

Manejo de emociones y sentimientos



La mayor cantidad de respuestas, que sirven como indicador para medir este ítem, se dirigen hacia el desconocimiento del origen de sentimientos y emociones. Así, se puede correlacionar el ítem de manejo de tensiones y estrés, puesto se manifiesta también no saber de dónde proviene una molestia interior.

En este sentido, se puede concluir, que se requiere hacer énfasis sobre generar mayores niveles de autoconocimiento y gestión emocional, pues esta es la base de la toma de decisiones en la infancia y adolescencia, de la misma manera, estas decisiones pueden ser mayormente influenciadas por otros, de no tener un correcto manejo, lo que acrecienta la vulnerabilidad de consumir por primera vez una sustancia psicoactiva.

Figura 5*Emociones y sentimientos II*

En esta pregunta, la forma en que se reacciona ante la tristeza o el enojo, es de suma importancia, pues permite identificar la respuesta que le dan los niños a sus emociones y situaciones diarias, y la manera en que éstas aportan información que permite crear estrategias de prevención de consumo de sustancias en edad temprana.

En este sentido, puede analizarse que la mayoría de acciones se dirigen a actividades de ocio y canalización saludable de emociones, lo cual es positivo desde una primera mirada. No obstante, dados los estímulos actuales: la música, los videos, o el acercamiento a las redes sociales y tecnología, juegan en doble vía, ya que si bien, son distractores y permiten espacios de recreación y entretenimiento e información, el acceso a páginas para adultos, juegos, aplicaciones, entre otras, pueden no ser aptas para un niño cuya edad es inmadura biológica y emocionalmente, situación que puede llegar a generar diversos tipos de adicciones o conductas asociales.

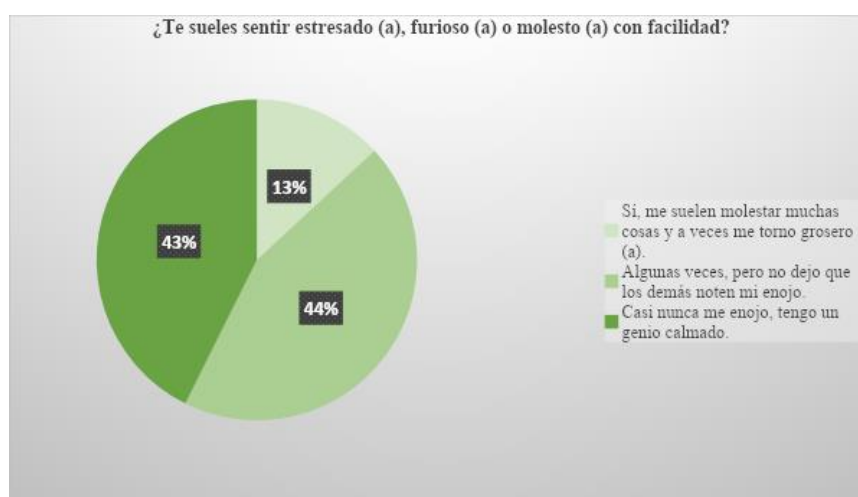
PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

- **Manejo de tensiones y estrés:**

Las tensiones hacen parte de nuestra vida diaria y se trata entonces de afrontar constructivamente sus implicaciones, evitando, por ejemplo, la acumulación de estrés. De tal forma, se debe aprender a soltar cargas y encontrar ritmos adecuados para la vida, de forma que se identifiquen y contrarresten estas emociones sana y adecuadamente (OMS, 1993).

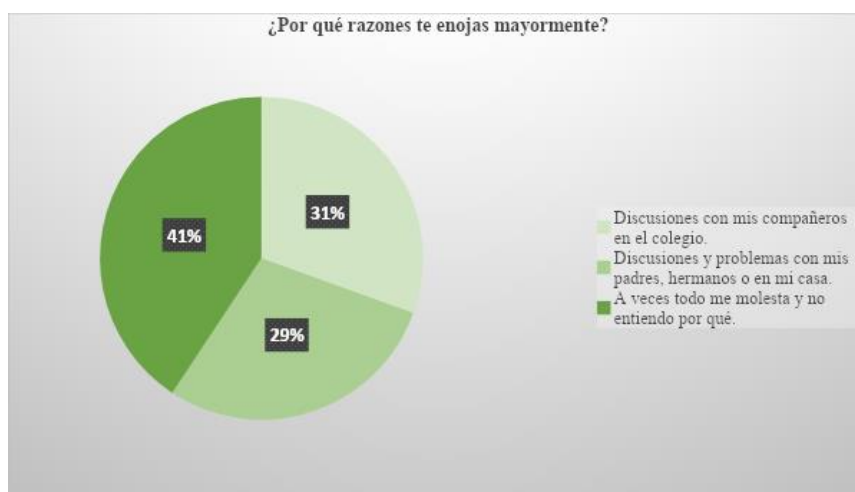
Figura 6

Tensiones y estrés



Frente a esta habilidad, a grandes rasgos, puede establecerse un buen manejo a la ira y el estrés, dado que la mayoría de respuestas se dirigen hacia la segunda y tercera opción, que refiere no exteriorizarlas negativamente. Sin embargo, ante la falta de otras preguntas que contrasten estas respuestas, se puede pensar que la represión de estas emociones puede llegar a ser una consecuencia. Es sabido, que la contención de emociones, afecta la salud mental en los niños y niñas, así que el desconocimiento de estrategias y alternativas para dar manejo a ello, amenaza la estabilidad emocional. Entonces, fortalecer esta habilidad, evita problemas de convivencia dentro del aula y dentro del hogar, disminuyendo la probabilidad de buscar refugio en una sustancia psicoactiva como evasión del estrés.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Figura 7*Tensiones y estrés II*

Si bien, en la anterior pregunta, la opción más seleccionada mostró que los niños y niñas, suelen mantener un estado de calma, en ésta, es interesante notar que la mayor respuesta seleccionada fue la tercera opción, referida a que “a veces todo me molesta y no entiendo por qué”, lo que nos indica que existe poco conocimiento de sus emociones y la causa de ellas.

De otro lado, no existe mayor diferencia, entre las dos primeras opciones sobre los problemas en el colegio y en la casa. Así, se debe reconocer que pueden existir otras fuentes del enojo, pero en los rangos de edad de los escolares, estas, son dos fuentes principales de problemas o situaciones. Es así, que no se puede desconocer la necesidad de fortalecer estas habilidades que permiten contrarrestar los retos en los dos contextos significativos de desarrollo personal de un niño: la familia y el colegio, o institución educativa, pues las acciones de prevención se han de concentrar en estos dos contextos.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

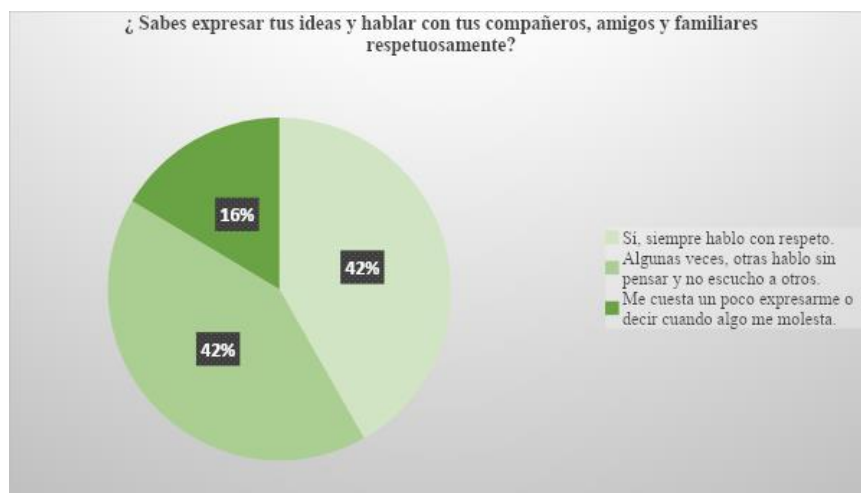
4.5.2 Habilidades Sociales

- **Comunicación asertiva**

Comunicarse asertivamente, implica saber expresar lo que se siente, piensa o necesita, sin desconocer los valores, derechos y sentimientos de otros. Es importante ya que garantiza el establecimiento de límites en las relaciones sociales (OMS, 1993).

Figura 8

Comunicación asertiva



En esta habilidad, las opciones uno y dos obtuvieron como respuesta un porcentaje igual. Ante ello, es preciso mencionar que la respuesta hacia la primera opción se inclina hacia el respeto por los adultos, es decir, los niños interpretaron que, al dirigirse hacia su profesor, por ejemplo, lo hacen con respeto, no obstante, al aclararse que también se refiere hacia sus compañeros, algunas respuestas cambiaron, es decir, solo pensaban en el respeto de los profesores y no hacia sus compañeros.

Saber expresar asertivamente, opiniones, ideas e incluso inconformismos, es una habilidad necesaria en las aulas educativas, puesto que, garantiza mayor armonía y menos tensiones,

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

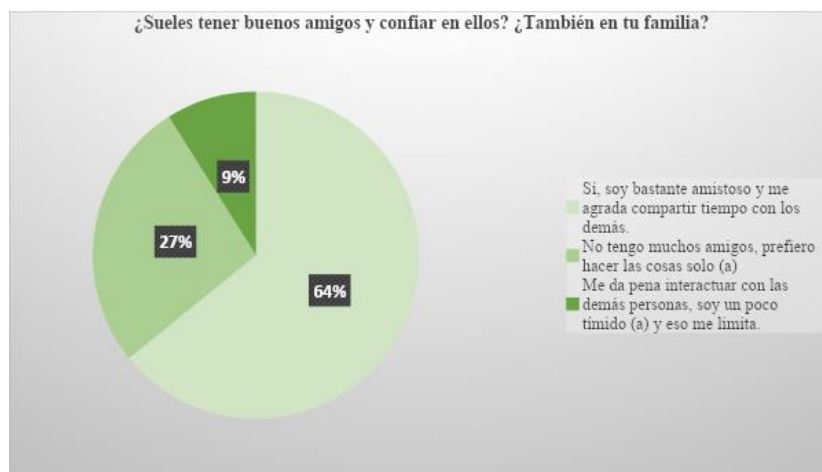
teniendo en cuenta que son contextos donde convergen varias personas compartiendo un mismo espacio y cada uno asume realidades y roles diferentes. En este sentido, establecer límites con otros, desde la asertividad, funciona desde un principio como garante de valores personales, evitando el riesgo de decir sí al consumo de sustancias psicoactivas, bajo la influencia o presión social.

- **Relaciones interpersonales**

Establecer y mantener relaciones basadas en el respeto, la igualdad y el bienestar de las partes, son características propias de esta habilidad social, pues, conservar relaciones interpersonales sanas favorece el bienestar de una persona, tanto como saber darle fin a aquellas que obstaculicen el crecimiento personal (OMS, 1993).

Figura 9

Relaciones interpersonales



La pregunta diseñada para obtener información acerca de relaciones interpersonales, se refiere hacia las redes de amigos y las familiares. La mayor cantidad de respuestas fue la opción uno, “sí soy bastante amistoso y me agrada compartir tiempo con los demás”, que, en términos

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

generales, conlleva a un relacionamiento asertivo que podría marcar un factor de riesgo bajo ante el consumo de spa.

Por una parte, el hecho de compartir en el colegio con muchos compañeros, dado que en un mismo salón se pueden encontrar niños de edades similares, gustos en común, y otras afinidades propias de la infancia, hace que iniciar un contacto social con otros se facilite, por lo que el concepto de amistad o amigo, se dirige al compartir clase, juegos, risas y gustos. Ahora bien, no puede dejarse pasar las respuestas hacia el preferir hacer las cosas solo, ya que, detrás de aquello, pueden encontrarse quizás niños o niñas, con mayor exposición a problemas emocionales, disfuncionalidad familiar, negligencia, entre otros, lo que se relaciona también con mayores probabilidades de acercamiento y uso a las sustancias psicoactivas.

- **Manejo de problemas y conflictos**

Reconocer los problemas, saber pedir ayuda y aceptarlos, hace parte de un adecuado manejo en su resolución, pues los conflictos deben considerarse como oportunidades de cambio. Es así que buscar estrategias de solución, creativas y flexibles indican el desarrollo de esta habilidad, que abre paso al crecimiento personal (OMS, 1993).

Figura 10

Manejo de problemas y conflictos

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA



Respecto a buscar ayuda para solucionar problemas, las respuestas están relativamente parejas en número y porcentaje. De todas formas, la mayor puntuación corresponde a la respuesta, de sí prefiero buscar ayuda en alguien de confianza.

Hay que señalar que, para muchos estudiantes, hay cosas que no consideran un problema, puesto que al oír esta palabra piensan en grandes dilemas de la vida adulta, no obstante, se hizo la aclaración con algunos ejemplos, de manera que acudieron a seleccionar la respuesta más pertinente.

Reconocer una situación problemática, es necesario para niños y adolescentes, pues, sólo de esta forma se pueden hallar soluciones y evitar caer en el consumo como factor de distracción para no asumirlos. Dentro de este factor, es propicio hablar también de la confianza, como un elemento importante, que permite abrir caminos hacia la ayuda y las pertinentes rutas de acción y atención, que, por ejemplo, se deben manejar desde las diferentes instituciones, en casos como problemas de acoso, maltrato intrafamiliar, y consumo de sustancias psicoactivas, entre otros.

Los niños y niñas que aprenden desde temprano a identificar un problema, comunicarlo y hallarle solución, e identificar las redes de apoyo, disminuyen la exposición al consumo de spa, ya

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

que sientan bases para estar mayormente orientados ante la vida y sus inconvenientes como parte de la misma.

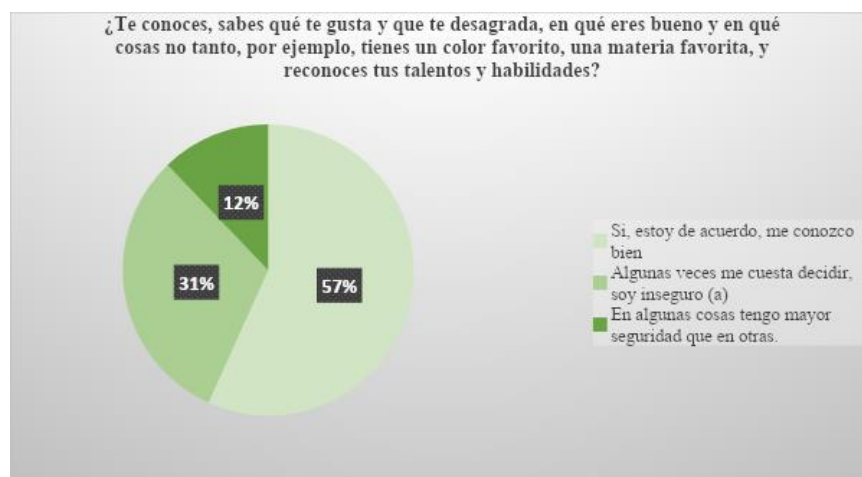
4.5.3 Habilidades Cognitivas

- **Autoconocimiento**

La autonomía e identidad son propiciadas por el ser y la personalidad, es así que el autoconocimiento es la fuente del ser, que permite reconocer en sí mismos fortalezas y debilidades, “Conocerse no es solo mirar hacia dentro, sino que también es saber de qué redes sociales se forma parte, con qué recursos personales y sociales contamos para celebrar la vida y para afrontar los momentos de adversidad” (OMS, 1993).

Figura 11

Autoconocimiento



El autoconocimiento en sí mismo, acarrea diferentes dimensiones de la persona, no obstante, puede identificarse que la mayoría de respuestas tienden hacia la primera opción, que determina un buen nivel de esta habilidad. Es preciso señalar, que, en esta pregunta, como en las demás, se realizaron ejemplos para mayor comprensión. Así pues, es interesante observar que la

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

tercera opción fue la menos puntuada, pese a que guarda similitud con la segunda, de tal forma que la segunda parte de la afirmación “soy inseguro”.

En un estricto sentido, podría establecerse, que es un área importante en relación al consumo de sustancias, partiendo de la premisa de que una personalidad definida y un carácter fortalecido son un factor protector frente al consumo de spa, y de tal forma, el autoconocimiento es base fundamental de ello, pues reconocer los valores personales y guiar la conducta con base en los mismos, fortalece la seguridad sobre sí mismos y sus acciones, siendo una ventaja el desarrollo de esta habilidad desde la infancia.

- **Toma de decisiones**

La toma de decisiones, es entendida como la habilidad que representa el decidir el actuar proactivamente sobre el rumbo de la propia vida, evaluando posibilidades, necesidades, valores, motivaciones, influencias, y siendo conscientes de las consecuencias de los actos (OMS, 1993).

Figura 12

Toma de decisiones



PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Se considera este ítem un aspecto importante a analizar, dado que, como se pudo evidenciar mientras se formulaba la pregunta, se tiende a pensar que los niños no tienen decisiones importantes que tomar, o que sus opiniones son imparciales, no obstante, conforme avanza el mundo, las dinámicas sociales e incluso, los procesos culturales, la tecnología ha obligado a los niños y niñas a estar en contacto con la realidad, y si no existe supervisión de cuidadores o padres, dicha realidad se presenta de muchas formas, confunde y aturde a seres cuya mente no está en la capacidad de madurez para asimilar e interpretar tanta información. Con base en ello, los niños y niñas que desde muy temprana edad han aprendido a tomar decisiones, tienden a ser más autónomos e incluso participar en temas que han sido considerados de “adultos”.

Frente a esta pregunta, la mayor cantidad de respuestas se inclinan a la primera opción “suelo estar seguro de mis decisiones”, lo que, en términos generales, es positivo. Se puede decir, que la pregunta en sí misma, está un poco limitada a decisiones básicas, sobre las cuales no hay mayor dificultad de responder, no obstante, constituyen un aspecto importante del crecimiento. De este modo, delegar decisiones a otras personas, puede ser común en la infancia, pero es importante recalcar que en las edades promedio de los estudiantes de cuarto y quinto primaria, corresponden a la pre adolescencia, etapa importante para tener mayor claridad sobre la toma de decisiones.

De tal forma, tomar una decisión implica asumir las consecuencias de ella, sean positivas o negativas, así, consumir spa es una decisión que en la mayoría de veces, es tomada bajo presión y con emociones confusas. Entonces, evaluar los riesgos, identificar causas, necesidades y consecuencias, es una habilidad necesaria para mitigar el riesgo de consumir por primera vez o frenar a tiempo el consumo.

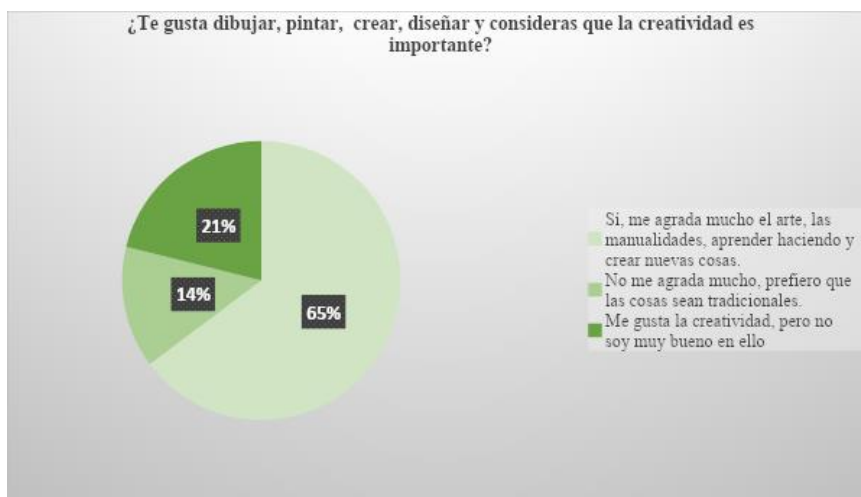
PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

- **Pensamiento creativo**

Pensar creativamente supone idear algo nuevo, innovar, salir de los esquemas de pensamiento y conducta habituales, dando paso a la creatividad, pasiones, emociones y sentimientos, para ver la realidad desde perspectivas diferentes y originales (OMS, 1993).

Figura 13

Pensamiento creativo



La pregunta que mide esta habilidad, se dirige hacia la creatividad artística y manual, de manera que se pretende tomarla como eje transversal al desarrollo de propuestas dirigidas hacia los factores de protección frente al consumo de sustancias, que pueden ser externos e internos.

En este sentido, se puede observar, que más de un 50% de las respuestas se dirigen hacia la primera opción “Si me agrada el arte y las manualidades”, que corresponde a darle importancia a la creatividad, y el aprender haciendo, lo que representa un positivo factor a tener en consideración. Así, buscar maneras de afrontar las situaciones diarias mediante el ingenio y la creatividad, pone en práctica las demás habilidades, o bien, ayuda a desarrollarlas, lo que funciona como mecanismo de regulación emocional, crea hábitos positivos, posibles hobbies y permite

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

encontrar alternativas saludables a los tiempos de ocio, favoreciendo los factores protectores ante el consumo de spa.

- **Pensamiento crítico**

Llegar a conclusiones propias después del análisis de experiencias e información, y posterior a investigar, cuestionar, analizar diferentes puntos de vista, entre otras cosas, hacen parte del pensamiento crítico como una habilidad importante, para cuestionar el porqué de las cosas y hallarle sentido a la realidad (OMS, 1993).

Figura 14

Pensamiento crítico



Es importante mencionar, que por los comentarios realizados, la pregunta fue mayormente entendida como si estuviese dirigida únicamente hacia la parte académica, de manera que la segunda opción, correspondiente a investigar y desarrollar curiosidad solamente de ser necesario, es la que representa mayor puntuación. No obstante, la diferencia con la respuesta afirmativa, es mínima, lo que representa también la curiosidad propia de las diferentes edades y etapas en la infancia y se puede aprovechar para generar espacios e intervenciones basadas en dicha habilidad. Sumado a ello, pensar críticamente favorece la razón como guía en la toma de decisiones y

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

contrarresta la posibilidad de ser persuadido, herramienta que es importante fortalecer en la infancia y que se suma al fortalecimiento del carácter y la personalidad, factor de protección ante el uso y abuso de spa.

5. Justificación

Ante la problemática del consumo de sustancias psicoactivas, en un estricto sentido, el bienestar de la comunidad educativa se encuentra vulnerable, dadas una serie de condiciones sociales, ambientales y culturales, como la aceptación social de sustancias de inicio de consumo tales como alcohol y cigarrillo, (Núñez et al, 2019). Frente a esto, es importante tomar medidas en materia de investigación y prevención.

Para tal efecto, desde el Trabajo Social, se cuentan con las herramientas y métodos necesarios para intervenir sobre esta problemática, en los diferentes escenarios sociales que lo requieren. Así, el proceso de una práctica social, acompañada por una institución especializada y líder nacionalmente en materia de prevención y tratamiento de consumo y adicción a sustancias psicoactivas, refuerza la apropiación y el alcance sobre el proceso de realización de la experiencia social.

De esta manera, la presente práctica social, se basa en dos pilares principales, siendo estos, la información general acerca de las sustancias psicoactivas: qué son, cómo actúan y cuál es el riesgo de las mismas, entre otras cosas, y el fortalecimiento de las habilidades para la vida como mecanismo de protección ante los factores de riesgo asociados al consumo de sustancias psicoactivas en etapa escolar. Estos dos componentes se complementan, pues, por un lado, se encuentra la información teórica y contextual, y, de otra parte, el componente práctico, permite la interacción y apropiación de esta información a través de la experiencia y

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

el aprendizaje mediante el juego, estrategia que en niños y niñas facilita la receptividad y aprehensión de las diferentes enseñanzas.

La propuesta de implementación desde lo lúdico pedagógico, permite disminuir los factores de riesgo a que están expuestos los niños en el contexto escolar y que según las estadísticas y estudio de la realidad ha ido en aumento.

6. Objetivos

Conforme a los intereses de dedicación que acompañan cada una de las partes que integran este proceso de práctica social (Hogares Crea, institución educativa, profesional en formación), así como la disponibilidad de recursos, entre ellos tiempo, se han establecido los siguientes objetivos.

6.1 Objetivo general

Implementar propuesta lúdico pedagógica como estrategia de prevención de consumo de Sustancias Psicoactivas, dirigida a niños y niñas estudiantes del grado quinto, en el colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija.

6.2 Objetivos específicos

- Analizar la relación entre las habilidades para la vida y los factores de riesgo y de protección asociados al uso y abuso de SPA, en el contexto educativo.
- Diseñar material lúdico-pedagógico como herramienta para la prevención del consumo de SPA, en los niños y niñas.
- Generar espacios de reflexión con educadores y estudiantes sobre estrategias de prevención ante el consumo de SPA, mediante el uso de las habilidades para la vida.

7. Metodología

A continuación, se describe el proceso metodológico, así como las técnicas y herramientas usadas para el desarrollo del mismo a través de las diferentes fases y etapas, tomando como referencia el modelo de método básico de Trabajo Social, que permite la articulación de un proceso de intervención en diferentes etapas (Morin, 1996).

Figura 15

Método básico de Trabajo Social



7.1 Conocimiento de la realidad social

El proceso de la presente práctica social, inicia con la propuesta de la misma a la corporación Hogares CREA, habiendo previamente identificado la prevención de consumo de spa como una necesidad social. De esta manera, una vez aceptada la idea principal, se procede a realizar la gestión en la Institución Educativa seleccionada, siendo el Colegio Integrado Nuestra señora de las Mercedes, sede B. De tal forma, se presentan los documentos solicitados, se determina una fecha de realización del diagnóstico y se hace un breve estudio del contexto escolar.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

7.2 Diagnóstico, valoración e interpretación de datos

Para la realización del diagnóstico, se aplica instrumento de elaboración propia a una muestra el total de los grados de quinto primaria. El instrumento permite priorizar las habilidades para la vida que requieren ser abordadas, de manera que se pueda realizar un análisis y posteriormente usar la información en el diseño del material lúdico pedagógico.

Para el manejo de la información, se usa un análisis inferencial de datos cualitativos, de manera que permita obtener la información suficiente para delimitar o priorizar las habilidades para la vida, que requieren mayor fortalecimiento en el proceso formativo con los niños y niñas; de la misma manera, los hallazgos se correlacionan con factores de riesgo o de protección frente al consumo de spa, con el propósito de entender la problemática social, objeto de intervención y diseñar material pedagógico acorde a la realidad.

7.3 Planificación/ programación

Una vez realizado el análisis de la información obtenida en la aplicación del diagnóstico, se opta por el diseño de dos fases de intervención, un primer componente informativo y otro mayormente lúdico e interactivo, los cuales se plasman en la propuesta de práctica social que se socializa junto a las partes interesadas en el proceso.

Una vez aprobada la realización de los talleres y la estructura de los mismos, se establece un cronograma de fechas, grados y horas, para el inicio en la aplicación de estos. Para lograr un mayor impacto y cubrir la totalidad de actividades y grados correspondientes a quinto (seis grados), se establecen dos encuentros por grado, repartidos en dos semanas.

7.4 Ejecución

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

En esta etapa, se inician las intervenciones programadas según el cronograma. La duración estimada por cada grado intervenido es de una hora, por tanto, se procura optimizar el tiempo, permitir la participación de los estudiantes y maestros mediante preguntas y garantizar la apropiación de los temas expuestos y actividades realizadas.

7.5 Evaluación

Como parte del cierre de cada intervención, se realiza un espacio de retroalimentación, donde los estudiantes y docentes comparten sus aprendizajes, dudas e inquietudes, así como consideraciones, aportes o sugerencias. De otro lado, se busca la apreciación de la institución hacia el proceso realizado, lo que permite evaluar la pertinencia del mismo, y la posible continuidad de los temas, actividades o uso del material en posibles oportunidades.

7.6 Cronograma

Tabla 2

Cronograma plan de acción

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

MOMENTOS	FASES	Mes 1		Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Conocimiento de la realidad social	Identificación de una necesidad social.	■																	
	Propuesta de la práctica a las Instituciones.		■																
Diagnóstico, valoración e interpretación de datos	Diseño del instrumento diagnóstico					■													
	Aplicación del instrumento Diagnóstico						■												
	Organización de la información							■											
	Redacción del análisis								■										
Planificación/ programación	Búsqueda de herramientas de diseño digital.									■									
	Revisión teórica										■								
	Diseño del material											■							
	Elaboración cronograma de intervención y socialización a la Institución Educativa.												■						
Ejecución	Espacios formativos																■		
Evaluación	Recolección de Valoraciones evaluativas																	■	
Cierre	Socialización insumo final																	■	

8. Aspectos éticos

Dentro del transcurso de las diferentes fases y etapas que acompañan el ejercicio de la práctica social, se asume una postura profesional ética, entendida como la responsabilidad y compromiso presentes en los comportamientos y conductas que condicionan un equilibrio sobre sí mismo y sobre otros (Orrego, 2021). Es así, que entender el valor de la ética dentro de un proceso de intervención, permite guardar al Trabajo Social y al ejercicio de este, seguridad y confianza profesional.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

De esta manera, se tiene presente que intervenir con niños y niñas, como sujetos, demanda uso apropiado del lenguaje y expresiones verbales y no verbales, identificación del alcance de los temas, estrategias comunicativas adaptadas a la edad y etapa de vida, y el consentimiento previo sobre diversas acciones.

Por otro lado, se usa el consentimiento previo con los docentes de aula, para el registro de fotografías, evitando que aparezcan los rostros de los niños, y limitando grabaciones o contenido audiovisual. Así mismo, el uso del material fotográfico, es de carácter académico y confidencial, así como cualquier comentario o situación observada dentro del contexto de la práctica.

9. Implementación de la propuesta

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados como eje central del desarrollo de la presente práctica social, se describen a continuación los tres componentes de intervención con los niños y niñas, estudiantes de COLMERCEDES.

9.1 Componente I: relación entre habilidades para la vida y factores de riesgo.

Este componente busca analizar la relación entre las habilidades para la vida y los factores de riesgo y de protección asociados al uso y abuso de spa, en el contexto educativo.

De este componente reflexivo y crítico, hacen parte, el estudio de la realidad, el diagnóstico y la justificación presentados en los capítulos 2 y apartado 4.2, hallazgos y conocimientos previos que permitieron el abordaje inicial de una problemática social que afecta a las personas y especial a los niños y niñas desde temprana edad. De ahí, la necesidad que surge al explorar nuevas

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

estrategias para mitigar el consumo de sustancias, desde la mirada de la prevención y el fortalecimiento de habilidades para la vida.

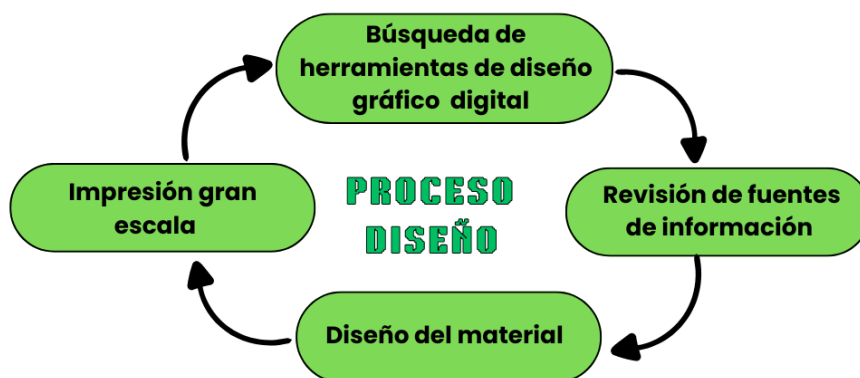
En este sentido, considerando las fuentes de información consultadas y el análisis del diagnóstico realizado, se permite establecer el importante papel de las habilidades para la vida en la prevención del consumo de sustancias psicoactivas, ya que desarrollan capacidades de afrontamiento, previenen la iniciación del consumo, y aportan en la construcción de estilos de vida saludable actuando como factores de protección. Así pues, se identifica que las habilidades que requieren mayor fortalecimiento corresponden a manejo de emociones y sentimientos, manejo de tensiones y estrés y toma de decisiones.

9.2. Componente II: diseño de material lúdico pedagógico

Durante la implementación de este componente se diseña material lúdico-pedagógico como herramienta para la prevención del consumo de spa, en los niños y niñas, ubicados en contexto educativo, acorde a la información recopilada, a los intereses y hallazgos de las habilidades que se requieren potenciar en los estudiantes del COLMERCEDES.

Figura 16

Proceso de diseño



PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Para el desarrollo de este componente, se realizó como primer paso, una búsqueda de herramientas de diseño digital, cuya mejor opción, para diseñar el material, fue la aplicación “Canva”, en apoyo de aplicaciones de Office como Word, y PowerPoint. Seguidamente, la información recolectada del análisis y revisión teórica permitieron sustentar la parte teórica del material pedagógico a utilizar.

Así mismo, la búsqueda de colores, tipos de letra, tamaños, figuras, e ideas para crear juegos con la información seleccionada, hizo parte del diseño del material, para finalmente imprimirse a gran escala, de manera que fuese práctico, de fácil comprensión, y sobre todo llamativo, teniendo en cuenta que no todas las aulas cuentan con apoyo tecnológico. En este sentido, fueron diseñadas cuatro estrategias lúdico pedagógicas, con un objetivo para cada una de ellas.

Tipo de estrategia I: Afiche informativo

Material que busca introducir un componente informativo acerca de las generalidades, uso, e implicaciones de las SPA, de manera que los niños y niñas obtengan la información verídica, evitando la mitificación y falsas creencias, que conllevan a los estudiantes muchas veces a experimentar, o dejarse persuadir para iniciar el consumo.

Tener una información teórica y conceptual, es fundamental para dar inicio a un espacio de capacitación, conversatorio, charla, o dinámica relacionada con la prevención de consumo de sustancias psicoactivas. En la prevención desde el entorno escolar, es importante involucrar los diferentes actores institucionales, informar, generar comunicación y conciencia sobre esta problemática (Acosta, 2022).

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Por cuestiones de tiempo y diseño del desarrollo de la intervención, se selecciona cierta información, considerada la más precisa y apropiada para introducir el abordaje de las sustancias psicoactivas desde la prevención de su uso y abuso, siendo esta información: el concepto, la clasificación y las principales herramientas de protección. En este sentido, se busca abrir campo a la reflexión y toma de consciencia desde el aula de clase, siendo este entendido como un espacio protector (Téllez, 2015).

La información allí propuesta, es tomada de “*más mente, más prevención*”, un sitio de consulta web, diseñado “para que niñas, niños, adolescentes, jóvenes y familias cuenten con una herramienta informativa sobre prevención del consumo de sustancias psicoactivas, desde los factores que contribuyen a su protección”, a cargo del Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. Así mismo, se consultan fuentes de información privadas, manejadas por el departamento de prevención de la Institución Hogares CREA de Bucaramanga.

El diseño del afiche, quedó de la siguiente forma:

Figura 17

Gráfica informativa SPA



Tipo de estrategia II: Afiche técnica de relajación guiada de Koeppen

Estrategia que tiene como objetivo el fortalecer las alternativas ante el manejo de tensiones y estrés, mediante ejercicios prácticos, de forma que los niños y niñas aprendan y compartan formas saludables de canalizar sus emociones y la ansiedad.

Habilidad para la vida relacionada: Manejo de tensiones y estrés

En el ámbito académico, suelen existir diferentes factores estresores, que inciden en el rendimiento y la motivación de los niños y niñas, en cualquier grado de escolaridad. Oria, (2019), realiza un estudio en el cual describe y compara los niveles, componentes y ámbitos del estrés en

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

tres grados de primaria, en una Institución Educativa de Lima, Perú. En dicha investigación, se miden tres ámbitos del estrés, presentes en la vida de un niño o niña, siendo estos: familiar, académico y social. De tal forma, entre los hallazgos se puede encontrar, que, a mayor grado de escolaridad, menor nivel alto de estrés, así mismo, en el grado quinto, el mayor ámbito de estrés corresponde al social.

De esta manera, los hábitos, las redes de apoyo, las exigencias, las relaciones sociales y los cambios, representan para los niños y niñas estar expuestos a mayores niveles de estrés. En la infancia, el estrés afecta a nivel fisiológico, socioemocional y conductual, además, repercute en la maduración cerebral “sobre todo cuando son situaciones abrumadoras y prolongadas” (Oria, 2019, p. 81). Si bien el estrés es necesario para que las personas tengan la capacidad suficiente de enfrentarse a los acontecimientos de la vida cotidiana (Pérez, 2018), es importante desde la infancia, aprender a gestionar y dar manejo a sus propios niveles de estrés, evitando consecuencias negativas como el bajo rendimiento académico, el aislamiento social y la exposición a el consumo de spa.

En este sentido, la técnica de relajación guiada de Koeppen, se basa en una serie de ejercicios completos, orientados hacia la relajación, donde niños y niñas sean capaces de reconocer su propio cuerpo y sus emociones, así como las respuestas que le dan a ellas. Conforme a ello, esta técnica consta de seis ejercicios, enfocados en la tensión y relajación de diferentes grupos musculares, cada uno, asociado a un ejercicio de imaginación (Pardina, 2017).

El diseño del afiche, quedó de la siguiente forma:

Figura 18

Gráfica técnica Koeppen



Tipo de estrategia III: Juego: prevengo jugando; aprendo riendo, tiro y voy corriendo.

Componente que tiene como objetivo motivar el conocimiento de los niños y niñas mediante el juego, frente a factores de riesgo y factores protectores asociados al fortalecimiento de las habilidades para la vida.

Habilidad para la vida relacionada: Toma de decisiones.

En el ámbito educativo, los juegos son un recurso de gran utilidad, pues funcionan como estrategias de enseñanza, donde el objetivo principal del juego en la educación, consiste en estimular e incrementar en los estudiantes el aprendizaje creativo, permitiendo una particular

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

interacción entre los niños y niñas con su medio (Andrade, 2020). Es así, que se opta por motivar la aprehensión acerca de los factores de riesgo y factores protectores frente al consumo de spa, a través de la interacción dinámica, mediante la participación, receptividad y fortalecimiento desde el conocimiento práctico.

Por otro lado, los factores de riesgo y factores de protección, son los enfoques aliados de la prevención primaria de consumo de sustancias. De esta manera, entendido un factor de riesgo como una probabilidad, en el contexto ambiental, hacia consumir, abusar o prolongar los impactos del consumo de spa, mientras un factor protector como aquella condición que reduce estos mismos riesgos; la prevención, ha de dirigirse hacia “modificar los factores de riesgo e incrementar el número de factores protectores en la población.” (Trillos y Cogollo, 2022). De esta manera, el contenido de las actividades presentes en el juego diseñado tiene un propósito establecido, guiado desde el liderazgo en la intervención.

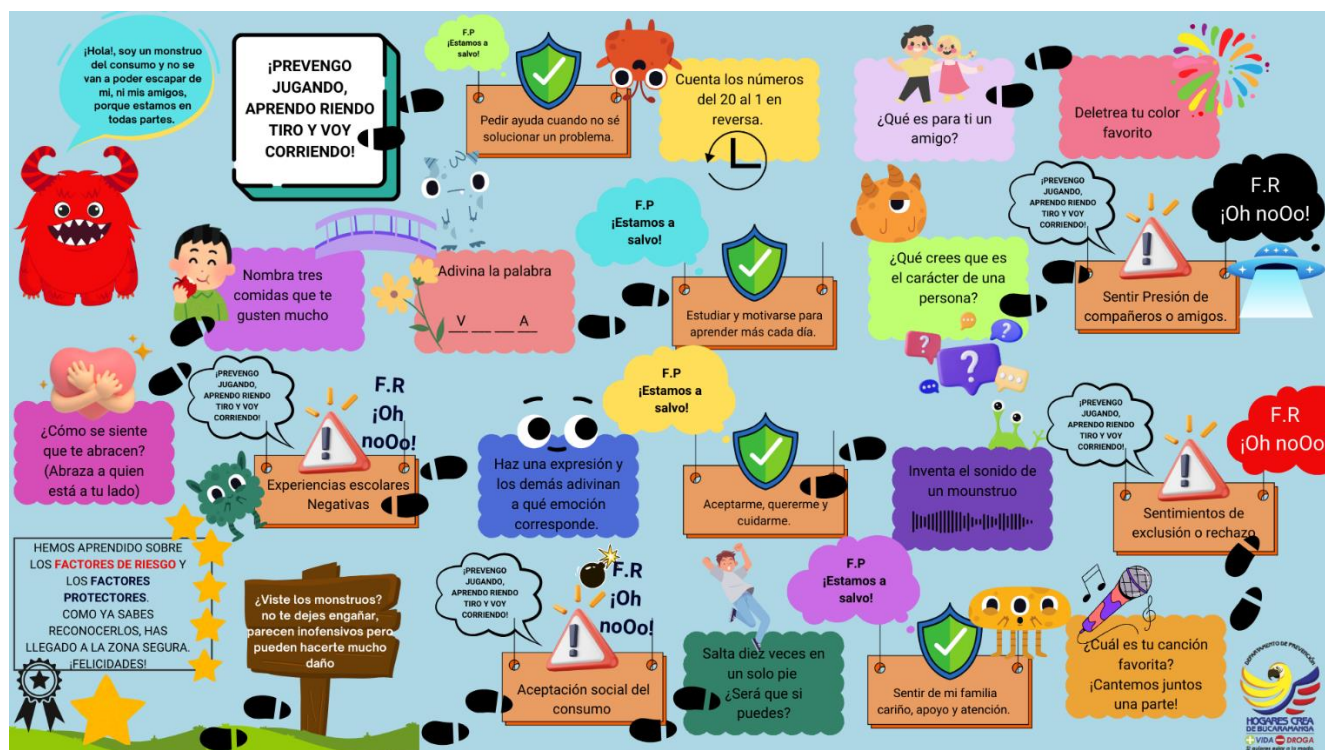
Sumado a lo anteriormente descrito, los niños y niñas, están expuestos a cambios constantes del medio escolar y social, lo que implica que deban responder a la adaptación del medio, así las habilidades sociocognitivas en la solución de problemas, inciden en estos cambios y sus decisiones (Vendramini, 2022). De tal forma, se adhiere la toma de decisiones como habilidad para la vida, al desarrollo del juego, puesto que, al realizar el recorrido del mismo, las actividades requieren tomar decisiones para poder avanzar. Además, se puede establecer que tanto factores de riesgo como factores de protección dependen de diversas variables, algunas fuera del control personal y otras dentro de éste, por lo cual, la toma de decisiones, entre otras cosas, favorece el establecimiento de límites, contrarrestando el riesgo del consumo bajo diversas situaciones o circunstancias personales o sociales.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Considerando los anteriores aspectos, se diseña el juego pedagógico que permite a los niños, niñas reconocer y explorar las emociones como parte fundamental para tomar decisiones de manera acertada.

Figura 19

Juego prevengo jugando, aprendo riendo, tiro y voy corriendo.



Tipo de estrategia IV: Juego ¿Cómo te sientes cuando...? Agrega la emoción al rostro de los niños.

Con esta estrategia se busca fomentar el reconocimiento de emociones y sentimientos a través de la reacción ante situaciones cotidianas que permitan a los niños y niñas identificar y manejarlas como base para decisiones acertadas.

Habilidad para la vida relacionada: Manejo de emociones y sentimientos.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

El Fomentar y enseñar acerca del reconocimiento y la gestión de emociones es de suma importancia para niños y niñas, puesto que les permite mayor control y agilidad sobre las situaciones que les ocurren en su cotidianidad, además ayuda a desarrollar otras habilidades como el autoconocimiento, la toma de decisiones, y el manejo de tensiones y estrés, lo que favorece las relaciones interpersonales y sociales. Siguiendo a Hernández (2021), “la manera más adecuada y divertida de educar en emociones a un niño, es a través del juego, que les permite ir incorporando recursos adecuados que luego generaliza en su vida cotidiana” (p.9).

En este sentido, la actividad diseñada, busca generar el reconocimiento de emociones y sentimientos, en relación a situaciones del ámbito personal, familiar y escolar, así mismo, la expresión de éstas en su manifestación física, mediante la representación gráfica. Es así, que se tiene en cuenta el valor del manejo de emociones y sentimientos como una habilidad que no ha de negar o reprimir emociones, pero sí busca poder equilibrar su frecuencia, intensidad y duración, evitando que interfieran en las diferentes dimensiones de la vida (Adam, 2003). De este modo, es importante trabajar sobre esta habilidad, considerando que la dificultad para expresar emociones y sentimientos se convierte en un factor de riesgo, aumentando la probabilidad de adentrarse en consumos, adicciones y otros problemas.

Figura 20

Juego ¿Cómo te sientes cuándo?...



9.3 Componente III: Espacios formativos

Componente que tiene por objetivo generar espacios lúdicos pedagógicos con los estudiantes sobre estrategias de prevención ante el consumo de spa, mediante el uso de las habilidades para la vida.

Espacios dirigidos a 220 estudiantes, sujetos de intervención, cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años de edad, población total de los grados de quinto primaria de la Institución Educativa Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes sede B, de Lebrija, jornada tarde, quienes son acompañados por los docentes, actores comprometidos en reforzar, aclarar y acompañar el proceso de formación entorno a la prevención del consumo de spa.

En el desarrollo de las intervenciones, estuvieron presentes cuatro actividades, dos de ellas se realizaron durante la primera intervención y las otras dos durante la segunda. Cada actividad

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

estuvo diseñada para alcanzar el objetivo del material, y se llevó a cabo en el aula de clase, con el acompañamiento del maestro educador correspondiente. Así mismo, cada intervención tuvo una duración promedio de una hora.

9.3.1 Primera intervención

Se inicia la intervención con una breve presentación de quienes lideran la actividad, en este caso, la estudiante en formación y un acompañante del equipo terapéutico de Hogares CREA, quienes para generar un ambiente más cálido y de confianza, se presentan mediante preguntas y adivinanzas, como “¿Conocen qué es la UIS?”, “¿Han escuchado acerca de Hogares CREA?”, “¿Qué significan las siglas SPA?”, buscando así, crear mayor cercanía con los niños y niñas; de la misma manera, se pide que los participantes compartan su nombre.

En medio de esta primera interacción, las respuestas erradas permiten las risas y bromas respetuosas, mientras las respuestas acertadas, sirven para clarificar el objetivo del espacio, dando paso al desarrollo de las actividades programadas, con una mejor actitud y mayor disposición por parte de todos los participantes. Después, se realiza la socialización de un afiche diseñado, presenta de manera general una introducción informativa acerca de las sustancias psicoactivas, su clasificación y principales factores protectores, se dialoga sobre las dudas e inquietudes que presentan los participantes al espacio formativo.

Posteriormente, se realiza la presentación y práctica de la técnica de relajación muscular guiada de Koeppen, mediante el afiche explicativo diseñado como estrategia pedagógica. Para este momento, se pide a los niños ponerse en pie, y separarse un poco para mayor comodidad. La técnica de relajación de Koeppen, consta de seis ejercicios, que se realizan cada uno en un minuto aproximadamente.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Previo a la aplicación de los ejercicios, se explican los beneficios de los ejercicios, y los efectos del estrés y otras emociones en el cuerpo, como la sensación de tensión en los músculos bajo la ira y lo molesto que puede llegar a ser esa sensación. Posterior a la realización de los ejercicios, se pregunta acerca de las sensaciones encontradas, se sugiere aplicar estos ejercicios y se orienta acerca del cuidado, y la relación de ello con las tensiones y el estrés, teniendo en cuenta que el objetivo del mismo consiste en “fortalecer las alternativas ante el manejo de tensiones y estrés, mediante ejercicios prácticos, de forma que los niños y niñas aprendan y compartan formas saludables de canalizar sus emociones y la ansiedad”.

Una vez se ha explicado el tema y se han realizado los ejercicios en la técnica de relajación guiada, se permite un espacio para resolver preguntas, dudas e inquietudes, así como aportes de parte del o la docente frente al tema. En este momento, también se realizan preguntas hacia los participantes, de manera que se permita conocer la apropiación y receptividad durante la intervención. Finalmente, se hace una despedida, introduciendo las actividades del siguiente encuentro, de forma que se genere curiosidad y expectativa ante una siguiente participación.

9.3.2 Segunda intervención

Para la segunda intervención, el espacio fue completamente lúdico pedagógico, pues se usaron los juegos como eje central. De esta manera, se dividió el salón en dos grupos, mediado y liderado por la profesional en formación y el acompañante de la Institución Hogares CREA, respectivamente. De esta forma, cada uno de ellos participó de un juego diferente, guiado y retroalimentado al finalizar.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Como parte del saludo inicial se aprovecha que, en una oportunidad anterior, se había realizado la presentación de los participantes, este segundo encuentro, inició con un recuento de las actividades realizadas anteriormente y los aprendizajes obtenidos, para dar paso a las siguientes. De esta manera, se dividieron los estudiantes en dos grupos, cada grupo participó de un juego distinto.

El primer juego: prevengo, aprendo, riendo, tiro y voy corriendo, consiste en seguir un recorrido, el cual le permite avanzar e ir descubriendo los factores de riesgo y los factores protectores, a medida que van resolviendo preguntas y actividades. El objetivo es llegar a la zona segura, y escapar de los monstruos del consumo. Así pues, Motivar el conocimiento de los niños y niñas mediante el juego, frente a factores de riesgo y factores protectores asociados al fortalecimiento de las habilidades para la vida, fue el eje central tenido en cuenta en la aplicación de este juego diseñado.

Para esta dinámica, se empleó un tablero que contenía las diferentes actividades que hacían parte del juego, las cuales se relacionaron con factores de riesgo y factores de protección. En este sentido, a cada niño y niña se entregó una ficha, de manera que lanzaran y pudiesen participar todos activamente de este espacio. Cabe mencionar que, en la participación de cada estudiante, se buscó hacerle conectar con el tema, permitiendo que opinaran, preguntaran y sacaran sus propias conclusiones o interpretaciones. Una vez todos participaron y se logró llenar a la zona segura y final del juego, se retomaron sus puestos en el aula de clase, para realizar la retroalimentación.

El segundo juego: ¿Cómo te sientes cuando...? Agrega la emoción al rostro de los niños, consiste en el uso de dos figuras de niños sin rostro, los niños y niñas pueden agregar expresiones según la emoción que se les indique. En tarjetas, se hallan contenidas situaciones asociadas a

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

diversas emociones y sentimientos, que tendrán que representar, de forma que sus demás compañeros adivinen la emoción.

En esta dinámica, participaron otro grupo de niños y niñas. Usando el juego de tingo tango, los participantes eran seleccionados para pasar al frente y agregar expresiones al rostro de las figuras impresas, según la interpretación que dieran a unas tarjetas que contienen situaciones como “¿Qué sientes cuando alguien reconoce tus logros?”, mientras sus demás compañeros adivinaron la emoción que quisieron representar, teniendo en cuenta que el participante no podía hablar, solo usar el rostro de las figuras y las emociones allí plasmadas como fuente de expresión.

Es importante recalcar que esta actividad busca “fomentar el reconocimiento de emociones y sentimientos a través de situaciones, permitiendo así identificar la forma en que se pueden manifestar éstas, a través de nuestras expresiones”. En este sentido, en medio de cada participación, se orientó hacia el reconocimiento de emociones, la diversidad de las mismas, y las diferentes formas de expresión según situaciones ocurridas en la vida real, y propias de la infancia.

Al finalizar como parte de la retroalimentación y despedida, cada uno de los juegos, se integraron nuevamente la totalidad de niños y niñas en el aula. Como cierre del espacio, se permitió que entre cada grupo se conversara acerca de las actividades realizadas y los aprendizajes obtenidos, por ejemplo, se dio paso a las preguntas “¿Quién quiere nombrar dos factores de protección y dos factores de riesgo?” o “¿Cuántas emociones creen que existen?”, propiciando un intercambio de conocimientos y motivando sus aportes como elemento valioso de la intervención. Finalmente, a manera de evaluación se consultaron apreciaciones sobre los dos encuentros realizados, se agradeció a los estudiantes y el docente por el tiempo y espacio, y se sugirió poner en práctica y transmitir a familiares, vecinos y amigos lo allí aprendido.

10. Evaluación

Como etapa final, la evaluación realizada al proceso de práctica social y ejecución del plan de acción propuesto, tuvo en cuenta tres indicadores principales, siendo estos: la cobertura alcanzada en intervenciones, la apropiación de conceptos, estrategias y herramientas en relación a la prevención del consumo de SPA y habilidades para la vida, finalmente, el aprovechamiento de recursos, espacio y tiempo dispuesto a este proceso. Así pues, se tomaron en consideración cualitativamente, experiencias, aportes y consideraciones realizadas por parte de los sujetos de intervención y actores de la Institución Educativa y Hogares CREA, al momento de compartir los resultados.

De esta manera, la dimensión impacto en relación a la cantidad de intervenciones programadas vs implementadas, así como el número de niñas y niños participantes por estos espacios cumplió con lo propuesto. De esta manera, se trabajó la prevención de consumo de SPA con aproximadamente 220 niños y niñas, en totalidad de los seis grados de quinto presentes en la Institución Educativa Colmercedes. Así mismo, se rescata la presencia y participación de los docentes dentro del aula de clase, lugar donde se realizaron los talleres, hecho que sumó valor al abordaje de las actividades, dado que aportes, comentarios y preguntas, mantuvieron a los estudiantes en conexión y orden, permitiendo dar un mejor manejo al ambiente.

No obstante, más allá de la cantidad de participantes, es importante evaluar un segundo indicador, la apropiación de conceptos, herramientas y estrategias. En este sentido, el lenguaje, las estrategias de comunicación y transmisión de información jugaron un papel importante. Así pues, preguntas de inicio como ¿Saben qué significan las letras SPA?, o ¿Saben cómo se clasifican?,

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

servieron de punto de partida para poder clarificar mitos, términos mal usados o desconocimientos al momento de hablar sobre SPA.

Sumado a ello, el componente práctico, permite materializar la información obtenida y desarrollar en los niños y niñas las herramientas psicosociales para poder resistir al consumo de sustancias. De esta manera, el juego como parte de un proceso de enseñanza y aprendizaje garantiza mayor receptividad en niños y niñas, hecho que se pudo evidenciar durante el desarrollo de los talleres, no obstante, se pudo apreciar, que en ciertos momentos se perdía el objetivo de las dinámicas. Sin embargo, como parte de la evaluación, al finalizar el taller se realizó un sondeo de saberes, aprendizajes y dudas o inquietudes, así como recomendaciones. En este espacio, se realizaron preguntas como ¿Quién menciona un factor protector?, o ¿qué hacer si tengo estrés?, cuyas respuestas coincidieron con lo trabajado previamente, además, la curiosidad y deseos de participación desde experiencias propias, indicaron la existencia de la apropiación en la actividad.

Finalmente, frente al aprovechamiento de recursos, espacio y tiempo, es preciso mencionar, que, dadas diferentes circunstancias, como el acomodo del aula de clase, los tiempos cedidos por los docentes, algunas interrupciones, entre otros, el inicio y finalización de los talleres no fue exacto ni el mismo en cada grado, sin embargo, el material usado, se llevó previamente, lo que facilitó la organización. Así mismo, los recursos humanos, desde el acompañamiento de Hogares CREA, y la estudiante en formación como líderes del espacio, permitieron abordar apropiadamente el espacio y generar confianza entre los participantes. De otro lado, la falta de herramientas tecnológicas, espacios más amplios y mayor material de apoyo, dificultó un poco los encuentros, no obstante, no fue inconveniente mayor.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

En términos generales, para un mayor alcance de los objetivos propuestos, el tiempo y los recursos en ocasiones futuras, debiera ser más amplios, no obstante, el ejercicio de la práctica se realizó respetando los acuerdos logísticos y éticos acordados, referentes a las dinámicas, los horarios y las recomendaciones sugeridas. De esta manera, se compartió la experiencia con las instituciones vinculadas, las cuales tomaron por acuerdo, conservar el material lúdico pedagógico diseñado e implementarlo en ocasiones futuras, así como fortalecer la prevención de consumo de SPA, como parte de sus diferentes ejes de acción.

11. Resultados

Dentro del ejercicio de la práctica profesional, se tuvo en cuenta una serie de objetivos que guiaron dicho proceso, es así que, en función de ellos, se realiza la presentación de los resultados, guardando relación entre lo esperado y lo obtenido, en la medida que se aborda crítico reflexivamente el desarrollo de las diferentes etapas, cuyo objetivo general corresponde a “Implementar una propuesta lúdico pedagógica como estrategia de prevención de consumo de Sustancias Psicoactivas, dirigida a niños y niñas estudiantes del grado quinto, en el colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes de Lebrija”.

En primera instancia, es preciso resaltar la cobertura alcanzada por las intervenciones, ya que, pese a diferentes circunstancias, se logró cubrir la totalidad de grados de quinto de la Institución, en los espacios programados. Así mismo, el respeto y responsabilidad de las partes presentes, frente a los acuerdos establecidos, se mantuvo durante todo el proceso.

Análisis de la relación entre las habilidades para la vida y los factores de riesgo y de protección asociados al uso y abuso de SPA, en el contexto educativo.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Como punto de partida, se realizó una revisión bibliográfica y documental (estudio de la realidad), de manera que permitiera situar y entender el uso y abuso de sustancias como una problemática, en relación al contexto escolar, más específicamente. Es así, que dicha información obtenida, se cruzó con información acerca de las habilidades para la vida como herramientas psicosociales de protección, así como con los resultados obtenidos mediante el diseño y aplicación del instrumento diagnóstico (test de habilidades para la vida), a los sujetos de intervención.

En este sentido, se encontró que el desconocimiento de estrategias y técnicas frente a las habilidades para la vida, medidas por el test, pudieran representar circunstancias asociadas a factores de riesgo en el inicio del consumo o abuso de SPA, en ese mismo orden de ideas, el aprendizaje de dichas estrategias y técnicas representan factores de protección, disminuyendo la vulnerabilidad a la que se exponen niños y niñas en la etapa escolar, considerando que según la información y estudios consultados, el grado de escolaridad coincide con las edades de inicio de consumo.

Diseño material lúdico-pedagógico como herramienta para la prevención del consumo de SPA, en los niños y niñas.

Como había sido mencionado anteriormente, las estrategias planteadas para llevar a cabo los diferentes espacios de intervención, fueron pensadas en la población seleccionada; su edad, contexto escolar y particularidades propias del tema a tratar. De esta manera, con base en el diagnóstico y la información consultada de fuentes secundarias, el diseño del material se realizó desde cero, teniendo en consideración que fuese gráfico, interactivo, llamativo, de fácil entendimiento y lúdico pedagógico. Por ello, se cuidaron detalles como los tipos de letra, los colores, las imágenes, la redacción y nivel de comprensión de los textos, entre otras cosas. Dando,

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

así como resultado el protagonismo al material, siendo este el centro de atención durante el desarrollo de los talleres ejecutados.

Por otra parte, la oferta de herramientas de diseño digital, facilita el desarrollo de estos procesos, dado que permite optimizar el tiempo de creación, buscar opciones, y relacionar las temáticas seleccionadas con herramientas como imágenes, símbolos, dibujos, logos, entre otras. En este sentido, no hubo dificultades mayores frente a este objetivo, más allá de seleccionar la información que acompañaría los diferentes juegos y actividades, ya que, se redujo la información explícita (texto), al momento de ubicarla en los dos juegos diseñados, no obstante, la búsqueda de estrategias de comunicación, acompañó la implementación del material diseñado.

Espacios de reflexión con educadores y estudiantes sobre estrategias de prevención ante el consumo de SPA, mediante el uso de las habilidades para la vida.

Los resultados obtenidos en este objetivo, fueron la mayor apuesta durante la intervención, ya que hace parte de la interacción directa entre los diferentes participantes. De tal forma, se logró que estudiantes y educadores (en su mayoría), participaran activamente de los espacios programados, desde ceder el tiempo necesario (teniendo en cuenta que la aplicación de los talleres se realizó en horas de clase), hasta la receptividad, atención e interés por las temáticas y actividades.

Como aspectos generales, de la primera intervención (taller 1), se destaca la curiosidad y asimilación de conceptos frente a las sustancias psicoactivas, pues no fue difícil para los niños y niñas, hablar del tema y realizar preguntas. Muchas de las intervenciones realizadas por los estudiantes, permitieron identificar factores de riesgo presentes en cada una de sus familias y

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

contextos, por ejemplo, la normalización del alcohol, el cigarrillo y el maltrato o violencia generado tras el consumo de una sustancia, por parte de sus cuidadores, fue tema de discusión en todos los grados, así como la exposición y oferta de diferentes sustancias en el barrio, e incluso dentro y fuera del área de la Institución Educativa.

De otro lado, se permitió realizar una reflexión en torno a conductas que podrían recrear una situación de consumo, y la manera en que establecer límites saludables, en la familia y el entorno escolar prevendrían estas situaciones. Así mismo, ejemplos de cómo poner el alto ante el ofrecimiento de una sustancia se llevaron a cabo en el espacio, desde la participación de los diferentes actores presentes. Sumado a ello, como parte de estas primeras intervenciones, la técnica de relajación muscular de Koeppen enseñada y aplicada, funcionó como pausa activa y a su vez, estrategia de manejo de tensiones y estrés, bien acogida, ya que tomó la atención de niños, niñas y docentes quienes realizaron los ejercicios y mencionaron sentir sus resultados.

Como parte de las segundas intervenciones realizadas, la confianza y cercanía establecida en un primer momento de interacción entre los participantes, posibilitó mayor conexión durante el espacio. En este segundo taller, el protagonismo fue para los juegos diseñados, lo que generó un poco de intriga e impaciencia, ya que todos quisieron participar de primeros, elegir turnos y saltarse unos acuerdos previamente establecidos, como parte de la convivencia. No obstante, las actividades no se diseñaron para ganar o perder, lo que generó mayor conexión con el tema abordado.

Los resultados esperados durante la actividad pudieron cumplirse, dado que todos los niños y niñas lograron participar, realizaron preguntas, se apropiaron de las temáticas y compartieron sus experiencias personales. Frente a ello, se pudo percibir la pertinencia de las habilidades para

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

la vida seleccionadas a fortalecer, como herramientas usadas en las diversas actividades. Así mismo, el interés de niños y niñas por otros temas relacionados hizo parte del cierre de las intervenciones, lo que muestra la necesidad de llevar a las aulas de clase estrategias frente a diversas problemáticas sociales desde la pedagogía.

En términos generales, el impacto que desde el ejercicio del Trabajo Social pudo realizarse en torno a la prevención de consumo de SPA, acompañado desde una institución líder en el área, como lo es Hogares CREA, fue enriquecedora y beneficiosa para todas las partes involucradas en el ejercicio. Por un lado, la experiencia desde el rol de estudiante en formación y líder de las intervenciones, dotó de habilidades comunicativas, búsqueda de herramientas y técnicas profesionales, desde la praxis, la formación integral de la profesional. De otra parte, el objetivo misional de Hogares CREA, logró realizar una extensión hacia la Institución Educativa Colmercedes, así como reactivar el programa de prevención, mientras los estudiantes y docentes participantes, hicieron parte de un corto proceso de aprendizaje práctico y teórico acerca de la prevención de consumo de SPA desde sus propias herramientas psicosociales.

12. Conclusiones Y recomendaciones

Conclusiones

A manera de conclusión, se han podido establecer algunas consideraciones, como parte de la experiencia práctica. En primer lugar, es preciso reconocer, que la pertenencia a una institución educativa, es en sí mismo un factor de protección para niños y niñas, así mismo un escenario estratégico para implementar estrategias de prevención de consumo de SPA, dado que se facilita el espacio, la acogida y participación individual y grupal en estas temáticas. Así mismo, poder discutir acerca de temas que en los hogares no se abordan con facilidad, genera en el contexto

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

educativo, espacios de reflexión y diálogo desde la consciencia y criticidad de las diversas realidades sociales.

Por otra parte, es importante considerar, que los estudiantes no son solo estudiantes, en la medida que también hacen parte de un contexto familiar, social, de relaciones interpersonales, y todo ello se relaciona bidireccionalmente con el rendimiento escolar y los diferentes procesos que en este ambiente se llevan a cabo. En este sentido, se puede hablar de la pertinencia de las habilidades sociales y habilidades para la vida, como apuestas fundamentales por implementar en los diferentes programas, talleres, actividades o estrategias, relacionadas a la prevención de consumo de SPA, y otras problemáticas sociales.

De tal forma, se puede concluir que el avance de la oferta, disponibilidad y acceso a sustancias psicoactivas, parece ser un fenómeno creciente y difícil de combatir, es por ello que, desde la representación simbólica de las sustancias, como dulces en forma de cigarrillo o botellas de alcohol, por mencionar un ejemplo evidenciado dentro de la Institución Educativa, tienen un impacto en la concepción y aceptación social del consumo, a la que se exponen desde muy temprana edad niños y niñas. Es entonces, que la prevención tiene diferentes elementos sobre los cuales es posible trabajar y mediar, en la búsqueda de mitigar el impacto del uso y abuso de Sustancias Psicoactivas, el riesgo de adicción y los problemas en salud física y mental que ello representa.

Finalmente, no se puede desconocer, que, desde el ejercicio práctico de Trabajo Social, actuar frente al consumo de SPA, permite abordar esta problemática con la utilización de métodos y técnicas propias de la disciplina, sin dejar de lado el componente crítico, reflexivo y participativo, que integra líderes y participantes en un mismo objetivo. De la misma manera, en la medida que

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

esta problemática se acrecienta y varía, los programas, proyectos, y estrategias de prevención han de buscar el acomodo al contexto actual, la población y sus dinámicas, sin embargo, es un tema sobre el cual, el Estado, la academia y la sociedad en general no debe perder el foco de interés.

Recomendaciones

Como parte de las recomendaciones, producto del análisis general en cada una de las fases del proceso de aprendizaje, se sugiere apostar por la gestión y búsqueda de apoyo, capacitación e intervención de la prevención de consumo de SPA en el contexto escolar, no sólo impartido a estudiantes, también a familiares, docentes, personal psico orientador, y parte administrativa, ya que es una problemática que demanda también, un sentido de responsabilidad social. De la misma manera, la socialización de rutas de acción, protocolos, acuerdos, entre otros, referentes a la atención y accionar frente a una situación de consumo o porte de sustancias, ha de ser de conocimiento de todas y todos los miembros de la comunidad educativa.

Por otra parte, la interconexión entre la prevención de consumo de SPA y otros temas como convivencia, relaciones sentimentales, sexualidad, hábitos saludables, entre otros, es importante para la prevención, puesto que de una u otra forma, funcionan estos aspectos como factores de riesgo o factores de protección según el fortalecimiento de los mismos. De esta manera, y considerando las dificultades de la educación pública en el apoyo de espacios fuera del orden académico, la organización y acción frente a ello, debe buscarse desde la fuerza docente y estudiantil, motivar la creación de comités, grupos de investigación, incluso hacerle campo dentro de las mismas materias y horarios de clase, de manera que se reduzca el número de NNA afectados por el consumo.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

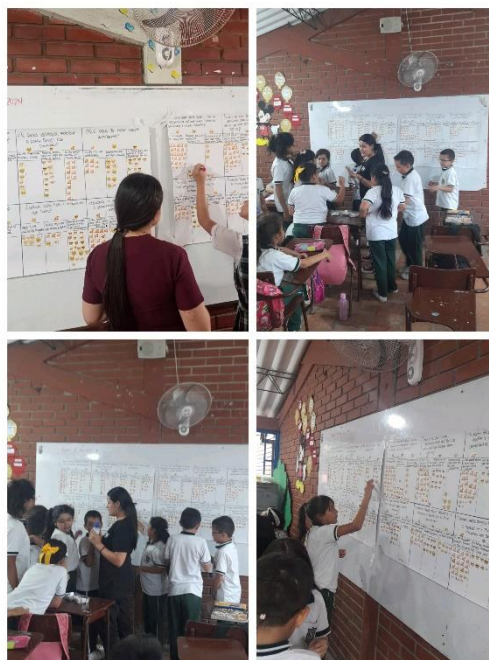
Finalmente, se recomienda la activación de una ruta de acción que promueva la permanencia en el contexto educativo y busque disminuir la deserción escolar, entendida como un factor de riesgo en relación al consumo de sustancias dada la desorientación y búsqueda de alternativas de escape, ante la desmotivación generada.

Así mismo, la influencia negativa de pares dentro del entorno escolar, es un tema importante a tener en cuenta, ya que se asocia a factores de riesgo como la presión social, el modelado de comportamiento, la normalización y acceso a las sustancias y la reducción en la percepción de riesgo. Por ello, bajo la promoción de un ambiente positivo de apoyo psicosocial, articulando las familias y comunidad educativa, desde la educación y pedagogía sobre riesgos en el consumo de SPA, se disminuye la influencia negativa de estos factores.

13. Registro fotográfico / Evidencias

Figura 21

Aplicación diagnóstico



PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Figura 22

Intervenciones grado 5-1.



Figura 23

Intervenciones grado 5-2.



PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Figura 24

Intervenciones grado 5-3



Figura 25

Intervenciones grado 5-4



PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Figura 26

Intervenciones grado 5-5



Figura 27

Intervenciones grado 5-6



Referencias Bibliográficas

Acosta, Á. (2022). *Las Drogas son Problemas de Todos* (Bachelor's thesis).

<https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/25203>

Alcaldía Municipal de Lebrija. (2023). Se culminó obra de contención en la sede B del Colegio

Colmercedes de Lebrija. *Sitio web*. [https://www.lebrija-](https://www.lebrija-santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo%20de%20aguas%20lluvias.)

[santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-](https://www.lebrija-santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo%20de%20aguas%20lluvias.)

[contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-](https://www.lebrija-santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo%20de%20aguas%20lluvias.)

[Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo](https://www.lebrija-santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo%20de%20aguas%20lluvias.)

[%20de%20aguas%20lluvias.](https://www.lebrija-santander.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Se-culmin%C3%B3-obra-de-contenci%C3%B3n-en-la-sede-B-del-Colegio-Colmercedes-de-Lebrija.aspx#:~:text=Vale%20la%20pena%20mencionar%20que,inadecuado%20manejo%20de%20aguas%20lluvias.)

Campos, A. (1999). *Educación y prevención de desastres*. UNICEF, Fondo de las Naciones

Unidas para la Infancia, UNICEF-COSTA RICA.

[https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/EducacionYPrevencionDeDesastres-](https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/EducacionYPrevencionDeDesastres-1.0.1.pdf)

[1.0.1.pdf](https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/EducacionYPrevencionDeDesastres-1.0.1.pdf)

Carballeda, A. (2016). El enfoque de derechos, los derechos sociales y la intervención del Trabajo

Social. *Revista Margen*, 82(1), 1-4.

http://www.edumargen.org/docs/2018/curso44/unid01/apunte10_01.pdf

Carrión. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación

inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes. Misión (S.F) [https://colmercedes-](https://colmercedes-lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision)

[lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision](https://colmercedes-lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision)

Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes. Visión (S.F) [https://colmercedes-](https://colmercedes-lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision)

[lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision](https://colmercedes-lebrija.edu.co/responsive/index.php/page/item/vision)

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Comunidad de crecimiento y reeducación del carácter. (2014). Material didáctico

Convención sobre los derechos del niño. (1990). UNICEF. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion#:~:text=Para%20los%20efectos%20de%20la,antes%20la%20mayor%C3%A1Da%20de%20edad.>

Cury, S. & Arias A. (2016). Hacia una definición actual del concepto de «diagnóstico social». Breve revisión bibliográfica de su evolución. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/54849>
del tratamiento Hogar Crea. Tercera Fase. Hogar Crea el Puente.

Díaz-Alzate, M. V., & Mejía-Zapata, S. I. (2018). Desarrollo de habilidades para la vida en la prevención del consumo de sustancias psicoactivas: un enfoque crítico al modelo existente. *El ágora USB*, 18(1), 204-211. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-80312018000100204&script=sci_arttext

Hernández, A. (2021). El manejo de las emociones a través de estrategias didácticas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales a distancia en los niños de tercer grado de primaria. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/768>

Hogares Crea Bucaramanga. (2020). <https://hogarescreabucaramanga.org/>

Informe mundial de drogas 2023. https://www.unodc.org/res/WDR-2023/Special_points_S.pdf

Informe Mundial sobre las Drogas 2022 de la UNODC destaca las tendencias de cannabis posteriores a su legalización, el impacto ambiental de las drogas ilícitas y el consumo de drogas entre las mujeres y las personas jóvenes (2022). Comunicado de prensa. UNODC. <https://www.unodc.org/unodc/es/press/releases/2022/June/unodc-world-drug-report-2022-highlights-trends-on-cannabis-post-legalization--environmental-impacts-of-illicit-drugs--and-drug-use-among-women-and-youth.html>

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”. (Colombia).

Ley 30 de 1986. Por la cual se adopta el Estatuto Nacional de Estupefacientes y se dictan otras disposiciones. (Colombia).

Ley 30 de 1986. Por la cual se adopta el Estatuto Nacional de Estupefacientes y se dictan otras disposiciones. (Colombia).

Massa, J. & Álvarez, L. (2000). Desarrollo psicosocial de la adolescencia: bases para una comprensión actualizada. *Documentación social*, 120, 69-90.
<http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/384>

Ministerio de Justicia y del Derecho – Observatorio de Drogas de Colombia, Ministerio de Educación Nacional (2022), Estudio Nacional de Consumo de Sustancias Psicoactivas Colombia en población escolar 2022. Bogotá DC.: ODC.
<https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/ODC/Documents/Publicaciones/Estudio%20nacional%20escolares.pdf>

Morales, J. (2020). Educación y desarrollo humano: dimensiones para la elaboración de políticas públicas en tiempos de complejidad. *Revista Conrado*, 16(75), 372-383.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000400372&script=sci_arttext&tlng=pt

Muiños, R. (2008). *El diagnóstico participativo*. EUNED.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=s17d4ZcpsSIC&oi=fnd&pg=PR9&dq=diagn%C3%B3stico+participativo&ots=62n6T6juAk&sig=bFt9BIncG1vFDDehXoTtxtqgf96g>

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Muñiz, J. & Pedrero, E. (2019). Diez pasos para la construcción de un test. *Psicothema*, 31(1), 7.

<https://habilidadesparalavida.net/habilidades.php>

Oria Rodríguez, Y. (2019). Estrés en estudiantes de tercero a quinto grado de primaria de una institución educativa en Lima.

<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/632>

Pardina López, I. (2017). Gestión del comportamiento en el aula de Educación infantil.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/24203>

Payá, B., & Castellano, G. (2008). Consumo de sustancias. Factores de riesgo y factores protectores. *Revista de formación continuada de la SEPEAP*, 3-12.

http://www.cij.gob.mx/tratamiento/pages/pdf/Paya_Beatriz.pdf

Perez, G. (2018). Desestigmatizando la función del estrés. *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 21(2), 604-620.

<https://www.redalyc.org/journal/1293/129365934007/129365934007.pdf>

Picaso, A. (2003). *Emociones y educación: Qué son y cómo intervenir desde la escuela* (Vol. 23). Grao.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=rQ2mZWoznFcC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Emociones+y+Educaci%C3%B3n.+Qu%C3%A9+son+y+c%C3%B3mo+intervenir+desde+la+escuela.+Editorial:+Laboratorio+Educativo.+Venezuela.&ots=LSuKlhB-Op&sig=V2MBKM8IamszkAbqTOHXhSDPBDk>

Política Nacional de Drogas (2023). Sembrando vida, desenterramos el narcotráfico. (Colombia)

Prevención de consumo de Sustancias Psicoactivas. (s.f). *Más mente, más prevención*. Ministerio de Salud y protección Social de Colombia.

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

- <https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/SMental/Paginas/Sustancias-psicoactivas.aspx>
- Ramírez, V. et al. (2018). Salud mental y consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes colombianos. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 18(1), 97–106. <https://doi.org/10.21134/haaj.v18i1.363>
- Riveros, E. (2014). La psicología humanista: sus orígenes y su significado en el mundo de la psicoterapia a medio siglo de existencia. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UC BSP*, 12(2), 135-186. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2077-21612014000200001&script=sci_arttext
- Romero, J, & Armenta, M. (2008). Un modelo ecológico de factores protectores del abuso infantil: un estudio con madres mexicanas. *Medio ambiente y comportamiento humano*, 9(1y2), 13-31. https://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol9_1y2/Vol9_1y2_b.pdf
- Senado Dumoy, J. (1999). Los factores de riesgo. *Revista cubana de medicina general integral*, 15(4), 446-452. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s0864-21251999000400018&script=sci_arttext
- Silva Morín, L. (1996). Teoría del trabajo social y práctica de comunidad: un análisis del método básico de Ma. Angélica Gallardo Clark (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Nuevo León). <http://eprints.uanl.mx/443/1/1080068110.PDF>
- Téllez et al (2015). Propuesta de abordaje integral de las situaciones de consumo de sustancias psicoactivas en los colegios de Bogotá: Cambiando el foco (Guía 1). <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/414/1/Guia%201.pdf>
- Ticona, R. et al (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/216>

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Trillos D., & Cogollo Z. (2022). Factores de riesgo y protección en los programas de prevención del consumo de sustancias psicoactivas. *Duazary*, 19(2), 129-142.

<https://umapp002.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/4692>

UNICEF (2017). Habilidades para la vida, herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia. *Página web*. <https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vida-herramientas-para-el-buentrato-y-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia>

Valencia-Orrego, M. (2021). La dimensión ético-política del trabajo social. *Revista eleuthera*, 23(1), 241-260. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-45322021000100241&script=sci_arttext

Vendramini, M et al. (2022). Solución de problemas interpersonales y atención selectiva en la infancia. *Cuadernos de neuropsicología*, 16(1), 57-70.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-41232022000100057&script=sci_abstract&tIng=pt

Vilas, Y. (2016). Análisis del rol de estudiante: una aproximación a su figura. In *Evaluación e identidad del alumnado en Educación Superior* (pp. 698-703). Servicio de Publicaciones.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8180724>

Zastrow, C.(2008). *Trabajo social con grupos*. Ediciones Paraninfo, SA.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Tj70nTp-iwEC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Trabajo+social+con+grupos&ots=FCvK8bpPVL&sig=ZUg-h4ijeBeVXJaN3eUiQl-Kie4I>

ANEXOS

Apéndice A

Figura 28

Carta de aceptación de la práctica social – Hogares CREA, Bucaramanga.



Bucaramanga, noviembre 3 de 2023

Señores
COMITÉ DE TRABAJOS DE GRADO
 Escuela de Trabajo Social
 Universidad Industrial de Santander -UIS

La corporación HOGARES CREA DE BUCARAMANGA, acepta la realización de la práctica Social titulada *"Prevengo Jugando, aprendo riendo: Implementación de una propuesta lúdico pedagógica como estrategia de prevención de consumo de Sustancias Psicoactivas (SPA) en niñas y niñas de colegios públicos pertenecientes a Lebrija, Santander"* de la estudiante Angie Daniela Plata Durán, código 2192730. Práctica que proporcionará el fortalecimiento de la línea de prevención de la institución, así mismo, desde el Trabajo Social, se permitirá crear espacios de diálogo e interacción con la población escolar frente a un tema que demanda atención, trabajo e intervención, como lo es el inicio de consumo de Sustancias Psicoactivas en edad temprana.

Atentamente


DEISY BERMUDEZ RIVERA
 Directora Administrativa Hogares
 Celular 3005669949
 Correo. administracion@hogarescreabucaramanga.org

Apéndice B**Figura 29**

Constancia de aceptación propuesta de intervención.

