

**Ludoterapia, el arte de curar jugando, alternativa educativa, para estudiantes del grado
5c de primaria de la I.E Sagrados Corazones.**

Efraín Forero Cañon

Especialista en pedagogía de la recreación ecológica, especialista en lúdica y recreación para el
desarrollo cultural

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., septiembre 2020

Resumen

Trabajo de investigación sobre la herramienta educativa de la ludoterapia en los procesos académico y comportamental de estudiantes de primaria, cuyo objetivo es la aplicabilidad de esta herramienta para la mejora en las estudiantes y ofrecer una calidad en su rendimiento escolar y personal, disminuyendo las conductas inadecuadas en el aula, como conductas agresivas, actitudes desafiantes, irrespeto entre iguales, no control de la ira, burlas entre otros; problema de aprendizaje pilar central de este trabajo, investigación que se sustenta mediante los aportes de referentes que contribuyen la importancia invaluable del juego en el aprendizaje, metodologías que apoyan la lúdica y el juego, siendo este uno de los mejores instrumentos que intervienen positivamente en las estudiantes. Trabajo con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, utilizando la encuesta como recolección de información, haciendo uso de una estrategia de intervención base fundamental de este material, considerando la ludoterapia como elemental junto con sus tres tácticas como ludoteca familiar, arte terapia y risoterapia con una muestra de 34 niñas. Concluyendo que es de vital importancia continuar con la aplicabilidad de la ludoterapia hasta culminar el año escolar, para obtener una mejora en su educación y relacionamiento, permitiendo el reforzamiento de lazos afectivos entre las familias y un avance en la eficacia de la comunicación con el cuerpo docente, invitando a que sea aplicable desde las diferentes áreas del conocimiento, no solo desde el área de educación física.

Palabras claves: Ludoterapia, académico, conductual, problema de aprendizaje.

Abstract

Research work on the educational tool of play therapy in the academic and behavioral processes of primary school students, whose objective is the applicability of this tool for the improvement of students and offer a quality in their academic and personal performance, reducing inappropriate behaviors in the classroom, such as aggressive behaviors, challenging attitudes, disrespect among peers, no control of anger, teasing among others; Learning problem central pillar of this work, research that is supported by the contributions of references that contribute to the invaluable importance of the game in learning, methodologies that support play and play, this being one of the best instruments that intervene positively in students. I work with a qualitative approach of a descriptive type, using the survey as a collection of information, making use of an intervention strategy fundamental base of this material, considering the play therapy as elementary along with its three tactics such as family play library, art therapy and laughter therapy with a sample of 34 girls. Concluding that it is of vital importance to continue with the applicability of the play therapy until the end of the school year, to obtain an improvement in their education and relationship, allowing the strengthening of affective bonds between families and an advance in the effectiveness of communication with the faculty, inviting it to be applicable from the different.

Keywords: play therapy, academic, behavioral, learning problem.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación.....	6
2. Marco referencial.....	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	12
3. Diseño de la investigación.....	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación	18
3.2 Línea de investigación institucional.....	18
3.3 Población y muestra	18
3.4 Instrumentos de investigación.....	27
4. Estrategia de intervención	19
5. Conclusiones y recomendaciones.....	24
Referencias.....	26
Anexos	27

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Los problemas de conducta de las niñas del grupo 5c de la Institución Educativa Sagrados Corazones, son uno de los lamentos más frecuentes por parte de los padres y los educadores, las dificultades para acatar las normas, las conductas agresivas o desafiantes, el no control de la ira y rabietas son solo algunas de las manifestaciones de un cumulo de problemas que pueden encontrarse en las niñas y pueden trascender a su adolescencia, en muchos casos, son problemas transitorios que pueden ser superados con facilidad, pero en otros casos adquieren dimensiones más severas por su frecuencia e intensidad; igualmente, pueden surgir serias dificultades de ajuste en el ámbito escolar y es habitual que los padres y los profesores busquen apoyo para manejar los comportamientos disruptivos, convirtiéndose en un obstáculo significativo para su desarrollo adaptativo, aunque el recorrido progresivo de estas dificultades pueda ser inestable, existe el riesgo de que se empeoren alcanzando cada vez más áreas del funcionamiento de la estudiante, de hecho, las investigaciones muestran que los problemas de conducta tempranos se relacionan con una amplia variedad de problemas como el rechazo por parte de los amigos, la depresión, el abandono escolar y la infracción.

No es solo cuestión que a la estudiante le cueste conservar el compás del aprendizaje de sus compañeras, sino que su rendimiento académico no está a la altura de su propio potencial intelectual, generando preocupación en los padres de familia y compañeros docentes, siendo alarmante en el sentido de que algunas estudiantes se les ha diagnosticado

un problema de aprendizaje y debido a que la gama de problemas en el aprendizaje es tan amplia, esta investigación abordara solamente el problema de conducta.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo aplicar la ludoterapia para la mejora en el progreso académico y comportamental en las niñas del grado 5c-primaria jornada tarde de la institución educativa sagrados corazones del municipio de Florencia?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Aplicar la ludoterapia para la mejora en el progreso académico y comportamental en las niñas del grado 5c-primaria jornada tarde de la institución educativa sagrados corazones del municipio de Florencia.

Objetivos específicos

Proponer una alternativa de Solución mediante la ejecución de estrategias de Ludo Terapia para la mejora del proceso académico y comportamental de las niñas,

Demostrar mediante la estrategia de ludoterapia el progreso a nivel comportamental y académico de las estudiantes del grado 5c.

1.4 Justificación

Se propone la ludoterapia como alternativa educativa en beneficio a la práctica psicoterapéutica, por lo que recurre a variadas modalidades del juego como un instrumento con que permite evaluar al docente y diseñar estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades y manejo de conflictos como: miedo, ira, envidia, depresión, ansiedad, frustración; actualmente el juego es una actividad natural del aprendizaje que permite la

exploración y comunicación entre los niños y niñas, siendo este medio altamente eficaz para auxiliarles a expresar con el juego lo que puede ser difícil de expresar con palabras. Los ambientes escolares deben caracterizarse por ser espacios que potencien el desarrollo de la creatividad en los estudiantes en cada una de las dimensiones de sus personalidades, por ello junto con el juego y la expresión plástica es tan especial en la formación cronológica de las niñas.

El tema de este proyecto es atractivo para las estudiantes, es dinámico y permite la participación activa no solo de los niños o niñas sino del adulto y familias, aplicable para contextos escolares como familiares; una de las ventajas de la aplicabilidad de la ludoterapia es que afronta a los estudiantes para que desarrollen capacidad para tolerar situaciones frustrantes o conflictivas dentro del aula de clases y mejora la calidad del clima escolar, permitiendo a los estudiantes tener mejores comportamientos y aumenta la autoestima y habilidades que cada una de ellas posee que permiten la mejora en niveles comportamental y académico.

Como indicaba en los anteriores párrafos, la ludoterapia no solo es beneficiosa para los estudiantes sino también para los padres de familia, pues les refuerza la adecuada utilización de la comunicación asertiva y los lazos afectivos para con sus hijas. Esta estrategia de aprendizaje permite que los estudiantes conviertan una actividad placentera, libre, espontánea y divertida en fortaleza para la participación y exploración de sus sentimientos y expresiones frente al juego, por tanto posibilita orientarle frente a su dificultad en el comportamiento y mejorar así su dificultad en el aprendizaje favoreciendo

que puedan aumentar sus capacidades, habilidades y destrezas que le serán de base para adquirir aprendizajes posteriores. Hay estudiantes con problemas emocionales, problemas familiares como violencia intrafamiliar, negligencia por parte de alguno de sus cuidadores por lo que necesitan atención exclusiva que les ayude a disminuir las consecuencias y adaptarse a una sociedad demandante, lo que concede la ludoterapia es fortalecer los vínculos afectivos entre compañeros y maestros, generando que las estudiantes tomen confianza, seguridad en sí mismas, lo que produce una mejora en el área emocional y les impulsara a obtener un rendimiento académico lleno de superaciones, logrando plenitud al ver lograr sus propios logros de forma práctica y sencilla utilizando como terapia el juego.

El estado emocional produce en las personas reacciones que en ocasiones no son percibidas a simple vista, respuestas verbales y no verbales, la forma común de expresar esas emociones cuando son respuestas no verbales como alegría, tristeza, miedo, enfado, acciones aprendidas durante la vida, pero no todos los niños gozan de estas actitudes; la ludoterapia utiliza la recreación mediante el ejercicio físico, las manualidades, actividades artísticas y el juego, representa una propósito para el cambio en este caso del ámbito comportamental. El presente trabajo pretende impactar no solo en el aspecto académico sino en el campo de lo comportamental, siendo este uno de los principales problemas en el aprendizaje de las estudiantes y talón de Aquiles para el área académica; la importancia de la ludoterapia permite el estímulo de habilidades y respuestas básicas, avanzadas que se usarán como base para el desarrollo de este trabajo y por ende para la obtención del título de especialista de pedagogía de la lúdica y como docente el colocar en práctica lo adquirido en mi quehacer diario para con las estudiantes para ayudar a las estudiantes ya que son el motivo de nuestra vida profesional.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Título: La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para El Mejoramiento De La Convivencia Escolar

Fundación universitaria los libertadores vicerrectoría de educación a distancia y virtual especialización en pedagogía de la lúdica Bogotá d. c. 2.015

Autores: Alexandra Chaparro Rincón María Lorenza Muñoz Luis Francisco Rodríguez Nohora Hermelinda Trujillo Pérez.

La presente propuesta de investigación tiene como base central la lúdica como herramienta de convivencia escolar, alterada sin duda por los altos grados de agresividad en los estudiantes del centro Educativo Rural la cruz del municipio de Barbosa (Antioquia), donde la mayoría de conflictos terminan de forma agresiva creando un ambiente que no propicia la sana convivencia en el contexto escolar. Durante el desarrollo del trabajo se ejecutaron diversas etapas: una etapa diagnóstica en la que se detecta y precisa las causas del problema, unos objetivos y una metodología investigativa para así poder elaborar el proyecto. Otra etapa donde se construyó el componente teórico realizado mediante un rastreo bibliográfico; finalmente la tercera etapa se ejecutó la propuesta de intervención donde se aplicaron alternativas lúdico-pedagógicas para fortalecer la convivencia en todos y cada uno de los escenarios institucionales. Desde esta perspectiva fundamentada en la lúdica, se desarrollan actividades orientadas por los docentes cuyo objetivo es el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y las relaciones interpersonales entre los miembros de la comunidad educativa.

El presente trabajo está enmarcado en la investigación descriptiva, ya que se observa la realidad de los hechos, pues la característica fundamental es la correcta interpretación de la misma. Desde la perspectiva de la lúdica la investigación cualitativa se interesa por la vida de los sujetos lúdicos, sus perspectivas subjetivas, sus comportamientos, sus expresiones simbólicas, sus interrelaciones, sus acciones y sentidos. Pero también para generar proyectos educativos institucionales que se derivan de la experiencia. La perspectiva socio-crítica teniendo en cuenta que a partir de este enfoque se tiene la posibilidad de lograr transformaciones en la estructura de las relaciones sociales que dan respuesta a la implementación de estrategias determinadas para permitir la prevención y promoción de una sana convivencia de los estudiantes del grado 6 de la Institución Educativa Ciudad Latina del municipio de Soacha.

Su formulación del problema: ¿Cómo la lúdica puede ser una alternativa pedagógica, para disminuir los niveles de violencia escolar en el Grado Sexto de la Institución Educativa Ciudad Latina, Sede A, Jornada Mañana del Municipio de Soacha?; el presente trabajo de investigación, corresponde a 240 estudiantes de grado sexto.

Título: Jugando Y Estudiando Convivo Y Me Divierto Pensando

Autores: Delsa Mosquera Moreno, Aracelis Sánchez Medina, Director Aura Yaneth Ibáñez Velandia./

Por: Mosquera Moreno, Delsa [Autor] Colaborador(es): Ibanez Velandia, Aura Yaneth [Director] | Sánchez Medina, Aracelis [Autor]

Medellín, Antioquia: Fundación Universitaria Los Libertadores, 2016

Tesis Especialista en Pedagogía de la Lúdica. -- Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación. Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica, 2016.

Revisión: De acuerdo con la problemática de conductas agresivas que afectan la convivencia escolar en el grado 2 C de la Institución Educativa las Delicias, se considera necesario implementar estrategias que permitan minimizar los problemas de violencia que afectan la armonía y la convivencia pacífica en los niños y niñas de este grupo.

La lúdica es el eje principal en el desarrollo de este proyecto ya que se enmarcado en la necesidad de retomar los valores como instrumento fundamental en la vida del ser humano para desarrollarse armónicamente en una sociedad que cambia continuamente y que esos cambios no siempre son positivos pero, si se tiene una formación sólida en valores, los cambios negativos que tiene la sociedad no afectará las relaciones interpersonales. Vale la pena retomar algunas de las estrategias que se plantean en los proyectos antes mencionados y seguirlas desarrollando en el presente trabajo porque con ellas se logrará contrarrestar las conductas agresivas que presentan los niños del grado 2° C de la Institución Educativa Las Delicias considerando los valores elemento indispensable para el logro de la convivencia pacífica entre la comunidad educativa, para formar alumnos íntegros que se desenvuelva adecuadamente en una sociedad.

El tipo de diseño que se utilizó en esta investigación fue el cualitativo con enfoque centrado en la Investigación - Acción – educativa. La investigación cualitativa pretende interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas en el proceso mismo de la investigación. Dentro de los métodos que esta adopta, se optó por seguir una metodología basada en la Investigación-acción (IA) en el aula o

investigación acción educativa, ya que permite hacer una reflexión sistemática y colaborativa sobre la propia práctica docente, y que sean los mismos profesores quienes participen en la solución a los problemas que les interesan

Título: El impacto de las terapias alternativas en los estudiantes de la Escuela de Aplicación Dr. Martínez Durán.

Autores: Flores Sosa, Johana Marisabel (2019), Licenciatura tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Identifica la utilidad de las técnicas de ludoterapia, musicoterapia y psicodrama en estudiantes que asisten a la Escuela de Aplicación Dr. Martínez Durán. Ubicado en la avenida Petapa y 32 calle de la zona 12, Ciudad de Guatemala. La investigación con modelo mixto se llevó a cabo del 22 de agosto al 6 de septiembre de 2016. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes comprendidos entre los 10 a 17 años que fueron seleccionados por medio de la técnica de muestreo intencionado. Para recolectar datos se utilizaron las técnicas siguientes: la pauta de observación, programa, talleres, planificaciones, lista de cotejo, test, y re test como instrumentos. Al implementar las técnicas de ludoterapia, musicoterapia y psicodrama se fortalecieron las emociones positivas en los estudiantes. Se minimizó el mal concepto que tenían acerca del proceso terapéutico y se reforzó el interés hacia el programa recreativo que se desarrolló para motivarlos a expresarse a través del juego, la música y obras de teatro.

2.2 Marco teórico

La teoría de Vigosky (Garzon, 2016) expresa que a través del juego, el aprendizaje aumenta la participación en actividades como por ejemplo: la enseñanza proceso en la construcción social, pedagogía, didáctica y metodología de las diferentes áreas están

conectadas y no pueden desligarse, aquello que se aprende jugando siempre desencadena un valor a nivel personal debido a que el aprendizaje es la producción cimentada en el juego de la investigación. Según Vigosky en las aulas se beneficia el interactuar, el dialogo entre estudiantes con docentes y se les permite a los estudiantes utilizar lenguaje para que exterioricen lo aprendido, potencia el dialogo entre los integrantes del grupo y fortalece el aprendizaje; es el juego factor fundamental en este proceso de enseñanza y aprendizaje, consintiendo que el niño o niña desarrolle empatía, tolerancia, socialización, apoyo mutuo, según (visgoky, 2000) *“los niños absorben el saber, los valores y el conocimiento técnico que han acumulado las generaciones anteriores a través de la interacción con sus cuidadores”*.

La interacción social es el único modo de percibir e interiorizar esas herramientas culturales. La capacidad de pensar y razonar también depende de las acciones sociales que impulsan las habilidades cognitivas innatas.

En las aulas se dan conductas problemáticas y dificultades de aprendizaje, aprendizaje que conlleva también la aparición de unos conflictos, aunque no siempre; pero son muchos los estudiantes que presentan problemas conductuales y no aprenden; es habitual encontrarnos con niños y niñas con comportamientos complicados que exhiben dificultades en su aprendizaje en áreas curriculares como, castellano y Matemáticas. Los estudiantes con complicaciones de carácter disruptivo (agrede, molesta, incordia, se levanta, pierde la atención), no colocan en práctica habilidades que son necesarias para el aprendizaje escolar; destrezas como: atención, seguimiento de instrucciones, constancia en las tareas, constancia en el lugar de trabajo, entre otros. Un comportamiento escolar anhelado y regulado necesita de unas habilidades motrices, perceptivas, lingüísticas y

cognoscitivas, un estudiante que presente este actuar en alguno de estos aspectos estará latentemente predispuesto a mostrar algún tipo de conducta problemática que haga necesaria la mediación psicopedagógica para su transformación; dado que por ausencia de esas habilidades lingüísticas (disfemias, dislalias, escasa fluidez,...) no se relacione con los demás compañeros de clase y se aislé (conductas de evitación), por la falta de control voluntario de su cuerpo (habilidades motrices) le induzca al movimiento sistemático: malas posturas, brusquedad en sus respuestas, empujones y disgustos a los demás, debido a la ausencia de habilidades de procesamiento de la información lo que lleva a que manifieste comportamiento irreflexivo, impulsivo, precipitado que altere el orden de las clases (Halcones, 2004).

En el origen de la ludoterapia los primeros investigaciones laboriosos en el siglo XIX en Psicoanálisis con Sigmund Freud, el cual la manejaba para aliviar las fobias en alguno de sus paciente, Freud fue el primero que intentó lo que se le llama Psicoterapia infantil, los juguetes encomendados para esta terapia son: plastilina, tizas, tijeras, muñecos de trapo, materiales de construcción, aviones y barcos, barro, cubos varios e incluso indios y vaqueros, entre otros. Se debe resaltar, que la Ludoterapia tiene sus inicios en la escuela Humanista y se centraliza de manera especial en los niños y niñas, en su práctica espontánea y reconfortante, para los niños, niñas y profesionales que la practican; tanto el espacio donde se lleva a cabo la terapia y los juguetes deben ser los apropiados y es recomendable que los juegos y contextos conciban aspectos que sean difíciles en nuestra vida diaria para poder jugar pero a su vez madurar experimentando. (Guirao, 2011)

Las primeras terapeutas infantiles que se valieron del juego como instrumento en la psicoterapia infantil fueron las psicoanalistas *Hermine Von Hugh Hellmuth* y Anna Freud.

Poco período después otra psicoanalista de niños, *Melanie Klein*, usó la Ludoterapia con un niño que se negaba a hablar en las sesiones de psicoanálisis concluyendo que los niños expresan mediante el juego lo que no logra decir con discursos y, además, proyectan simbólicamente en el juego, al igual que en el dibujo, sus emociones. (Guirao, 2011).

López (2012), en su tesis titulada, *Aprendizajes Basados en Metodologías que apoyan la Lúdica y el Juego*, concluye que la metodología lúdica es una herramienta educativa que interviene positivamente en los estudiantes, puesto que por medio de esta metodología los estudiantes muestran gran provecho por el proceso de aprendizaje. Es un contenido actual, novedoso y de gran relevancia para la enseñanza como ente promotor del aprendizaje, que a través de formas y actividades, despiertan el interés por aprender e involucrarse en un círculo dinámico, activo y participativo, por lo que la enseñanza se vuelve un momento de goce, placer y se convierte en parte importante de su aprendizaje, en efecto la lúdica se convierte en una instrumento básico, que permite la adquisición de competencias, como también favorece al desarrollo físico, mental y emocional, como parte del desarrollo integral. El aprendizaje lúdico engrandece la capacitación por medio de un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, colectividad, comunicación, entretenimiento, creatividad, competición, trabajo cooperativo, análisis, reflexión, uso positivo del tiempo y obtención de resultados en situaciones inciertas reales; el efecto: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo. Es necesario no complicar el aprendizaje lúdico con juego, aunque el juego es lúdico, no todo lo lúdico es juego, también es imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

Según Reyes relaciona la lúdica como un potenciador de aprendizaje debido a que permite conseguir un aprendizaje significativo mediante la utilización del análisis y la reflexión, ya que es observada como una estrategia didáctica que busca proveer a los estudiantes de experiencias para la solución de problemas que se presentan en su acontecer diario (Reyes, 2014).

Teniendo en cuenta la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson , Laboriosidad vs Inferioridad este estadio se produce entre los 6-7 años hasta los 12 años, en el cual los niños muestran un interés por el trabajo de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y destrezas, por esa razón es tan importante la motivación positiva que pueda ofrecerle el colegio, casa o grupo de compañeras, este último comienza a adquirir una relevancia trascendental para ellos, en el caso de que esto no sea bien admitido o sus fracasos originen las comparaciones con otros, el niño puede desarrollar cierta sensación de sumisión que le hará sentirse inseguro frente a los otros. (Erikson, 2020)

Los niños y niñas construyen un patrón mental de su entorno, nacen con una disposición mental muy básica (genéticamente heredada y avanzada) sobre la que se basa todo aprendizaje y comprensión subsecuentes; el desarrollo cognitivo es una innovación progresiva de los procesos intelectuales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los niños y niñas construyen un conocimiento del mundo que les rodea, y luego aprecian discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su ambiente (Cognitiva, 2020).

El desarrollo cognitivo de los niños avanza a través de una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos críticos, cada uno de los cuales está marcado por cambios en

como los niños imaginan el mundo, «chiquillos científicos» que tratan activamente de explorar y dar sentido al mundo que les rodea.

Etapa de las operaciones concretas: Los niños y niñas en esta etapa empiezan a pensar de forma más lógica, sin embargo, su reflexión aún puede ser muy estricta, suelen tener restricciones con las percepciones abstractas e hipotéticas, en esta fase, los niños y niñas empiezan a ser menos individualistas y son capaces de pensar, sentir y ponerse en el lugar de otros individuos, empiezan a entender que sus pensamientos son solamente para ellos y que no todo el mundo necesariamente comparte sus pensamientos, impresiones y opiniones, adquieren el concepto de conservación de la materia por lo cual ya son capaces de inferir que la cantidad arcilla es igual independiente de su forma. (Velazquez, 2014).

Para ser efectivos, los maestros deben conocer bien a cada niño del grupo, lo hacen utilizando una variedad de métodos, como la observación, la entrevista clínica (un diálogo extenso en el que el adulto busca discernir los conceptos o estrategias del niño), el examen del trabajo de los niños, evaluaciones individuales de los niños y hablar con las familias. A partir de la información y los conocimientos recopilados, los maestros hacen planes y ajustes para promover el desarrollo y el aprendizaje individual de cada niño de la manera más completa posible. La variación en el desarrollo entre los niños es la norma, y el progreso de cualquier niño también variará entre dominios y disciplinas, contextos y tiempos, también difieren en muchos otros aspectos, incluso en sus fortalezas, intereses y preferencias; personalidades y enfoques del aprendizaje; y conocimientos, destrezas y habilidades basadas en experiencias previas (Children, 2009).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo cuenta con un enfoque cualitativo, se utiliza para revelar y clarificar preguntas de investigación, a su vez se conseguirá datos comparativos a su inicio como al final de la aplicación de algunas de las estrategias de la ludoterapia en el proceso académico y comportamental de las niñas; tipo de investigación descriptiva, citada también como investigación diagnóstica o estadística, se establece en la determinación de un hecho o escenario, fenómeno, persona o grupo, con el fin de construir su estructura o resultado, por lo que se realizara una descripción de la situación problema de este proyecto de investigación (Robeto, 2012).

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación en la que se afirma el presente trabajo, es la línea de Evaluación, Aprendizaje y Docencia

Desde esta perspectiva, la evaluación es un medio que nos permite saber con la mejor precisión lo que está ocurriendo en los diferentes aspectos del acto pedagógico, consintiendo que las estudiantes asimilen no solo conocimiento básico sino también significativos que sean de gran relevancia para su vida en el hoy y en el mañana. Un docente práctico hace óptimo uso del tiempo de su clase y adecua su instrucción a las diferentes características individuales de sus estudiantes, incluyendo sus cualidades particulares en el aprender en pocas palabras, el buen docente es aquel cuyas acciones están enfocadas a conseguir enseñanzas significativos a las estudiantes, instruir con sentido, ayuda a que la estudiante investigue, de forma propositiva. De este modo, el aprendizaje así alcanzado pasa a ser parte del bagaje de conocimientos de la estudiante y sirve para

utilizarlo con mayor seguridad en nuevas tareas para poder transferirlo más fácilmente a otras situaciones.

3.3 Población y muestra

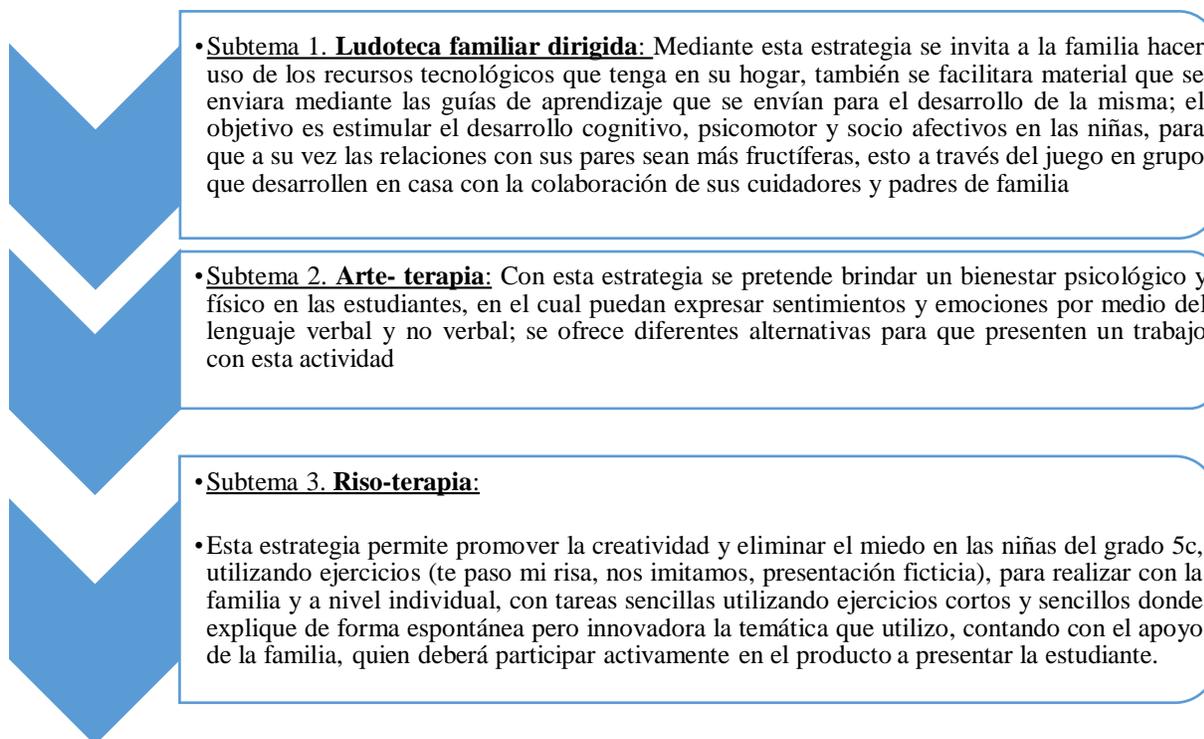
La jornada tarde del colegio Sagrados Corazones de la ciudad de Florencia del Caquetá, cuenta con tres grupos de quintos, por lo tanto cada uno lo constituyen de la siguiente forma: 5-A: 35 estudiantes, 5-B: 35 estudiantes y 5-C: 34 estudiantes, dando un total de 104 estudiantes; por consiguiente se tomara como muestra las 34 niñas del grado 5c para trabajar este proyecto de investigación.

4. Estrategia de intervención

4.1 Curar jugando, alternativa educativa

Objetivo: Aplicar la ludo-terapia como alternativa educativa, para mejorar la formación integral de las estudiantes de primaria, utilizando el juego como motor en pro de su desempeño comportamental y académico en las estudiantes del grado 5c.

4.2 Esquema de ruta de intervención:



Título: Ruta de intervención.

Fuente: Elaboración propia

4.3 Plan de acción para ludoteca

4.1.1 Actividad número 1.

Título: Ludoteca familiar

Responsable:

Objetivo: Estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivos en las niñas, para que a su vez las relaciones con sus pares sean más fructíferas, esto a través del juego en grupo que desarrollen en casa con la colaboración de sus cuidadores y padres de familia

Duración 1 mes

Tiempo de ejecución Agosto

Desarrollo de la actividad: Actividad 1 ludoteca familiar dirigida

Con los siguientes link, se presenta a los padres de familia y estudiantes las opciones para recrear en casa su propia ludoteca.

<https://www.youtube.com/watch?v=1OX8ybSImHo>

<https://www.youtube.com/watch?v=CJ-KOw5dtk8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ben7bqeIOaM>
<https://www.youtube.com/watch?v=xltCL763klc>
<https://www.youtube.com/watch?v=37hmLHsu4k4>

- Temáticas Para Trabajar
 - Juegos de mesa.
 - Deportes- actividad física- hábitos de vida saludable-dance fitness en familia- coreografías familiares- danzas.
 - Cine familiar.
 - Diseño en casa
 - Plastilina casera.
 - Construyan un cuento con artículos del hogar.
- Recursos TIC de apoyo: Aplicativo Zoom.

Recursos

4.1.2 Actividad número 2

Título: Risoterapia

Responsable: Efraín forero.

e

Objetivo: Promover la creatividad y eliminar el miedo

Duración: 1 mes

Tiempo de ejecución: Agosto

Desarrollo de la actividad: Actividad 2 riso-terapia

Se muestra una serie de contenido online a las estudiantes y padres de familia para trabajar la temática de risoterapia, donde aportara ideas para el desarrollo de las actividades a presentar, también mediante profesionales expertos, explicaran los beneficios de esta herramienta vital en la vida del ser humano.

<https://www.youtube.com/watch?v=ItNTzEUrEyY>

<https://www.youtube.com/watch?v=XBV-0pczabA>

<https://www.youtube.com/watch?v=EyreuyRPHLo>

https://www.youtube.com/watch?v=tmrmlIXeVeg&list=PLKxU5rWWIP9tRuUgKAI1goA89G7sgEh_b

<https://www.youtube.com/watch?v=CBwY1jjCC04>

<https://www.youtube.com/watch?v=rgsm1RipgGU>

<https://www.youtube.com/watch?v=274UM0ERRhY>

- Temáticas Para Trabajar
 - ❖ Te paso mi risa
 - ❖ Los globos con emociones
 - ❖ Presentación ficticia
 - ❖ Nos imitamos

Recursos Recursos TIC de apoyo: Socrative- YouTube.
Ver anexos aplicación Socrative

4.1.3 Actividad número 3.

Título: Arte Terapia

Responsable Efraín Forero

Objetivo Brindar bienestar psicológico y físico en las estudiantes

Duración 1 mes

Tiempo de ejecución de Agosto

Desarrollo de la actividad Actividad 3 arte- terapia
Mediante el siguiente link, se explica de forma más sencilla y clara la herramienta arte terapia y posterior a ello mediante la aplicación kahoot se medirá el aprendizaje adquirido de este tema a desarrollar.

<https://www.youtube.com/watch?v=jiCIEAn3D4c>

➤ Temáticas Para Trabajar

- Danza- baile y coreografía familiar o individual.
- Dibujo y pintura.
- Musicoterapia- como crearla desde casa y con artículos accesibles.
- Taller marionetas
- Luces y Sombras

Recursos Recursos TIC de apoyo: Kahoot- You Tube

4.1.4 Evaluación y Seguimiento

PROPUESTA	ASPECTOS	INDICADORES	ESTRATEGIAS	PARTICIPANTES	INSTRUMENTOS
CURAR JUGANDO, ALTERNATIVA EDUCATIVA, PARA ESTUDIANTES DEL GRADO 5C DE PRIMARIA DE LA I.E SAGRADOS CORAZONES.	COGNITIVO	Aprendizaje de nuevos conocimientos	LUDOTECA FAMILIAR- RISOTERAPIA- ARTETERAPIA-	NIÑAS PADRES/MADRES DE FAMILIA	Quiz, Videos, Collage, Fotos, Cuestionarios
		Transformaciones en el rendimiento escolar en general			
	SOCIO AFECTIVO	Posibilidad de compartir espacios y tiempos con otras personas			
		Reducción de la timidez			
		Creación de nuevos vínculos afectivos			
	VINCULACION DE LAS FAMILIAS	Vinculación y apoyo de las familias a actividades del programa			
		Transformaciones en las familias			
	HABILIDADES SOCIALES	Participación en la toma de decisiones durante el proceso.			
		Mejora en la capacidad de escucha.			
		Capacidad de comunicar sentimientos y emociones.			
		Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones.			
		Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona.			
		Capacidad de disculparse			

Título: Evaluación

Fuente: Elaboración propia

ESTRETEGIA	PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
LUDOTECA FAMILIAR	Define temas	Las estudiantes se introducen en los temas.	Participa activamente.	Se autoevalúa.
RISOTERAPIA	Organiza la información	Resuelve dudas.	Sintetiza información.	Se retroalimenta.
ARTETERAPIA		Distribuye tareas.	Socializa el aprendizaje.	Analiza resultados.

Título: Seguimiento

Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones y recomendaciones

- De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede evidenciar que la ludoterapia es una estrategia excelente para implementar en la educación de las estudiantes del grado 5c, mediante esta propuesta de intervención disciplinar, se comprueba que hubo cambio positivo en el estado de animo de las niñas, lo que facilito la comunicación y expresión de emociones adecuadas dentro del entorno escolar.
- En cuanto a la situación problema de este trabajo se puede concluir que es de vital importancia el continuar con la aplicación de esta herramienta educativa hasta finalizar el año escolar, para poder tener una mayor visibilidad de la mejora en el aspecto académico y comportamental de las estudiantes.
- Por lo tanto se hace indispensable que para dar cumplimiento al objetivo general de este trabajo de investigación, la aplicabilidad de esta herramienta no sea solo desde una sola área del saber, sino desde las diferentes áreas del conocimiento que intervienen en el grado 5c, optimizando el desempeño general del grupo y personal de las niñas.
- Mediante el presente trabajo de investigación puedo concluir que pese a que el área de conocimiento que profeso, tiene una estrecha relación con la lúdica, el investigar sobre ludoterapia me llevo a cuestionar la dinámica y actividades que empleo en algunos casos para mejorar una dificultad en mi clase, reconociendo que es necesario potenciar en mis estudiantes cualidades y destrezas que en la cotidianidad de los encuentros catedráticos no se aprecian a simple vista.

- Según los referentes señalados en el marco teórico del presente material de investigación, puedo concluir que el juego tiene una importancia invaluable en el aprendizaje de las estudiantes, y es un facilitador de expresiones, permitiendo conseguir un aprendizaje significativo para los y las niñas, teniendo en cuenta la etapa de su desarrollo cognitivo como el estadio de su desarrollo psicosocial, la ludoterapia es beneficiosa para quien la coloca en práctica, como para el que la emplea, queriendo obtener un resultado satisfactorio ante una situación crítica, en este caso, ante un problema de aprendizaje como lo es el problema de conducta.
- Se recomienda aplicar la ludoterapia de acuerdo a la complejidad del grupo e involucrar a las y los padres de familia en el proceso de esta práctica, junto con el seguimiento hasta la finalización del año escolar de las estudiantes quienes son el pilar primordial durante el proceso de la mejora comportamental y académica.
- También se invita para que la intervención de la ludoterapia no solo se haga desde un área de conocimiento como en este caso desde el área de educación física, sino utilizar las demás asignaturas, complementando si es necesario, sus criterios profesionales y éticos.

Referencias

- Children, A. p. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. NAEYC: National Association for the Education of Young Children.*
- Cognitiva, C. d. (25 de 06 de 2020). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.* Obtenido de <https://terapia-cognitiva.mx/teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/>
- Erikson, E. (24 de 01 de 2020). *La Teoría de Erik Erikson: "Las etapas del desarrollo.* Obtenido de Psicoactiva.com: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/la-teoria-de-erik-erikson-las-etapas-del-desarrollo-psicosocial/>
- Garzon, S. (2016). *Teoria Sociocultural De Vygostky.* Obtenido de <https://cordillera2016-1c.blogspot.com/2016/08/teoria-sociocultural-de-vygostky-normal.html>
- Guirao, M. (21 de 02 de 2011). *Psicoterapeutas.eu.* Obtenido de Psicoterapeutas.eu: <https://psicoterapeutas.eu/origen-de-la-ludoterapia/>
- Halcones, M. Á. (2004). *La evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. fundamentos básicos.* Obtenido de https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/7951/La_evaluaci_n_del_proceso_de_ense_anza-aprendizaje.pdf?sequence=1
- Robeto, D. M. (2012). *Metodología de la investigación.* Obtenido de http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Velazquez, A. V. (10 de 2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget
- visgoky. (2000).

6. Anexos

A. Instrumentos de investigación

Para la recolección de la información se manejó el siguiente instrumento:

Encuesta: se aplicó a estudiantes del grado quinto C jornada tarde, compuesto por 34 estudiantes, a los 10 docentes de la institución que orientan clases en este grupo y padres de familia de las estudiantes; con la intención de detectar los comportamientos relacionados con los problemas de comportamiento que se presentan en este grupo.

Se usó una corta encuesta tanto a estudiantes, para evidenciar si hay una dificultad en el aula tanto académico como comportamental a docentes para saber su apreciación frente al grupo y a padres de familia para considerar su posición frente a las actividades que se han de realizar con las estudiantes de 5c.

B. Análisis de la información: En el presente trabajo se utilizó la encuesta como medio para recolectar la siguiente información:

1- Contesta con un SI o No, lo que piensas de:			
	PREGUNTA	SI	NO
1	No me gustan las actividades que me prepara mi profesor/a	13	21
2	Venir al colegio me gusta	23	11
3	En clase tengo amigas	20	14
4	¿Te dejan tus compañeras jugar con ellas?	28	6

Tabla 1. Fuente: elaboración propia.

Análisis: se realiza pregunta con 5 opciones de respuesta para que las estudiantes dieran como respuestas cerradas un sí o no; dando como resultado que en la primer pregunta de si no le gustan las actividades que le prepara su profesor, 21 niñas contestaron que no sobre un 13 que sí, en la segunda pregunta si les agradaba venir al colegio 23 niñas contestaron si y 11 no, cuando se les pregunta si en clase tienen amigas 20 responden si y 14 un no, y la última pregunta de si las dejan sus compañeras jugar con ellas 28 contestan si y 6 un no; aunque en algunos el si es mayor, cabe

señalar que quienes se atrevieron a contestar con un no, es la población que posiblemente presente dificultades en su relacionamiento con el grupo.



Grafico 2 Fuente: elaboración propia.

Análisis: Como se evidencia en el grafico 2, el 23% de las estudiantes dicen palabras no acorde a su edad a sus compañeras, otro 23% agreden físicamente a sus compañeras, un 18% no las incluyen en sus juegos un 15% las molestan durante las clases, un 12% les responde mal cuando alguna de sus compañeras les realiza alguna pregunta, el 9% amenazan a sus compañeras.



Grafico 3 Fuente: elaboración propia.

Análisis: Como se evidencia en el grafico 3, el 44% de las estudiantes cuando les han pegado, insultado o se han metido con ellas, lo han comentado a sus padres, el 26% no se lo dicen a nadie, el 18% a la profesora o profesor, y el 12% a una amiga.



Grafico 4 Fuente: elaboración propia.

Análisis: Como se evidencia en el grafico 4, cuando se realiza la pregunta alguna vez has: el 59% reconoce haber molestado en clase alguna compañera, el 20 % el haber ofendido a una compañera, el 15% haberle quitado alguna pertenencia a sus compañeras, y el 6% haber amenazado a una compañera.

Encuesta Docentes

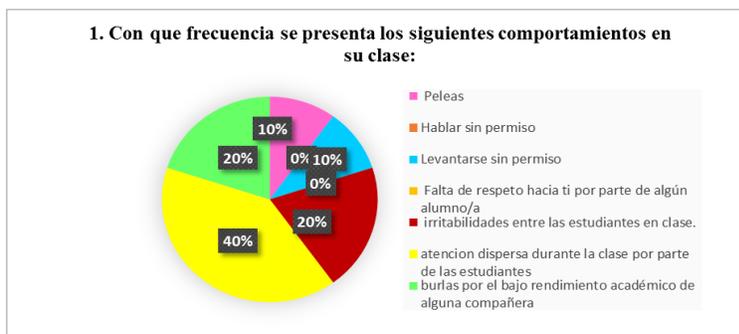


Grafico 1 Fuente: elaboración propia.

Análisis: en la corta encuesta realizada a los profesores que orientan en el grado 5c, se evidencia el siguiente resultado a la pregunta 1 Con qué frecuencia se presenta los siguientes comportamientos en su clase: el 40% de los docentes respondió que atención dispersa, 20% irritabilidad entre las estudiantes en clase, otro 20% burlas por el bajo rendimiento académico de alguna compañera, 10% se levantan si pedir permiso, 10% peleas.



Grafico 2 Fuente: elaboración propia.

Análisis: Para la segunda pregunta realizada a los docentes, Que medidas sueles tomar antes las conductas descritas?, el 50% coloca en conocimiento a coordinación de convivencia en el colegio, el 20% llama a los padres de familia, otro 20% realizan anotación en el observador del alumno, un 10% implementan el dialogo con las estudiantes, 0% no desarrollan estrategias preventivas de cooperación con todo el grupo.



Grafico 3 Fuente: elaboración propia.

Análisis: En la tercer pregunta para los docentes: como es la dinámica en su tiempo de clase con las estudiantes?, el 60% de los docentes, respondieron que existen conflictos (peleas, insultos, amenazas, intimidaciones, conductas disruptivas), el 30% expresa que hay una mala predisposición a aceptar las normas de convivencia, el 10% de las estudiantes son agresivas

Encuesta padres de familia

Grafico 1 Grafico 2 Fuente: elaboración propia.

Análisis: para los padres de familia solo se les realizo dos preguntas, como: 1. Permite usted que las niñas, participen del desarrollo de actividades relacionadas con Ludoterapia?, el 100% de los padres de familia dieron si como respuesta; en la pregunta 2. Esta de acuerdo con participar en las actividades junto con sus hijas relacionadas con Ludoterapia un 88% contestaron con un sí y un 12% con un no.



Tabla 2. Actividad número 2. Estrategia de Intervención

Figura 1. Imagen Socrative-Risoterapia.

The image shows a Socrative quiz interface for a quiz titled "RISATERAPIA". The quiz contains five questions, each with a true/false answer and a corresponding image or drawing.

1. Reírse es una función biológica necesaria para mantener el bienestar físico y mental?
 True. El arte de la risa (Hand-drawn text with a red underline).

2. La risa cura enfermedades?
 False. (Image of various smiley face emojis).

3. La risa es una reacción ante un estímulo que genera alegría o que causa gracia?
 True. (Image of a man laughing with a child).

4. La risoterapia aumenta los niveles de estrés cuando se practica a diario?
 False. (Image of two young girls laughing).

5. La risoterapia es una de las herramientas de la ludoterapia?
 True. (Image of a red banner with the word "Risoterapia" written on it).

Fuente: elaboración propia.

Nota: Cuestionario para la participación de las 34 estudiantes grado 5c, con opción de respuesta falsa o verdadera.

Tabla 2. Actividad número 2. Estrategia de Intervención

Figura 2. Respuestas cuestionario socrative Risoterapia

RISATERAPIA - Fri Jul 31 2020						
Show Names		Show Answers				
Name	Score (%)	1	2	3	4	5
ANGELINE DIAZ	100%	True	False	True	False	True
CAMILA OROZCO	100%	True	False	True	False	True
CAMILA PORTILLA	100%	True	False	True	False	True
CRISTINA NARANJO	100%	True	False	True	False	True
DAYANA TRIBULLO	100%	True	False	True	False	True
DAYANA VASQUEZ	100%	True	False	True	False	True
KAMILA PUENTES	60%	True	False	False	False	False
LAUREN ARTUNDUAIN	100%	True	False	True	False	True
MARIA JOSE CADENA	100%	True	False	True	False	True
MICHEL MORENO	80%	True	True	False	True	True
NICOL CRUZ	100%	True	False	True	False	True
NICOLLE ORTIZ	100%	True	False	True	False	True
NOWA LOPEZ	60%	True	False	True	True	False
SAHRA PARRA	80%	True	True	True	False	True
SOFIA BUENO	100%	True	False	True	False	True
SOFIA GUTIERREZ	40%	False	False	False	False	False
SOFIA LLANTEN	40%	True	True	False	True	True
SOFIA MARIN	60%	True	True	True	True	True
SOFIA NUÑEZ	60%	True	False	False	True	True
SOFIA PRIETO	40%	True	True	True	True	False
SOFIA QUIROZ	100%	True	False	True	False	True
SOFIA RUGELES	100%	True	False	True	False	True
SOLANGEL PAPANJIF	60%	True	True	True	True	True
STEFANY COLLAZOS	100%	True	False	True	False	True
TALIANA GONGORA	60%	True	True	True	True	True
TATIANA MORALES	60%	True	False	False	False	False
TATIANA SANCHEZ	80%	False	False	True	False	True
SOFIA QUIROZ	100%	True	False	True	False	True
SOFIA RUGELES	100%	True	False	True	False	True
SOLANGEL PAPANJIF	60%	True	True	True	True	True
STEFANY COLLAZOS	100%	True	False	True	False	True
TALIANA GONGORA	60%	True	True	True	True	True
TATIANA MORALES	60%	True	False	False	False	False
TATIANA SANCHEZ	80%	False	False	True	False	True
VALENTINA DONCEL	100%	True	False	True	False	True
VALENTINA GUTIERRE	60%	True	True	True	True	True
VALENTINA HURTATI	60%	True	True	False	False	True
VALENTINA MONTOY	80%	True	True	True	False	True
VALENTINA MORA	60%	True	True	True	True	True
VALENTINA RODRIGI	100%	True	False	True	False	True
XOMARA CASTRO	100%	True	False	True	False	True
Class Total		94%	68%	79%	71%	85%

Fuente: elaboración propia.

Nota: Respuestas de las estudiantes, se visualiza el porcentaje por grupo y porcentaje a nivel individual, casillas rojas, respuestas incorrectas y casillas verdes respuestas correctas.