

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN TRABAJO
SOCIAL
2023-2024

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA INTERVENCIÓN SOCIAL CON
NIÑOS Y NIÑAS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD SOCIAL.
SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EN YMCA

PLAY AS A TOOL FOR SOCIAL INTERVENTION WITH CHILDREN IN SITUATIONS OF
SOCIAL VULNERABILITY. SYSTEMATIZATION OF A YMCA EXPERIENCE

Amaia López Santurde

Tutora: Dr^a Antonia Picornell Lucas

Salamanca, 2024

Agradecimientos

En primer lugar, a YMCA, por enseñarme y acogerme tan bien, sin ellos este trabajo no hubiese tenido sentido, además de todos los niños-as que lo hicieron posible, quienes me mostraron cómo el juego no sólo es una herramienta poderosa para la intervención social sino también un puente hacia la alegría y la creatividad.

A todos mis profesores y profesoras, que han dedicado tiempo y esfuerzo en su labor a lo largo de este proceso.

A mis amigos, por estar siempre ahí y confiar en mí.

Y por último, a mi familia por darme la oportunidad de formarme como profesional y enseñarme el valor del esfuerzo.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA INTERVENCIÓN SOCIAL CON NIÑOS Y NIÑAS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD SOCIAL. SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EN YMCA

PLAY AS A TOOL FOR SOCIAL INTERVENTION WITH CHILDREN IN SITUATIONS OF SOCIAL VULNERABILITY. SYSTEMATIZATION OF A YMCA EXPERIENCE

Autora: D^a Amaia López Santurde.
Tutora: Dr^a D^a Antonia Picornell-Lucas

RESUMEN: El presente trabajo de fin de grado tiene como finalidad realizar la sistematización de la experiencia profesional en la utilización del juego como herramienta terapéutica en la intervención social con niños y niñas en situación de vulnerabilidad. Además, se apoyará en la literatura académica existente sobre cómo actúa el juego en este tipo de situaciones, así como la metodología y las estrategias que utiliza. Se centrará en la importancia del juego para el desarrollo de los niños y niñas y su capacidad para afrontar distintas situaciones tanto académicas como sociales entre otras. Dicha intervención tuvo lugar en YMCA, una entidad de Salamanca donde se trabaja con niños, niñas y adolescentes para que consigan distintas habilidades que les faciliten su desarrollo vital y aprendizaje con el juego como instrumento de ayuda.

Palabras clave: Intervención social, Niños, niñas y adolescentes, Vulnerabilidad, Juego, Desarrollo infantil.

ABSTRACT: The aim of this final degree project is to systematise the professional experience in the use of play as a therapeutic tool in social intervention with children in vulnerable situations. In addition, it will be based on the existing academic literature on how play acts in this type of situation, as well as the methodology and strategies used. The project will focus on the importance of play for children's development and their ability to cope with different life situations, both academic and social, among others. This intervention took place at YMCA, an establishment in Salamanca, where children and adolescents are helped to acquire different skills through play that they can use throughout their development and to help them learn school subjects using play as a tool to help them.

Keywords: Social intervention, Children and adolescents, Vulnerability, Play, Child development.

GLOSARIO DE SIGLAS

ASDE – CyL	Asociaciones de Scouts de España y Castilla y León.
CDN	Convención de los Derechos del Niño.
CEAS	Centro de Acción Social.
CJCyL	Consejería de la Juventud de Castilla y León.
CRD	Comisionado Regional para la Droga.
DAFO	Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.
MSC	Movimiento Scout Católico.
OJE	Organización Juvenil Española.
REFAM	Refuerzo Familiar
YMCA	Asociación Cristiana de Jóvenes.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	7
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
3. CONTEXTUALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DE DATOS SOBRE LA INTERVENCIÓN PROFESIONAL.....	17
3.1. La organización YMCA Salamanca y sus programas de desarrollo integral.....	18
3.2. La práctica profesional realizada.....	22
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EXPERIENCIA EN YMCA SALAMANCA.	40
4.1. Qué supone esta realidad.....	40
4.2. Necesidad de intervenir con esta población desde el trabajo social.....	41
4.3. Mejoras y carencias. Análisis DAFO.....	43
5. RELEVANCIA TEÓRICA Y PROFESIONAL	45
BIBLIOGRAFÍA	48
ANEXOS	51

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El trabajo social tiene como objetivo promover el bienestar y la inclusión social, trabaja con personas en situación de vulnerabilidad para poder brindar los recursos y apoyos necesarios para conseguir una mayor calidad de vida. En este caso, a través del juego, se intenta proporcionar a los niños y niñas una forma divertida de aprender y desarrollarse. La finalidad de implementar el juego de manera educativa consiste en favorecer el rendimiento académico, el desarrollo de las habilidades sociales, la convivencia positiva y la resolución pacífica de conflictos de los niños y niñas.

El profesional debe abordar esta intervención desde el respeto ofreciendo las distintas oportunidades existentes, a su vez la persona que recibe este tipo de ayuda debe participar y realizar las actividades señaladas para poder conseguir los objetivos fijados.

El juego es utilizado por los profesionales para establecer vínculos significativos, en este caso con los niños y niñas que forman parte del proyecto, ya que a través de éste se crea un espacio seguro y libre para expresar emociones, es una actividad placentera que los niños y niñas realizan sin esfuerzo, por lo que puede llegar a ser un medio poderoso para que éstos consigan abrirse con el profesional y así poder intervenir en medida de lo posible y necesario.

Para llevar a cabo esta experiencia de sistematización se contará con el apoyo de las “prácticas” realizadas en YMCA una entidad de Salamanca donde se trabaja con niños y niñas en situación de vulnerabilidad con el fin de fomentar habilidades tanto académicas como sociales para ayudar a su desarrollo vital.

En el siguiente trabajo se abordarán diversos aspectos relacionados con los programas implementados por la entidad objeto de estudio. Se analizará detalladamente cómo se ha llevado a cabo cada programa, evaluando su efectividad. Además, se considerará la realidad

que han supuesto estas prácticas tanto a nivel personal como comunitario, identificando las necesidades detectadas dentro de la entidad. A partir de esta evaluación, se propondrán una serie de mejoras destinadas a optimizar la intervención del trabajador social, con el objetivo de fortalecer la capacidad de la entidad para atender adecuadamente a su población objetivo y mejorar los resultados de sus programas.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las formas de intervención en Trabajo Social con niños y niñas en situación de vulnerabilidad pueden ser numerosas y variadas: lo esencial no es solamente definir las intervenciones y herramientas a utilizar, sino más bien determinar a partir de qué elementos se efectúa la selección de tal o cual tipo de intervención. Se trata de una selección que realizará el trabajador social junto a otros profesionales; en colaboración. Esta selección pasa por la influencia de ciertas presiones externas, tales como las exigencias del servicio empleador, las opiniones de los colegas, las decisiones tomadas en equipo, etc. Sin embargo, es atribución del trabajador social, único responsable, en definitiva, la elección de sus intervenciones en las distintas situaciones. El trabajador social efectuará esta selección según su comprensión de la situación del niño/a y de las hipótesis que plantee a medida que transcurre el proceso de trabajo. Los objetivos a corto y largo plazo que se propone el trabajador social en su proyecto de intervención, incluyen la determinación de los medios y, por consiguiente, la elección de las intervenciones. (Cristina de Robertis, 1980).

Una importante técnica de intervención con niños y niñas se vincula con el juego. Facilita un marco interactivo para la infancia que vive situaciones de vulnerabilidad; supone una herramienta para la construcción de relaciones sociales sanas y de confianza con el

trabajador social. Y a la vez, se da cumplimiento a la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989), que reconoce el juego como un derecho en su artículo 31.

El juego no es un lujo, sino una necesidad para el desarrollo del niño (Brower, 1988); tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena (Hetzer, 1992). Díaz y García (1993) describen el juego como una actividad pura, la cual se realiza sin ninguna utilidad específica. Es una acción espontánea que surge de manera natural y se da a conocer a nuestro entorno ofreciendo placer y bienestar a la persona. Según Flinchum (1998) el juego proporciona al niño la libertad necesaria para hacer una liberación de esa energía reprimida que contiene, a su vez desarrolla habilidades interpersonales y ayuda a la persona a encontrar su hueco en la sociedad.

Para Pugmire-Stoy (1996) el juego necesita de 4 medios de primordial importancia para que pueda ser eficaz: cosas para jugar, espacio para jugar, tiempo de juego y compañeros de juego. Las cosas para jugar deben ser adecuadas con la edad del niño y a su fase de crecimiento y evolución, no deben ser demasiado pocas, pues el niño carecería de estimulación, ni demasiadas, ya que se le confundiría y se le impediría concentrarse. En cuanto al espacio cada uno debe disponer de un pequeño territorio personal, que le proporcione una base segura. El tiempo debe ser adecuado para que cada niño y niña pueda realizar la actividad hasta el final y cautive su interés. Por último, los compañeros son necesarios en todas las etapas evolutivas.

Piaget ha sido un autor entre muchos otros que ha destacado la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Es un medio a través del cual adquieren nuevas habilidades, como el desarrollo para la resolución de problemas o la adaptación a distintas situaciones. Según su teoría, los niños y niñas tienen respuestas frente a estímulos externos. Es así que a través de la implementación del juego los niños observan la

regla. Para el autor, los niños y niñas aplican reglas en el juego según su estadio evolutivo (Fuentes et al., 2012):

- Estadio motor e individual (0-3 años): el niño juega a través de sus propios deseos y costumbres motrices.
- Estadio egocéntrico (3-6 años): el niño imita la regla que ve en los demás.
- Estadio de cooperación (6-9 años): el niño intenta dominar a los demás bajo el control y la unificación de las reglas.
- Estadio de codificación (10-13 años): las reglas son conocidas por todos los jugadores.

Según estos mismos autores, Piaget no enfatizaba la creatividad o la transformación personal en el sentido tradicional, su enfoque en la actividad constructiva del niño implica que la educación puede desempeñar un papel importante en facilitar ese proceso. Puede proporcionar oportunidades para el juego y la exploración que desafíen y amplíen la comprensión del niño sobre el mundo, lo que a su vez puede influir en su desarrollo.

Otro autor importante a tener en cuenta en el uso del juego como instrumento para la educación y el desarrollo humano fue el psicólogo ruso Vygotski (1896-1934).

Ortega (1992) nos facilita también una definición que hace Vygostki (1934) acerca del juego. Definió el juego como: “Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.” (Vygotski, 1934, como se cita en Ortega, 1992).

Según Vygotski (1982) (como se cita en Gallardo y Gallardo, 2018), el juego es un proceso donde se sustituyen deseos irrealizables mediante la imaginación. En el juego, el niño crea una situación ficticia y una estructura de significado donde el sentido de la palabra y del objeto predomina y determina su conducta. Además, Vygotsky destaca que el niño no simboliza en el juego, sino que satisface deseos y transforma la realidad a través de las emociones, siendo la regla un elemento esencial del juego transformado en afecto.

El juego y las acciones asociadas son ideas fundamentales para una educación integral, para su práctica se requiere interacción y una actitud social adecuada. Además de los objetivos afectivos y sociales, también nos encontramos los cognitivos y los motores, ya que solo a través de su interacción se puede desarrollar la capacidad de jugar.(Sutton-Smith, 1978, como se cita enMontero y Alvarado, 2001).

Para muchas personas el juego es considerado como una de las actividades más agradables, como forma de entretenimiento antes que de trabajar. Como se indica en los antecedentes se juega desde la antigüedad, no obstante, el juego tiene un vínculo correlacionado al trabajo ya que, se debe aplicar una buena parte de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros. (Minerva, 2002).

Según Peery (2003), el juego tiene muchos beneficios en la vida, independientemente de la edad, es divertido, educativo, creativo, alivia el estrés y fomenta la comunicación e interacciones sociales positivas, al jugar los niños y niñas toleran la frustración y regulan sus emociones. Además, pueden practicar nuevas habilidades de una manera que tenga sentido para ellos. Y este tiempo dedicado al juego, contribuye significativamente a su desarrollo físico, bienestar cognitivo, social y emocional (Ginsburg 2007).

Desde el punto de vista psicoanalítico, Hug-Hellmuth (1921) fue la pionera en el uso de la terapia de juego como práctica psicoterapéutica; y Sigmund Freud, en su Teoría del

juego, lo califica como un método a través del cual el niño-a puede expresarse libremente. La ludoterapia, como se denomina actualmente, es un modelo de intervención que contribuye al empoderamiento, transformando la realidad.

En 1982, el psicólogo norteamericano Charles Schaefer propuso la idea de formar una organización para revitalizar el campo de la terapia de juego por lo que junto a Kevin O'Connor crearon la “*Associationforplaytherapy*”, en cuya web indica su compromiso en mantener una cultura de diversidad, equidad e inclusión (<https://www.a4pt.org/page/AboutAPT>); en consonancia con los principios éticos del trabajo social. La asociación para la terapia del juego es definida como:

“el uso sistemático de un modelo teórico para establecer un proceso interpersonal en que terapeutas capacitados utilizan los poderes terapéuticos del juego para ayudar a los clientes a prevenir o resolver dificultades psicosociales y a alcanzar un crecimiento y desarrollo óptimos” (Schaefer, 2012, p.4).

Algunos autores, como BlankGreik(1970)(Como se cita en Sánchez, 2000), atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.
- Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
- Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
- Desarrolla la acción comunicativa.
- Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural.

- Limita el concepto espacial y temporal, ya que una vez finalizado el juego cesa su acción sin repercusiones posteriores, sino que puede ser reemplazado por otro totalmente diferente.

Si nos detenemos en situaciones de vulnerabilidad en las que viven muchos niños y niñas, podríamos decir que el juego se convierte en una herramienta crucial para asegurar su desarrollo. En contextos de violencia, el juego facilita entornos seguros donde los niños y niñas puedan aprender a desarrollar sus habilidades, su confianza y su autoestima. Además, mediante las actividades lúdicas se pueden identificar distintos signos de violencia ya sea entre compañeros o ejercida por profesionales. Y de esta manera poder intervenir a tiempo para prevenir cualquier tipo de violencia; objetivo prioritario de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

A su vez, el juego, además de ser un derecho del niño y de la niña, enunciado en la CDN (1989), también se presenta como una garantía en la defensa de sus otros derechos; ya que a través de éste se pueden identificar las necesidades individuales contribuyendo de manera positiva y dinámica a su desarrollo integral. La Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, especifica que los niños tienen derecho a la vida, a una buena calidad de la misma y a un ambiente sano que permita el disfrute de todos sus derechos. El juego se presenta para promover estos derechos y dar lugar a un desarrollo tanto emocional como social y cognitivo, a través de éste se pueden identificar las necesidades individuales contribuyendo de manera positiva y dinámica a su crecimiento.

Según Robertis (1980) algunas personas, especialmente ciertos niños y jóvenes, tienen grandes dificultades para soportar la frustración y la imposición de límites. Son, con frecuencia, individuos que han sufrido carencias afectivas importantes durante su primera

infancia. Con ello, los trabajadores sociales utilizan frecuentemente el grupo como marco en el cual puede efectuarse el aprendizaje de reglas y límites a través de las actividades y los juegos. Todo el material que se utiliza (tierra, pasta para modelar, pintura con agua o con aceite, tintas y lápices, papeles, hilos y lana, tejidos, cuero, metal, etc.) impone por sí mismo límites y coacción en su manejo. Algunos imponen exigencias y límites poco constrictivos y bastante flexibles: otros, en cambio, tienen reglas estrictas y difíciles a las que los jugadores deben someterse necesariamente. De esta manera, la elección de la actividad que se propone a estos grupos es una tarea primordial en la intervención de los trabajadores sociales, quienes pueden así modular el grado de exigencia técnica y de límites impuestos por las reglas, y adaptarlos a las necesidades y las aptitudes de los miembros del grupo.

Las actividades de un grupo no son, para el trabajador social, un fin en sí mismo, sino un medio, un soporte. Permiten lograr los objetivos, y pueden utilizarse varias actividades diferentes para alcanzar el mismo fin. Para que un grupo de niños que tienen dificultades de comunicación verbal desarrollen su capacidad de intercambio entre sí y con los adultos, los trabajadores sociales pueden proponer actividades grupales. Las actividades propuestas pueden utilizarse como soporte de una comunicación verbal entre los niños y con los adultos.

Dichas actividades, según Robertis (1980), permiten desarrollar las siguientes habilidades:

1. La comunicación no verbal entre miembros de un grupo; esto permite trabajar con personas que tienen dificultades para manejar el lenguaje verbal.
2. Expresar sus sentimientos y necesidades afectivas. Los miembros pueden aumentar su confianza en sí mismos y en sus aptitudes, desarrollando sentimientos de autoestima y de solidaridad.

3. El descubrimiento de un mundo desconocido, es decir, conocer el entorno en el que se encuentran y poder adaptarse de forma adecuada a él.
4. La planificación y selección estratégica de actividades. Las actividades tienen también características que les son propias fuera de la utilización que los trabajadores sociales hacen de ellas. Algunas actividades favorecen la comunicación en el grupo, requieren la cooperación y la participación de todos como organización de festivales, ciertos juegos que exigen una táctica de equipo, como el fútbol; en cambio, otras favorecen preferentemente la expresión individual, el tomar en cuenta las aptitudes y las diferencias de cada uno como las actividades manuales, pintura, danza, juegos de sociedad, etc.; otras, por fin, favorecen el desarrollo de sentimientos de unión y de cohesión como canto, música, paseos, excursiones, etc.).

En la siguiente tabla se indican las áreas que, según López (2010) (como se cita en Solís, 2019), tomando como referencia otros autores, pueden potenciarse gracias a la dinámica del juego.

<p>La afectividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zych, Ruiz y Sibaja (2016) - Hartley, Frank y Goldenson (2013) 	<ul style="list-style-type: none"> - Identidad y personalidad. - Aumento de la autonomía. - Desarrollo afectivo. - Autoexpresión y auto aprendizaje. - Libre expresión. - Compromiso y esfuerzo.
<p>La motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meneses y Monge (2001) - Miller y Almon (2009) - Ginsburg (2007) 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo físico. - Desarrollo social. - Desarrollo emocional. - Comprensión del funcionamiento corporal. - Equilibrio y coordinación.
<p>La inteligencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meneses y Monge (2001) - Damián (2007) 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo sensorio motor. - Desarrollo de su potencial cognitivo. - Destreza perceptiva. - Activación de la memoria. - Habilidades lingüísticas. - Auto cuidado. - Se pasa de una inteligencia práctica a una inteligencia abstracta.
<p>La creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chávez, Zacatelco, y Acle (2009) - Jiménez y Muñoz (2018) 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de un pensamiento creativo. - Espontaneidad. - Naturalidad. - Fantasías e imaginación.
<p>La sociabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hassinger-Das et al. (2017) - Meneses y Monge (2001) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación. - Interacción social. - Negociación. - Resolución de conflictos. - Empatía. - Desarrollo de las habilidades sociales. - Búsqueda de soluciones.

Según Martín y Pastor (2020) existen nuevas formas de aprendizaje para evitar el absentismo, fracaso y abandono escolar a través del juego ya que este es una herramienta lúdica que facilita la información a la cohesión de grupo y a la reflexión. Gracias al juego los niños y niñas son protagonistas de su propio aprendizaje. El juego se emplea principalmente

como una metodología de aprendizaje y se utiliza en su mayoría durante el horario extraescolar en actividades de apoyo escolar y ludoteca. Estos espacios son considerados fundamentales para el cuidado, la socialización, el desarrollo cognitivo y la diversión de los niños.

“La educación está considerada hoy en día como uno de los factores más influyentes a la hora de construir las trayectorias vitales de los individuos. La adquisición de «saberes» y la cualificación que logran las personas tras su paso por los diversos sistemas de formación determinan, en buena medida, cuál va a ser la posición que alcanzarán en el mercado laboral y, en consecuencia, los niveles de calidad de vida a los que accederán.” (López, 2008, p.125).

Lo mencionado por esta autora es cierto en gran medida, ya que el acceso a muchos puestos de trabajo depende de las calificaciones obtenidas a lo largo del proceso académico. Cuanto más altas sean las calificaciones, mayores serán las oportunidades de acceso a puestos laborales. Sin embargo, también es importante considerar otros factores y oportunidades influyentes, como la experiencia profesional, las habilidades personales, y las redes de contactos, el género o la igualdad de oportunidades.

3. CONTEXTUALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DE DATOS SOBRE LA INTERVENCIÓN PROFESIONAL

Dentro de los servicios sociales, YMCA a nivel de Castilla y León está registrada como entidad con varios servicios: Inclusión social; Apoyo preventivo a la infancia y adolescencia en situación de riesgo; Centro integral de inmigración; Información, orientación y asesoramiento; Formación, orientación e inserción laboral; Intervención socio familiar; Intervención educativa; Prevención con menores de edad; Integración social.

YMCA se encuentra situada a nivel regional dentro del consejo regional de la juventud, dada de alta como antena de información juvenil, dentro de la EAPN y de la

plataforma de infancia en la Red de Voluntariado social de Salamanca, en la Mesa de Infancia. Así como también en la Plataforma de entidades por el empleo. Es decir, tienen convenios con diferentes administraciones a nivel local como el Ayuntamiento y la Diputación de Salamanca y a nivel regional con la Junta de Castilla y León con diferentes Consejerías; por último, a nivel nacional cuenta con diferentes convenios para poder llevar a cabo los proyectos en todos sus niveles, local, regional y nacional.

Con respecto a la legislación que soporta YMCA cuenta con numerosas leyes: de consumo, de juventud, de servicios sociales, de protección de datos, de protección a la infancia (LOPIVI) de legislación de subvenciones, de entidades locales etc.

3.1. La organización YMCA Salamanca y sus programas de desarrollo integral.

YMCA está formada por profesionales que se esfuerzan diariamente para desarrollar el potencial de niños y jóvenes, a su vez pretenden educar a través de un entorno apropiado para promover la responsabilidad social. Pretenden que todos ellos independientemente de su situación económica personal o familiar tengan las mismas oportunidades de aprender y mejorar durante el tiempo en el que son partícipes de los distintos programas que se ofrecen.

YMCA es un movimiento mundial que actualmente está presente en 120 países y ayuda a 58 millones de personas. Cada entidad de YMCA se centra principalmente en las necesidades que se observan en cada comunidad tratando de resolverlas de la mejor forma posible, por lo que las entidades con las que cuenta están constituidas habitualmente por personas de la propia localidad, es decir, son los propios habitantes los que forman parte de estas asociaciones.

Haciendo referencia a los objetivos de desarrollo sostenible podemos ver que YMCA participa en la llamada mundial con el objetivo de poner fin a la pobreza y a la desigualdad,

proporcionar una educación adecuada, alcanzar la igualdad de género y el acceso a un trabajo digno, correspondientes con los objetivos 1, 10, 4, 5 y 8 respectivamente.

YMCA se enfoca cada día en brindar apoyo a la infancia mediante programas de refuerzo educativo y actividades de ocio. Gracias a esto consiguen ayudar a los niños, niñas y adolescentes a mejorar su rendimiento escolar, así como elevar su autoestima y fortalecer sus habilidades de comunicación. Todo ello desarrollado en un entorno que fomente el cuidado, el desarrollo personal y la promoción de valores sociales. En algunos casos, los niños o niñas necesitan un apoyo especial. Orientados a esas situaciones se incluyen dentro de la intervención social programas de apoyo psicológico y de atención a necesidades básicas (salud, alimentación, educación, etc.).

Para que un niño, niña o adolescente pueda formar parte de YMCA, y por consiguiente participar en los programas y actividades, deberá seguir una serie de requisitos para ser admitido en la entidad.

En cuanto a los programas de refuerzo se tienen en cuenta una serie características, en primer lugar, la edad es uno de los requisitos para poder pertenecer a este programa, que, como ya hemos mencionado anteriormente, se debe tener entre 6 y 18 años. En segundo lugar, YMCA estudia la necesidad educativa en relación a las notas aportadas por sus tutores, también se estudia la necesidad socio familiar, es decir, la situación en la que se encuentra la familia en relación a la economía, la exclusión y la vivienda y empleo, todo ellos es reconocido a través de entrevistas a familiares, si desde un primer momento queda clara la necesidad mencionada no es necesaria una intervención familiar, en cambio si existen varias familias que aspiran a la misma plaza con características similares se deberá realizar dicha intervención para poder saber cuál de ellas es la más apta para ocupar la plaza libre.

En lo referente al programa de ocio, se consideran diversos factores adicionales, tales como las demandas sociales individuales de cada niño, niña o adolescente, como también las necesidades relacionales de cada solicitante. Esto incluye, por ejemplo, evaluar si la persona recientemente ha llegado al país y requiere integrarse en un círculo social afín, así como sus habilidades de comunicación y su estilo de interacción interpersonal.

Las derivaciones pueden llegar desde distintos puntos, la mayor parte los participantes llegan a través de colegios e institutos donde el tutor llama a la entidad con el fin de encontrar un recurso para aquellos alumnos que requieren más atención, otra forma de derivación viene dada por medio de los adultos que ya son partícipes de la entidad ya sea de otros programas que se desarrollan en la misma sede como los mencionados anteriormente o vía protección internacional, siendo dichos niños familiares de los mismos. También acuden a la entidad a través de los CEAS si estos detectan una necesidad, se ponen en contacto con la entidad para ver si existe la posibilidad de que estos niños, niñas y adolescentes sean aceptados. YMCA cuenta con una base de datos, a modo de reserva, de forma que cada persona que se pone en contacto con la entidad queda registrada con la posibilidad de poder llegar a formar parte de ésta en el caso de que una plaza se quede libre, en este caso sería YMCA quien se pondría en contacto con dicha familia para anunciarles la noticia.

Todos los programas de YMCA se apoyan en la Ley 26/2010, de 20 de diciembre, de servicios sociales de Castilla y León. Conjunto de servicios y prestaciones para la prevención, atención o cobertura de las necesidades individuales y sociales básicas de las personas con el fin de lograr o aumentar su bienestar social. La sociedad considera estos objetivos como bienes especialmente dignos de protección, lo que a su vez requiere que los poderes públicos implicados ofrezcan prestaciones adecuadas para su satisfacción.

El objetivo general de YMCA es mejorar la sociedad a través del desarrollo integral de la juventud a través de distintos objetivos específicos como generar oportunidades, reducir su vulnerabilidad y fortalecer el entorno en el que viven. YMCA realiza varias actividades con el fin de conseguir los objetivos mencionados.

Entre los programas que implementa YMCA en Salamanca se encuentran los siguientes:

Programa de refuerzo educativo primaria: está dirigido a niños entre 6 y 12 años que presenten un bajo rendimiento escolar, siendo éste, consecuencia de su situación familiar, como puede ser la carencia de los recursos económicos necesarios o de una vivienda estable. En muchos, además, como he podido comprobar los niños no cuentan con los estímulos, la motivación y las habilidades necesarias para continuar con éxito su proceso educativo.

Programa de refuerzo educativo secundaria: dirigido a adolescentes entre 12 y 18 años con la posibilidad de acudir de voluntarios cuando pasan los 18 años y de pre voluntarios cuando pasan los 16. De la misma forma que en el programa de refuerzo educativo para primaria está dirigido a jóvenes que presenten las mismas características ya mencionadas.

Programa de ocio: YMCA cuenta con ludotecas donde los niños y niñas pueden experimentar, aprender e interactuar a través del juego en un entorno protegido y orientado a potenciar sus capacidades. En cuanto a las colonias y los campamentos urbanos YMCA consigue que los niños y niñas salgan de su entorno habitual y pasar unos días fuera de casa es la mejor experiencia para ello. Estas colonias suponen, además, un desahogo para la conciliación de la vida familiar y laboral de los padres y madres que no pueden atender a sus hijos durante las vacaciones escolares. De forma complementaria se realizan visitas culturales, talleres y actividades cooperativas que fomentan su aprendizaje.

YMCA cuenta con una extensa trayectoria en el entorno del ocio y del tiempo libre, gracias a ello consigue desarrollar el potencial y la madurez de los niños, niñas y jóvenes.

El club de tiempo libre es un espacio educativo en el cual se estimula la imaginación y la creatividad a la vez que se favorece la interacción y convivencia entre el grupo de iguales, para menores de edad y jóvenes de primaria y secundaria.

Además, existen otros programas complementarios como el de empleo donde se favorece la inserción laboral de personas adultas desempleadas con especiales dificultades, mejora su empleabilidad a través de un itinerario personalizado de acompañamiento: orientación socio laboral, agencia de colaboración o acciones grupales. A su vez, el programa de formación consiste en favorecer y mejorar la capacitación en diversos aspectos y temáticas.

YMCA también cuenta con la participación en institutos donde desarrolla un programa llamado “*retando al bullying*”, el cual consiste en la prevención del acoso escolar a través de talleres, se trabaja en un instituto en concreto con alumnos desde 1º de ESO hasta 4º prestando atención principalmente a los más jóvenes. El programa intenta formar además a un pequeño grupo de mentores con el fin de que puedan identificar y actuar ante determinadas situaciones relacionadas con dicho acoso.

3.2. La práctica profesional realizada.

Durante el desarrollo de la práctica, realizada entre enero y mayo de 2024, se ha trabajado en los programas de la entidad a través de la técnica del juego con la finalidad de conseguir los objetivos concretos. Uno de estos programas es el de Refuerzo Educativo, donde cada lunes y miércoles durante hora y media los niños de primaria asisten a la entidad con el fin de realizar sus tareas escolares con ayuda de los monitores y reforzar los conocimientos aprendidos correspondientes al curso escolar en el que se encuentran. Así

mismo los martes y jueves lo hacen los jóvenes de secundaria. Además de dicho refuerzo, durante esa hora y media se proponen actividades en relación a las necesidades que se experimentan en el aula, como puede ser la higiene o el inglés.

Para el inglés se han puesto en práctica los siguientes juegos:

- Memory: Se diseñaron varias tarjetas donde en la mitad de ellas aparece una definición de un alimento y en la otra mitad el dibujo correspondiente a dicha definición. Para completar la actividad de forma satisfactoria los niños deben unir cada frase con su dibujo.
- Partes del cuerpo: Se utilizaron dos imágenes del cuerpo humano a tamaño A3, una correspondiente al cuerpo humano por dentro y otra al cuerpo humano por fuera. De igual forma que en la actividad anterior se han creado varias tarjetas con los nombres de cada parte y los niños debían pegar dichas tarjetas en la parte del cuerpo que se correspondiera con la palabra escogida.
- Emociones: Se hizo un *powerpoint* con 15 emociones donde los niños debían decir su significado y a su vez representarlo en una hoja a modo de dibujo. Una vez finalizada esta parte, éstos debían entablar una conversación entre ellos donde tenían que utilizar las frases “*How are you?*”, “*I am*”, “*how do you feel?*” “*I feel*”.
- Bingo: Se realizó un bingo en inglés con el fin de aumentar el vocabulario, donde se incluyeron varias categorías como, los animales, los colores, los números y los deportes.

Para la realización de la actividad relacionada con la higiene, se desarrollaron dos actividades: una de ellas relacionada con la higiene bucal y el lavado de manos donde los participantes tuvieron que limpiar una boca hecha a partir de cartulina plastificada y cepillos de dientes de goma eva (Véase anexo 1). Para el lavado de manos se les dio una serie de pautas mientras ellos tenían que seguir los pasos ayudándose de un bote de hidrogel que se

les repartió y posteriormente regaló. La segunda actividad estaba relacionada con los hábitos de vida saludables, donde se realizó un dado con distintas acciones. (Véase anexo 2). Los participantes debían salir uno a uno, lanzar el dado e imitar la acción correspondiente, a su vez los demás compañeros deben tratar de adivinar dicha acción.

Para brindar apoyo adicional, existe un programa llamado REFAM (Refuerzo para Familias). En este programa, las familias de los niños y niñas asisten al aula para identificar sus necesidades y ayudarles con las tareas escolares. Además, de manera ocasional, los familiares adultos participan en la escuela de familias, un espacio dinámico, abierto, participativo y democrático. Este espacio promueve la coordinación y colaboración educativa entre los padres y madres de los participantes, fortaleciendo así el apoyo educativo en casa.

La práctica de la autora de este trabajo también se ha desarrollado en el Programa de Ocio de YMCA. Los viernes se llevan a cabo actividades de ocio, con temáticas diferentes destinadas a todas las edades, en las que niños, niñas y adolescentes asisten al centro con el propósito de disfrutar.

Las actividades desarrolladas en función del tema concreto a trabajar fueron las siguientes:

- Salud: Se creó una pirámide alimenticia donde los participantes tenían que colocar los alimentos en relación a las veces que debían ser consumidos por semana. Posteriormente estos alimentos se analizarían en base a los terrones de azúcar que contenían cada uno de ellos.
- Deporte: Se han realizado distintos juegos relacionados con el atletismo, el voleibol, el balonmano, el baloncesto, el tenis etc. Los participantes debían de moverse y así fomentar el ocio saludable.

- Interculturalidad: Se implementaron una serie de juegos temáticos orientados a explorar diversas culturas. Estos juegos estaban diseñados específicamente para fomentar la interacción entre los participantes, facilitando la creación de nuevas amistades y redes de apoyo. El objetivo principal era que los participantes, a través de dinámicas lúdicas, pudieran conocer y apreciar las diferencias culturales que existen entre ellos, así como las costumbres y tradiciones que caracterizan a cada uno.
- Yincana: Se combinaban distintas pruebas donde los participantes deben de poner en práctica sus conocimientos y habilidades con el fin de resolver todas ellas de manera satisfactoria. Las pruebas que se propusieron fueron las siguientes:
 - * 7 diferencias, se colocan dos imágenes prácticamente iguales donde solo existen 7 diferencias, los niños tienen que tratar de encontrarlas.
 - * Buscando a Wally; consiste en colocar una imagen repleta de objetos y de gente, donde tendrán que encontrar a Wally, un personaje concreto.
 - * Adivinanzas: un acertijo con enunciado, generalmente en forma de rima que trata sobre enigmas sencillos donde se incluyen pistas para su resolución.
 - * Puntería: los participantes deberán encestar en un vaso colocado en el bode de la mesa una moneda la cual deslizarán a lo largo de la superficie. Por cada prueba superada a cada grupo se le ofrece una letra. Una vez todos hayan finalizado las pruebas, deberán reunirse para poner en común las letras y formar palabras que posteriormente colocarán en un crucigrama. Una vez completado el crucigrama habrán finalizado la yincana con éxito.

Con el fin de fomentar el ocio saludable un día al mes se acude a la plaza Barcelona para realizar una serie de juegos al aire libre que van cambiando en base a aquello que se quiera trabajar. La práctica de la autora de este TFG coincidió con el 8 de marzo, día en el que se desarrolló una actividad relacionada con el género, teniendo lugar un cuentacuentos teatralizado con el fin de dar a conocer las mujeres importantes que forman parte de nuestra

historia. Entre ellas Marie Curie, Clara Campoamor, Frida Kahlo, Teresa de Calcuta o Rosa Parks.

YMCA cuenta con campamentos urbanos de navidad, semana santa y verano donde participan principalmente aquellos que forman parte de distintos programas de la entidad, en el caso de que sobren plazas suelen contar con antiguos participantes. Durante estos días se realizan actividades destinadas a facilitar la conciliación de la vida laboral y familiar ofreciendo una alternativa de tiempo libre que permita a los y las participantes pasar de manera divertida y formativa su periodo vacacional.

Durante este periodo de la práctica he tenido la oportunidad de programar un día para el campamento urbano de Semana Santa. El campamento cuenta con 20 niños que acuden a la entidad de 9:00 a 14:00 de la mañana.

La programación del primer día de campamento consiste en lo siguiente:

Descripción de las actividades programadas para el día 25 de marzo:

De 10:00 A 11:30 horas se realizarán dinámicas de presentación, cohesión grupal, confianza, etc. Se llevarán a cabo cuatro juegos diferentes de presentación en los que se tratará de conocer a los menores y que ellos nos conozcan a nosotros, fomentando un ambiente distendido y de confianza.

De 11:30-12:00 horas tendrá lugar el almuerzo y tiempo libre.

De 12:00 A 13:00 horas se pondrán en práctica distintos juegos de interior y/o exterior:

Juegos de interior:

- Publicidad original: para la realización de este juego se dividirá a la clase por grupos, 4 grupos de 5 personas cada uno intentando mezclar todas las edades, con el objetivo de que los más mayores ayuden a los más pequeños en medida de lo posible. Para su ejecución se dejará a los participantes que elijan entre todas las cosas que haya en el aula / almacén y creen un producto propio. Tras la creación de este deberán realizar un guión para poder publicitarlo delante de sus compañeros. Los demás participantes pondrán un precio a las invenciones en medida de lo útil y original que piensen que es dicho producto / invento. Se les ofrecerá un objeto base a cada grupo para agilizar el proceso.

Juegos de exterior:

Se realizarán en base a una yincana; se formarán 3 equipos de unas 7 personas en cada uno, intentando mezclar edades para que estén nivelados. Consiste en una serie de pruebas/juegos de relevos donde cuando finalicen dicha actividad el equipo completo podrá pasar a la siguiente prueba. Para cada prueba se dará un total de 10 minutos.

1. Reventar el globo: Se hará una única fila donde cada uno de los participantes irán pasando por orden para explotar un globo con alguna parte del cuerpo una vez que todos ellos hayan explotado el suyo se pasará a la siguiente prueba.
2. La cresta y el túnel: Los jugadores se colocan en línea uno detrás del otro con las piernas separadas. Al primero de ellos se le entrega un balón, este deberá pasar el balón por encima de su cabeza a la persona que tiene detrás, hasta que el balón llegue a última posición, la última persona se quedará con el balón y pasará por debajo de las piernas de sus compañeros hasta colocarse en primera posición. Este proceso se

repetirá hasta que todos ellos hayan pasado por debajo de sus compañeros. Una vez finalizada la prueba se pasará a la siguiente.

3. La búsqueda: se esconderán una serie de objetos máximo 3/4 por el entorno en el que nos encontremos, los jugadores deberán ir agarrados por sus compañeros sin poder soltarse hasta encontrar los objetos indicados, una vez encontrados pasarán a la siguiente prueba. Equipo 1: agarrados de la mano. Equipo 2: agarrados de la cintura. Equipo 3: agarrados en forma de jarra.
4. Cruzar el río: a cada equipo se le entrega un total de 3 aros a través de los cuales deberán pasar hasta donde el monitor indique como si de un río se tratase, únicamente pisando el interior de los aros. En el caso de que se pise fuera del aro deberán de volver a empezar el recorrido.
5. Circuitos: los monitores preparan un circuito que los participantes deberán realizar a la mayor velocidad posible. Al finalizar el circuito llegarán a un cono u el objeto que se asigne, el jugador deberá dar vueltas alrededor de él y volver por el mismo circuito hasta chocar la mano de su compañero. Una vez hayan finalizado todos se pasará a la siguiente prueba.
6. La caza del ruidoso: Todos los jugadores menos uno irán con los ojos vendados. El terreno será amplio y libre de obstáculos. El jugador sin vendaje en los ojos deberá realizar ruidos para poder ser escuchado por el resto. El objetivo es alcanzar al compañero guiándonos por los sonidos que emita, el jugador que consiga alcanzarle cambiará de rol. Así hasta 3 veces.

Manualidad: Se realizará un monedero donde cada uno lo podrá decorar a su manera.

(Véase anexo 3).

Además de lo mencionado hasta ahora, YMCA cuenta con varios programas que se desarrollaran a continuación. Todos ellos han sido explicados por profesionales que trabajan

en la entidad para conseguir una mejora de la calidad en la que vive la sociedad que acude a la asociación.

En una de las sesiones del programa “*retando al bullying*” mencionado anteriormente en la cual también tuve la oportunidad de participar se realizó una dinámica muy interesante, la cual consistía en la realización de comecocos, manualidad sencilla y divertida que consiste en doblar papel para crear una figura que se asemeja a una boca que se abre y se cierra, la cual puedes decorar con dibujar números, colores o mensajes en los diferentes triángulos para hacer el juego aún más interesante. Nosotros realizamos tres comecocos base (Véase anexo 4). Donde en cada uno de ellos había mensajes relacionados con el acoso, el primero de ellos a denominado ‘verdad’ contenía frases de verdadero y falso donde los alumnos debían responder en base a sus conocimientos; otro de ellos llamado ‘atrevimiento’ contenía pruebas para que los alumnos interactuaran entre ellos de forma educada y creasen nuevas relaciones y, por último, se contaba con un tercer comecocos, el del ‘abrazo’, donde sus pruebas consistían en realizar muestras de cariño hacia otros compañeros con el fin de fomentar una armonía social. Cada alumno-a tenía la oportunidad de realizar su propio comecocos una vez hubiese superado la prueba inicial del comecocos base elegido.

Además, durante mi período de prácticas, he participado en la implementación de un programa denominado "Pértiga", propuesto por la Junta de Castilla y León (Gómez et al., 2019). Este programa se centra en abordar la prevención del consumo universal de alcohol, tabaco y otras sustancias psicoactivas en entornos educativos no formales. Se ha elaborado gracias al trabajo del Comisionado Regional para la Droga (CRD) y las principales asociaciones juveniles de Castilla y León que han querido participar (Cruz Roja juventud, Don Bosco, ASDE-CyL, MSC-Movimiento Scout Católico, OJE e YMCA), contando con el apoyo del Consejo de la Juventud de Castilla y León (CJCyL) y la Dirección General de Juventud. Además, existe un convenio de colaboración firmado para su pilotaje.

La población diana se encuentra entre jóvenes de 10 a 14 años divididos en dos grupos de 10 a 12 y de 13 a 14.

Los objetivos generales de este programa consisten en reducir el inicio del consumo de tabaco, alcohol y cannabis, retrasar la edad de inicio, reducir el paso del consumo experimental al habitual y evitar la aparición de problemas en la utilización de internet y videojuegos.

El programa se inicia con una reflexión por parte de todo el equipo sobre las ideas que se tienen en cuanto a las sustancias ya mencionadas anteriormente como el consumo de alcohol, tabaco y otras drogas, a partir de este debate el programa plantea que la asociación y sus actividades sean espacios saludables.

El programa se aplica a través de 7 sesiones de una duración en torno a los 90 minutos cada una. Las sesiones se realizan cada dos semanas ya que precisan de un mínimo de continuidad, no es recomendable realizar más de una sesión por semana ya que provoca saturación.

Durante las 7 sesiones se trataron temas como: Salud “Me informo”; Autoestima “Sin etiquetas”; Mitos y creencias “No es tan bonito”; Habilidades de comunicación “Hablando que es gerundio”; Presión de grupo “No, ¡gracias!”; Toma de decisiones “¿Te lo crees todo?”; Ocio saludable. “¡A jugar!”

El desarrollo de la primera sesión “Me informo” persigue los siguientes objetivos:

- Considerar el concepto global de salud y su importancia en sus vidas.
- Recopilar y sintetizar información objetiva y honesta sobre los efectos nocivos del alcohol y el tabaco, basada en conocimientos previos de los participantes.

- Analizar los impactos esperados (a corto plazo) y observados (a corto y largo plazo) sobre el consumo.
- Cambiar creencias y expectativas falsas sobre las drogas.

Para ello se realizaron distintas actividades como:

- Cesta de frutas: juego de presentación para aprender nombres, siguiendo una serie de reglas relacionadas con las frutas.
- El árbol de la salud: colocar un mural con un árbol dibujado y colgar mensajes sobre lo que es la salud para cada participante.
- Los extraterrestres: analizar fotos respondiendo a preguntas sobre el comportamiento humano, como si los extraterrestres hubiesen invadido la tierra y nos estuviesen estudiando. (Véase anexo 5).
- Cada oveja con su pareja: la actividad se trata de relacionar el alcohol y el tabaco con aquello que supuestamente buscan los adolescentes a la hora de consumirlo. (Véase anexo 6).

La sesión dos: “Sin etiquetas” persigue los siguientes objetivos:

- Reflexionar sobre el concepto de autoestima y que factores influyen en la misma.
- Mejorar el autoconocimiento y la auto motivación.
- Favorecer el aumento de autoestima en cuanto a las drogas.

Para ello se realizaron las siguientes actividades:

- Defendiéndome a mí mismo: completar una ficha de autoconocimiento donde aparecen las siguientes preguntas: Me defino como una persona. Físicamente soy. Las emociones que más me caracterizan son. Cuando me relaciono con mis amigos soy. En el colegio soy. Mis cualidades positivas son. Mis cualidades a mejorar son.

- ¿Auto..., qué?: reflexionar y definir que es la autoestima de forma conjunta. Tras esta reflexión se les explica que es verdaderamente la autoestima, cómo se construye y cómo mejorarla o protegerla.
- Reconozco mi virtud: identificar y compartir cualidades positivas propias y de compañeros.
- El rap del optimista: añadir versos positivos al rap siguiente, sobre la autoestima.

EL RAP DEL OPTIMISTA

A veces me equivoco... Y no pasa nada

Se ríen porque lloro... Y no pasa nada

Me dicen que soy soso... Y no pasa nada

Me pongo colorado... y no pasa nada

Yo soy un poco tímido... Y no pasa nada

Yo visto diferente... Y no pasa nada

La sesión tres, titulada "No es tan bonito", ofrece una exploración y análisis sobre la información relacionada con las drogas, abordando diversos aspectos y perspectivas sobre el tema.

Los objetivos de la sesión son: trabajar a través de los mitos las creencias que tienen los menores de edad sobre el alcohol y el tabaco a la vez que aumentar la percepción del riesgo que conlleva consumir estos estupefacientes.

Se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- MemoryRisks: juego de memoria con tarjetas sobre riesgos, los participantes deben levantar dichas tarjetas de par en par tratando que coincidan entre sí.

Las fotos muestran los siguientes riesgos:

- Andar en bici sin casco en la cabeza y con auriculares.
- No cruzar la calle por el paso de peatones.

- Viajar sin cinturón en el coche.
 - No tomar medicamentos por tu cuenta.
 - Manipular productos de limpieza.
 - Meterse en una piscina sin saber nadar, gorro, protección.
 - No usar protección solar.
 - Irse a algún sitio sin avisar a los padres.
 - Hacer fuego en un sitio no habilitado para ello.
 - Bajarse aplicaciones o juegos no apropiados a la edad.
 - Un menor bebiendo alcohol.
 - Menores fumando tabaco.
- Verdadero o falso: evaluar creencias sobre el alcohol, tabaco y bebidas energéticas con tarjetas de colores, verde si es verdadero y rojo si es falso.

Frases alcohol:

1. Si no bebes alcohol quedas como un tonto o como un crío ante los demás.
Falso.
2. Te puedes divertir sin beber alcohol. Verdadero.
3. Todos los adolescentes beben alcohol. Falso.
4. Si un chico y una chica que pesan lo mismo, beben la misma cantidad de alcohol, ¿tendrán la misma cantidad de alcohol en sangre? Falso.
5. El alcohol te ayuda a ligar y relacionarte socialmente. Falso.
6. Yo solo me paso los fines de semana, el resto de la semana no pruebo el alcohol por lo tanto controlo su consumo. Falso.
7. El alcohol me ayuda a afrontar y olvidar mis problemas. Falso.

Frases tabaco:

1. Fumar adelgaza. Falso.

2. El tabaco relaja. Falso.
3. Yo controlo el consumo de tabaco, podré dejarlo cuando quiera. Falso.
4. Fumar tabaco te da un aspecto de chico/a más mayor, da buena imagen. Falso.
5. Los cigarrillos electrónicos son inofensivos. Falso.

Frase bebidas energéticas: El consumo de bebidas energéticas (Red Bull, Energy; Monster, etc...) no es perjudicial para la salud. Falso.

A continuación tuvo lugar la sesión 4: “Hablando que es gerundio”.

Para la siguiente sesión el tema principal fue las habilidades de comunicación. Los objetivos que se pretenden lograr están relacionados con la identificación de los distintos estilos de comunicación que existen, la distinción de los componentes verbales y no verbales de la comunicación y el aprendizaje de estrategias adecuadas de comunicación como la escucha activa y mensajes yo.

El desarrollo de la sesión contó con las siguientes actividades:

- El rumor: transmitir un mensaje entre los participantes para evidenciar las distorsiones que este sufre, para ello se pedirá a 5 voluntarios que salgan de la sala, los cuales irán entrando uno a uno para escuchar la historia que será relatada por sus compañeros.
Ejemplo 1: Dicen que 483 personas están atrapadas bajo un derrumbe, después que pasó el ciclón se inició el rescate. Se han movilizad o miles de personas llevando medicinas, vendas y otros elementos. Pero dicen que la gente atrapada no fue por accidente, sino que fue un secuestro, pues hay gente de mucho dinero entre los atrapados.

Ejemplo 2: El camión, que iba al sur, estaba dando la vuelta a la derecha en la intersección cuando de pronto el coche deportivo, que iba hacia el norte, trató de dar

la vuelta hacia la izquierda. Cuando se percataron de que estaban dando la vuelta sin frenar. De hecho, el coche parecía ir acelerando justamente antes del choque.

Escena: describir y representar los distintos estilos de comunicación. Se pide a los participantes que describan una conversación que han tenido con una persona de su entorno ya sea amigo o familiar y cómo ésta se ha desarrollado.

- Pasivo: la persona no presta atención, no expresa sus sentimientos.
 - Asertivo: se mantiene una comunicación respetuosa, se expresan sentimientos de forma directa, se comparten ideas de forma adecuada etc.
 - Agresivo: no se consideran los sentimientos de los demás, la comunicación es violenta, conduce a la confrontación en vez de al entendimiento.
- Mensaje yo: se reparten mensajes entre los participantes intercalando las tres formas de comunicación. De uno en uno deberán salir para interpretar el mensaje mientras que los demás compañeros deberán adivinar de qué tipo se trata.

La sesión 5: “No, gracias” trató sobre las habilidades de resistencia; los objetivos que persigue son los siguientes:

- Demostrar que la presión de grupo puede influir en la conducta de las personas y en la probabilidad de iniciarse en el consumo de alcohol, tabaco y otras drogas.
- Identificar circunstancias en las que puede ser necesario ser asertivo.
- Aprender técnicas para decir “no”.
- Aprender a tomar decisiones de forma estructurada y aplicarlo para decidir decir “no”.

Para poner en práctica los objetivos mencionados se desarrollaron las siguientes actividades:

- La señora no: se presenta un cartel con la señora no. El cartel irá rotando entre los participantes. Quien lo tenga deberá compartir una experiencia sobre decir “no”. (Véase anexo 7).
- Experimento de las líneas: demostrar la influencia del grupo en las decisiones individuales. Se pide al grupo (que está dentro de la sala) que indique qué línea vertical (A, B o C) se asemeja más a la línea vertical “X”. En realidad, la línea que se asemeja más es la “B”, pero se pide al grupo que elija la “A”. Se trata de convencer al grupo de voluntarios/as que está fuera de la sala que es la “A”. Se pide al grupo de voluntarios que entren de nuevo y que respondan a la misma pregunta, el grupo al que se le ha explicado dirá la “A” de esta forma se podrá comprobar la influencia que tienen sobre sus compañeros. (Véase anexo 8).

En la sesión 6: “¿Te lo crees todo?” se abordaron las habilidades de resistencia a la publicidad, sus objetivos estaban relacionados con:

- Conocer qué es la publicidad y cómo funciona.
- Concienciar de las estrategias que utiliza la publicidad para que consumamos un producto y en especial el tabaco y el alcohol.
- Potenciar un pensamiento crítico sobre los mensajes publicitarios.

Para conseguir la máxima eficiencia se determinaron distintas actividades, que fueron las siguientes:

- Palabras clave: en una caja se colocan 14 palabras, los participantes deberán meter la mano y sacar un papel, tendrán que explicar lo que significa con sus palabras. Las palabras son:
 - Publicidad: modo de comunicación con el que se pretende persuadir a los consumidores para la compra de un producto o servicio.

- Anuncio: es una de las herramientas que utiliza la publicidad para comunicarse.
- Marca: signo de identidad de una empresa o persona.
- Modelo: conjunto de características que definen a una persona, institución o empresa.
- Convencer: sistema de comunicación con el que se pretende persuadir al receptor.
- Cartel: soporte utilizado para mostrar información o publicidad.
- Empresas: conjunto de personas que desarrollan una labor económica o empresarial común.
- Emplazamiento publicitario: se denomina a la inserción de un producto, marca o mensaje dentro de la narrativa del programa (mostrado, citado o utilizado por los actores). Se utiliza por lo general en medios de comunicación audiovisuales como programas y series de televisión, telenovelas, videos musicales, cine y videojuegos, entre otros.
- Mensaje subliminal: tipo de información con la que se pretende persuadir al consumidor intentando que éste no se dé cuenta.
- Necesidades: sensaciones por la que parece que nos falta algo, requisitos imprescindibles para nuestra vida.
- Valores: conjunto de características que definen una ideología o pensamiento.
- Deseos: aspiraciones que se pretenden conseguir.
- Manipular: modificar acciones o conductas para conseguir determinados objetivos.
- Persuadir: intentar convencer de manera suave y positiva.

- Stop a las drogas: completar campos con palabras relacionadas con una letra específica. (Véase anexo 9).

Finalmente se reflexiona y se finaliza con estas preguntas:

- ¿Por qué conocemos tantas marcas?
 - ¿De dónde nos llegan esos nombres?
 - ¿Qué técnicas utiliza la publicidad para que se convierta en un recuerdo esas marcas?
- ¿De dónde nos llegan los mensajes publicitarios?: analizar anuncios y discutir sus mensajes. Previamente se les habrá pedido a los participantes que recogiesen información de anuncios presentes en su día a día. Se apuntan todos los medios por los que a los participantes les ha llegado la información y se reflexiona sobre las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál es el mensaje clave del anuncio?
 - ¿Qué creéis que los anunciantes quieren?
 - ¿Qué ventajas o beneficios del producto propone? ¿Son ciertos sus argumentos?
 - ¿Realmente necesitas este producto? ¿Te apetece probar más si ves el anuncio?
 - Si lo compras, ¿vas a ser más feliz y conseguir lo que dice?
 - ¿Cuál es la realidad de ese producto?
 - Dale la vuelta: modificar letras de canciones actuales inapropiadas para concienciar sobre el uso de las drogas.

Por último, tendrá lugar sesión 7: “¡A jugar!” en la que se tuvieron en cuenta objetivos como la realización de un análisis de la utilización y el tiempo libre a la vez que

fomentar el ocio como algo saludable, trabajar en la naturaleza como lugar de relación, reforzar el asociacionismo.

Para ello se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- ¿Qué juegos tradicionales conozco?: explicar y jugar a juegos tradicionales.
- ¿Qué actividades de tiempo libre de mi entorno conozco?: dibujar y compartir actividades de ocio que realizo rutinariamente. La monitora debe de fortalecer la idea de que para divertirse y pasárselo bien sólo hace falta tener ganas de ello, y que nadie necesita consumir nada para divertirse, las personas son las que consiguen que las cosas sean divertidas.
- Mi calendario de ocio: crear un calendario personal donde indiquen las actividades de tiempo libre que realizan y cuánto tiempo dedican a cada una de ellas. Se les pedirá que lo decoren a su gusto. (Véase anexo 10)

YMCA cuenta con distintas campañas a lo largo del año con el fin de proporcionar a la entidad recursos con la ayuda de donaciones externas.

La campaña de Navidad se basa en la recogida de juguetes nuevos o en buen estado para que a la llegada de Reyes se haga entrega de los mismos a los participantes. Del mismo modo que en el mes de septiembre se recogen materiales escolares por medio de subvenciones, se cuenta con una lista de materiales para poder hacer una donación de los mismos.

Además de estas dos campañas mencionadas, se cuenta también con donaciones económicas puntuales con el fin de mejorar las instalaciones, adquirir equipamiento actualizado y apoyar programas adicionales de prevención y asistencia.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EXPERIENCIA EN YMCA SALAMANCA.

4.1. Qué supone esta realidad.

A raíz de participar en estas prácticas junto a YMCA, he sido consciente de la realidad a la que se enfrentan algunos colectivos y como la economía influye en gran medida en la vida de las personas que acuden a la entidad. Estas prácticas han supuesto un gran aprendizaje a la hora de saber cómo poder ayudar a aquellos niños y niñas que no tienen los recursos suficientes para desarrollar sus habilidades al máximo y como el juego les hace evadirse de sus problemas a la vez que potencia su desarrollo tanto físico como cognitivo. A través de los juegos he podido conocerlos mejor y entablar una relación de confianza necesaria a la hora de pensar en futuras estrategias para seguir trabajando con ellos.

He conocido de manera más profunda la mentalidad con la que cuentan hoy en día niños, niñas y adolescentes y de este modo influir en cierta manera y conducirles en la medida de lo posible por el mejor camino.

Como he dicho anteriormente no todos los juegos necesariamente tienen que incluir un aprendizaje, si no que muchos de ellos se realizan con el fin de disfrutar.

Esta realidad ha supuesto para mí un gran aprendizaje a la hora de identificar las distintas dificultades a las que se enfrenta el grupo con el que he trabajado, como problemas económicos o académicos, pero sobre todo problemas sociales a la hora de relacionarse con sus compañeros. Cada persona se comporta de una forma distinta, para conseguir la aprobación de sus iguales, lo que numerosas veces lleva a comportamientos inadecuados con los cuales hay que lidiar para que podamos construir relaciones más auténticas y significativas. Aceptar la diversidad de personalidades y comportamientos es fundamental para fomentar un ambiente de respeto mutuo y comprensión.

A pesar de las dificultades que a veces ha supuesto la realización de actividades y que muchas de las veces no hayan salido según lo planeado, he disfrutado mucho durante este periodo y salgo con ganas de poder trabajar y dedicarme a facilitar a estas personas un aprendizaje a la hora de desarrollar sus habilidades. Se crean relaciones de confianza entre los niños, niñas y jóvenes, lo que resulta ser muy gratificante, ya que quiere decir que estás haciendo bien tu trabajo. Muchas veces, estas personas logran superar los obstáculos que enfrentan gracias a tu intervención y dedicación. Ayudas a crear momentos de introspección y autoconocimiento, al mismo tiempo que disfrutan del desarrollo personal a través del juego y el tiempo libre. Esta experiencia deja una sensación profundamente positiva y motiva a seguir cultivando el crecimiento profesional, además de enriquecerse con las enseñanzas que los niños, niñas y jóvenes brindan con su perspectiva de la realidad.

4.2. Necesidad de intervenir con esta población desde el trabajo social.

Veo necesaria la intervención desde el trabajo social con los niños y niñas que viven situaciones de vulnerabilidad a través del juego por varias razones. En primer lugar, porque el juego y el tiempo libre son aspectos cruciales en el desarrollo tanto infantil como juvenil. A través de este exploran, experimentan y aprenden distintas habilidades sociales y habilidades al mismo tiempo que desarrollan su creatividad e imaginación. El tiempo libre en este caso les permite descansar, relajarse y desarrollar su identidad dejando de lado sus obligaciones escolares o familiares.

Estos aspectos pueden estar amenazados debido a su entorno, este puede ser adverso lo que lleva consigo una falta de recursos y en algunas ocasiones una exposición a comportamientos agresivos. En estos casos la intervención del trabajo social es fundamental para proporcionar el apoyo necesario, el acceso a recursos y espacios seguros donde puedan

jugar y disfrutar; ayudando a los niños y niñas a procesar experiencias traumáticas, fortalecer sus habilidades sociales y emocionales y promover su bienestar general.

Para llevar a cabo dicha intervención es necesario conocer la población sobre la que vamos a intervenir y el problema al que nos enfrentamos. En el caso de YMCA los niños y niñas en situación de vulnerabilidad acuden a la entidad con el fin de desarrollar sus habilidades académicas y sociales, como ya hemos mencionado anteriormente. Para poder fomentar estas habilidades el trabajador social debe identificar las necesidades y los recursos disponibles; y a partir de esta evaluación realizar un diagnóstico social con el fin de diseñar un plan adecuado de intervención. Para mejorar las habilidades académicas el trabajador social anota las notas obtenidas en las distintas asignaturas y las clasifica para poder hacer hincapié en aquellas en las que el niño-a necesita de un mayor apoyo. Para ello el trabajador social se pone en contacto con el colegio correspondiente y solicita el temario, así, de este modo puede conocer el contenido para poder trabajarlo con el niño-a.

Para fomentar el desarrollo social se utilizan otro tipo de técnicas. A través de la observación, el profesional puede percibir que tipo de necesidades presenta el grupo y desarrolla juegos y actividades con el fin de hacerles frente. Un ejemplo de carencia puede ser el rechazo que experimentan algunos niños con el contacto físico como dar la mano a sus compañeros.

Además, el trabajador social realizará derivaciones a otras entidades en el caso de que lo vea necesario, proporcionando al menor de edad una atención más especializada. Por lo tanto, se abordan estas las necesidades brindando a los niños niñas y jóvenes oportunidades para desarrollar su potencial, fortalecer sus habilidades y construir relaciones positivas con su entorno.

4.3. Mejoras y carencias. Análisis DAFO.

A través de la técnica DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) se van a analizar las mejoras y carencias en cuanto a la experiencia profesional desarrollada, prestando atención a las características internas con las que cuenta la entidad y la situación externa en la que se encuentra (Véase cuadro 1).

Las debilidades están basadas en los factores internos que limitan la capacidad de la entidad para alcanzar los objetivos. Las amenazas son los factores externos que pueden afectar negativamente a la entidad. Las fortalezas describen los factores internos que la entidad puede aprovechar para mejorar su posición. Por último, las oportunidades son los factores externos son aquellos que la entidad puede explotar para su beneficio.

Cuadro 1.- Matriz DAFO de YMCA Salamanca.

	INTERNO	EXTERNO
NEGATIVO	<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limitación de recursos: aunque cuentan con numerosos recursos a la hora de realizar las actividades veo necesario ampliarlos para garantizar la amplitud y calidad de las actividades. - Formación específica: cuentan con mucho personal de prácticas y voluntarios y escaso número de profesionales. - Instalaciones: no disponen de espacios exteriores, por lo que se acude a sitios públicos como plazas y parques. 	<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambio en políticas sociales: Las políticas sociales están en constante evolución, por lo que es necesario mantenerse informado sobre sus cambios y adaptar el trabajo. - Riesgos a la hora de intervenir con los usuarios: Pueden surgir discrepancias con la familia del usuario respecto a los acuerdos establecidos, así como posibles inconvenientes presentados por el propio usuario y cuya resolución esté fuera del alcance de la entidad.
POSITIVO	<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: personal comprometido y con interés en sus funciones. - Adaptabilidad y creatividad: capacidad para crear y adaptar programas. - Optimización de recursos: uso de los datos y recursos disponibles para mejorar los servicios. 	<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contactos y conexiones con otras entidades que trabajan en el mismo ámbito de actuación. - Aprendizaje: los profesionales tienen la oportunidad de seguir aprendiendo sobre las necesidades y desafíos existentes en la comunidad e interactuar y trabajar con ellas. - Enfoques y estrategias de intervención: nuevas técnicas.

Fuente: Elaboración propia

5. RELEVANCIA TEÓRICA Y PROFESIONAL

A partir de la experiencia profesional desarrollada surgen diversas estrategias que podrían mejorar la intervención del trabajo social de YMCA. Como se ha mencionado anteriormente, YMCA trabaja en distintos niveles. Uno de estos niveles son los programas educativos. Para mejorar este aspecto, se propone una serie de cambios relacionados con el personal responsable del ámbito educativo, mencionados a continuación. Actualmente, YMCA cuenta con numerosos voluntarios no cualificados, quienes en muchas ocasiones no poseen el nivel suficiente para resolver las dudas que presentan los niños y niñas.

Otra cuestión observada es la falta de colaboración estrecha entre el personal de la entidad. Esta carencia de conocimiento mutuo e intimidad entre los trabajadores puede llevar a una comunicación deficiente, derivada de la falta de confianza. Es fundamental que los trabajadores mantengan una unidad sólida en la realización de sus actividades, evitando que toda la carga recaiga sobre una sola persona. Si todos los miembros del personal están familiarizados con las actividades a realizar, la capacidad de improvisar ante imprevistos mejora significativamente.

En cuanto a la evaluación de las actividades, la entidad debería prestar mayor atención. Frecuentemente, las actividades realizadas carecen de una evaluación formal que especifique si han sido satisfactorias para los participantes y en qué medida. Aunque actualmente se realiza una encuesta anónima para medir el grado de satisfacción de los participantes, esta puede resultar confusa, ya que es rellenada por niños y niñas que podrían no comprender completamente los conceptos abordados. Por ello, sería necesario desarrollar nuevas formas de evaluación que se ajusten mejor al nivel de comprensión de los participantes. Según Gaitán (2005), resulta evidente la necesidad de disponer de informes de investigación, tanto básica como aplicada, que arrojen luz, no sólo sobre el carácter de sus propias vivencias, sino también sobre las formas en las que asumen o rechazan las normas y

valores de la edad adulta. Es posible modificar las técnicas, así como el modo de aplicarlas, con el fin de hacerlas más adaptadas a la comprensión y forma de expresarse de los públicos más jóvenes.

Finalmente, en relación con las alianzas con otras entidades, YMCA se encuentra en una posición muy favorable. En numerosas ocasiones, la entidad es invitada a participar en charlas, jornadas y excursiones junto con otras asociaciones, lo que proporciona a los niños, niñas y adolescentes la oportunidad de ampliar sus conocimientos e interacciones sociales. Esta colaboración interinstitucional es un aspecto positivo que debe seguir siendo fomentado.

A modo de mejora se proponen algunas acciones concretas como: la contratación de personal cualificado, es decir, priorizar a aquellos trabajadores con formación y experiencia relevante en el campo de la infancia y adolescencia. Además, se podrían también desarrollar programas de formación para aquellas personas interesadas en adquirir nuevos conocimientos como técnicas pedagógicas, habilidades de comunicación, derechos de la infancia y estrategias específicas para trabajar con niños-as en situación de vulnerabilidad. También se podría establecer un sistema de mentoría o supervisión donde los trabajadores más cualificados puedan guiar a los nuevos voluntarios y empleados.

Para fomentar la colaboración y cohesión del grupo sería interesante realizar reuniones o asambleas periódicamente para discutir y debatir tanto los problemas planteados como el progreso de los niños y niñas, los desafíos y las estrategias de la entidad, así de este modo fomentar un ambiente de apertura y colaboración. También definir de forma adecuada las responsabilidades de cada miembro para asegurar una distribución equitativa, donde todos los profesionales puedan apoyarse unos a otros evitando la sobrecarga de individuos específicos.

En relación a la mejora de los métodos de evaluación la entidad podría desarrollar nuevas estrategias que sean comprensibles para la edad y capacidad de los niños y niñas. Esto

podría incluir actividades lúdicas, entrevistas sencillas u observaciones directas. A su vez se podría implementar un sistema donde se recojan todos estos datos regularmente sobre la efectividad de las actividades y el bienestar de los participantes y utilizar esta información con el fin de mejorar las intervenciones.

Por último, involucrar a los niños y niñas en la realización de las actividades para que las intervenciones tengan un mayor grado de satisfacción y resulten más relevantes y significativas. E implementar el uso de herramientas tecnológicas para llevar un seguimiento de cada individuo de manera personalizada. Así como proveer de materiales y recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje y el desarrollo de los niños y niñas.

Implementar estas estrategias contribuirá a una mejora y una intervención más efectiva del trabajador social, potenciando un impacto positivo de YMCA en la vida de sus integrantes. La clave está en la profesionalización, la colaboración, la evaluación continua y la personalización de las intervenciones, asegurando un entorno de apoyo y crecimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Chávez, B. I., Zacatelco, F., y Acle, G. (2009). Programa de enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 7(2), 849-876. EOS. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1366/1531>
- Damián Díaz, M., (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación*, 13(2), 133-149. <https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765495003.pdf>
- Díaz, A., y García J. J., (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Gymnos, Madrid.
- Fuentes I., R., Gamboa G., J., Morales S., K., Retamal C., N., & San Martín R., V. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia Educativa*, (1), 55-69. Recuperado a partir de <https://revistace.ucm.cl/article/view/262>
- Gaitán Muñoz, L. (2005). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Política y Sociedad*, 43(1), 9-26. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130009A>
- Gallardo López, J. A., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, (24), 41-51.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

- Gómez, J.C., Redondo, S., Navas, C., y González, M.P. (2019). *Programa Pértiga. De prevención del consumo de tabaco, alcohol y otras drogas en asociaciones juveniles*. Consejo de la Juventud de Castilla y León.
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Journal for the Study of Education and Development*, 40(2), 191–218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Kapelusz.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- López de la Nieta, M. (2008). Sistema educativo y desigualdad. Un estudio de la población adulta y los menores en edad de escolarización obligatoria. En Fundación FOESSA y Cáritas Española (Eds.), *VI Informe sobre exclusión y desarrollo social en España* (pp. 121-134).
- Martín Hierro, L., y Pastor Seller, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social*, (30), 88–114. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>
- Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M^a A. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Miller, E., y Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. Alliance for Childhood.

- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar, Sevilla.
- Peery, J. C. (2003). Jungiananalyticalplaytherapy. En C. E. Schaefer (Ed.), *Foundations of playtherapy* (pp. 14-54). Wiley.
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación*. Narcea.
- Robertis, C. (1980). *Metodología de la intervención en Trabajo social*. Lumen Hvmanitas.
- Sánchez, G.E. (2000). *El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales*. Kinesis.
- Schaefer, C. E. (2012). *Fundamentos de Terapia de Juego*. Manual Moderno, México.
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112/156>.
- Unicef Comité Español (2006), *Convención sobre los Derechos del Niño, 20 de noviembre de 1989*. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Zych, I., Ruiz, R. O., y Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: *Afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar*. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 390-400.

ANEXOS

Anexo 1. Bocas.



Anexo 2. Dado.



Anexo 3. Manualidad monedero.



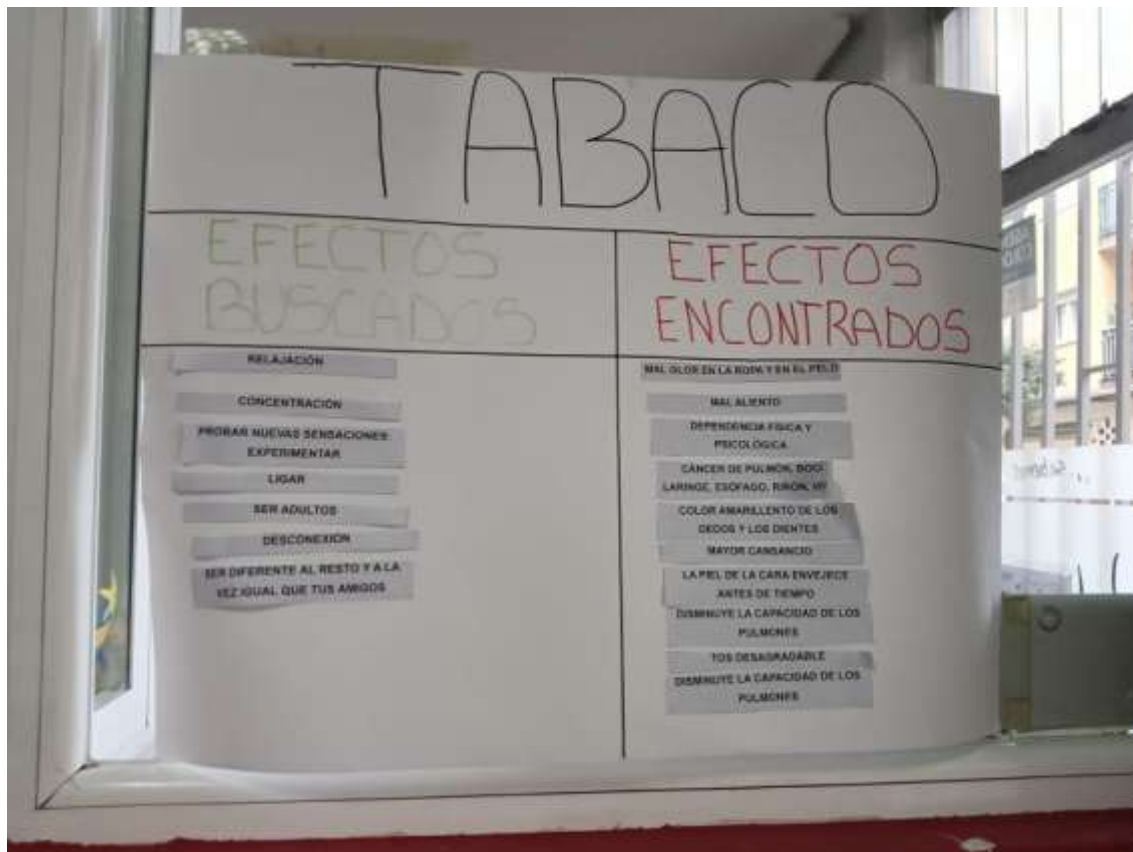
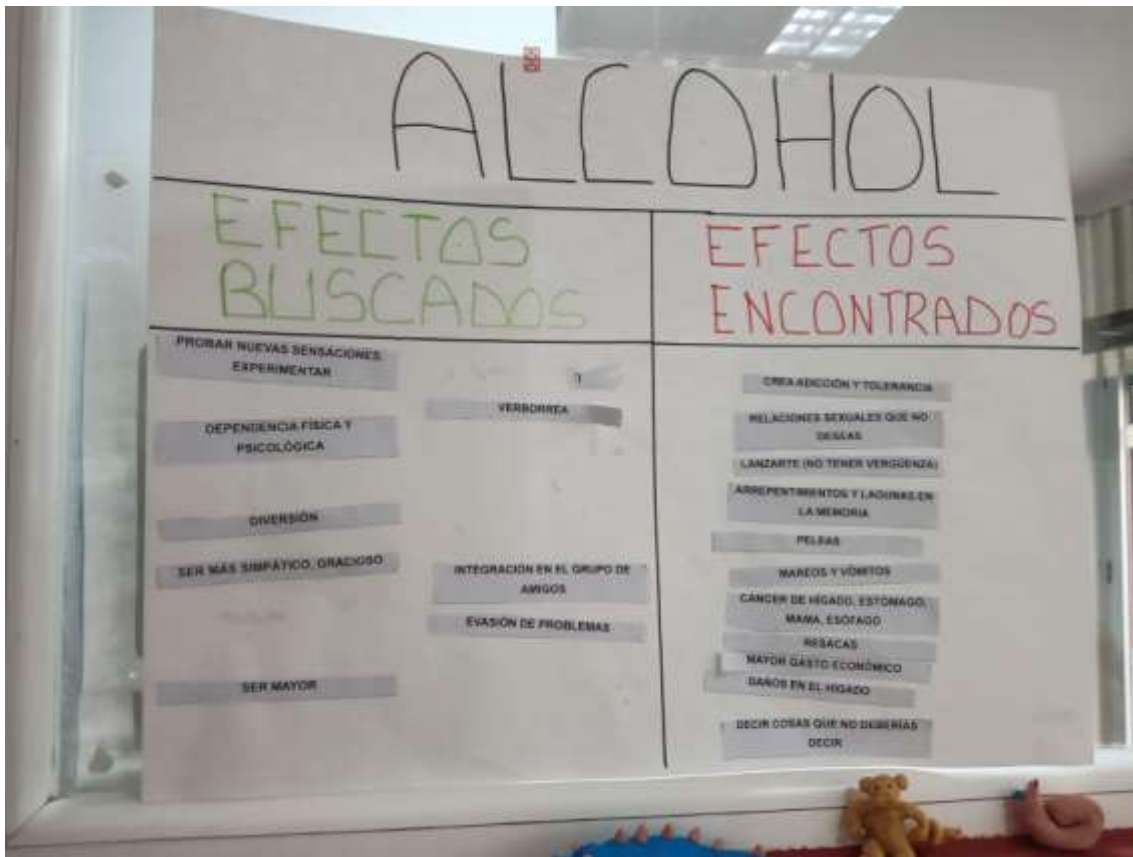
Anexo 4. Comecocos.



Anexo 5. Imágenes extraterrestres.



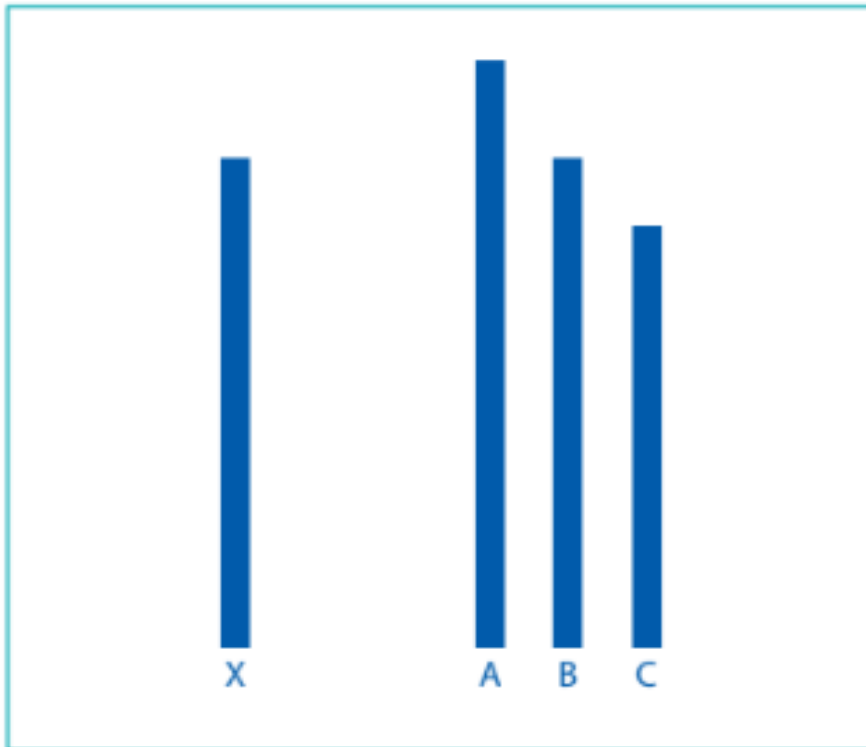
Anexo 6. Póster tabaco y alcohol.



Anexo 7. Señora no.



Anexo 8. Gráfico influencia.



Anexo 9. Alto al lápiz.

LETRA	MARCA DE BEBIDA SIN ALCOHOL	MARCA DE ROPA	MARCA DE TABACO	MARCA DE BEBIDA CON ALCOHOL	MARCA DE BOLLERÍA/ GALLETAS	PUNTOS

Anexo 10. Calendario.

LUNES			
¿Qué he hecho?	¿Con quién?	¿Cuánto tiempo?	¿Cuánto me ha gustado?

MARTES			
¿Qué he hecho?	¿Con quién?	¿Cuánto tiempo?	¿Cuánto me ha gustado?

MIÉRCOLES			
¿Qué he hecho?	¿Con quién?	¿Cuánto tiempo?	¿Cuánto me ha gustado?

JUEVES			
¿Qué he hecho?	¿Con quién?	¿Cuánto tiempo?	¿Cuánto me ha gustado?