

**El juego como metodología de aprendizaje significativo en adolescentes policonsumidores
en riesgo de habitabilidad en calle**

Elvis David Sánchez Fajardo

Administrador deportivo

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

Director

Julián Andrés Alonso González

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., octubre de 2022

Resumen

Este proyecto de intervención disciplinar busca la creación e implementación de una escalera de acondicionamiento físico que permita fortalecer la participación activa y el interés de los adolescentes policonsumidores, con riesgo de habitabilidad de calle beneficiarios del Instituto Distrital para la Protección de la niñez y la juventud de la ciudad de Bogotá, D, C en los procesos académicos por medio de la estructuración de actividades lúdicas que disminuyan su riesgo de habitabilidad en calle, así como también optimicen sus habilidades para la vida, vinculando cada una de las actividades propuestas con la transformación social direccionadas al aprendizaje significativo, en donde sean los adolescentes los responsables de la adquisición de su propio conocimiento vinculando estos procesos con su entorno de interacción social .

Palabras claves

Juego, metodología, aprendizaje, adolescencia

Abstract

This disciplinary intervention project seeks the creation and implementation of a physical conditioning ladder that allows strengthening the active participation and interest of polydrug adolescents, at risk of street habitability, beneficiaries of the District Institute for the Protection of children and youth of the city of Bogotá, D, C in the academic processes through the structuring of recreational activities that reduce their risk of living on the street, as well as optimize their life skills, linking each of the proposed activities with social transformation aimed at meaningful learning, where adolescents are responsible for the acquisition of their own knowledge, linking these processes with their environment of social interaction.

Tabla de contenido

| | Pág. |
|--|------|
| 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 | 16 |
| 3.3 Población y muestra | 16 |
| 3.4 Instrumentos de investigación | 17 |
| 4. Estrategia de intervención | 18 |
| 5. Conclusiones y recomendaciones | 22 |
| Referencias..... | 24 |
| Anexos..... | 25 |

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Según el artículo “Política Pública Social para Habitantes de la calle 2021-2031” publicado por Ministerio de Salud y Protección Social en el mes de abril de 2021, en la ciudad de Bogotá D, C se identificó que un total de 9.538 habitantes corresponden a la población habitante de calle de la ciudad. De donde los niños, niñas y adolescentes, incluyendo el rango de edad de 19 años, representan el 2,9% en Bogotá D.C, es decir que en total son 633 habitantes de calle de donde podemos concluir que el 77% son hombres y el 23% son mujeres. El mayor número de personas dentro de este grupo etario se encuentra entre los 15 y 19 años, grupo en el que los hombres representan el 78% y las mujeres el 22%. (Ministerio de Salud y Protección Social, 2021) Cabe resaltar que con el transcurrir del tiempo se presenta una variación en el grupo etario de la población mencionada, así como en las sustancias psicoactivas consumidas por los mismos.

Es debido a esto que nuestro grupo poblacional enmarca a los adolescentes policonsumidores en riesgo de habitabilidad en calle, beneficiarios del Instituto Distrital para la Protección de los niños y la juventud de la ciudad de Bogotá, D, C. pertenecientes a la Unidad de Protección Integral Molinos, cuya población objeto cuenta con 15 adolescentes con edades que oscilan entre los 14 y 18 años. Así mismo cabe resaltar que el instituto mencionado anteriormente enmarca la siguiente oferta de valor “Cada niño, niña, adolescente y joven, será considerado en su individualidad y entorno, y contará con una pedagogía de vida que potencialice sus talentos, inspire transformación en su vida y genere oportunidades productivas”.

Siendo este último un gran motivante para elegir este tipo de población y de ubicación a desarrollar como eje principal de este proyecto de intervención disciplinar, por tal motivo se realizó un proceso de observación directa de los procesos académicos, situaciones convivenciales y situaciones personales desarrolladas por los adolescentes dentro de esta Unidad de Protección Integral.

En donde se vinculan sus procesos de aprendizaje con su entorno de desarrollo personal, de dicha observación podemos deducir la poca escolaridad de los mismos, las dificultades de aceptación social que con lleva este tipo de población, la falta de permanencia en entornos académicos, el poco manejo emocional, las afectaciones familiares y así mismo la versatilidad artística en los mismos.

Cabe resaltar así mismo que debido a la vulnerabilidad de derechos en la que se encuentran los adolescentes presentan dificultad de adaptación y de seguimiento de normas, niveles de ansiedad alto y poca capacidad en la resolución de conflictos. Por otro lado se evidenció la falta de estrategias lúdico pedagógicas en los procesos de aprendizaje de los adolescentes, en donde fue muy notoria la implementación de la pedagogía tradicional siendo los adolescentes agentes pasivos de su propio proceso de aprendizaje y el método de aprendizaje conductista en donde es el docente el encargado de suministrar el conocimiento, por ende los adolescentes no se vinculan de manera eficaz y óptima en sus procesos académicos, mostrando poco interés por la superación de retos y dificultado su proceso de desarrollo integral.

Por este motivo surge la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje desde la lúdica y el juego que potencialicen los procesos académicos de los adolescentes teniendo como fin el aprendizaje significativo e integral y la disminución de barreras académicas; reduciendo de este modo las falencias en los procesos de enseñanza aprendizaje. Basándonos en la fundamentación de la lúdica y el juego como ejes principales de cada uno de los espacios académicos, potencializando un aprendizaje constructivista basado en la didáctica, que le permita la interacción directa a cada uno de nuestros agentes poblacionales.

Para esto se establecerá una relación cercana del individuo con su espacio de interacción directa con el fin de articular y recuperar cada una de las etapas de desarrollo y crecimiento adecuado ya que esta es otra de las dificultades encontradas, lo anterior debido a las dinámicas de calle adquiridas en los adolescentes.

Como consecuencia se analizarán las metodologías de aprendizaje empleadas en los diversos espacios académicos y se implementarán estrategias de aprendizaje desde la lúdica y el juego con el fin de tener como resultado la dinamización de los espacios pedagógicos potencializando un aprendizaje significativo integral que le brinde las herramientas a los adolescentes para la construcción de su propio aprendizaje desde un punto de vista de transformación social en donde no solo el adolescente realice un cambio de rutinas en sociedad, si no a su vez sea un agente de cambio activo capaz de brindar estrategias de cambio social desde su espacio de interacción inmediato.

1.2 Formulación del problema

¿Qué estrategias lúdicas y de juego se pueden implementar como metodología de aprendizaje significativo en adolescentes policonsumidores, en riesgo de habitabilidad en calle, beneficiarios del Instituto Distrital para la protección de la niñez y la juventud para facilitar los procesos de aprendizaje?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia lúdica como metodología de aprendizaje de la educación física enfatizando en el fortalecimiento del rendimiento físico en adolescentes policonsumidores, en riesgo de habitabilidad en calle, beneficiarios del Instituto Distrital para la protección de la niñez y la juventud para facilitar los procesos de aprendizaje.

1.3.2 Objetivos específicos

- ❖ Indagar las estrategias pedagógicas utilizadas en los procesos de aprendizaje de los adolescentes policonsumidores en riesgo de habitabilidad en calle para facilitar los procesos de aprendizaje.
- ❖ Diseñar una estrategia lúdica como metodología de aprendizaje significativo para facilitar los procesos académicos desde el área de educación física.
- ❖ Aplicar el juego de la escalera como metodología de aprendizaje significativo fortaleciendo el rendimiento físico.

1.4 Justificación

Partiendo de un proceso de observación directa en el Instituto Distrital para la protección de la niñez y la juventud se evidenció la falta de estrategias lúdico pedagógicas en los procesos de aprendizaje de los adolescentes, en donde fue muy notoria la implementación de la pedagogía tradicional siendo los adolescentes agentes pasivos de su propio proceso de aprendizaje y la aplicación del método de aprendizaje conductista en donde es el docente el encargado de suministrar el conocimiento.

Por tal motivo surge la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje desde la lúdica y el juego que potencialicen los procesos académicos de los adolescentes teniendo como fin el aprendizaje significativo e integral, en donde sean los adolescentes los responsables de la adquisición de su propio conocimiento vinculando estos procesos con su entorno de interacción social optimizando su desarrollo como gestores de transformación desde los contextos socio culturales de los mismo, disminuyendo algunas falencias en los espacios académicos de los mismos.

Dentro de este proyecto de intervención disciplinar tenemos el juego como eje principal para la dinamización de los procesos de aprendizaje razón por la cual es importante citar a Moreno cuando enmarca que “El juego es algo esencial a la especie humana, me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura” (Moreno, 2019) .

Por otro lado, según lo menciona Mariotti Putton (2021) El proceso de enseñanza del aprendizaje con el juego ofrece un desarrollo saludable y armonioso. Cuando juegan, los niños se vuelven más independientes, su sensibilidad visual y auditiva se vuelve más aguda, aprenden a valorar la cultura popular, las ocurrencias de agresividad disminuyen, mejoran la imaginación y con ella fluye la creatividad, equilibran su inteligencia emocional y aumentan la capacidad de crecimiento mental y adaptación social. (Putton, 2021) mencionamos la anterior cita para enmarcar que los adolescentes de nuestra población objeto desde sus dinámicas de calle han saltado sus etapas de desarrollo dejando de lado la interacción social con el prójimo, el juego, la recreación e incluso los espacios escolares; es por esto que es tan importante crear una estrategia lúdica que les permita involucrar sus procesos académicos con su desarrollo integral.

Estas estrategias se implementarán por medio de actividades lúdicas y de juego en los procesos académicos con el fin de facilitar el desarrollo y la adquisición del aprendizaje, dinamizando los espacios mencionados anteriormente.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En los últimos años se han realizado algunos procesos investigativos con relación al contexto social y a la interacción de la población en riesgo de habitabilidad en calle en donde se enmarcan algunas características propias de este grupo poblacional y problemáticas de la misma, por esto es importante para nuestro proyecto realizar el análisis de algunas problemáticas propias de esta población.

Por esto realizamos la mención del proyecto de investigación encontrado en la biblioteca de la Fundación Universitaria Los Libertadores, **“La lúdica como estrategia para fortalecer los procesos de deshabitación y desintoxicación del consumo de SPA en población habitante de calle adulta”** Realizado por el Lic. En educación física recreación y deporte Andrés Leonardo Bernal Jiménez en el año 2021. El cual tiene como objetivo Implementar estrategias lúdicas que fortalezcan los procesos de deshabitación y desintoxicación del consumo de SPA, en ciudadanos habitantes de calle entre los 29 a 59 años de edad del hogar de paso Bakata. De donde se tiene como situación problemática el consumo de sustancias psicoactivas, ya que según un análisis relacionado en este mismo proyecto hace énfasis a que el 90,4% de los habitantes de calle consumen alguna sustancia psicoactiva, por lo tanto, según el Autor del proyecto de investigación surge la necesidad de realizar un proyecto de intervención, en el que se centren los procesos de deshabitación y desintoxicación del consumo de SPA en esta población, a través de estrategias lúdicas. Así mismo se puede recalcar que según el autor una de las conclusiones relevantes de este proyecto es que “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. (Jimenez, 2021). Esto último se relaciona con el objetivo de este proyecto ratificando la importancia de la implementación de estrategias lúdico pedagógicas en los diversos procesos de aprendizaje. Del mismo tomamos como fuente de investigación la monografía **“Habitante de Calle en Bogotá”** realizada por Wilson Martin Barreto (2020) en donde se tiene como objetivo. “Analizar las implicaciones sociales que ha conllevado el hacinamiento de habitante de calle

teniendo como referente el cartucho y la calle del Bronx y las consecuencias de su reubicación en las nuevas zonas habitadas por los habitantes de calle en Bogotá, con el fin de evidenciar el impacto social, económico y de seguridad”. (Barreto, 2020) en este documento se realiza un análisis de características más propias desde la gestión pública con población habitante de calle tomando aspectos psicológicos, educativos, sociales y de salud como puntos clave a trabajar con este tipo de población para debilitar la brecha entre esta población y su interacción con la ciudadanía, teniendo como conclusión la importancia de “crear un ambiente armónico entre los habitantes de calle y la población en general por medio de metodologías psicosociales que se enfaticen en el desarrollo de la comunidad y la organización popular, así como en la búsqueda de un punto de unión entre la acción comunitaria, desarrollo y organización civil; Esto hace referencia a un área de intervención en psicología comunitaria, la cual podría ayudar en el proceso de convivencia mencionado anteriormente. Si se lograra esto se fortalecerían otros factores que consolidarían el proceso como lo son la salud y la educación comunitaria”. (Barreto, 2020)

Por otro lado, se realizó también el análisis de una ponencia realizada en la ciudad de Argentina el cual se titula **“Espacio público, juego e inclusión: Una mirada desde la Educación Física”**, realizada por Olguín Jesús Domingo en el año 2019. En la cual se realiza una vinculación directa del desarrollo del juego con los espacios públicos desde aspectos propios de la educación física, Así mismo enmarca la posibilidad y accesibilidad que se tienen para prácticas de lúdica y de juego según los contextos socio culturales o demográficos en que se encuentren. Tal como lo menciona el autor “Todo el mundo juega, pero la manera en que el juego puede ser llevado a cabo da la posibilidad de integrar a los diferentes grupos para una coexistencia o mezcla de los mismos”, por otro lado, enmarca que “los espacios públicos son el espejo del grado de ludicidad, de las diferentes formas de ocio y modos de recrearse de una sociedad, como así también, lugares de representación ciudadana. Saber diferenciar el cuándo se juega y cuándo no, cómo también de qué manera debo encarar el juego (modo de jugar) en estos espacios”. (Olguin, 2019) . Hacemos relación a la anterior ponencia, mencionando que esta nos vincula a la importancia del desarrollo del juego desde aspectos del entorno social de la población objeto de este proyecto, vinculando el juego desde el enfoque de la educación física no solo en espacios cerrados sino en espacios propios de desarrollo social, creando de este modo un vínculo de cercanía entre el sujeto y su espacio de interacción, fortaleciendo su desarrollo integral.

Del mismo modo se tiene como punto de análisis el documento de investigación “La lúdica, dimensión del ser, el juego un bien cultural”. Realizado por José Orlando Pachón Moreno en el año 2019. Este documento es de gran utilidad en el avance y significación de este Proyecto de Intervención Disciplinar ya que se enmarca la importancia de la lúdica y el juego en la educación integral, vinculando la lúdica al desarrollo integral del ser y no solo la vinculación a la educación física. Lo anterior se ratifica en lo mencionado por el autor “Ello lleva a reconocer la unidad dialéctica entre el juego como fin y el juego como medio, entendiéndolo como fin cuando se trata de aprenderlo y el juego como medio, cuando se trata de la constitución de la dimensión lúdica desde este, lo cual se da en el mismo acto de jugar. Esta diferenciación conceptual de los dos términos, permite relacionarlos en las prácticas educativas del ser, sin que se atiendan a objetivos externos a ellos, si no, en su mismo contexto de sentido y significado”. (Moreno, 2019).

Cada uno de los antecedentes investigativos cumplen con la función de aportar algunos aspectos característicos de la población de estudio y de las metodologías a implementar, abriéndonos paso en un campo amplio de análisis dándonos más visión al Proyecto de Intervención Disciplinar.

2.2 Marco teórico

Para el desarrollo adecuado de este proyecto de intervención disciplinar es importante definir algunos conceptos con el fin de enfatizar y tener claridad acerca de los mismos en donde se tendrán como punto de referencia algunas teorías y avances realizados con sus respectivos autores.

Como punto inicial de conceptualización mencionamos la definición que se tiene de habitante de calle para el cual mencionamos el tercer censo realizado en la ciudad de Bogotá en el año 2001 en donde se utilizó de nuevo el término habitante de calle, y esta población fue definida como cualquier persona que, voluntariamente o no, decide hacer de la calle su hábitat. Posteriormente, en el cuarto censo de esta población, realizado en la ciudad de Bogotá en el año 2003, se asume que existirían habitantes “de” la calle y habitantes “en” la calle. Según esta diferencia, los primeros corresponderían a una persona de cualquier edad que, usualmente, ha roto de forma definitiva los vínculos con su familia y hace de la calle su espacio de vida permanente. Según lo señalan (Leandro Ramos, 2007).

Para esclarecer un poco más este término mencionamos que según la ley 1641 del 12 de julio de 2013 por la cual se establecen los lineamientos para la formulación de la política pública social para habitantes de la calle y se dictan otras disposiciones; Se conceptualiza al habitante de calle de la siguiente manera: 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; y con relación al hablar de habitabilidad en calle hace referencia a las sinergias relacionales entre los habitantes de la calle y la ciudadanía en general; incluye la lectura de factores causales tanto estructurales como individuales. (Colombia, 2013).

Por otro lado conceptualizaremos el policonsumo para el cual hacemos referencia a que según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSMIV (American Psychiatric Association, 2000) el policonsumo es definido como la dependencia de varias sustancias que experimenta un individuo, reservándolo para aquellos casos en los que durante un periodo de 12 meses el sujeto consume repetidamente como mínimo tres grupos de sustancias (la cafeína y la nicotina no se incluyen), sin que predomine una sustancia sobre otra. (Lopez, 2011).

Definiendo estos conceptos anteriores le damos paso a la conceptualización de interacción social haciendo la aclaración que esta anterior optimiza el desarrollo integral de los adolescentes ya que la misma nos ayuda a potenciar su desarrollo integral por eso según un artículo publicado en el blog “mentes alternas” la interacción social se puede definir como el fenómeno básico por el cual los seres humanos se relacionan entre ellos, esta establece la posterior influencia social que es recibida por cada individuo.

La interacción forma parte del proceso por el cual nos comunicamos socialmente de manera objetiva, el uso de las habilidades de interacción ocasiona una mayor capacidad de adaptación a un terreno social donde existen personas y grupos de personas que requieren de ser comunicados y a su vez comunican cuestiones específicas que pueden ser objeto de malos entendidos ocasionando problemas innecesarios. (Copyright 2022, 2014).

Dándole espacio a los aspectos pedagógicos iniciaremos con la conceptualización del juego, y partiremos nombrando al pedagogo Piaget el cual define el juego como parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Así mismo relaciona el juego con las fases evolutivas del pensamiento. Teniendo como eje central las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de

razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, siendo estas para Piaget las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Federación de enseñanza, 2010).

Por otro lado, tenemos la teoría de Lev Semyónovich Vygotsky (1924), para el cual el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Por ende, la naturaleza, el origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del mismo se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Así mismo establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Federación de enseñanza, 2010).

En este PID focalizaremos la importancia del juego en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo integral del individuo.

Otro aspecto importante a conceptualizar es la lúdica; de la cual se puede decir que es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002): La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios (Duque).

En este orden de ideas es fundamental resaltar la importancia de la lúdica y el juego en los procesos de aprendizaje que es lo que queremos con la implementación de este proyecto por esto traemos los fundamentos de Motta (2004) el cual considera la actividad lúdica como agente fundamental para propiciar el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Para él, la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas, esta se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir.

Por otro lado, conceptualizaremos acerca del aprendizaje significativo, para el cual tomaremos el concepto de Ausubel (2002), en donde refiere que el aprendizaje significativo se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se

construye a partir de conceptos sólidos. Parece una serie de vasos comunicantes que se interconectan unos con otros formando redes de conocimientos. Allí, el discernimiento establece niveles cognoscitivos de comprensión e interpretación de la realidad concreta; por esta razón, lo que interesa es cómo los conocimientos nuevos se integran a los preexistentes y estos a la estructura cognitiva del sujeto, teniendo como principal propósito que estos conocimientos perduren en el tiempo.

Como afirma David Ausubel (1983): el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras. (Luis Fernando Garcés-Cobos).

Hacemos énfasis en lo mencionado por Ausubel para enmarcar el tipo de aprendizaje que se quiere implementar en los adolescentes, un aprendizaje que les permita conectar lo que saben con lo que se quiere que aprendan, partiendo de sus experiencias vivenciales para optimizar sus procesos de aprendizaje.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de investigación que se realiza en este proyecto es investigación cualitativa, ya que en este se realiza un análisis de las acciones ejecutadas con los adolescentes, así como la interacción desde su contexto social, esta investigación se centra en la recopilación y el análisis de las acciones pedagógicas realizadas con la población objeto, así como la aceptación de las estrategias didácticas implementadas con el fin de fortalecer los espacios académicos.

Por otro lado, el tipo de investigación que sigue este proyecto de intervención disciplinar es investigación acción ya que desde su finalidad tiene total relación con los objetivos y la intencionalidad del mismo, partiendo de comprender las debilidades en los procesos académicos, llevándonos lo mencionado anteriormente a la construcción e implementación de estrategias de aprendizaje desde la lúdica y el juego.

Así mismo Hernández Sampieri (2014) En Metodología de la investigación señala que Álvarez-Gayou (2003) destacan en la investigación acción la visión emancipadora que ya su objetivo está encaminado a generar un cambio social creando conciencia con relación a la necesidad de mejorar su calidad de vida, por esto cabe mencionar que este proyecto se encamina en miras del despertar de la conciencia social desde la transformación de realidades a partir de actividades y estrategias lúdico pedagógicas que muevan a los jóvenes de la naturalización de modismos de calle y los lleve a interiorizar y encaminar hacia una proyección de vida.

Esta estrategia de intervención tendrá su desarrollo por medio de las siguientes fases; con el fin de darle cumplimiento a cada uno de los objetivos propuestos para con este proyecto.

- ✚ **Fase 1:** En la primer fase se realizará la observación de los espacios académicos y el proceso de indagación con la población objeto teniendo como instrumentos una observación directa participante y la implementando de una encuesta como instrumento de investigación; elegidos estos instrumentos por que dan cuenta de los procesos académicos teniéndose como primer agente a la población objeto, con el fin de conocer las estrategias de enseñanza empleadas por los docentes y la aceptación de las mismas

por parte de los jóvenes según se puede evidenciar en el anexo 1 el cual es la encuesta a aplicar con la población objeto. (ver [Anexos1](#))

✚ **Fase 2:** dentro de esta fase se realizará el diseño de una estrategia lúdica teniendo como instrumento la creación de una escalera didáctica que potencie el rendimiento físico, teniendo esta gran importancia ya que se realizará involucrando directamente a la población objeto tanto en el planteamiento de los ejercicios y juegos como en el desarrollo y ejecución del mismo, dándoles una participación activa de sus propios procesos de aprendizaje, según se evidencia en el anexo 2.
(ver [anexos 2](#))

✚ **Fase 3:** en la fase 3 de esta estrategia de intervención se realizará la aplicación y el desarrollo de la escalera como estrategia de aprendizaje desde la educación física, la lúdica y el juego, así mismo para finalizar se realizará un proceso de socialización y retroalimentación con los jóvenes con el fin de conocer la efectividad y el cumplimiento de la misma, así mismo la realización de una encuesta relacionada en el anexo 3 como instrumento de evaluación con el fin de darle seguimiento al cumplimiento de los objetivos.
(ver [Anexos 3](#))

3.2 Línea de investigación institucional

Esta propuesta se acoge a la línea de investigación institucional evaluación, aprendizaje y docencia, ya que en esta se concibe el proceso educativo como un acto complejo que debe partir de la identificación de logros y oportunidades. Y es de este modo que se orienta este PID partiendo de las oportunidades de aprendizaje, identificando y planteando acciones que optimicen los procesos de formación integral, así como el proceso de interacción de los jóvenes como agentes activos en el proceso ya mencionado.

3.3 Población y muestra

La población del proyecto de intervención disciplinar son 60 adolescentes policonsumidores en riesgo de habitabilidad en calle, beneficiarios del Instituto Distrital para la

Protección de la niñez y la juventud de la ciudad de Bogotá, D, C de la unidad de protección integral Molinos. Para la selección de la muestra se realizó un proceso aleatorio simple teniendo que los 60 adolescentes de la población se encuentran distribuidos en 5 grupos de acuerdo a su grado de escolaridad de los cuales por medio del muestreo aleatorio se elige a un grupo cuya muestra es de 7 adolescentes con edades que oscilan entre los 14 y 18 años.

3.4 Instrumentos de investigación

Partiendo del hecho de que este proyecto de Intervención disciplinar tiene un enfoque de investigación cualitativa de donde tenemos como punto de partida un proceso diagnóstico empleando como instrumento de investigación una observación directa participante de los espacios de interacción académica el cual tienen como objetivo identificar las características y necesidades pedagógicas de los adolescentes policonsumidores en riesgo de habitabilidad de calle de la Unidad de Protección Integral Molinos, desde donde surgen las bases de este proyecto enfatizándose y evidenciándose en el proceso de observación la necesidad de dinamizar los espacios educativos por medio de actividades lúdico pedagógicas que fortalezcan el interés de los adolescentes por vincularse en actividades académicas y que de este modo se construya un proceso de aprendizaje significativo desde cada uno de los espacios de interacción de los jóvenes con los docentes y con sus estrategias de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado se realiza una encuesta diagnóstica como otro instrumento de investigación cuyo objetivo es indagar con la población objeto la aceptación y la importancia de los espacios aprendizaje, esta encuesta consiste en 6 preguntas de tipo abierto que será dada a los jóvenes para que la contesten de manera voluntaria dándonos sus respuestas un punto de partida para la construcción de actividades desde la lúdica y el juego, esta encuesta la podemos encontrar al finalizar el documento como anexo 1.

Así mismo se tendrá como instrumento de evaluación de la estrategia a implementar una encuesta que nos permita tener desde la visión de los jóvenes con los que se ejecutará el proyecto el cumplimiento de los objetivos propuestos en el mismo, esta encuesta tiene dentro de su estructura 6 preguntas de tipo abierto la cual se encuentra adjunta como anexo 2 al finalizar este documento.

4. Estrategia de intervención

Partiendo de la problemática descrita y evidenciada en los procesos académicos en los que se encuentra inmersa la población objeto surge como estrategia de intervención la realización de un juego que optimice el rendimiento físico de los adolescentes por medio de actividades lúdicas, vinculando directamente el desarrollo cognitivo con el desarrollo motor adecuado.

Esta propuesta se realiza partiendo de la importancia de rescatar la implementación de los juegos en procesos de estructuración de conocimientos, teniendo en cuenta que los adolescentes se desvincularon de su desarrollo motriz adecuado por su deserción escolar a temprana edad y por la adquisición de modismos de calle. Otro punto a resaltar es que se buscó que esta propuesta fuese completamente interactiva en donde los adolescentes no solo tuvieran participación en la realización de los ejercicios si no también en su proceso de estructuración fortaleciendo los conocimientos relacionados con el fortalecimiento del rendimiento físico y las ventajas del mismo en el desarrollo motor.

La escalera del rendimiento físico.

El objetivo de esta estrategia es implementar el juego de la escalera como metodología de aprendizaje que genere un momento de diversión y recreación; permitiéndoles a los adolescentes generar aprendizajes significativos mejorando su rendimiento físico.

Esta estrategia consiste en combinar la idea original de un juego de mesa de la escalera y la ruleta, con la combinación de una serie de ejercicios físicos como estrategia lúdica para abordar a los adolescentes beneficiarios en la unidad de protección integral Molinos para generar espacios de aprendizaje significativo, manejando así su ansiedad debido al consumo de sustancias psicoactivas.

La realización de este proyecto tendrá una proyección de 6 sesiones de desarrollo académico con un tiempo proyectado de dos horas cada sesión de la siguiente manera:

1 sesión: dentro de la primera sesión de actividades se realizará la socialización de la finalidad de este proyecto enfatizando en la importancia de dinamizar los procesos académicos involucrando la lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje, Así mismo se realizará un

proceso de indagación con los adolescentes por medio de un conversatorio acerca de los saberes previos relacionados a la actividad física, los lugares que frecuentan para realizar este tipo de actividades, que tipo de ejercicio realizan, que beneficios cree que le trae para su desarrollo fortalecer el rendimiento físico y algunas afectaciones que creen que son por el consumo de sustancias psicoactivas.

2 sesión: En esta sesión se realizará un proceso de investigación en donde los adolescentes de manera voluntaria realizarán un proceso de consulta enfocado a los ejercicios que potencian el rendimiento físico, su adecuado desarrollo y los beneficios que traen estos para su desarrollo motor y para la optimización de sus procesos académicos, seguido de esto se reforzará este proceso de consulta con una explicación enfocada al adecuado rendimiento físico de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentran los adolescentes con el fin de que tengan los conocimientos básicos para la estructuración de la estrategia lúdica.

3 sesión: Partiendo de la sesión anterior se iniciará la creación del borrador de la escalera en donde se tendrán en cuenta algunos parámetros para seleccionar los ejercicios y rutinas a emplear, así como la dinámica, cabe resaltar que el proceso de creación de la escalera se realizará en consenso con los adolescentes con el fin de que sean agentes activos de su proceso de aprendizaje, integrándolos a los conocimientos y orientaciones desde la objetividad de la actividad física.

Para la elaboración de la escalera se tendrán en cuenta los 3 momentos básicos para la realización de la actividad física distribuidas de manera estratégica con el fin de que cada uno de los participantes inicien con la realización de los ejercicios y los desarrollen de manera óptima como lo son:

1. **Movilidad articular y calentamiento:** Estos ejercicios estarán direccionados en las primeras casillas, donde cualquier jugador que caiga en una de estas tendrá la indicación de que todos los jugadores deben realizarlo.
2. **Trabajo específico, fase principal:** En estas casillas del desarrollo del juego, nos enfocaremos en todos los grupos musculares con ejercicios como: sentadillas, flexiones de codo, fondos, zancadas, saltos, abdomen, planchas y ejercicios de pliometría; teniendo estos como funcionalidad el trabajo completo del cuerpo.

3. **vuelta a la calma y estiramiento:** Estos ejercicios estarán ubicados en las últimas casillas de la escalera, donde los jugadores que llegan a esta etapa deben realizar ejercicios de estiramiento y respiración con el objetivo de prevenir lesiones y bajar la frecuencia respiratoria y cardiaca.

Cabe resaltar que se tendrán también algunas casillas de hidratación ya que estas son muy importantes en la práctica de la actividad física, así como otras en las que los jugadores pueden regresar unas cantidades de casillas y otras donde avanzan sin dejar de lado la dinámica del juego de la escalera original.

4 sesión: En este espacio de desarrollo de actividades se iniciará con la creación de la escalera con la estructuración de gráficos, dibujos y demás elementos de la escalera teniendo en cuenta el bosquejo realizado en la sesión anterior. Realizándose bajo un espacio de interacción lúdica, desarrollándose esta en un tamaño que les permita a los adolescentes jugar sobre ella como si fueran las fichas de avanzada, así mismo se iniciara la creación de una pirinola grande con el fin de que los turnos avancen según lo indique la misma.

5 sesión: partiendo de la realización de la escalera descrita en la sesión anterior se realizará la ejecución de la misma por medio de una dinámica de juego grupal que les permita a los adolescentes interactuar con los ejercicios planteados de acondicionamiento físico desde el conocimiento de los beneficios que tienen los mismos desde la lúdica y el juego, se iniciara el juego con la participación activa de los adolescentes con el fin de que se cumpla con el objetivo de mejorar su rendimiento físico (La ejecución de esta estrategia lúdica se realizará la cantidad de veces en las que se evidencie que los adolescentes tienen una resistencia física adecuada).

6 sesión: En esta sesión se realizará la retroalimentación de la ejecución de las actividades en cada una de las sesiones de aprendizaje, dándole viabilidad al cumplimiento de los objetivos propuestos, y así mismo se realizará la aplicación de la encuesta anexo 3 con el fin de hacer un proceso de evaluación de la misma, resaltando con los adolescentes la importancia de que desde su experiencia vivencial nos socialicen las ventajas y desventajas de esta metodología de aprendizaje.

❖ Evaluación y/o seguimiento.

El proceso de evaluación y seguimiento se realizará de manera constante durante la ejecución de las actividades, en donde se tendrán en cuenta cada uno de los aprendizajes adquiridos, así como el proceso reflexivo ante el mismo; ya que desde la vinculación de los adolescentes en el proceso de creación de la escalera y los conocimientos con relación de cada una de las etapas del acondicionamiento físico el aprendizaje se da desde el hacer, haciendo del mismo un proceso de aprendizaje significativo.

5. Conclusiones y recomendaciones

Durante este proceso de investigación podemos analizar algunas conclusiones dentro de cada una de las fases de ejecución del mismo, resaltando en mayor medida las mencionadas a continuación:

Dentro del proceso de observación directa al iniciar este proyecto de intervención podemos deducir la poca escolaridad de la población objeto, las dificultades de aceptación social que con lleva este tipo de población, la falta de permanencia en entornos académicos, el poco manejo emocional, las afectaciones familiares y así mismo la versatilidad artística en los mismos. Por otro lado, dentro del proceso de ejecución y desarrollo de las actividades es evidente que la implementación de las actividades lúdicas y de juego no solo dinamizan los procesos de aprendizaje si no también facilitan la adquisición del conocimiento, disminuyendo las dificultades de aprendizaje desde la educación física y el conocimiento del cuerpo.

Del mismo modo podemos concluir que la vinculación activa de los adolescentes mencionados en el grupo poblacional en sus procesos de interacción tanto social como personal, disminuye la brecha de vulnerabilidad de derechos a la cual han sido sometidos en diversas etapas de su desarrollo.

Para darle continuidad a la objetividad de este proyecto de intervención es importante concluir que el rol del docente en este tipo de procesos educativos debe encaminarse a ser el guía durante los espacios académicos, motivando a los adolescentes a ser los constructores de su propio conocimiento, partiendo de la importancia de la actividad física en los procesos de mitigación del consumo de sustancias psicoactivas, resaltando los procesos químicos que pasan por el cuerpo como la liberación de sustancias química llamadas endorfinas que interaccionan con los receptores del cerebro que reducen la percepción del dolor y la felicidad.

Por otra parte, el diseño de la escalera como estrategia lúdica de aprendizaje del acondicionamiento físico evidencia la importancia de la dinamización de los procesos educativos con el fin de generar un aprendizaje significativo haciendo participes a los adolescentes de su propia adquisición del conocimiento.

Así mismo la aplicación de este proyecto de intervención da cuenta de que desde la actividad física, la lúdica y el juego se pueden fortalecer no solo los conocimientos con relación al cuerpo

sino también manejar la ansiedad causada por el alto consumo de sustancias psicoactivas de nuestra población objeto, permitiéndoles dignificarse desde el acto educativo.

Para dar finalización a este proyecto de intervención se recomienda continuar con la indagación de metodologías lúdicas que desde el deporte y la actividad física permitan construir un acercamiento más activo de la población objeto hacia los procesos académicos, siendo el juego el mayor instrumento para potenciar este tipo de acercamientos.

Referencias

- Barreto, W. M. (2020). *Habitantes de calle de Bogotá*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/36857/wamartinb.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Colombia, R. d. (2013). *Ley 1641 de 2013*. Obtenido de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/IGUB/ley-1641-de-2013.pdf>
- Copyright 2022. (2014). *Mentes alternas*. Obtenido de <https://mentesalternas.com/2014/09/la-interaccion.html>
- Federación de enseñanza. (7 de Marzo de 2010). *Temas para la educación*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Jimenez, A. B. (2021). *Biblioteca de la Fundación Universitaria Los Libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4095>
- Leandro Ramos, J. A. (2007). *V Censo de Habitantes de la Calle en Bogotá 2007*. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-acta-investigacion-psicologica-psychological-111-articulo-definiciones-habitante-calle-nino-nina-S2007471916300072>
- Lopez, F. P. (2011). *Universidad Simón Bolívar*. Obtenido de Policonsumo: <file:///C:/Users/MAIRAS~1/FLO/AppData/Local/Temp/Dialnet-PoliconsumoDesdeUnaPerspectivaNeuropsicologica-6113818.pdf>
- Luis Fernando Garcés-Cobos, Á. M.-V.-J. (s.f.). *El aprendizaje significativo*. Obtenido de [https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/1769/7213#:~:text=Para%20Ausubel%20\(2002\)%2C%20el,otros%20formando%20redes%20de%20conocimientos.](https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/1769/7213#:~:text=Para%20Ausubel%20(2002)%2C%20el,otros%20formando%20redes%20de%20conocimientos.)
- Ministerio de Salud y Protección Social (2021). *Política Pública Social para Habitantes de la Calle 2021-2031*. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.12897/ev.12897.pdf
- Moreno, J. O. (2019). *La lúdica, dimensión del ser, el juego un bien cultural*. Obtenido de Congreso Argentino y Latinoamericano de Educación Física y Ciencias: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/86436>
- Olguin, J. D. (2019). *Memoria Académica*. Obtenido de Espacio público, juego e inclusión: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.12897/ev.12897.pdf
- Paula. (s.f.). *Calameo*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/004579065232e19c17c35>
- Putton, M. (2021). *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la>

Anexos

ANEXO 1.

ENCUESTA

| | | |
|---------------------------|-------------|--------------|
| Nombre y apellidos: _____ | | |
| Edad: _____ | Sexo: _____ | Grado: _____ |

1. Dentro de las actividades académicas cotidianas. ¿Cree usted que se realizan actividades didácticas dirigidas al aprendizaje?

| | |
|------------|--|
| | |
| Respuesta: | |

2. ¿Qué factores cree usted que influyen en su proceso académico?

| | |
|------------|--|
| | |
| Respuesta: | |

3. Dentro de la realización de las actividades académicas, ¿Le resulta fácil comprender las temáticas vistas en los espacios académicos?

| | |
|------------|--|
| | |
| Respuesta: | |

4. ¿Considera usted que la metodología que aplican los docentes en las actividades académicas le es atrayente?

Respuesta:

5. ¿Qué le gustaría cambiar de las clases?

Respuesta:

6. ¿Qué opinión tiene usted si se utiliza el juego como metodología pedagógica?

Respuesta:

Figura 1 Sanchez,2022.

ANEXO 2.



ANEXO 3.

ENCUESTA

| | | |
|----------------------------|--------------|---------------|
| Nombre y apellidos: | | |
| Edad: | Sexo: | Grado: |

1. ¿Le gusto el juego de la escalera como metodología diferente de aprendizaje? Si no y porque

| | |
|-------------------|--|
| Respuesta: | |
|-------------------|--|

2. ¿Qué aprendieron de nuevo jugando escalera?

| | |
|-------------------|--|
| Respuesta: | |
|-------------------|--|

3. ¿al terminar de jugar escalera, bajaron su nivel de ansiedad?

| | |
|-------------------|--|
| Respuesta: | |
|-------------------|--|

4. ¿cree usted que jugando se puede aprender?

| | |
|-------------------|--|
| Respuesta: | |
|-------------------|--|

5. ¿Qué otros juegos y o lúdicas propondrían para realizar y mejorar los procesos de aprendizaje?

Respuesta:

6. ¿Considera que la metodología que aplican los docentes le es atrayente?

Respuesta:

Figura 2 Sanchez,2022