La lúdica como estrategia para fortalecer los procesos de deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA en población habitante de calle adulta.

Andrés Leonardo Bernal Jiménez

Lic. En educación física recreación y deporte

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director:

Alejandro Diosa García

Licenciado en Psicología y Pedagogía, Magister en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., abril de 2021

Resumen

El fenómeno de la habitabilidad en calle, ha sido un tema poco abordado en varias disciplinas, es un fenómeno con que involucra diferentes sectores y actores sociales, uno de ellos es en relación al conflicto relacionado con el narcotráfico, entendiéndolo desde la complejidad de la historia de nuestro país, lo cual hace que este fenómeno sea aún más complejo de intervenir y de comprender, si bien, no toda la población que se encuentra en condición de habitabilidad en calle es consumidora de alguna sustancia psicoactiva, encontramos que según algunos estudios y censos realizados a este tipo de población si identifica que la mayor parte es consumidora de SPA.

Adicionalmente, surge el reto de relacionar a esta problemática la lúdica, comprendiendo esta como una estrategia que permita fortalecer los procesos deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA en población habitante de calle adulta; teniendo como incentivo e iniciativa el interés de algunos ciudadanos por cambiar su relación con el consumo, a partir de allí, desde el cambio de hábitos, la motivación al cambio y la perspectiva frente a la construcción de un proyecto de vida, inician un proceso desde la individualidad y desde la interacción con el otro, en espacios grupales que les permita adquirir nuevos conocimientos y estrategias que aporte de manera significativa a sus nuevos comienzos. Y a partir de esta experiencia lograr comprender e identificar como esta población adulta, atreves del juego, la actividad física y la lúdica logran avanzar de manera significativa en sus procesos de desintoxicación y deshabituación del consumo de SPA.

Palabras Claves: habitantes de calle, lúdica, deshabituación, desintoxicación, SPA.

Abstrac

The phenomenon of street habitability has been a topic little addressed in various disciplines, it is a phenomenon that involves different sectors and social actors, one of them is in relation to the conflict related to drug trafficking, understanding it from the complexity of history of our country, which makes this phenomenon even more complex to intervene and understand, although not all the population that is in a habitable condition on the street is a consumer of some psychoactive substance, we find that according to some studies and censuses made to this type of population if it identifies that the majority are SPA consumers.

Additionally, the challenge arises of relating playfulness to this problem, understanding this as a strategy that allows strengthening the cessation and detoxification processes of the consumption of SPA in the adult street population; having as an incentive and initiative the interest of some citizens to change their relationship with consumption, from there, from the change of habits, the motivation to change and the perspective against the construction of a life project, they start a process from individuality and from the interaction with the other, in group spaces that allow them to acquire new knowledge and strategies that contribute significantly to their new beginnings. And from this experience to understand and identify how this adult population, through play, physical activity and leisure, manage to advance significantly in their detoxification and withdrawal from SPA consumption.

Keywords: street dwellers, playful, cessation, detoxification, SPA.

Contenido

1. Problema 5
1.1 Planteamiento del problema 5
1.2 Formulación del problema 7
1.3 Objetivos 7
1.3.1 Objetivo General 7
1.3.2 Objetivos específicos 7
1.4 Justificación 7
2. Marco Referencial 9
2.1 Antecedentes Investigativos 9
2.2 Marco Teórico 11
3. Diseño de la investigación 15
3.1 Enfoque y tipo de investigación 15
3.2 Línea de investigación institucional 17
3.3 población y muestra 18
3.4 Instrumentos de investigación 18
4. Estrategia de Intervención 19
4.1 Esquema ruta de intervención 20
4.2 Planeación 21
4.3 Registró fotográfico 24
5. Conclusiones y recomendaciones 26
6. Bibliografía 29
7. Anexos 31
7.1 Formato diario de campo. 31

La lúdica como una estrategia para fortalecer los procesos de deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA en población habitante de calle adulta.

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El Presente PID Proyecto de Investigación Disciplinar, se desarrollará en la ciudad de Bogotá, atendiendo un fenómeno social en el cual se involucran diferentes actores y contexto sociales, partiendo de una realidad actual, que esta permeada por diferentes problemáticas individuales, familiares, sociales, económicas y políticas.

El PID, se enfocará en la población habitante de calle, ciudadanos que por diferentes razones han decidido hacer de la calle su lugar de vivienda, el espacio donde logran satisfacer sus necesidades básicas y en donde desarrollan todas sus actividades cotidianas. Ciudadanos habitantes de calle quienes actualmente se encuentra en el ciclo vital de la adultez, el cual comprende edades desde los 29 años hasta 59 años de edad.

Actualmente, Bogotá es una de las ciudades con más población en condición de habitabilidad en calle, según el séptimo (VII) censo de habitantes de calle, realizado por el DANE en articulación con la SDIS durante el mes de noviembre de 2017, identifico 9.538 Ciudadanos habitantes de calle en la zona urbana de la ciudad de Bogotá; De los censados, 8.477 son hombres y 1.061 son mujeres.

Las razones por las cuales un ciudadano toma la decisión de habitar en la calle son múltiples, sin embargo, el último censo realizado identifico que “El consumo de sustancias psicoactivas y los conflictos familiares son las dos principales razones para iniciar la vida en calle” (Secretaría Distrital de Integración Social, 2018, párr. 29)

Es así como, en el presente proyecto nos centraremos en la primera razón, tomando como punto de partida que “El 90,4% de los habitantes de calle consumen alguna sustancia psicoactiva”. (Secretaría Distrital de Integración Social, 2018, párr.30)

Este fenómeno social en la ciudad de Bogotá es atendido por la Secretaria Distrital de Integración Social, mediante la ejecución del proyecto 7757 - “Implementación de estrategias y servicios integrales para el abordaje del fenómeno de habitabilidad en calle en Bogotá” el cual tiene como como objetivo “Mitigar los conflictos sociales asociados al fenómeno de habitabilidad en calle, mejorando la calidad de vida de las personas habitantes de calle o en riesgo de estarlo” (Secretaría Distrital de Integración Social, 2020, párr. 1)

En una de las líneas de atención del proyecto se encuentran los hogares de paso, como una estrategia que brinda atención primaria a la población que decide acceder a estos servicios de manera voluntaria, espacio en el cual, logran satisfacer sus necesidades básicas y primarias, contando con el acompañamiento profesional interdisciplinario, quienes realizan diferentes acciones y actividades desde cada área profesional.

Específicamente desde el área de Educación física, se realizan actividades físicas, lúdicas, recreativas y deportivas, encaminadas al fortalecimiento de estilos de vida saludable, el manejo de la ansiedad, contribuyendo a mitigar los daños derivados de la habitabilidad en calle y el consumo de sustancias psicoactivas, fortaleciendo sus capacidades para desarrollar proyectos de vida autónomos.

A partir de ello, surge la necesidad de realizar un Proyecto de investigación, en el que se centren los procesos de deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA en esta población, atreves de estrategias lúdicas.

1.2 Formulación del problema

Partiendo de la experiencia, procesos de observación y actividades en la cotidianidad desde un rol laboral, surge la siguiente pregunta ¿Cómo aportan las estrategias lúdicas en la deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA, en los ciudadanos habitantes de calle entre los 29 a 59 años de edad, vinculados al hogar de paso Bakata?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Implementar estrategias lúdicas que fortalezcan los procesos de deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA, en ciudadanos habitantes de calle entre los 29 a 59 años de edad del hogar de paso Bakata.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Diseñar estrategias lúdicas, orientadas a los procesos de deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA.
- ✓ Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la población habitante de calle, centralizada en la relación del individuo y el proceso de deshabituación y desintoxicación frente al consumo.
- ✓ Ejecutar una propuesta de intervención con la población participante, mediante las estrategias lúdicas.

1.4 Justificación

El interés de realizar un proyecto de investigación enfocado en la población habitante de calle, surge mediante la atención continua que reciben desde los hogares de paso, los cuales se orienta al reconocimiento de las personas como sujeto de derechos y deberes fortaleciendo el ejercicio pleno de la ciudadanía; mediante esta atención social los

ciudadanos logran fortalecer hábitos de autocuidado, aportando a la transformación de imaginarios sociales y la re significación del ser.

Se realizan intervenciones que requieren del desarrollo de acciones enfocadas a mitigar factores de riesgo psicológico, social e institucional, para garantizar su salud física, mental y evitar el deterioro acelerado ocasionado por las condiciones de habitabilidad en calle.

Desde el hogar de paso Bakata, se pretende que las personas recuperen aquellos hábitos que se han deteriorado debido a las dinámicas de la habitabilidad en la calle. Así mismo, a través de procesos de introspección que buscan contribuir a la reformulación de su proyecto y al mejoramiento de su calidad de vida, a partir de la sensibilización, el desarrollo de la creatividad e imaginación, auto esquemas, fortalecimiento de rutinas, el crecimiento personal, el compromiso individual, familiar y social, reconociéndose como miembros activos de la sociedad.

Por consiguiente, a través de este escenario social, se pretende articular las acciones anteriormente mencionadas en relación con estrategia lúdicas, orientadas en actividades que permitan la deshabituación y desintoxicación del consumo de SPA. Teniendo en cuenta que mediante la lúdica los sujetos se pueden identificar como un ser social, mediante la interacción del juego en el que asumen un rol y una postura frente a una realidad social, en el cual identifican, reconocen y fortalecen sus capacidades y habilidades sociales frente a su problemática actual.

Estas son las razones por las cuales, surge el interés y la necesidad de realizar un PID que permita mejorar la calidad de vida de los ciudadanos habitantes de calle y que desde la lúdica se aporte de manera significativa en relación con el consumo de SPA.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes Investigativos

Para el presente proceso investigativo, se realizó un a análisis bibliográfico, elaborando un recolección de diferentes referentes teóricos, donde se identificaron algunos textos que contienen acercamientos a la temática en relación, en un primer proceso de búsqueda a nivel local, en la biblioteca de la Fundación Universitaria Los Libertadores, se halla una tesis, de la facultad de ciencias humanas y sociales, del programa de psicología la estudiante Wendy Carolina Lastra Beltrán, quien en el año 2019 realiza su tesis titulada: Identificación De Trastornos De La Personalidad En Hombres Y Mujeres Trans Habitantes De Calle De Un Hogar De Paso De La Ciudad De Bogotá; logrando concluir que:

> …los habitantes de calle tienen mecanismos de conductas evasivas muy marcadas en tanto que son personas muy independientes a quienes no les interesa tener una relación cercana con los demás por los constantes rechazos por parte de la sociedad y por la experiencia negativa que pudieron tener en el entorno familiar; además que han perdido todo habito de responsabilidad consigo mismos y con la sociedad, convirtiendo la inhibición social y la insuficiente tolerancia a la evaluación negativa por parte de los demás en una patología justo a inicios de la etapa adulta. (Lastra, 2019, p.84)

Otro hallazgo en la biblioteca de la Fundación Universitaria Los Libertadores, fue en relación al consumo de SPA y la lúdica, donde tres estudiantes de la especialización en pedagogía de la lúdica, realizan una tesis como opción de grado en el año 2015 la cual se llevó a cabo en Jamundí, valle, la cual se titula Prevengamos El Uso Y Abuso Del Consumo De Sustancias Psicoactivas De Manera Lúdica, realizada por Liliana Patricia Carabalí Díaz, Martha Cecilia Cortés Peña, Nelly Zapata Mezu, quienes plantean una propuesta de intervención que tiene como objetivo "Realizar los talleres con los estudiantes de las instituciones educativas de una manera lúdica" (Carabalí, et al. , 2015, p. 55)

A nivel nacional, el hallazgo frente a los referentes teóricos en relación al tema se ubica en la ciudad de Bogotá, un proceso de investigación realizado por la Universidad Católica de Colombia, en el año 2016. La cual se titula "La lúdica, como núcleos espaciales en la arquitectura social: centro social para habitantes de calle en el Voto Nacional" ejecutado por la estudiante Torres Parra, Juliana María. Este trabajo de investigación comprende

> la transformación social del niño que habita en la calle por medio de una arquitectura sensible, lúdica y flexible. Siendo un tema omitido cuando se proyecta y construye, un agravante que cada día crece más en Bogotá. No existen suficientes políticas de protección y ayuda al habitante de calle y como solución se planteará un equipamiento de transformación integral al usuario por medio de 5 estrategias de funcionalidad arquitectónica y, por medio de la lúdica lograr una reincorporación exitosa a la sociedad, esto mediante un patio de juegos, alojamiento para los infantes y sus madres, educación y trabajo (Torres, 2016 p.3)

Finalmente, a nivel internacional se halló un texto realizado en el año 2015 por la Universidad e Federal do Rio Grande do Sul, en el que hallaron la importancia de realizar un análisis sobre Definiciones de Habitante de Calle y de Niño, Niña y Adolescente en Situación de Calle: Diferencias y Yuxtaposiciones. Documento en el cual se encuentran diferentes referentes teóricos desde las miradas institucionales y los análisis de diferentes autores en contextos como los países desarrollados y en vía de desarrollo en el cual lograron concluir que:

> Hay diferencias significativas en la forma en que se define habitante de calle en los países desarrollados con respecto a los países en vía de desarrollo. En los primeros, las definiciones, por lo general, son amplias e incluyen tanto a quienes no tienen vivienda propia como a quienes viven literalmente en la calle o en instituciones de abrigo. Mientras que, en los segundos, las definiciones son más restringidas, limitándose a quienes viven en calle o a quienes viven en instituciones de abrigo especialmente diseñadas para los que han vivido en la calle (Nieto y Koller, 2015, p.15)

2.2 Marco Teórico

Durante la investigación se lleva a cabo un breve acercamiento de los conceptos relacionados con la habitabilidad en calle, el consumo de SPA y la lúdica.

En primer momento se abordará el tema en relación al fenómeno de la habitabilidad en calle, iniciando por algunas definiciones y acercamientos al mismo.

Uno de las principales aproximaciones al concepto de habitante de calle es el que concibe como: “persona sin distinción de sexo, raza o edad que hace de la calle su lugar de

habitación ya sea de forma permanente o transitoria y, que ha roto vínculos con su entorno familiar" (El Congreso de Colombia, 2013, p.1) mediante la ley 1641 de 2013.

Así mismo, la habitabilidad en calle es considerada como un fenómeno social, ya que incide y afecta a todos los actores sociales, es así como, la Política Pública Distrital para el Fenómeno de la habitabilidad en calle, a través del decreto 560 (Secretaria Distrital de Integración Social, 2015, p. 53) refiere que el fenómeno "será comprendido como el conjunto de dinámicas sociales, culturales, ambientales, económicas y políticas que generan relaciones desiguales de poder afectando la garantía efectiva de los Derechos de las Ciudadanas y Ciudadanos Habitantes de Calle o en riesgo de habitar la calle"

Las diferentes dinámicas que surgen a raíz de este fenómeno social, inciden totalmente en la vulneración de derechos de esta población, si bien hay muchos derechos fundamentales los cuales se ven afectados por vivir en esta condición, la recreación, la cultura y el deporte también se ven vulnerados teniendo en cuenta su situación. Es así como mediante los diferentes servicios sociales se pretende garantizar los derechos de la población, brindando espacios de interacción, mediante actividad física, rutinas de acondicionamiento físico, actividades lúdica recreativas y deportivas. Las cuales aporten a mejorar sus condiciones de vida, su relación con los otros y sus procesos frente al consumo de SPA.

En relación con el fenómeno, si bien no todos los ciudadanos habitantes de calle son consumidores de alguna sustancia psicoactiva SPA, la mayoría lo son, como lo evidenciaba el censo en apartados anteriores, es por ello la importancia de hacer énfasis frente a este tema.

La adicción a las drogas o el alcohol es definida por la Organización Mundial de la Salud (1994) como:

> Consumo repetido de una o varias sustancias psicoactivas, hasta el punto de que el consumidor (denominado adicto) se intoxica periódicamente o de forma continua, muestra un deseo compulsivo de consumir la sustancia (o las sustancias) preferida, tiene una enorme dificultad para interrumpir voluntariamente o modificar el consumo de la sustancia y se muestra decidido a obtener sustancias psicoactivas por cualquier medio (p.13)

Es allí, con este panorama, cuando el ciudadano abandona sus actividades diarias y cotidianas, buscando la manera de obtener las sustancias para su respectivo consumo convirtiéndose/ en su prioridad diaria, evidenciando deterioro físico y en algunos casos cognitivo frente al uso y abuso de las sustancias. Se empieza a evidenciar abandono de sus hábitos de autocuidado, deterioro en los vínculos familiares, pérdida del sentido de vida e incumplimiento en sus responsabilidades y actividades.

En cuanto a los procesos de desintoxicación frente al consumo de SPA, se entiende como un “proceso mediante el cual una persona deja de sufrir gradualmente los efectos de una sustancia psicoactiva” (OMS, 1994, p.31) aunque la población en los diferentes servicios sociales es flotante mediante la modalidad hogar de paso, algunos logran permanecer en sobriedad varios días seguidos, tiempo en el que consiguen desarrollar diferentes actividades, desde la intervención conjunta del equipo interdisciplinario y mediante diferentes actividades físicas, lúdicas y recreativas que les permita aportar de meneara significativa a la calidad de este tiempo y a incentivar en sus procesos de desarrollo personal.

Por otro lado, en relación con la lúdica se toma como una estrategia para fortalecer los procesos anteriormente mencionados, teniendo en cuenta que la lúdica permite métodos de aprendizaje y de interacción entre las subjetividades. Posicionando la lúdica como:

> La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, s.f. parr. 1)

Mediante la experiencia se ha logrado evidencia como los ciudadanos habitantes de calle van perdiendo, olvidado y abandonando el interés por la lúdica y sus capacidades frente a la creatividad. Es así como, se incentiva a la participación en procesos lúdicos que aporten al sentido de su vida, mediante un aprendizaje colaborativo, incidiendo en sus procesos de deshabituación y desintoxicación.

Adicionalmente, cuando se tratan temas y acercamientos al concepto de lúdica, pensamos que hace parte de un proceso neto de la infancia, en el momento de la adultez que es el ciclo vital al cual pertenece la población, estos procesos lúdicos han ido perdiendo sentido de acuerdo a sus cotidianidades, es por ello que citamos a Domínguez, 2015 quien refiere que “El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte” (p.12) y es a partir de allí que se da inicio a este tipo de procesos lúdicos orientados a esta población,

teniendo en cuanta la amplitud de las estrategias lúdicas a las cuales se pueden recurrir para dar cumplimiento al objetivo.

Como menciona Posada (2014) “Una actitud lúdica conlleva curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío” (p.27) y es esta actitud lúdica que se pretende recuperar en el ciudadano habitante de calle, para que mediante la misma, logre adquirir conocimientos prácticos, de interacción, socialización y de aprendizajes orientados a fortalecer su iniciativa frente a su deshabituación del consumo.

> Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos. (Posada, 2014, p.28)

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Desde la metodología, esta investigación se fundamentada por el enfoque cualitativo por cuanto se basa en las características observadas, en donde se busca de manera periódica con las actividades mejorar la deshabituación y desintoxicación del consumo de spa describiendo los resultados que se tiene con cada una.

El presente PID, se desarrolla desde el enfoque cualitativo, fundamentado en el autor (Sampieri, 2006) quien define este enfoque como:

> Un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorguen) (p.50)

Teniendo en cuenta lo anterior, mediante la observación logramos comprender la interacción de la población en sus diferentes ambientes y contextos, allí se identifica desde lo naturalista, las interacciones entre este tipo de población, su relación con los otros el entorno y con las sustancias, de una manera subjetiva.

Desde lo interpretativo, lograr identificar el sentido y el significado en la construcción de la relación del sujeto con la sustancia, observando también de que manera apropia y se adaptan a las estrategias lúdicas en pro de re significar esta construcción y logren procesos de deshabituación y desintoxicación de consumo de SPA.

Una de las características fundamentales del enfoque cualitativo es que según (Sampieri, 2006) “La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (p.49) Desde las estrategias lúdicas, a través de la realización de diferentes actividades, se recolectaron datos basados en la realidad que vive el fenómeno de la habitabilidad en calle y en su dinámica frente a el consumo de SPA, en el cual los participantes centrales son los ciudadanos habitantes de calle.

Recolectar datos desde una mirada cualitativa, centrada en lo subjetivo, permite tener una visión más amplia y significativa frente a la realidad de cada uno, darle sentido a su experiencia de vida que permiten tener una percepción más amplia frente al fenómeno de la habitabilidad en calle y cómo surgen procesos diferentes frente a la relación con el consumo.

Asimismo, desde este enfoque se realizará un estudio descriptivo, teniendo en cuenta que "Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis" (Danhke, 1989), citado por (Sampieri, 2006, p.102), es así como, desde la presente se realizara una descripción frente a las estrategias lúdicas en pro de los procesos de deshabituación y desintoxicación de consumo de SPA de la población en mención.

Ya que, la "Investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población" (Sampieri, 2006, p.103) y es ello lo que se logra mediante el presente estudio, describir de manera de talla desde la subjetividad y el enfoque cualitativo como la población habitante de calle asume e interpreta este tipo de estrategias lúdicas y como desde las mismas logran avanzar en sus procesos en relación al consumo.

3.2 Línea de investigación institucional

El presente proyecto se basa en la línea de investigación institucional denominada "Evaluación, aprendizaje y docencia" la cual se fundamenta y hace mayor énfasis en los procesos evaluativos en los diferentes contextos en los que emergen este tipo de procesos investigativos. Desde esta realidad social la evaluación constante permite la creación de

nuevos conocimientos, la acción de desaprender y aprender desde la realidad de cada sujeto y su relación con el otro, con la comunidad y consigo mismo. A partir de este significativo proceso de evaluación permite tener una visión más amplia de un fenómeno social en un ambiente educativo, que permita una comprensión más amplia, una manera de construir nuevos abordajes, construir estrategias y política sociales que aporten significativamente a estas poblaciones vulnerables.

3.3 población y muestra

Esta propuesta se desarrollará en el hogar de paso Bakata de la secretaria de integración social, donde se brinda atención social a 150 ciudadanos habitantes de calle. Lugar donde las acciones se dirigen al desarrollo y participación de actividades lúdicas, pedagógicas y formativas guiadas por el plan de atención institucional con el objetivo de fortalecer la atención social, la inclusión social, el ejercicio de la ciudadanía y la reducción del daño frente al consumo de SPA y la habitabilidad en calle. La muestra se realizará con 20 ciudadanos habitantes de calle, que pertenecen al ciclo vital de la adultez; quienes se vincularan a diferentes acciones lúdicas mediante le ejecución te talleres y actividades.

3.4 Instrumentos de investigación

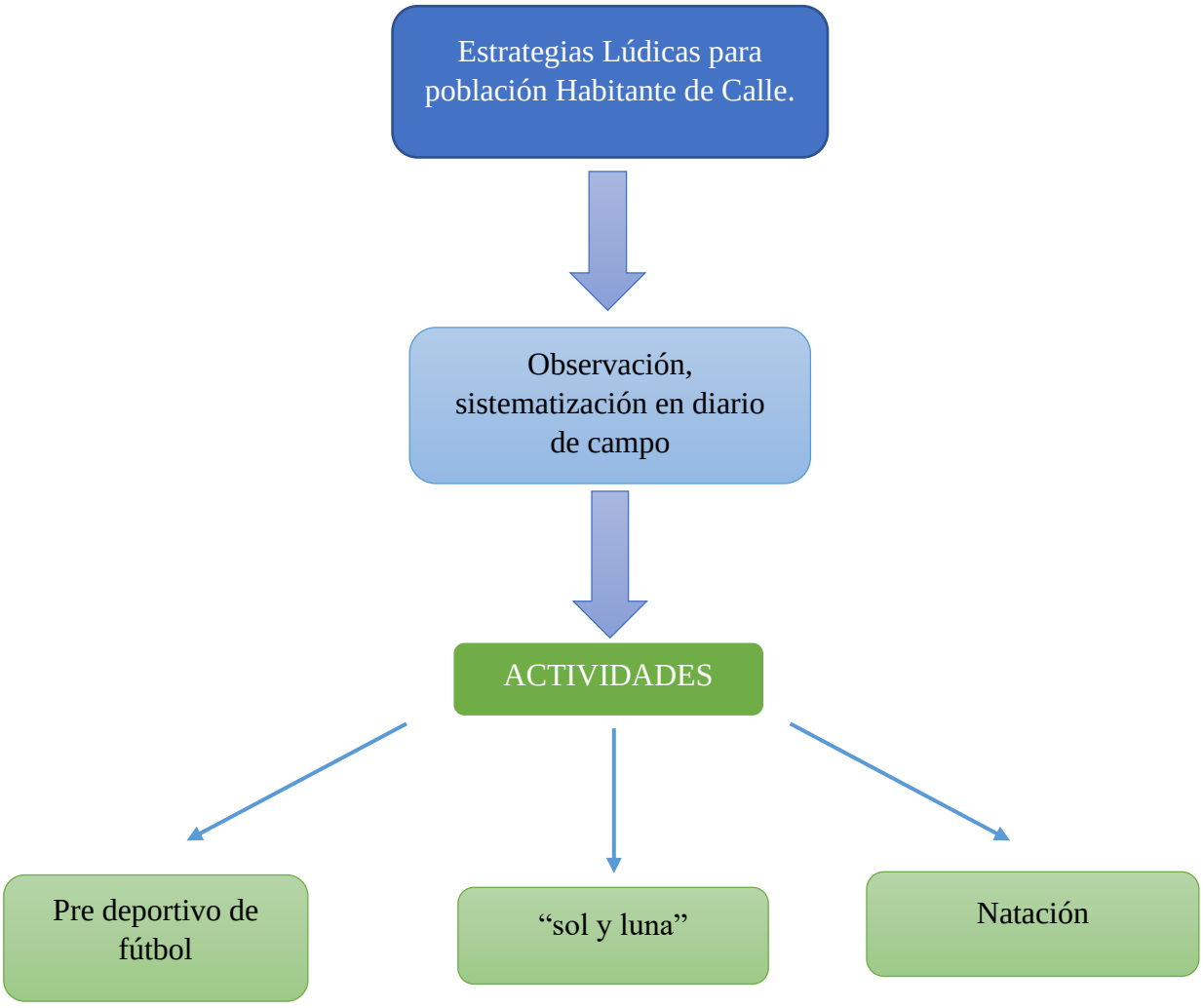
Para el presente PID, se implementará la observación cualitativa, teniendo en cuenta que la misma consiste es una “técnica de recolección de datos consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan” (Sampieri,2006 p.374). Atreves de dichas estrategias lúdicas, lograr evidenciar los comportamientos que emergen en la población habitante de calle en relación al consumo de SPA.

Así mismo, esta observación cualitativa se registrará en el instrumento denominado diario de campo (anexo adjunto). En el cual se realizará un registro detallado en relación a las conductas de los ciudadanos, sus actitudes, sus percepciones, sus reacciones ante cada actividad en la que logren vincularse, un proceso que permita evidenciar la adherencia al proceso, el momento de partida y el registro de la evolución en relación a significancia de las estrategias lúdicas en relación a la problemática expuesta.

4. Estrategia de Intervención

El presente proyecto de intervención, se llevará a cabo en el hogar de paso bakatá. Se realizará con algunos Ciudadano habitantes de calle que tiene como iniciativa realizar un proceso de desintoxicación y deshabituación del consumo de SPA; a partir de allí, se consolidara un grupo de 20 personas, con el que se desarrollaran las estrategias lúdicas, mediante la ejecución de diferentes actividades dando cumplimiento al objetivo general y específicos ya planteados, así mismo, mediante la utilización del diario de campo el cual se aplicara en cada una de las actividades.

4.1 Esquema ruta de intervención



4.2 Planeación

ACTIVIDAD 1: 8 febrero 2021	Pre deportivo de futbol
RECURSOS:	Balones, platillos y petos
POBLACIÓN:	ciudadanos habitantes de calle de 28 a59 años.
TIEMPO:	45 minutos
DESARROLLO:	**Fase inicial:** calentamiento actividad rompe hielos futbol tenis; el objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al campo contrario para que el equipo contrario no lo pueda devolver. El balón sólo se puede tocar con los pies, los muslos o la cabeza. Se permite que de un máximo de 3 golpes en nuestro campo antes de pasarlo al otro. El balón se pone en juego mediante un golpe con el pie, con trayectoria bombeada. **Fase central:** Todo el grupo dentro de la cancha, los jugadores se distribuyen, dos participantes intentaran robar el balón a los demás que van a pasárselo a dos toques entre ellos. El que tire el balón fuera de la cancha pasa a ser perseguidor del balón, el que falle el pase o toque el balón más dos veces también, después dividimos el grupo por equipos de 5 participantes los cuales se enfrentan entre sí, se juega a dos goles o 10 minutos, si se comete algina infracción el participante deberá detener el juego resolver el conflicto y salir del campo de juego por un minuto **Fase final:** Vuelta a la calma con trote continuo por 2 minutos en el espacio en donde se trabajó, estiramiento por segmentos corporales en orden ascendente mantenidos por 30 segundos.

ACTIVIDAD 2: 15 febrero 2021	Sol y luna
RECURSOS:	Cancha
POBLACIÓN:	ciudadanos habitantes de calle de 28 a59 años.
TIEMPO:	45 minutos
DESARROLLO:	**Fase inicial:** Actividades, acciones o movimientos dosificados y ordenados de baja intensidad que preparan al organismo a un mejor rendimiento, debiendo involucrar los músculos y principales articulaciones, para favorecer la elevación gradual de la temperatura corporal, la frecuencia cardiaca y respiratoria **Fase central:** Las parejas se colocan sentadas dándose la espalda en el medio de la cancha, los que están sentados en una dirección son el sol y los otros son la luna, así mismo según indique en voz alta el facilitador, unos saldrán persiguiendo a tocar la espalda de los otros (sol. Los soles escapan y las lunas persiguen y viceversa). Cada alumno irá sólo a por su pareja, que se salvará al llegar al final de la cancha o a un límite señalado. Gana el que consiga tocar 3 veces a su pareja. **Anotaciones y consejos.** Insistir en que solamente se corre en línea recta: uno no se puede desviar ni cruzarse con otros compañeros. **Variantes.** Saliendo desde diferentes posiciones, enfrentados y en cuadrúpeda, tumbados boca arriba, **Fase final:** Acciones motoras para disminuir los valores de la frecuencia cardiaca, respiratoria y temperatura corporal, además de relajar los músculos, movimientos lentos y pausados, alternándolo con respiraciones profundas.

ACTIVIDAD 3: 22 de febrero 2021	Natación
RECURSOS:	gorros, trajes de baño, piscina
POBLACIÓN:	ciudadanos habitantes de calle de 28 a59 años.
TIEMPO:	45 minutos
DESARROLLO:	**Fase inicial:** Ejercicio de calentamiento para nadar está orientado a mover las articulaciones y que, así, estén preparadas para la posterior práctica en el agua. Se dispondrá al grupo para hacer lo siguiente: Rotaciones de brazos: deberán mover el hombre hacia atrás y hacia adelante. Puedes hacerlo de uno en uno y, después, los dos a la vez para conseguir un mayor calentamiento Balanceo de brazos: ahora, pueden mover los brazos cruzándolos por delante del cuerpo y por atrás para que se vuelvan más flexibles y ágiles Balanceo de piernas: harán lo mismo con las piernas moviendo una hacia adelante y atrás y, después, moviendo la otra Movimiento de cuello: tendrán que mover el cuello haciendo rotaciones para destensar las cervicales y evitar tirones **Fase central:** supervivencia en el medio acuático: Se trabaja la familiarización, respiración, flotación y propulsión a través de tareas específicas para conocer el medio y afianzar la confianza personal. De igual manera autonomía de movimiento en el medio acuático con libertad de movilidad: Se realizan desplazamientos, giros, saltos, lanzamientos y recepciones, en sesiones lúdicas **Fase final:** Se realizará nado de forma relajada para Llevar la frecuencia cardíaca a niveles normales o cercanos a éstos y de descongestionar y relajar los músculos a través de estiramientos profundos y prolongados de los grupos musculares que han estado implicados a lo largo de la sesión.

4.3 Registró fotográfico

ALMACEN

ALMACEN

5. Conclusiones y recomendaciones

Mediante la ejecución del presente proyecto, se logran llegar a algunas conclusiones frente a la importancia de las estrategias lúdicas en pro de este tipo de población. Es así como, en el desarrollo de las actividades se logró el cumplimiento del objetivo planteado y la construcción de nuevos conocimientos y saberes en relación al tema. En este orden de ideas se logra concluir que:

- ✓ Durante las actividades lúdicas que se realizaron los ciudadanos lograron tomar conciencia frente a la importancia de realizar este tipo de actividades, las cuales les permitieron bajar los niveles de ansiedad y así mismo trabajar la deshabituación y el consumo de SPA.
- ✓ Mediante las mismas estrategias lúdicas, se implementaron temáticas en relación al manejo del tiempo libre, relación consigo mismo, desde el reconocimiento de su cuerpo y de su ser, adicionalmente, el reconocimiento del otro como sujeto, fortaleciendo la interacción con los otros y el entorno, basada en el respeto, la comunicación y el trabajo en equipo. Ello nos permite concluir que mediante la lúdica se logran romper barreras en torno a diferentes temas, en este caso brindando herramientas que facilite y posibiliten dichos procesos en relación al consumo de SPA.
- ✓ Las estrategias lúdicas, aparte de contribuir de manera significativa en relación al consumo de SPA de los ciudadanos, se logró evidenciar que también aporta en gran medida a la potencialización de sus capacidades físicas, locomotoras y manipulativas.

- ✓ Mediante la implementación de las estrategias lúdica se observó que los ciudadanos tienen mayor participación y adherencia a este tipo de actividades que les permite mejorar su capacidad y acondicionamiento físico. Evidenciando que ello aporta también a sus procesos frente al autoestima y autocuidado, que debido a su condición de consumo y habitabilidad en calle van descuidando de manera progresiva.
- ✓ Finalmente fue muy significativo contar con la participación activa de la población, motivar en incentivar en ellos un cambio frente al consumo de SPA, el lograr el reconocimiento de las consecuencias a nivel físico y cognitivo que ello acarrea, generar el interés de realizar un proceso de deshabituación y desintoxicación de las sustancias, mediante ejercicios corporales y actividades físicas; promover la participación en contextos que les faciliten la interacción con los otros y mediante la lúdica fortalecer conceptos a nivel personal. Fue una experiencia desde la construcción del aprendizaje colaborativo, desde la experiencia individual de cada ciudadano partiendo del contexto de su realidad. Una construcción mutua de saberes desde la particularidad de cada uno. Poner en contexto los referentes frente a la lúdica y hacer de ella una experiencia que aporte significativamente a la vida de una persona.

Finalmente, se proponen las siguientes recomendaciones que surge desde esta intervención:

- ➢ Se considera importante continuar implementando estrategias lúdicas que permitan fortalecer dichos procesos de desintoxicación y deshabituación frente al consumo de SPA. Continuar construyendo actividades lúdicas que permita a la población mayor motivación y adherencia al proceso de cambio; así mismo, se recomienda la

implementación de estrategias lúdicas para el abordaje de diferentes temáticas de difícil manejo, teniendo en cuenta que mediante la lúdica en los adultos se permite tener mayor interés y participación.

- Se recomienda promover los procesos investigativos y de intervención en estos contextos de poblaciones vulnerables, teniendo en cuenta que en el estudio bibliográfico es muy escasa la información que se logra obtener frente a la población habitante de calle y la lúdica.

6. Bibliografía

Carabalí, Liliana. Cortés, Martha. Y Zapata, Nelly. (2015).*Prevengamos El Uso Y Abuso Del Consumo De Sustancias Psicoactivas De Manera Lúdica* (Tesis posgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Jamundí, Valle.

Domínguez, Claudia. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada.* Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. México.

El Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1641 de 2013.* Bogotá.

Gomez, E (2014) *Sobre El Sujeto, El Denominado "Habitante De Calle" Y El Psicoanálisis* (Tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.

Jiménez, Carlos A, (2021, 15 de enero) Ensayo: la inteligencia lúdica. Recuperado de https://ludicacolombia.com/inteligencia-ludica/

Lastra, Wendy. (2019). *Identificación De Trastornos De La Personalidad En Hombres Y Mujeres Trans Habitantes De Calle De Un Hogar De Paso De La Ciudad De Bogotá.* (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.

Nieto, C., & Silvia, K. (2015). *Definiciones de Habitante de Calle y de Niño, Niña y Adolescente en Situación de Calle: Diferencias y Yuxtaposiciones.* Universidad e Federal do Rio Grande do Sul. (24,02,2021) Recuperado de http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358943649005

Organización Mundias de la Salud. (1994). *Glosario de términos de alcohol y drogas.* Recuperado de:

https://www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica, (tesis de maestria)* http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf

Sampieri, Roberto (2006). *Metodología de la investigación cuarta edición.* Mexico, D.F: mc graw hilli interamericma editores, sa de c.v.

Secretaría Distrital de Integración Social . (13 de 03 de 2018). *Según el censo, Bogotá tiene 9.538 habitantes de calle*. Obtenido de Secretaría Distrital de Integración Social : http://www.integracionsocial.gov.co/index.php/noticias/98-noticias-adultez/2358-segun-el-censo-bogota-tiene-9-538-habitantes-de-calle

Secretaría Distrital de Integración Social . (2020). *proyecto 7757*. Obtenido de Secretaría Distrital de Integración Social : https://www.integracionsocial.gov.co/index.php/atencion-ciudadana/noticias-rss-sind/35-entidad/proyectos/4024-proyecto-7757-implementacion-de-estrategias-y-servicios-integrales-para-el-abordaje-del-fenomeno-de-habitabilidad-en-calle-en-bogota

Secretaria Distrital de Integración Social. (2015). *Decreto 560 de 2015: Política Pública para el Fenómeno de la Habitabilidad en Calle.* Bogotá

Torres Parra, Juliana María. (2016). *La lúdica, como núcleos espaciales en la arquitectura social: centro social para habitantes de calle en el Voto Nacional.* (trabajo de investigación) Universidad Catolica de Colombia, Bogotá, Colombia.

7. Anexos

7.1 Formato diario de campo.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

Fecha	
Lugar	
Investigador	
Objetivo especifico	
Actividad	
Asistentes:	

Desarrollo	**Reflexión de la acción**
Momento 1: Narrar emociones, sensaciones, situaciones que surgen en el momento.	Reflexión sobre la acción realizada. Análisis