



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CRISTÓBAL DE TROYA” EN EL AÑO LECTIVO 2016- 2017.”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Psicología Educativa y Orientación Vocacional.

AUTOR: Hidalgo Carlosama Sammyr Santiago

DIRECTOR: MSc. Rolando Jijón

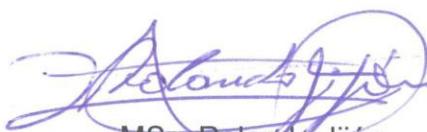
Ibarra, 2017

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del trabajo de Grado del siguiente tema: **“INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CRISTÓBAL DE TROYA” EN EL AÑO LECTIVO 2016- 2017.”** , trabajo realizado por la señor egresado Sammyr Santiago Hidalgo Carlosama , previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Psicología Educativa y Orientación Vocacional.

Al ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Rolando Jijón

DIRECTOR

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi abuelo Papi Anibal que le hubiese gustado presenciar este logro y corregir todas las faltas de ortografía, como también a mi tío Héctor con quien nos amanecíamos hablando de psicología, gracias por enseñarme a volar.

Santiago

AGRADECIMIENTO

A toda la familia que creyó que iba acabar esta odisea.

A mi hermano Emerson con quien venceré hasta la muerte.

A mis hijos Dalia y Joseph que son el motor que mueven mi historia.

A mi esposa por la paciencia y disciplina que casi logra contagiarme.

Y un especial agradecimiento a todas las personas que aportaron en la consecución de este trabajo, que me gustaría nombrar a cada uno de ellos, pero sería como recontar los votos uno a uno para la elección a presidente de la república. A mis compañeros de la vida que siempre me acompañan en lo más profundo de mi razón y mi corazón.

Santiago

ÍNDICE DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.4. Delimitación	3
1.4.1. Unidad de observación	3
1.4.2. Delimitación espacial	4
1.4.3. Delimitación temporal.....	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo general.....	4
1.5.2. Objetivos específicos	4
1.5.3. Justificación	5
1.6. Factibilidad.....	6
CAPITULO II.....	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Fundamentación teórica.....	7
2.1.1. Fundamentación filosófica	7
2.1.2. Fundamentación psicológica.....	8
2.1.3. Fundamentación pedagógica	10

2.1.4.	Fundamentación sociológica.....	11
2.2.	Lúdica	12
2.2.1.	Definición	12
2.2.1.1.	La lúdica como instrumento para la enseñanza	13
2.2.1.2.	Lúdica y atención	15
2.2.1.3.	Lúdica y relaciones interpersonales	16
2.2.1.4.	Lúdica y sexualidad.....	17
2.2.1.5.	Cómo aprender jugando	18
2.2.1.6.	Lúdica y neuroaprendizaje	20
2.2.1.7.	Tipología de la lúdica	21
2.2.1.8.	Características y tipología de la lúdica.....	24
2.2.2.	Embarazo en adolescentes.....	26
2.2.2.1.	Definición	26
2.2.2.2.	Etapas de la adolescencia	27
2.2.2.3.	Consideraciones psicosociales para el aumento de los embarazos en adolescentes	34
2.2.2.4.	Aspectos psicosociales del embarazo en las adolescentes....	37
2.2.2.5.	Factores de riesgo para la adolescente	40
2.2.3.	Posicionamiento personal	40
2.3.	Glosario de términos	41
2.4.	Interrogantes de investigación	45
2.5.	Matriz categorial.....	46
CAPÍTULO III.....		48
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.	Tipos de investigación.....	48
3.1.1.	Investigación Descriptiva	48
3.1.2.	Investigación bibliográfica	48
3.1.3.	Investigación de campo	48
3.1.4.	Investigación propositiva	48
3.2.	Métodos	49
3.2.1.	Método analítico.....	49
3.2.2.	Método sintético	49

3.2.3.	Método inductivo	49
3.2.4.	Método deductivo.....	49
3.2.5.	Método estadístico	49
3.3.	Técnicas e instrumentos	50
3.4.	Población	50
CAPÍTULO IV		51
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	51
4.1.	Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a estudiantes.....	52
4.2.	Análisis descriptivo e individual de la encuesta aplicada a los docentes.	67
CAPITULO V		82
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
5.1.	Conclusiones	82
5.2.	Recomendaciones	83
5.3.	Respuestas a las preguntas directrices	84
CAPITULO VI		86
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	86
6.1.	Título de la propuesta:	86
6.2.	Justificación e importancia	86
6.3.	Fundamentación	87
6.4.	Objetivos de la propuesta	88
6.4.1.	Objetivo general.....	88
6.4.2.	Objetivos específicos	88
6.5.	Ubicación sectorial y física.....	89
6.6.	Desarrollo de la propuesta	90
BIBLIOGRAFÍA		125
LINFOGRAFIA.....		126
ANEXOS.....		127

ANEXO N° 1	Árbol de problemas	128
ANEXO N° 2	Matriz de coherencia	129
ANEXO N° 3	Matriz categorial	130
ANEXO N° 5	Encuesta estudiantes	132
ANEXO N° 6	Encuesta para docentes.....	134
ANEXO N° 6	Fotografías	136

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°. 1 Grupos de juegos practicados en todos los tiempos y culturas.....	21
TABLA N°. 2 Embarazos adolescentes registrados en unidades de salud en el cantón Ibarra, 2013- 2015.....	30
TABLA N°. 3 Embarazos adolescentes por unidades de atención médica, etnia, nacionalidad y parroquias, en el cantón Ibarra, enero-septiembre 2015.....	31
TABLA N°. 4 Matriz categorial.....	46
TABLA N°. 5 Datos de los estudiantes de décimo hasta tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya”	50
TABLA N°. 6 Juegos en el aula.....	52
TABLA N°. 7 Información de sexualidad	53
TABLA N°. 8 Espacios para el juego.....	54
TABLA N°. 9 Lúdica e interés.....	55
TABLA N°. 10 Juegos y aprendizaje	56
TABLA N°. 11 Apoyo en el embarazo	57
TABLA N°. 12 Conocimiento de la sexualidad	58
TABLA N°. 13 Métodos anticonceptivos.....	59
TABLA N°. 14 Usos de anticonceptivos	60
TABLA N°. 15 Derechos sexuales y reproductivos	61
TABLA N°. 16 Prevención del embarazo adolescente	62
TABLA N°. 17 Actividades lúdicas	63
TABLA N°. 18 Educación y lúdica	64
TABLA N°. 19 Métodos anticonceptivos.....	65
TABLA N°. 20 Guía	66
TABLA N°. 21 Juegos en el aula.....	67
TABLA N°. 22 Información de sexualidad	68
TABLA N°. 23 Espacios para el juego.....	69
TABLA N°. 24 Lúdica e interés.....	70
TABLA N°. 25 Juegos y aprendizaje	71

TABLA Nº. 26 Apoyo en el embarazo	72
TABLA Nº. 27 Conocimiento de sexualidad	73
TABLA Nº. 28 Métodos anticonceptivos.....	74
TABLA Nº. 29 Derechos sexuales y reproductivos	75
TABLA Nº. 30 Prevención en el embarazo	76
TABLA Nº. 31 Lúdica y embarazo adolescente	77
TABLA Nº. 32 Aborto	78
TABLA Nº. 33 Educación sexual y estrategias lúdicas	79
TABLA Nº. 34 Métodos anticonceptivos.....	80
TABLA Nº. 35 Guía	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO Nº. 1	Juegos en el aula	52
GRÁFICO Nº. 2	Información de sexualidad.....	53
GRÁFICO Nº. 3	Espacios para el juego	54
GRÁFICO Nº. 4	Lúdica e interés	55
GRÁFICO Nº. 5	Juegos y aprendizaje.....	56
GRÁFICO Nº. 6	Apoyo en el embarazo.....	57
GRÁFICO Nº. 7	Conocimiento de la sexualidad.....	58
GRÁFICO Nº. 8	Métodos anticonceptivos	59
GRÁFICO Nº. 9	Usos de anticonceptivos.....	60
GRÁFICO Nº. 10	Derechos sexuales y reproductivos.....	61
GRÁFICO Nº. 11	Prevención del embarazo adolescente.....	62
GRÁFICO Nº. 12	Actividades lúdicas	63
GRÁFICO Nº. 13	Educación y lúdica.....	64
GRÁFICO Nº. 14	Métodos anticonceptivos	65
GRÁFICO Nº. 15	Guía.....	66
GRÁFICO Nº. 16	Juegos en el aula	67
GRÁFICO Nº. 17	Información de sexualidad.....	68
GRÁFICO Nº. 18	Espacios para el juego	69
GRÁFICO Nº. 19	Lúdica e interés	70
GRÁFICO Nº. 20	Juegos y aprendizaje.....	71
GRÁFICO Nº. 21	Apoyo en el embarazo.....	72
GRÁFICO Nº. 22	Conocimiento de sexualidad.....	73
GRÁFICO Nº. 23	Métodos anticonceptivos	74
GRÁFICO Nº. 24	Derechos sexuales y reproductivos.....	75
GRÁFICO Nº. 25	Prevención en el embarazo	76
GRÁFICO Nº. 26	Lúdica y embarazo adolescente	77
GRÁFICO Nº. 27	Aborto.....	78
GRÁFICO Nº. 28	Educación sexual y estrategias lúdicas	79
GRÁFICO Nº. 29	Métodos anticonceptivos	80
GRÁFICO Nº. 30	Guía.....	81

RESUMEN

La investigación se realizó en la Unidad Educativa anteriormente llamada Eloy Alfaro hoy denominada “Cristóbal de Troya” ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, el objetivo de la investigación es determinar la incidencia de la lúdica en los embarazos en adolescentes del décimo, primero segundo y tercero de bachillerato durante el año lectivo 2016-2017. Los fundamentos teóricos se basaron en la fundamentación, filosófica centrada en la teoría humanista ya que el ser humano es protagonista de su propia transformación mediante la educación, la psicológica basada en la teoría cognitiva la cual dice que el ser humano es un ente activo donde cada etapa supone la armonía de todas las funciones cognitivas, en la fundamentación pedagógica enfocada en la teoría histórico cultural enseña como el ser humano es capaz de desarrollar una mentalidad creativa y científica que le permite avizorar el desarrollo individual, en la fundamentación sociológica apoyada en la teoría socio crítica busca que el ser humano sea capaz de desarrollar un análisis crítico y dialéctico que pretende un cambio de orden social, como también se utilizó información para la creación de estrategias lúdicas innovadoras, la metodología utilizada fue de tipo bibliográfico, de campo, propositiva, como técnicas de recolección de datos se utilizó dos encuestas dirigidas a docentes y estudiantes en la que se presenta un cuestionario de preguntas lo que sirvió para evidenciar el problema, concluyendo que los estudiantes de la unidad educativa indican un alto nivel de vulnerabilidad a un embarazo en adolescente, luego de su interpretación se planteó la propuesta que consistió en la elaboración y aplicación de una guía lúdica para la reducción del embarazo en adolescentes del décimo, primero segundo y tercero de bachillerato general unificado, luego se procede a la difusión de la guía a docentes y estudiantes, con gran entusiasmo y responsabilidad fue recibida por ellos para su inmediata aplicación misma que tiene como tarea la reflexión en la toma de decisiones y así reducir el embarazo adolescente. Este trabajo servirá de fuente bibliográfico para investigaciones posteriores dentro y fuera de las aulas.

ABSTRACT

The research was done in the former “Eloy Alfaro” school, known now as “Cristobal de Troya” school, located in The Imbabura Province, Ibarra city. The main objective was to determine the impact of the ludic method in the reduction of pregnancy on teen-agers students of tenth, first, second and third high school levels in the 2016-2017 school year. The theoretical foundations were based on a philosophy focused on different theories such as: the humanist theory that establishes that the human being is responsible of its own transition through education. The psychological foundation based on the cognitive theory, which states that the human being is an active entity where each stage of his development supposes the harmony of all his cognitive functions. The Pedagogical fundament focused on the New School that teaches how the human being is able to develop a creative and scientific imagination to improve individual evolution. The sociological fundament supported in the socio-critical theory that seeks for the development of a critical and dialectic analysis in order to generate a social change. Information from other sources was also analyzed to create innovative strategies based on active games. The methodology applied was bibliographic type as a data gathering technique, besides two surveys were taken on teachers and students respectively, which consisted in qualitative and quantitative questionnaires that helped to provide a solution to the lack of ludic strategies in projects of teaching sexuality in the educational unit. Afterwards a deep analysis, the final proposal was the elaboration and application of a “ludic guide” to reduce the pregnancy rate on these students. Finally, the diffusion of this guide was key for its immediate application in order to make students and teachers aware of the problem and be able to make the right decisions to reduce the pregnancy rate. This Project will be helpful for future researches inside and outside classrooms to enhance the teaching and learning process avoiding certain issues that hinder education.

INTRODUCCIÓN

Una de las preocupaciones actuales por parte de quienes están inmersos en el sistema educativo es el embarazo en adolescentes, según los padres de familia, docentes, comunidad entre otros, que persiguen comprender este fenómeno social y la relación con la educación para contribuir de manera innovadora a su disminución.

Por esto se desarrolla esta investigación que pretende determinar cómo incide la lúdica en la reducción del embarazo adolescente en los estudiantes de la unidad educativa “Cristóbal de Troya” durante el año lectivo 2016-2017.

Una vez que se ha identificado el problema es dar solución por lo que se desarrolla una guía de estrategias lúdicas innovadoras en la reducción del embarazo en adolescentes.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado en seis capítulos, los mismos que se describen a continuación.

- Capítulo I Planteamiento del problema
- Capítulo II Marco Teórico
- Capítulo III Metodología de investigación
- Capítulo IV Análisis e interpretación de resultados
- Capítulo V Conclusiones y recomendaciones
- Capítulo VI Propuesta alternativa

En el primer capítulo se detalla los antecedentes de la investigación, el planteamiento del problema con su respectiva formulación, también se hace referencia a la delimitación espacial, los objetivos que orientan la investigación y para finalizar encontramos la justificación que aborda el por qué investigar este tema.

El segundo capítulo, contiene las fuentes que sostienen la investigación a través de paráfrasis y aportes científicos de estudiosos del tema. Para mantener una comprensión adecuada se incluye un glosario de términos que orientan las definiciones con que se trabajó.

El tercer capítulo hace referencia a la metodología utilizada junto con sus técnicas que permitieron la recopilación de datos y dar respuesta a las interrogantes expuestas en el trabajo.

El cuarto capítulo brinda información relacionada con los datos obtenidos en la encuesta realizada con su respectiva interpretación en porcentajes, modelos estadísticos y proporciones del universo investigado.

Las conclusiones y recomendaciones se encuentran ubicadas en el quinto capítulo, que narran los resultados obtenidos como también algunas sugerencias para finalizar la parte de reconocimientos de la investigación.

El capítulo seis define la propuesta alternativa, Que hace mención a la guía de estrategias lúdicas innovadoras para la reducción de embarazos en adolescentes, el mismo que detalla los talleres para que la comunidad educativa se apropie y contribuya a la disminución del embarazo en adolescente.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

La sexualidad es un derecho humano que nos acompaña en toda nuestra vida por lo tanto se debe abordar sin prejuicios que generen confusión de lo que es la sexualidad ocultándolo como un tabú ,clasificando el valor moral de lo que es bueno o malo.

La adolescencia es un periodo de desarrollo biológico, psicológico, sexual y social por lo que requiere de un acompañamiento y una orientación bien estructurada por parte de la familia y de las instituciones educativas de una forma amigable, real y lúdica que propicie un ambiente de reflexión y modificación de conductas, llevándoles a la toma de decisiones responsables.

Hay algunos avances con respecto al tema de sexualidad y de a poco se ha ido estructurando un modelo de atención integral dentro de las instituciones educativas que promuevan la prevención de problemáticas sociales que garanticen una educación integral.

Los proyectos tienen como principal objetivo la realización de actividades de promoción y prevención. Cada uno de los miembros de las comunidades educativas, cumplen un rol fundamental dentro del proceso de elaboración de proyectos. Cada institución educativa debe acogerse a los temas planteados como lo señala el Modelo de Atención Integral de los Departamentos de Consejería Estudiantil del Ministerio de Educación pg. 51.

Los proyectos de prevención son aquellos proyectos encaminados a la difusión de conocimientos actualizados sobre una problemática social. Dentro de la prevención, no solo se describen los temas a tratar, sino que se abordan las causas, consecuencias e impactos sociales a través de metodologías encaminadas a la concientización de la población beneficiaria.

Estos proyectos, deberán ser creados, dirigidos y desarrollados por todos los profesionales del DECE, tomando en cuenta las características específicas del grupo humano al que se dirigen.

Por lo tanto, cada profesional, debe realizar una planificación estratégica acorde a las necesidades de los estudiantes, que le permita valorar el impacto del proyecto en la población estudiantil.

De esta manera se puede deducir la importancia del sistema educativo y los estamentos encargados de guiar, orientar y concienciar a los estudiantes en la prevención del embarazo adolescentes creando metodologías innovadoras, apoyadas en el arte, en el juego que propicien la concientización de los estudiantes.

1.2. Planteamiento del problema

En la actualidad se identifica una problemática social que preocupa a las familias, las instituciones educativas y a la sociedad en general, como es el embarazo adolescente misma que debe ser abordada por las entidades que mantienen un vínculo directo en la educación de los adolescentes como es el hogar y las unidades educativas, en donde se evidencia la importancia de orientar la educación sexual integral.

El sistema educativo constituye un espacio privilegiado para intervenir con líneas de acción, en vista que los adolescentes inician cada vez más temprano las relaciones sexuales descubriendo y explorando sensaciones

propias de su edad pero sin una orientación del docente que en algunos casos no tiene interés o el conocimiento adecuado de sexualidad o como la no utilización de métodos anticonceptivos que puede provocar un embarazo precoz e infecciones de transmisión sexual que generan un impacto negativo al estilo de vida.

Los adolescentes tienen en sus manos la información gracias a la tecnología, sin embargo aquello no garantiza el conocimiento adecuado, científico y menos aún desde una mirada integral con enfoques de derechos, por lo que el maestro brinda la oportunidad de desarrollar metodologías, habilidades, actitudes en la toma de decisiones en los estudiantes creando así conductas responsables destinados al ejercicio pleno de sus derechos sexuales y reproductivos.

En la práctica docente existe la insuficiente metodología de los departamentos de consejería estudiantil apropiada en el trabajo de orientación hacia una educación de la sexualidad que asegure una verdadera influencia en los adolescentes y que esté adaptada a las realidades concretas, que no creen confusiones morales y desinterés por parte de los estudiantes en el tema.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo incide la lúdica en la reducción del embarazo adolescente en la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” en el año lectivo 2016-2017?

1.4. Delimitación

1.4.1. Unidad de observación

Se tomó en cuenta para la realización de la investigación a los estudiantes y docentes del décimo, primero, segundo y tercero de bachillerato general unificado de la unidad educativa “Cristóbal de Troya”

1.4.2. Delimitación espacial

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, ubicada en el Barrio Pugacho-Colinas del Sur.

1.4.3. Delimitación temporal

La investigación se realizó durante el periodo 2016-2017.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la incidencia de la lúdica en la reducción del embarazo adolescente en la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” del cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar la existencia de la lúdica en los proyectos de enseñanza de la sexualidad en la unidad educativa.
- Desarrollar estrategias lúdicas que propicien la reflexión en los adolescentes sobre el embarazo precoz.
- Elaborar una guía de estrategias lúdicas innovadoras para la disminución de embarazos en adolescentes.
- Difundir la guía de estrategias lúdicas innovadoras con todos los estamentos de la institución, para alcanzar compromisos puntuales en su aplicación.

1.5.3. Justificación

La investigación surge con el propósito de indagar los fenómenos sociales y culturales que interfieren en las diferentes etapas de la vida, principalmente en la adolescencia donde el proceso educativo se ve limitado en dar una respuesta frente a un problema público como es el embarazo adolescente debido a la ausencia de metodologías adaptadas a las realidades juveniles acerca de temas en la prevención del embarazo precoz.

Por la experiencia docente en donde se observa desconocimiento al abordar los temas de la sexualidad y escasos proyectos de los departamentos de consejería estudiantil, de igual manera se evidencia un desconocimiento de los derechos sexuales y reproductivos como a su vez la influencia de los criterios morales, sin un fundamento científico que se reducen a dar consejos personales en la educación sexual.

Es un tema escogido por los conflictos observados en el aula donde el docente tiene metodología limitada a la hora de entablar estos temas por lo que es necesaria una reestructuración de la metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello la lúdica o el juego se plantea como una alternativa en el abordaje del embarazo adolescente adaptado a las realidades propias de su personalidad y en base a sus intereses, gustos y necesidades.

Por la necesidad de aportar al tema de la sexualidad desde un ámbito lúdico, entretenido que responda a potencializar y explorar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los adolescentes permitiéndoles culminar con su proyectos a mediano y largo plazo, sin interferencias creando una mediación del conocimiento a través de sus propias experiencias.

Por medio de este trabajo se pondrá en la práctica los conocimientos adquiridos en la universidad y la experiencia docente en la creación de una herramienta pedagógica y metodológica que aporte a la sociedad y a la comunidad educativa.

1.6. Factibilidad

La investigación es factible, ya que cuenta con la documentación bibliográfica que la sustenta y que sirve de base para el marco teórico, los recursos económicos son asumidos por el investigador. Un punto que permitió su realización es el apoyo y la respectiva autorización por parte de los directivos y autoridades. Por estos motivos se considera que es posible investigar el tema propuesto.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

2.1.1. Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

Carl Roger (1983) señala que para mucha gente, al parecer, enseñar consiste en mantener el orden en la clase, comunicar hechos -por lo común mediante disertaciones y textos-, efectuar exámenes y adjudicar puntos, clisé que es urgente eliminar.

Esta teoría se encuentra íntimamente relacionada con el tema de investigación ya que analiza los elementos que inciden en el aprendizaje y en la toma de decisiones, además permitió comprender y reflexionar sobre la problemática del embarazo adolescente de una manera integral, holística es decir de forma global.

Esto quiere decir que los factores socio económicos influyen totalmente en el desarrollo y en el desenvolvimiento de nuestras emociones sin embargo no es el factor determinante para que el ser humano adquiera niveles de desarrollo que le permitan reconocer sus necesidades psicológicas.

El desarrollo debe ser visto como proceso de cambio social, que conduzca a modificaciones en las organizaciones sociales. En este sentido, para el desarrollo constituye un “cambio social continuo y significativo, más o menos dirigido desde una sociedad tradicional a otra moderna (Castellano 2004, pg. 56)

El desarrollo es un proceso continuo que es producto de dos fuerzas antagónicas, sin embargo el motor de la sociedad ha sido siempre la exigibilidad de mejores condiciones de vida, trascurriendo de las sociedades primitivas hasta las sociedades modernas; esto implica que el desarrollo social está íntimamente relacionado con el desarrollo familiar.

La sociedad moderna debería ser completamente diferente a la tradicional, caracterizada por bajas tasas de natalidad, alta movilidad social y geográfica, predominio de las relaciones formales, economía para la producción masiva, entre otras características.

De esta forma evaluamos el contexto en el que las familias se desenvuelven y la forma en la que los comportamientos y las ideas de los adolescentes de hoy en día se ven enmarcados en el disfrute y la evasión de responsabilidades haciendo creer que se derivan de forma natural por lo tanto la aplicación y la comprobación en situaciones reales tienen el efecto de “fijar” lo que se ha aprendido.

2.1.2. Fundamentación psicológica

Teoría Cognitiva

Si bien es cierto esta teoría está íntimamente relacionada con el pensamiento también se incluyen de forma inherente la experiencia, el juego, las sensopercepciones y todos los procesos cognitivos.

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que

supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. (Randa Blanco, 2012, pg.14)

El ser humano en constante desarrollo y evolución sin embargo Piaget permite entender las etapas y fases por las que atraviesa el ser, cada etapa antecede a la otra y la supera generando una mejor comprensión del desarrollo integral desde lo cognitivo hasta lo emocional.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. “Es a través de estas experiencias. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum”. (Randa Blanco, 2012, pg.14)

Según esta aproximación, el aprendizaje empieza con los intereses al aprender e incorporar conocimientos y experiencias previas.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. “A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo”. (Randa Blanco, 2012, pg.14)

La acción es el escenario en donde se aplican las ideas, los sentimientos y pensamientos generando así comportamientos adecuados e inadecuados que pueden estar íntimamente ligados al currículum de enseñanza.

De esta manera reconocemos la importancia de la autoestima que debe cultivarse desde la niñez para garantizar que estas etapas evolutivas por las que atravesamos los seres humanos sean apropiadas y garanticen la madurez en la toma de decisiones en la adolescencia.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

Escuela nueva

Esta teoría nos ofrece una guía, orientación de como buscar y construir una práctica educativa con el fin de aumentar la capacidad vital del estudiante en donde cumple un papel protagónico ya que los aprendizajes se basan en la experiencia por lo que el maestro debe propiciar un ambiente apropiado basado en el respeto, la autonomía y el juego.

Como señala J. Dewey uno de los principales precursores de la escuela nueva en su obra:

Democracia y educación, propone que la verdadera naturaleza de la vida consiste en luchar por continuar siendo. Puesto que esta continuación solo puede asegurarse por renovaciones constantes, la vida es un proceso de auto renovación. Lo que la nutrición y la reproducción son a la vida fisiológica, es la educación a la vida social. (J. Dewey pg. 80)

Señalando que la escuela constituye una sociedad viva en donde el estudiante debe prepararse para el medio social y familiarizarse con la resolución de conflictos, y el trabajo autónomo es por ello que aquí toma sentido la frase “aprender haciendo” por la constancia de la vida natural, valorando e involucrándose en las actividades del campo que es importante para el desarrollo libre de los estudiantes, también hace un llamado a los docentes para no centrarse solo en el aspecto cognitivo ya que la educación corresponde a un ente globalizante que fortalezca las áreas socio afectivas sin descuidar las intelectuales potenciando así un verdadero desarrollo integral.

Por otro lado también se considera las necesidades propias del ser humano como el disfrute de la interacción social y el juego mismos que

facilitan un aprendizaje significativo en base a las experiencias adquiridas mediante situaciones positivas, además la escuela nueva señala que la infancia, la juventud y la vida adulta se encuentran en el mismo nivel educativo ya que lo que realmente se aprende en cada uno de los estadios se basa en la experiencia.

2.1.4. Fundamentación sociológica

Esta teoría nos invita a desarrollar un pensamiento crítico y participativo fortaleciendo un aprendizaje significativo, además garantiza la evolución de la educación en donde el estudiante cumple un papel activo.

Por otro lado, Sus planteamientos críticos cuestionan esta estructura "Status Quo" y buscan el interés "emancipador" centrado en las condiciones que promueven el desarrollo humano.

Esta teoría crítica quiere dar un paso más allá del entendimiento, para encontrar las soluciones a los problemas sociales y procurar los cambios que sean precisos.

Giroux (1980) afirma que frente a otras teorías, sobre todo tecnocráticas, se impone defender las escuelas como instituciones esenciales para el mantenimiento y el desarrollo de una democracia crítica y también, para defender a los profesores como intelectuales transformativos que combinan la reflexión y la práctica académicas con el fin de educar a los estudiantes para que sean ciudadanos reflexivos y activos. (pg.172)

La educación reproduce las ideas de los que las difunden, seguramente tendrán sus intereses de dominación y sometimiento, sin embargo la educación emancipadora propone la liberación del pensamiento a través del conocimiento del mundo circundante, desde las miradas sociales, económicas, culturales y políticas.

El conflicto en este enfoque tiene, según hemos visto, una finalidad emancipadora y concienciadora. Según Sáez Carreras 1989, pg.269, "a través de la potenciación de la contradicción y del conflicto se consigue la crítica colectiva necesaria para el progreso social"

La principal diferenciación entre las culturas procede de la diversidad de creencias y valores que sus componentes consideran como supremos. Históricamente han destacado entre éstos los de orden religioso, cultural y político. De tal diversidad surge el conflicto. Como ya Kurkheim y Pareto pusieron de relieve a finales del siglo XIX, es utópico suponer que la introducción de normas que faciliten la igualdad jurídica y política, o incluso las condiciones que propician la abundancia económica pueda impedir la aparición de conflictos. La estructura de racionalidad socio-crítica, política y/o "emancipadora", procura elaborar una lectura más estructural de lo social, por un lado, y más ideológica y políticamente motivada por otro. (González y Escudero 1987)

Tener una lectura estructural de la sociedad permitirá comprender los aportes críticos, intelectuales, culturales que influirán directamente al conjunto de los entornos, que estos a su vez modificarán ciertos comportamientos.

La victoria de la razón será construida por los que razonan, y fundamentan sus pensamientos en la transformación social a través de la educación de las personas y grupos humanos.

2.2. Lúdica

2.2.1. Definición

Para Carlos Alberto Jiménez: la lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina,

sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, por lo tanto la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del destino de la vida y a la creatividad humana. (1998. pg. 16).

El juego es una ocupación voluntaria que se realiza bajo ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo, y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría” (Caillois. 1958. pg. 15)

“El logro del aprendizajes significativos, mediante la experimentación de un ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica el método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional” (Romero Ibáñez Pablo. 2012. pg. 16)

Otro de los conceptos que se hacen presente en este trabajo es la actividad lúdica, la cual también se define como una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes, y su función principal es “proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, puesto que ayuda al estímulo mental y físico, además contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas”. (Moyles, J. R. 1990, pg. 16)

A continuación analizaremos algunos elementos y categorías de la lúdica.

2.2.1.1. La lúdica como instrumento para la enseñanza

En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

George Bernard, plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw, bosteja que se ha relacionado a los juegos con la infancia, alejándola de la posibilidad de aplicarla en una acción seria y profesional, traza que los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

Exponen que los juegos desarrollan habilidades y competencias en los individuos involucrados. Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes. María del Pilar Perilla, Daniel Celis Hernández (2016)

Nuestro segundo concepto es lúdico. Platón en sus reflexiones dialécticas afirmaba que “puedes aprender más de un individuo durante una hora de juego, que en un año de conversación”. Ahora bien, si nos

remitimos a la etimología de la palabra Lúdica encontramos que proviene del latín ludas, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano porque se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Daniel Celis Hernández, 2016)

De esta manera la lúdica cobra sentido en nuestra propuesta, porque complementa el fin que tiene la pedagogía de generar espacios donde a través de un proceso de reflexión-acción se permita la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios. Es este contexto la pedagogía lúdica ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera enriqueciendo el desarrollo cultural social dentro del aula. La lúdica adecuada al aula estimula la fantasía, la imaginación y la creatividad. En la lúdica el estudiante se ve inmerso en situaciones que le permiten ejercer la toma de decisiones en pleno ejercicio de la libertad.

2.2.1.2. Lúdica y atención

La atención es un proceso que se aplica a la vida en general del ser humano por medio de ésta; se puede ejercer control sobre la capacidad cognitiva, activar el organismo ante situaciones novedosas y planificadas, esto asegura un procesamiento perceptivo adecuado de los estímulos sensoriales más relevantes, poniendo todos los sentidos en expectativa para que se dé el desarrollo integral captando su interés y estimulando su capacidad de asimilación por medio de los procesos sensoriales, auditivos, visuales y perceptivos.

Por lo tanto es un componente o habilidad que se potencializa en la infancia, el cual se trabaja y se mejora a lo largo del tiempo, perfeccionándose para el aprendizaje.

Este elemento permite captar la información que se le brinda al estudiante, sin dejar a un lado los ambientes que le rodean puesto que estos influyen en su manera de proceder y aprender. Por eso es de vital importancia que este proceso se estimule con eficacia en la edad inicial ya que es en esta donde se crean los hábitos de estudio y se dan las bases para su vida futura. (Luz Myriam Cortes De Ortiz, 2016).

Se debe resaltar que el papel del docente incide en este proceso ya que debe ser alguien motivador y alimentador que induce al estudiante que proponga soluciones, construya a partir de sus pre-saberes, para que entre juntos puedan descubrir la ruta de los conocimientos y este sea significativo. “También es importante las estrategias que se utilizan ya que si son muy largas, poco llamativas e impuestas el estudiante no le vera la importancia y no se interesara en el aprendizaje y será un estudiante pasivo”. (Luz Myriam Cortes De Ortiz, 2016).

2.2.1.3. Lúdica y relaciones interpersonales

Es a través de la lúdica, el juego, el goce, que se descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo y se interiorizan actitudes y normas que contribuyen al propio desarrollo afectivo y al avance en el proceso de socialización.

Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos ayudando al equilibrio emocional. Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz) como mental, porque el ser humano durante el desarrollo del juego pone todo su ingenio e inventiva, su originalidad, su capacidad intelectual y su imaginación. (Nidis García, Ana Herrera, María Hoyos, 2013, pg. 15)

La educación es el eje fundamental para el logro de una sociedad equilibrada y justa. Es la herramienta más efectiva para la transformación social. Los educadores tienen como deber contribuir al mejoramiento de las condiciones de vida de las poblaciones en las cuales se desempeñan y es la educación de las nuevas generaciones su campo de acción. En virtud de ello, el aprovechamiento de actividades lúdicas que le permitan al estudiante gozar, y disfrutar, al mismo tiempo que puedan solucionar pacíficamente sus dificultades, genera una sana convivencia en los diferentes ambientes institucionales. (Nidis García, Ana Herrera, María Hoyos, 2013, pg. 25)

Con esta proyección se puede iniciar un cambio social impactando a una comunidad educativa que pueda reflejar unas buenas relaciones interpersonales en otros ambientes extraescolares.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades, donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad. (Nidis García, Ana Herrera, María Hoyos, 2013, pg. 28)

2.2.1.4. Lúdica y sexualidad

La Dra. Stella Cerruti asesora de la Organización Panamericana de la Salud, planteó que:

Para posibilitar conductas saludables, placenteras y responsables en materia de educación sexual y reproductiva, es necesario desarrollar un proceso educativo, en el que se reflexione sobre los distintos elementos que intervienen en la conformación de las actitudes y los

comportamientos. Por esa razón, resulta prioritario el refuerzo de la autoestima, el desarrollo de destrezas y habilidades de comunicación, la participación de los jóvenes y la utilización de componentes lúdicos próximos a la realidad de los adolescentes.

La educación sexual no es responsabilidad única de la escuela, ni de un solo maestro al interior de la misma; pero si se constituye en un escenario ideal para formar a los jóvenes en una sexualidad sana y responsable con el abordaje de información científica validada, para que puedan reflexionar sobre ella y ponerla en diálogo con sus prácticas cotidianas en un marco de respeto mutuo donde aprenden el verdadero significado que tiene para su proyecto de vida una orientación clara sobre su sexualidad.

De esta manera se da un primer paso hacia el fortalecimiento, la creación de espacios y estrategias lúdicas que favorezcan las condiciones que se necesita durante su crecimiento para un desarrollo cognitivo y afectivo pleno. Lograr dinamizar las prácticas pedagógicas desde lo lúdico tiene como condición clave de efectividad priorizar a los participantes, sus intereses y expectativas teniendo claridad sobre los objetivos de aprendizaje o metas se desean alcanzar.

“Así mismo las estrategias lúdicas facilitan la comunicación asertiva, auténtica y el intercambio entre los participantes, promoviendo el diálogo y la argumentación en un clima distendido y de confianza. Educar sexualmente, es educar para la vida”. (Hilda Gómez, Evelyn la Rotta, Aracelly Rodríguez, 2015, pg. 47).

2.2.1.5. Cómo aprender jugando

Winnicott (1998), señala que: Para iniciar este proceso de reflexión teórica de tipo metafórico es necesario plantearnos que en los momentos de flujo creativo, el

juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto este último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

La dualidad anterior de analizar al hombre desde una zona externa de control social, frente a una zona interna instintiva fue lo que permitió a Donald Winnicott formular que el jugar tiene un lugar y un tiempo en el que la zona del juego no es una realidad psíquica interna, ni una realidad exterior sino que el juego se encuentra en un espacio potencial entre el bebé y la madre; este espacio paradójico el niño lo llena de objetos transicionales los cuales le permiten entrar al terreno de la creatividad, del pensamiento metafórico y lógicamente del uso de los símbolos.

Para Winnicott no se trata sólo de lo que hacemos, para él también es preciso formular la pregunta ¿Dónde estamos cuando jugamos? Según el autor ¿Dónde estamos cuando hacemos lo que en verdad hacemos? Durante buena parte de nuestro tiempo, es decir, divertimos.

En el cruce de las dos zonas anteriores se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma del juego, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

La libertad que produce el juego en este sentido es similar a lo planteado por el Dr. Luis Carlos Restrepo en su libro Libertad y Locura: “La libertad es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento”

2.2.1.6. Lúdica y neuroaprendizaje

(Carlos Alberto Jiménez V pág. 1) El juego, al igual que el deseo, el goce, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano. En todo el proceso mismo del juego se producen neurotransmisores, hormonas, péptidos, moléculas de la emoción, que necesariamente activan algunas aéreas del cerebro , en especial todas aquellas ligadas al sistema límbico. Recordemos que el sistema límbico se encuentra conformado por una serie de núcleos localizados en la parte interna y lateral de los dos hemisferios cerebrales. Desde allí largos ases de fibras nerviosas se conectan con muchas partes del cerebro y luego con todo el cuerpo humano a través de la médula espinal. En este equipo emocional subyacen la alegría, el miedo, el placer, la huida y el ataque que hace el ser humano cuando se ve en una situación de estrés.

En el sistema límbico se encuentra la amígdala lateral, la cual incide en el afecto, la cooperación y la solidaridad que produce el juego en el aprendizaje. Lo mismo sucede con el septum, una zona límbica que se encuentra muy ligada al placer y al goce.

Por otra parte, también se activa el hipocampo reforzando todos aquellos procesos relacionados con la memoria. Ahora bien, uno no aprende a jugar, nace jugando ya que toda la información cognitiva de carácter lúdico subyace en la memoria filética del ser humano, gracias a esta nacemos con la capacidad de saltar y jugar desde el ambiente intrauterino.

También existen otras áreas vinculadas al juego, y en especial, al afecto y al amor que implican la implementación en la escuela, de muchos juegos de rol culturales y sociales que hacen que el núcleo caudado produzca una gran cantidad de moléculas de la emoción como son las endorfinas y otros neurotransmisores, los cuales hacen que el sujeto entre en estados de sedación y embotamiento similares al consumo de drogas sicodélicas o sicotrópicas.

2.2.1.7. Tipología de la lúdica

Para José Palacios Aguilar: existen muchos tipos de juegos, pero nada mejor que comenzar por los que han sido practicados por todas las culturas y pueblos, en todos los tiempos, que se presentan en el siguiente cuadro:

TABLA Nº. 1 Grupos de juegos practicados en todos los tiempos y culturas.

Tipos de juego	Motivo de su permanencia
Juegos de imitación	Forma de preparación y adaptación a las tareas de los adultos
Juegos de pelota	Su forma esférica favorece la relación con lo mágico y natural, además de la movilidad
Juegos amorosos, sexuales	Forma de favorecer las relaciones interpersonales, el placer, la diversión y la continuidad de la especie
Juegos de carreras, saltos, lanzamientos, combate	Forma de preparación para luchar por la supervivencia y el grupo
Juegos de azar	Afán del ser humano en mejorar su destino a través de la suerte, en un instante de fortuna
Juegos de lenguaje	Forma de aprendizajes básicos para el lenguaje comunicación verbal

LEIBNIZ (1646–1716) distinguía dos tipos de juegos:

1) "Juegos donde no cuentan más que EL NÚMERO Y LA SITUACIÓN", en los que ve los siguientes grupos:

- juegos de "puro azar" (cara o cruz, dados).
- juegos de "pura razón" (ajedrez, damas).
- juegos de "medio azar" (bridge, póker, mus).

2) "Juegos en los que entra EL MOVIMIENTO", también denominados como juegos de destreza (juego de la palma, billar, tenis, etc.). EDOUARD CLAPAREDE (1873-1940) propone los siguientes tipos de juegos:

Juegos que ponen en ejercicio procesos generales.

- Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores).
- Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez).
- Juegos psíquicos:
 - Intelectuales (ajedrez, adivinanzas).
 - Imaginación (transformar objetos).
 - Afectivos (provocan emociones).
 - De voluntad (aguantar sin reír) pg. 489

Juegos que ejercitan funciones especiales.

- Juegos de lucha:
 - Corporales (peleas, riñas).
 - Espirituales (discusiones).
- Juegos de caza.
- Juegos sociales (imitación de los mayores).
- Juegos familiares (papá y mamá, muñecas).
- Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión).

Andrea Imeroni (1980) propone, únicamente, dos tipos de juegos.

Juego espontáneo, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.

Juego orientado, que es el programado en cuanto actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

Antonelli y Salvini (1982) distinguen cuatro tipos de juegos.

Juegos de ejercicio, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.

Juegos simbólicos, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.

Juegos reglamentarios, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible.

Juegos creativos, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación.

Domingo Blázquez, (1986), realiza un intento de clasificar los juegos, tomando como punto de partida la estructura funcional de los mismos. Cada juego supone un nivel de complejidad diferente, debido al mayor o menor número de información o variables a tener que tratar. De esta forma, agrupa los juegos en tres grandes bloques, mencionando

que, además, existe una forma previa, la del JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO, que se realiza normalmente fuera de la influencia del profesor, pero de gran importancia.

Juegos de organización simple, de tipo individual, en los que el niño se compara a los demás, sin apenas acciones de cooperación o colaboración ni de oposición, sin problemas de espacio, con reglamentación sencilla y normas poco complejas.

Juegos codificados, donde aparecen ya relaciones de colaboración o cooperación, por lo que la comunicación motriz es ya más elevada, pero todavía no existen acciones de oposición directa frente a otros; el espacio es utilizado con diferentes criterios, el marcaje y desmarcaje constituye una acción constante, la estrategia aumenta con el aspecto grupal.

2.2.1.8. Características y tipología de la lúdica

Las características del juego también han sido estudiadas y enunciadas por numerosos teóricos, por lo que nos limitaremos a realizar un breve repaso de los que consideramos más relevantes.

(Palacios, 1995 y 1998) las características del juego están todas relacionadas entre sí; y, por supuesto, siempre presentes en todo tipo de juegos verdaderos. Las características del juego se pueden definir por los siguientes verbos:

EVADIR: es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del juego. Cuando jugamos nos olvidamos de todo lo que nos rodea, somos capaces de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadirnos de cualquier tipo de problemas o preocupaciones (laborales, familiares, económicos). José (Palacios Aguilar pg. 486-492)

EDUCAR: si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación. (José Palacios Aguilar pg. 486-492)

MOTIVAR: para el juego es imprescindible la atención y la concentración en el jugar. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él, hasta el punto de desconectar del mundo real y, muchas veces, perder la noción del tiempo y del espacio. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios. (José Palacios Aguilar pg. 486-492)

DIVERTIR: el ser humano, dotado de inteligencia, tiende a repetir todo aquello que le satisface y que le produce placer. Cuando la persona juega se divierte, sus experiencias son placenteras y, entonces, repite una y otra vez esas actividades gratificantes. La inteligencia del ser humano no permitiría que se desperdiciara tanto tiempo en una actividad que no le reporta ningún beneficio. Es cierto que no existe ningún niño que no juegue, pero también lo es que no existen adultos que nunca jueguen, ya que todos necesitamos momentos en los que poder alcanzar una diversión diferente, con el único interés en la alegría y la risa. Jugar es divertirse. (José Palacios Aguilar pg. 486-492)

RESPETAR: el ser humano, ser social, necesita unas reglas que rijan su vida y su existencia, de lo contrario éstas no serían posibles. El juego, actividad humana y social, también precisa de ellas. Un juego sin reglas sería como jugar a tantos juegos como jugadores hubiera, ya que cada uno seguiría un criterio particular y actuaría sin tener en cuenta a los demás. La reglamentación del juego es un código de normas que se establece con antelación a

su inicio y que todos los jugadores acatan para poder participar y jugar a lo mismo. Las reglas permiten determinar el desarrollo del juego, lo que es válido y lo que no lo es, el sistema para llevar a cabo la puntuación si es precisa, en su caso el vencedor y el perdedor, etc. (José Palacios Aguilar pg. 486-492)

Pero en el juego, las reglas tienen un atractivo especial: el poder modificarlas en función de las diversas circunstancias que van sucediendo o según experiencias anteriores, siempre que se desee y que los jugadores estén de acuerdo. Este hecho facilita una dinámica interesante y creativa, que consigue, constantemente, la adaptación del juego a todo tipo de personas, lugares, situaciones y acontecimientos.

“Las características anteriores vienen a definir una ACTIVIDAD UNIVERSAL. Siempre, en todos los tiempos, pueblos y culturas el juego ha aparecido ligado al ser humano, a su desarrollo y evolución, a su vida individual y social”. (Técnicas lúdicas José Palacios Aguilar pg. 486-492)

2.2.2. Embarazo en adolescentes

2.2.2.1. Definición

Se lo define como: "el que ocurre dentro de los dos años de edad ginecológica, entendiéndose por tal al tiempo transcurrido desde la menarca, y/o cuando la adolescente es aún dependiente de su núcleo familiar de origen" (Dr. Juan R. Issler, 2011, pg. 11)

Se llama embarazo en adolescentes a la fecundación del ovulo de las mujeres menores de 19 años, edad en la que se considera que termina esta etapa de la vida. Sin embargo, muchos psicólogos advierten que esta edad se está ampliando. Algunos aseguran que se ha extendido hasta los 24 años promedio. Esto quiere decir que los adolescentes son capaces de procrear mucho antes de alcanzar la madurez emocional. (Peña Carlos, 2012).

La OMS define como adolescencia al "período de la vida en el cual el individuo adquiere la capacidad reproductiva, transita los patrones psicológicos de la niñez a la adultez y consolida la independencia socio – económica" y fija sus límites entre los 10 y 20 años.

Es considerada como un periodo de la vida libre de problemas de salud pero, desde el punto de vista de los cuidados de la salud reproductiva, el adolescente es, en muchos aspectos, un caso especial.

En muchos países, los adolescentes llegan a representar del 20 al 25% de su población. En 1980 en el mundo había 856 millones de adolescentes y se estima que en el 2000 llegarán a 1,1 millones. La actividad sexual de los adolescentes va en aumento en todo el mundo, incrementando la incidencia de partos en mujeres menores de 20 años. (Revista de Posgrado de la Cátedra de Medicina N° 107 Agosto, Embarazo en la adolescencia, Prof. Dr. Juan R. Issler, 2011, pg. 11).

Por los matices según las diferentes edades, a la adolescencia se la puede dividir en tres etapas:

2.2.2.2. Etapas de la adolescencia

Adolescencia Temprana (10 a 13 años)

- Biológicamente, es el periodo peripuberal, con grandes cambios corporales y funcionales como la menarca.
- Psicológicamente el adolescente comienza a perder interés por los padres e inicia amistades básicamente con individuos del mismo sexo.
- Intellectualmente aumentan sus habilidades cognitivas y sus fantasías; no controla sus impulsos y se plantea metas vocacionales irreales.
- Personalmente se preocupa mucho por sus cambios corporales con grandes incertidumbres por su apariencia física.

Adolescencia media (14 a 16 años)

- Es la adolescencia propiamente dicha; cuando ha completado prácticamente su crecimiento y desarrollo somático.
- Psicológicamente es el período de máxima relación con sus pares, compartiendo valores propios y conflictos con sus padres.
- Para muchos, es la edad promedio de inicio de experiencia y actividad sexual; se sienten invulnerables y asumen conductas omnipotentes casi siempre generadoras de riesgo.
- Muy preocupados por apariencia física, pretenden poseer un cuerpo más atractivo y se manifiestan fascinados con la moda.

Adolescencia tardía (17 a 19 años)

Casi no se presentan cambios físicos y aceptan su imagen corporal; se acercan nuevamente a sus padres y sus valores presentan una perspectiva más adulta; adquieren mayor importancia las relaciones íntimas y el grupo de pares va perdiendo jerarquía; desarrollan su propio sistema de valores con metas vocacionales reales.

Es importante conocer las características de estas etapas de la adolescencia, por las que todos pasan con sus variaciones individuales y culturales, para interpretar actitudes y comprender a los adolescentes especialmente durante un embarazo sabiendo que: "una adolescente que se embaraza se comportará como corresponde al momento de la vida que está transitando, sin madurar a etapas posteriores por el simple hecho de estar embarazada; son adolescentes embarazadas y no embarazadas muy jóvenes".(Peña Carlos, 2012)

Los factores que determinan los embarazos en adolescentes pueden variar de acuerdo a las características socioculturales de las diversas poblaciones. Así, por ejemplo existen poblaciones en que

el embarazo en adolescentes es culturalmente aceptado, y por el contrario su no ocurrencia es rechazada; esta situación que se observa con frecuencia en las poblaciones selváticas no van a incidir negativamente en aspectos tales como aumento en la tasa de abortos; sin embargo, el embarazo en adolescentes no es un patrón culturalmente aceptado en poblaciones como la de Lima, por su componente religioso y conservador, lo cual condiciona que las adolescentes que se embarazan traten de evitar el progreso del mismo a través de maniobras abortivas. (Peña Carlos, 2012)

El período entre 11 y 19 años es de especial importancia y riesgo con respecto al desarrollo psicológico. Esta fase de la vida es caracterizada por un cambio rápido en el comportamiento del individuo y por flexibilidad de la estructura psíquica. Ambos son más pronunciadas que en las fases previas (durante la niñez) o en las fases posteriores (adulto). Esto condiciona a que la población adolescente sea susceptible al inicio precoz de las relaciones sexuales. (Peña Carlos, 2012)

Según el Ministerio de Salud Pública del Ecuador, “se categoriza como adolescente a la población entre 10 y 19 años. Embarazo adolescente se considera al estado de gestación en personas de 10 y 19 años” (MSP, 2013).

Desde las consideraciones estadísticas, el porcentaje de embarazos en adolescentes se ubicó con 15,14% según el censo 2010; en el censo 2001 se encontraba en 14,55% y en 1990 en 12,75%.

Como podemos darnos cuenta, el comportamiento de embarazos adolescentes ha tenido un movimiento creciente desde 1990, tanto a nivel cantonal como provincial (15,69%).

En 2013, en Ibarra se presentaron 731 casos; en 2014 subió 804 casos y según los datos provisionales de 2015, se habrían dado 683 embarazos de adolescentes. Notándose una disminución del 15%.

El mayor número de casos se presentarían en las parroquias urbanas de San Francisco y El Sagrario, cuyo registro se realiza en el Centro de Salud 10D01. Las parroquias de Alpachaca, San Antonio, Caranqui, Lita y La Esperanza también reflejan un alto índice de embarazo en adolescentes.

TABLA Nº. 2 Embarazos adolescentes registrados en unidades de salud en el cantón Ibarra, 2013- 2015

Lugar de ocurrencia	Número de casos		
	2013	2014	2015
Parroquias /Centro de Salud Central			
Alpachaca	95	112	81
Ambuquí	23	11	13
Carpuela	4	5	10
Pugacho	27	34	31
Caranqui	59	69	67
El Priorato	26	54	39
El Tejar	39	50	32
Lita	38	63	57
La Carolina	9	7	8
Salinas	5	7	12
La Esperanza	58	60	35
San Antonio	100	81	91
Angochagua/Zuleta	21	14	22
Centro de Salud 1D01	227	237	185
Total	731	804	683

Fuente: Dts. Provs. CSV RDACAA 2013/2014/2015 EAI01D01. Elaboración Consultoría Agenda Social Ibarra, 2015

Las mayores cifras de embarazos adolescentes se encuentran en la población mestiza, con 524 casos. A esta cifra le sigue la de la población indígena con 75 casos, la mayoría en La Esperanza, Lita y Zuleta. Entre la población afro ecuatoriana y negra, suman 54 casos.

TABLA N°. 3 Embarazos adolescentes por unidades de atención médica, etnia, nacionalidad y parroquias, en el cantón Ibarra, enero-septiembre 2015

Unidad de atención y parroquia	Nacionalidad Colombiana	Ecuador							Otra nacionalidad	Total General
		Indígena	Afroecuatoriana	Negra	Mulata	Montubia	Mestiza	Blanca		
Alpachaca	1		3	8	1		68		81	
Ambuquí	1		6				6		13	
Caranqui	3	1	1	2			59	1	67	
Carpuela			9				1		10	
Centro de Salud No. 1	4	4	6	4	1	1	163	2	185	
El Tejar	3		3				26		32	
Lita	2	22	1		2		30		57	
La Carolina	1	1					6		8	
La Esperanza		25					10		35	
Priorato	2	1					36		39	
Pugacho	4	1			1		25		31	
Salinas			7	1			4		12	
San Antonio		1	2	1			87		91	
Zuleta (Angochagua)		19					3		22	
Total general	21	75	38	16	5	1	524	1	683	

Fuente: Datos Provisionales. Bases CSV RDACAA 2015. Elaboración Consultoría Agenda Social Ibarra, .

El embarazo adolescente en el Ecuador es alto, apenas ha declinado desde 1990 y ha afectado más a las áreas rurales. Un estudio empírico reciente sobre el Ecuador (World Bank, 2012), que incluyó una encuesta detallada y paneles de opinión, afirma que los grupos más vulnerables se caracterizan por la falta de oportunidades para las mujeres afectadas, con problemas de acceso tanto al sistema educativo como al mercado laboral.

El estudio sobre el embarazo muestra la insuficiencia generalizada de los programas de educación sexual que ha prevalecido hasta hoy cuyo contenido se limita a temas fisiológicos, sin abrir espacios de diálogo y discusión de los problemas enfrentados por los adolescentes (SENPLADES, 2013).

En los talleres con adolescentes, son las mujeres las que mayoritariamente hablan del problema; los hombres prefieren no opinar. Esto ratifica que el embarazo y la maternidad, culturalmente, siguen siendo considerados temas de responsabilidad únicamente de las mujeres.

Las mujeres embarazadas por tanto, pueden encontrarse en un escenario multi-discriminativo por ser: adolescentes, pobres, indígenas o afrodescendientes y rurales. Este rechazo muchas mujeres lo han experimentado en ámbitos educativos, de salud y en las calles, por lo que la mayoría de las adolescentes que participaron en los talleres son conscientes que embarazarse temprano es 100% perjudicial.

Claudio Stern, Ph.D, 1997 analiza el embarazo desde otra mirada como refiere a continuación:

Después de haber revisado la literatura y reflexionado sobre este asunto por varios años, he llegado a la conclusión de que distamos mucho de tener una comprensión clara de este fenómeno y que es necesario reformular la investigación y el conocimiento existentes a fin de proponer medidas más adecuadas para enfrentarlo.

El embarazo adolescente un mecanismo que contribuye a la transmisión de la pobreza... dicho fenómeno coarta las posibilidades de obtener una escolarización suficiente y, por lo tanto, limita las posibilidades de obtener un empleo conveniente (o mejor remunerado) lo cual, a su vez, reduce el acceso a los recursos que permiten un desarrollo adecuado de los hijos... La conclusión de que erradicar este comportamiento contribuiría a disminuir la pobreza.

No obstante, se trata de un argumento en su mayor parte falaz. El hecho de que el embarazo temprano se encuentre frecuentemente asociado con la pobreza no implica que sea un fenómeno que conduzca a dicha situación ni que, por sí mismo, lleve a perpetuarla.

Para resumir, las verdaderas razones por las cuales el embarazo adolescente ha venido a constituirse en un problema social no son, como frecuentemente se aduce, su supuesta colaboración en el crecimiento desmesurado, las malas condiciones de salud y la pobreza de la población, sino el aumento y la mayor visibilidad de la población adolescente.

Como trasfondo del problema quiero agregar la siguiente reflexión: ¿no será que muchos de los problemas que llevan al embarazo adolescente y a los que éste conduce –y, repito, no niego que sean problemas reales– se derivan de la manera como hemos valorado la sexualidad premarital y, particularmente, sancionado la sexualidad adolescente?

La valoración negativa del ejercicio de la sexualidad antes de la unión podía justificarse en el contexto de una sociedad en la que la sexualidad y la reproducción se encontraban casi indisolublemente unidas, como resultado del periodo relativamente breve entre la fecundabilidad y la unión y de la función prácticamente exclusiva de la mujer como esposa y madre, pero debiera justificarse cada vez menos, pues conforme dichas condiciones van cambiando.

Se amplían las opciones para las mujeres y se extiende el periodo entre la maduración sexual y la formación de la familia, durante el cual se requiere reforzar la preparación de los y las jóvenes para la prevención de embarazos no deseados e inconvenientes.

La sanción negativa obstaculiza el acceso a la información, la educación y la preparación para ejercer la sexualidad de una manera placentera y responsable, de modo que buena parte del problema estriba en la manera como los adultos calificamos el fenómeno; en la forma como las instituciones sociales –la familia, la escuela, las instituciones religiosas, el Sector Salud, etcétera– lo interpretan y lo manejan.

El desarrollo de la personalidad según la Teoría de Freud concede especial importancia a como satisface al Instituto sexual durante la vida. De aquí que el término psicoafectivo según el Diccionario Nauta Mayor, expresa conexión con el sistema nervioso y el término relativo al afecto o a la sensibilidad se refiere a cualquiera de las pasiones del mismo particularmente en este estudio con el amor o cariño, apego o inclinación.

Este trabajo de investigación se basa en la teoría humanista, cognitiva, histórica cultural y socio-crítica empezando por la teoría humanista que refiere el centro de investigación al ser humano y sus distintas etapas en especial la adolescencia como transición a la juventud y sus naturaleza individual con sus combinaciones emocionales, analizando los factores de vulnerabilidad de las adolescentes, el entorno en el que viven y los proyectos que tienen a corto y largo plazo.

2.2.2.3. Consideraciones psicosociales para el aumento de los embarazos en adolescentes

Según el Dr. Juan R. Issler: el comportamiento sexual humano es variable y depende de las normas culturales y sociales especialmente en la adolescencia, pudiendo clasificar a las sociedades humanas de la siguiente manera:

SOCIEDAD REPRESIVA: niega la sexualidad, considerando al sexo como un área peligrosa en la conducta humana. Considera una virtud la sexualidad inactiva, aceptándola sólo con fines procreativos. Las manifestaciones de la sexualidad pasan a ser fuentes de temor, angustia y culpa, enfatizando y fomentando la castidad prematrimonial.

SOCIEDAD RESTRICTIVA: tiene tendencia a limitar la sexualidad, separando tempranamente a los niños por su sexo. Se aconseja la castidad prematrimonial, otorgando al varón cierta libertad. Presenta ambivalencia respecto al sexo, siendo la más común de las sociedades en el mundo.

SOCIEDAD PERMISIVA: tolera ampliamente la sexualidad, con algunas prohibiciones formales (la homosexualidad). Permite las relaciones sexuales entre adolescentes y el sexo prematrimonial. Es un tipo social común en países desarrollados.

SOCIEDAD ALENTADORA: para la cual el sexo es importante y vital para la felicidad, considerando que el inicio precoz del desarrollo de la sexualidad favorece una sana maduración del individuo. La pubertad es celebrada con rituales religiosos y con instrucción sexual formal. La insatisfacción sexual no se tolera y hasta es causal de separación de pareja. Son sociedades frecuentes en África ecuatorial, la Polinesia y algunas islas del Pacífico. (2011,pg. 11-23)

Así se considera que el embarazo en adolescentes es un fenómeno causado por múltiples factores, principalmente de orden psicosocial, ocurriendo en todos los estratos sociales sin tener las mismas características en todos ellos, por lo que importan las siguientes consideraciones:

Estratos medio y alto: la mayoría de las adolescentes que quedan embarazada interrumpen la gestación voluntariamente.

Estratos más bajos: donde existe mayor tolerancia del medio a la maternidad adolescente, es más común que tengan su hijo.

Conocer los factores predisponentes y determinantes del embarazo en adolescentes, permite detectar las jóvenes en riesgo para así extremar la prevención. Además, las razones que impulsan a una adolescente a continuar el embarazo hasta el nacimiento, pueden ser las mismas que la llevaron a embarazarse. (2011,pg. 11-23)

Factores predisponentes

Según el Dr. Juan R. Issler:

- 1) **Menarca Temprana:** otorga madurez reproductiva cuando aún no maneja las situaciones de riesgo.
- 2) **Inicio Precoz De Relaciones Sexuales:** cuando aún no existe la madurez emocional necesaria para implementar una adecuada prevención.
- 3) **Familia Disfuncional:** uniparentales o con conductas promiscuas, que ponen de manifiesto la necesidad de protección de una familia continente, con buen diálogo padres – hijos. Su ausencia genera carencias afectivas que la joven no sabe resolver, impulsándola a relaciones sexuales que tiene mucho más de sometimiento para recibir afecto, que genuino vínculo de amor.
- 4) **Mayor Tolerancia Del Medio A La Maternidad Adolescente Y / O Sola**
- 5) **Bajo Nivel Educativo:** con desinterés general. Cuando hay un proyecto de vida que prioriza alcanzar un determinado nivel educativo y posponer la maternidad para la edad adulta, es más probable que la joven, aun teniendo relaciones sexuales, adopte una prevención efectiva del embarazo. (2011,pg. 11-23)
- 6) **Migraciones Recientes:** con pérdida del vínculo familiar. Ocurre con el traslado de las jóvenes a las ciudades en busca de trabajo y aún con motivo de estudios superiores.
- 7) **Pensamientos Mágico:** propios de esta etapa de la vida, que las lleva a creer que no se embarazarán porque no lo desean.
- 8) **Fantasías De Esterilidad:** comienzan sus relaciones sexuales sin cuidados y, como no se embarazan por casualidad, piensan que son estériles.
- 9) **Falta O Distorsión De La Información:** es común que entre adolescentes circulen "mitos" como: sólo se embaraza si tiene orgasmo, o cuando se es más grande, o cuando lo hace con la menstruación, o cuando no hay penetración completa, etc.
- 10) **Controversias Entre Su Sistema De Valores Y El De Sus Padres:** cuando en la familia hay una severa censura hacia las relaciones sexuales entre adolescentes, muchas veces los jóvenes las tienen por rebeldía y, a la vez, como una forma de negarse a sí mismos que tiene relaciones no implementan medidas anticonceptivas.
- 11) **Aumento en número de adolescentes:** alcanzando el 50% de la población femenina.

12)Factores socioculturales: la evidencia del cambio de costumbres derivado de una nueva libertad sexual, que se da por igual en los diferentes niveles socioeconómicos. (2011,pg. 11-23)

Menor temor a enfermedades venéreas.

Factores determinantes

- Relaciones sin anticoncepción
- Abuso sexual
- Violación

2.2.2.4. Aspectos psicosociales del embarazo en las adolescentes

La adolescencia de las adolescentes embarazadas

Según el Dr. Juan R. Issler: la maternidad es un rol de la edad adulta. Cuando ocurre en el periodo en que la mujer no puede desempeñar adecuadamente ese rol, el proceso se perturba en diferente grado.

Las madres adolescentes pertenecen a sectores sociales más desprotegidos y, en las circunstancias en que ellas crecen, su adolescencia tiene características particulares.

Es habitual que asuman responsabilidades impropias de esta etapa de su vida, reemplazando a sus madres y privadas de actividades propias de su edad, confundiendo su rol dentro del grupo, comportándose como "hija-madre", cuando deberían asumir su propia identidad superando la confusión en que crecieron.

También, en su historia, se encuentran figuras masculinas cambiantes, que no ejercen un rol ordenador ni de afectividad paterna, privándolas de la confianza y seguridad en el sexo opuesto, incluso con el mismo padre biológico.

Así, por temor a perder lo que cree tener o en la búsqueda de afecto, se someten a relaciones con parejas que las maltratan.

En otros casos, especialmente en menores de 14 años, el embarazo es la consecuencia del "abuso sexual", en la mayoría de los casos por su padre biológico.

El despertar sexual suele ser precoz y muy importante en sus vidas carentes de otros intereses; con escolaridad pobre; sin proyectos (laborales, de uso del tiempo libre, de estudio); con modelos familiares de iniciación sexual precoz; por estimulación de los medios, inician a muy corta edad sus relaciones sexuales con chicos muy jóvenes, con muy escasa comunicación verbal y predominio del lenguaje corporal. Tienen relaciones sexuales sin protección contra enfermedades de transmisión sexual buscando a través de sus fantasías, el amor que compense sus carencias.

ACTITUDES HACIA LA MATERNIDAD

Según el Dr. Juan R. Issler: "el embarazo en la adolescente es una crisis que se sobre impone a la crisis de la adolescencia. Comprende profundos cambios somáticos y psicosociales con incremento de la emotividad y acentuación de conflictos no resueltos anteriormente".

"Generalmente no es planificado, por lo que la adolescente puede adoptar diferentes actitudes que dependerán de su historia personal, del contexto familiar y social pero mayormente de la etapa de la adolescencia en que se encuentre". (2011,pg. 11-23)

En la adolescencia temprana, con menos de 14 años, el impacto del embarazo se suma al del desarrollo puberal. Se exacerban los temores por los dolores del parto; se preocupan más por sus necesidades

personales que no piensan en el embarazo como un hecho que las transformará en madres. Si, como muchas veces ocurre, es un embarazo por abuso sexual, la situación se complica mucho más. Se vuelven muy dependientes de su propia madre, sin lugar para una pareja aunque ella exista realmente. No identifican a su hijo como un ser independiente de ellas y no asumen su crianza, la que queda a cargo de los abuelos.

En la adolescencia media, entre los 14 y 16 años, como ya tiene establecida la identidad del género, el embarazo se relaciona con la expresión del erotismo, manifestado en la vestimenta que suelen usar, exhibiendo su abdomen gestante en el límite del exhibicionismo. Es muy común que "dramaticen" la experiencia corporal y emocional, haciéndola sentirse posesiva del feto, utilizado como "poderoso instrumento" que le afirme su independencia de los padres. Frecuentemente oscilan entre la euforia y la depresión. Temen los dolores del parto pero también temen por la salud del hijo, adoptando actitudes de autocuidado hacia su salud y la de su hijo. Con buen apoyo familiar y del equipo de salud podrán desempeñar un rol maternal, siendo muy importante para ellas la presencia de un compañero. Si el padre del bebé la abandona, es frecuente que inmediatamente constituya otra pareja aún durante el embarazo.

En la adolescencia tardía, luego de los 18 años, es frecuente que el embarazo sea el elemento que faltaba para consolidar su identidad y formalizar una pareja jugando, muchas de ellas, el papel de madre joven. La crianza del hijo por lo general no tiene muchos inconvenientes.

En resumen, la actitud de una adolescente embarazada frente a la maternidad y a la crianza de su hijo, estará muy influenciada por la etapa de su vida por la que transita y, si es realmente una adolescente aún, necesitará mucha ayuda del equipo de salud, abordando el tema desde un ángulo interdisciplinario durante todo el proceso, incluso el seguimiento y crianza de su hijo durante sus primeros años de vida. (Dr. Juan R. Issler,2001 Página: 11-23)

2.2.2.5. Factores de riesgo para la adolescente

Riesgo Biológico

Viene caracterizado por la presencia en el adolescente de problemas físicos que constituyan factores de alto riesgo biológico, tales como Diabetes Mellitus, obesidad, desnutrición, o cualquier otro problema que comprometa la salud.

Riesgo psicosocial

Como riesgo psicosocial tenemos al tabaquismo, el alcoholismo, consumo de drogas ilícitas, problemas graves de interrelación familiar, fugas frecuentes del hogar, aislamiento, depresión, gesto suicida, conducta delictiva, conducta agresiva, actividad sexual temprana, bajo rendimiento escolar, desmembramiento familiar, analfabetismo, desempleo del jefe del hogar por más de seis meses. (Peña Carlos, 2012)

2.2.3. Posicionamiento personal

La sociedad necesita grandes cambios y la nueva generación de adolescentes requiere nuevas formas de educar para la comprensión de aspectos tan importantes como el embarazo en adolescentes ya que al parecer las formas tradicionales de abordar estos temas no han dado resultado.

Por otro lado el rol real de los psicólogos no solo se centra en garantizar una salud mental y espiritual sino también que está ligada a la solución de problemáticas que tienen que ver con la conducta y el comportamiento humano no simplemente para conocer la razones o descubrir la verdad sino para crear nuevas estrategias que permitan abordar estos acontecimientos.

Por tales señalamientos una alternativa de conectarse con los adolescentes es utilizar metodologías distintas en las que no se hable y se escuche únicamente, se necesita trascender a sus emociones, su reflexión y por ultimo a un cambio en sus vidas en la forma de pensar y actuar.

En tal virtud las estrategias lúdicas nos permiten acercarnos de una forma no directiva como para preparar a los chicos para cierto tema predeterminado sino que parte de situaciones más naturales como el interactuar por medio de juegos que generen un ambiente de confianza en donde se pueda preguntar y opinar sin prejuicios.

Nada es estático y las transformaciones sociales que ocurren en el tiempo dependen de factores externos, los procesos no son estáticos sino que son un estado de transición para otro estado es por eso que la teoría más apegada al tema, es la teoría materialista dialéctica y el enfoque histórico cultural por su análisis globalizante que estudia los fenómenos en movimiento desde las perspectivas cualitativas dando un sentido integrador al estudio del tema, su aporte pedagógico se basa en las transformaciones sociales.

El apareamiento del embarazo en los adolescentes entonces no es un problema social que tiene que ver con el amor, la religión o la cultura sino que responde a las transformaciones sociales y con los cambios de las creencias del hombre y su constante actividad.

2.3. Glosario de términos

Adolescencia: Considerada desde un punto de vista biológico se trata de la época de crecimiento acelerado del cambio de las proporciones corporales así como de la madurez definitiva o de la formación de las características sexuales primarias y secundarias, desde un punto de vista

pedagógico es significativa la creciente estabilización del concepto de sí, de la identidad social y la orientación social del joven.

Castidad: abstenerse de los placeres carnales. Por lo general se asocia la castidad a la decisión de no mantener relaciones sexuales.

Diabetes Mellitus: presencia de concentraciones elevadas de glucosa en la sangre de manera persistente o crónica, debido ya sea a un defecto en la producción de insulina, a una resistencia a la acción de ella para utilizar la glucosa, a un aumento en la producción de glucosa o a una combinación de estas causas. También se acompaña de anormalidades en el metabolismo.

Dualidad: realidad psíquica externa (control social) y realidad psíquica interna (instintos)

Embarazo: período de tiempo comprendido, desde la fecundación del óvulo por el espermatozoide, hasta el momento del parto.

Fecundabilidad: la probabilidad de conseguir un embarazo durante los días fértiles de la mujer en el ciclo.

Filético: proceso evolutivo que a partir de una especie ancestro solo hay una especie descendiente. Al desaparecer la especie ancestro se habla entonces de extinción filética

Juego: constituye una actividad física y mental fundamental en la vida del ser humano, cuyo desarrollo está plenamente vinculado con el juego al permitir iniciar de modo placentero el contacto con la realidad, introducirlo con mayor rapidez en el mundo de las relaciones sociales, desarrollar de modo armónico su cuerpo y sus personalidad, y acceder cada vez a niveles más elaborados de regulación de la conducta.

Lúdica: proviene del latín ludas, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. Siendo parte constitutiva del ser humano porque se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Menarquía: aparición de la primera hemorragia menstrual o menstruación. La menarquía suele presentarse a la edad de entre los 12 y los 13 años. Se conoce como Menarquia la fecha de la primera menstruación de una mujer. A partir de este momento se inicia la etapa fértil por lo que es posible que ocurran los embarazos

Metodología: tiene como función única reflejar las regularidades de la realidad objetivo y del conocimiento y, de ese modo, orientar a los hombres en el proceso de la actividad práctico- cognoscitivo, la metodología posee una totalidad condicionada por la unidad de su objeto.

Multi-dimencional: multi (del latín. Multus) muchos; elemento prefijal que entra en la formación de palabras expresando multiplicidad. Dimensión: cada una de las magnitudes de un conjunto que sirven para definir un fenómeno. Relación que establece con el entorno, mutables e infinitas.

Multi-discriminación: la discriminación múltiple es discriminación contra una persona sobre la base de más características. Una mujer negra con discapacidad, experimentan discriminación en motivos de su discapacidad, su raza y su género.

Pedagogía: ciencia que tiene como objeto de estudio el proceso educativo (en cuyo curso se forman y desarrollan las múltiples capacidades humanas) y las leyes y principios que lo rigen y orientan, que

investiga su colaboración directa y mediata con las condiciones socio-históricas dentro de las cuales discurre el efecto inverso que ejerce sobre esas condiciones, y que establece los métodos y procedimientos para ser más eficaces y eficientes las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Péptidos: son elementos químicos de la familia de las proteínas. Un péptido en sí está formado por varios aminoácidos y forman parte de la composición de muchas sustancias producidas por el organismo, en particular de las hormonas que regulan las funciones del cuerpo, los enzimas para llevar a cabo reacciones químicas, las moléculas de transporte, los neurotransmisores que se encargan de la propagación de los impulsos nerviosos.

Peripuberal: grandes cambios corporales y funcionales como la menarca. Psicológicamente el adolescente comienza a perder interés por los padres e inicia amistades básicamente con individuos del mismo sexo u otro.

Psicodélico: estado psíquico provocado por ciertas drogas y se caracteriza por una alteración de la sensibilidad que se manifiesta con euforia y alucinaciones.

Sexualidad: Componente de la personalidad constituido por un conjunto de características y rasgos psicosomáticos y sociales vinculados a la particularidad de género (masculino o femenino) y al ejercicio de la función sexual y reproductiva.

Séptum: una de las principales estructuras del sistema límbico. Se sabe que es sitio de acción de muchas de las drogas que producen adicción.

Sistema límbico: parte del cerebro que incluye el tálamo, el hipotálamo y la amígdala cerebral, que regula las emociones, la memoria, el hambre y los instintos sexuales.

Somático: del sustantivo “soma”, que puede traducirse como “cuerpo”, y el sufijo “-tico”, que es equivalente a “relativo a”. En la biología y la medicina es aquel cuya naturaleza es eminentemente de este tipo (corpórea), a diferencia de los síntomas psíquicos.

Status Quo: el orden existente de las cosas; Las costumbres, las prácticas y las relaciones de poder actuales, del latín que significa “estado en el cual”.

Transversal: el término transversal se refiere a la ubicación que se pretende ocupen dentro del plan y los programas de estudio determinados contenidos considerados como socialmente relevantes. Dichos contenidos son concebidos como ejes que atraviesan en forma longitudinal y horizontal al currículo, de tal manera que en torno a ellos se articulan los contenidos correspondientes a las diferentes asignaturas.

2.4. Interrogantes de investigación

- ¿Se puede identificar la existencia de la lúdica en los proyectos de enseñanza de la sexualidad en la unidad educativa?
- ¿El desarrollar estrategias lúdicas pueden propiciar un cambio actitudinal en los jóvenes evitando el embarazo precoz?
- ¿Elaborar una guía de estrategia lúdicas innovadoras contribuirá con la disminución de embarazos en adolescentes?
- ¿La difusión de la guía de estrategias lúdicas con todos los actores institucionales permitirá alcanzar compromisos puntuales en su aplicación?

2.5. Matriz categorial

TABLA Nº. 4 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENCIÓN	INDICADOR
<p>la lúdica es una experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, por lo tanto la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del destino de la vida y a la creatividad humana. (1998. pg. 16).</p> <p>Se llama embarazo en adolescentes a la fecundación del ovulo de las mujeres menores de 19 años, edad en la que se considera que termina esta etapa de la vida.</p>	LA LÚDICA	<p>la lúdica como instrumento</p> <p>Lúdica y atención</p> <p>Lúdica para la enseñanza</p> <p>Lúdica y relaciones interpersonales</p> <p>Lúdica y sexualidad Cómo aprender jugando</p> <p>Lúdica y neuroaprendizaje</p> <p>Tipología de la lúdica</p> <p>Características y tipología de la lúdica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como herramienta pedagógica • Asegura un procesamiento adecuado de los estímulos sensoriales • Se descubre el valor del otro que contribuyen al propio desarrollo afectivo • Refuerza el autoestima, la comunicación y la participación de los adolescentes • El juego fabrica zonas de distensión, goce, placer. • El juego como la emoción es un producto mental del ser humano • Juegos intelectuales, imaginación, afectivos, de voluntad, de organización • EL juego permite evadir-educar-motivar-divertir-respetar.

<p>Sin embargo, muchos psicólogos advierten que esta edad se está ampliando. Algunos aseguran que se ha extendido hasta los 24 años promedio. Esto quiere decir que los adolescentes son capaces de procrear mucho antes de alcanzar la madurez emocional. (Peña Carlos, 2012)</p>	<p>EL EMBARAZO ADOLESCENTE</p>	<p>Etapas de la adolescencia</p> <p>Tabla nº. 5 embarazos adolescentes registrados en unidades de salud en el cantón Ibarra, 2013- 2015</p> <p>Tabla nº. 6 embarazos adolescentes por unidades de atención médica, etnia, nacionalidad y parroquias, en el cantón Ibarra, enero-septiembre 2015.</p> <p>Consideraciones psicosociales para el aumento de los embarazos en adolescentes.</p> <p>Aspectos psicosociales del embarazo en las adolescentes 5factores de riesgo para la adolescente:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La adolescencia es la etapa comprendida de 10 a 19 años • Mayor embarazo en entornos urbanos según la estadística. • Datos provinciales con mayor incidencia • Actitudes negativas de la maternidad precoz • Factores que predisponen y determinan un riesgo biológicos y psicológico del embarazo
--	--------------------------------	---	--

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

3.1.1. Investigación Descriptiva

Permitió interpretar y organizar la recolección de datos, resumir la información de manera cuidadosa y luego analizar minuciosamente los resultados de la investigación.

3.1.2. Investigación bibliográfica

Permitió obtener toda la información necesaria de diferentes autores, ya sea de libros, revistas, internet, documentos debidamente analizados, interpretados, esto constituyó la base para sustentar los contenidos.

3.1.3. Investigación de campo

Porque permitió recolectar información en el lugar en donde suceden los hechos y donde se observa directamente los embarazos en la unidad educativa, se logró información pertinente sobre el tema para el diseño lúdico de talleres para adolescentes.

3.1.4. Investigación propositiva

El estudio permitió elaborar una propuesta alternativa, para el trabajo grupal con adolescentes tendientes a prevenir el embarazo adolescente en la unidad educativa “Cristóbal de Troya”

3.2. Métodos

3.2.1. Método analítico

Con la utilización de estos métodos se logró la descripción del problema en forma explícita y organizar sus resultados.

3.2.2. Método sintético

Se analizó la teoría base y los resultados, para luego sintetizar en la elaboración de la propuesta que tiene por objeto hacer una propuesta para buscar disminuir el problema existente

3.2.3. Método inductivo

A través de los resultados reales que se obtuvo de la investigación de campo partiendo de una realidad establecida, se pudo establecer las conclusiones y recomendaciones.

3.2.4. Método deductivo

Partiendo de fundamentos teóricos, como conceptos generales, se llegó a establecer una propuesta de estrategias innovadoras para la concientización de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa.

3.2.5. Método estadístico

Permitió analizar, ordenar e interpretar los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los adolescentes de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” al establecer porcentajes por medio de pasteles gráficos.

3.3. Técnicas e instrumentos

Encuesta

A través de esta técnica se recolectó los datos los mismos que constan de un cuestionario de preguntas las cuales fueron respondidas por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya”

3.4. Población

TABLA N°. 5 Datos de los estudiantes de décimo hasta tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya”

CURSO:	N° DE ESTUDIANTES:
Decimo EB	10
Primero BGU	30
Segundo BGU	40
Tercero BGU	40
TOTAL:	120

Elaborado por: Santiago Hidalgo

Muestra

Debido a que se trata de una sola unidad de estudio, se trabajó con la totalidad de la población adolescente, es decir con 120 estudiantes. Por tratarse de un grupo pequeño, no amerita el cálculo de la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se identificó dos elementos, el primero; que en el plan operativo anual (POA) del departamento de consejería estudiantil (DECE) la herramienta utilizada como metodología en la educación sexual son charlas y videos, evidenciando así que no existe ningún instrumento lúdico para abordar los temas de la educación sexual para la disminución del embarazo adolescente.

Segundo lugar la encuesta a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” fueron organizados, tabulados y representados en cuadros gráficos de pasteles que muestran la frecuencia y porcentajes que se obtiene de cada ítem formulado en el cuestionario.

Las respuestas de los estudiantes y docentes de la institución se organizaron de la siguiente manera:

- Formulario de preguntas
- Cuadro de tabulación
- Representación gráfica (pasteles)
- Análisis e interpretación de resultados en función de la información recibida y el posicionamiento del investigador.

4.1. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a estudiantes.

Pregunta N°1

¿Los docentes de tú institución utilizan juegos para abordar temas de clase?

TABLA N°. 6 Juegos en el aula

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	5	4%
2	Poco	10	8%
3	Nada	105	88%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 1 Juegos en el aula



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada la mayoría de estudiantes refieren que los docentes no utilizan juegos para abordar temas de clase lo que permite reflexionar que las aulas son lugares sin juego.

Pregunta N°2

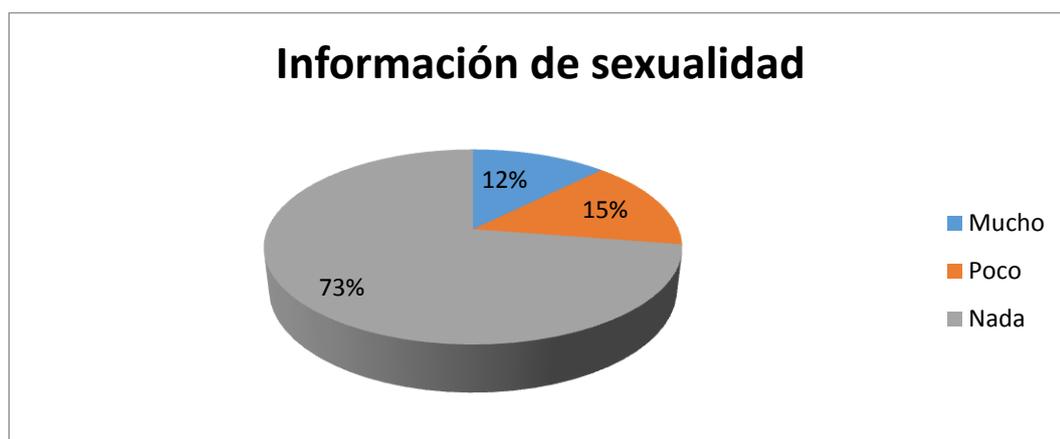
¿Ha recibido por parte de sus profesores información acerca de sexualidad?

TABLA N°. 7 Información de sexualidad

N*	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	15	13%
2	Poco	18	15%
3	Nada	87	72%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 2 Información de sexualidad



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada la mayoría de estudiantes refieren que los docentes no proveen información de sexualidad lo que indica que el departamento de consejería estudiantil se encarga de proveerle todos los conocimientos acerca de sexualidad, evidenciando así una dificultad en el aprendizaje de la sexualidad a los adolescentes.

Pregunta N°3

¿Considera que los espacios para el juego que ofrece la institución son?

TABLA N°. 8 Espacios para el juego

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Suficientes	28	23%
2	Limitados	92	77%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 3 Espacios para el juego



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada, la mayoría de estudiantes enfatizan que son limitados los espacios para los juegos observando la transmisión de conocimientos teóricos sin renovación a los adolescentes.

Pregunta N° 4

¿Cree usted que las actividades lúdicas generan interés en los adolescentes?

TABLA N°. 9 Lúdica e interés

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	95	79%
2	Poco	15	13%
3	Nada	10	8%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 4 Lúdica e interés



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada, los estudiantes enuncian en su mayoría que las actividades lúdicas generan mucho interés en los adolescentes despertando la curiosidad de aprender jugando y divirtiéndose,

Pregunta N° 5

¿Considera que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje?

TABLA N°. 10 Juegos y aprendizaje

N*	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	98	82%
2	Poco	12	10%
3	Nada	10	8%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 5 Juegos y aprendizaje



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta los adolescentes en su mayoría refieren que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje convirtiéndolo más divertido y motivado la adquisición de información en horas de clase, mientras que otra parte refiere que poco o nada ayuda.

Pregunta N° 6

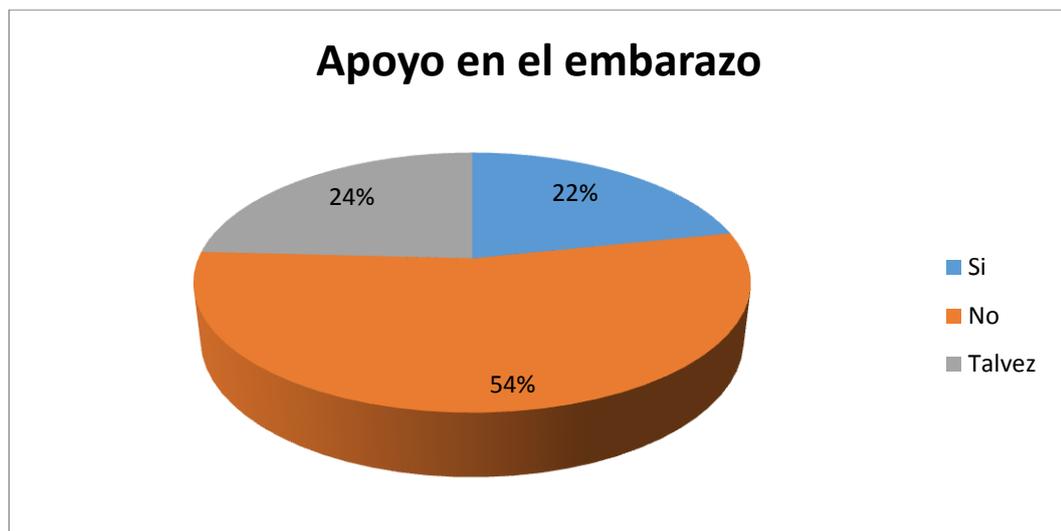
¿Tus padres apoyarían un embarazo a tu edad?

TABLA N°. 11 Apoyo en el embarazo

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	26	22%
2	No	65	54%
3	Talvez	29	24%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 6 Apoyo en el embarazo



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta los adolescentes en su mayoría refieren que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje convirtiéndolo más divertido y motivado la adquisición de información en horas de clase.

Pregunta N°7

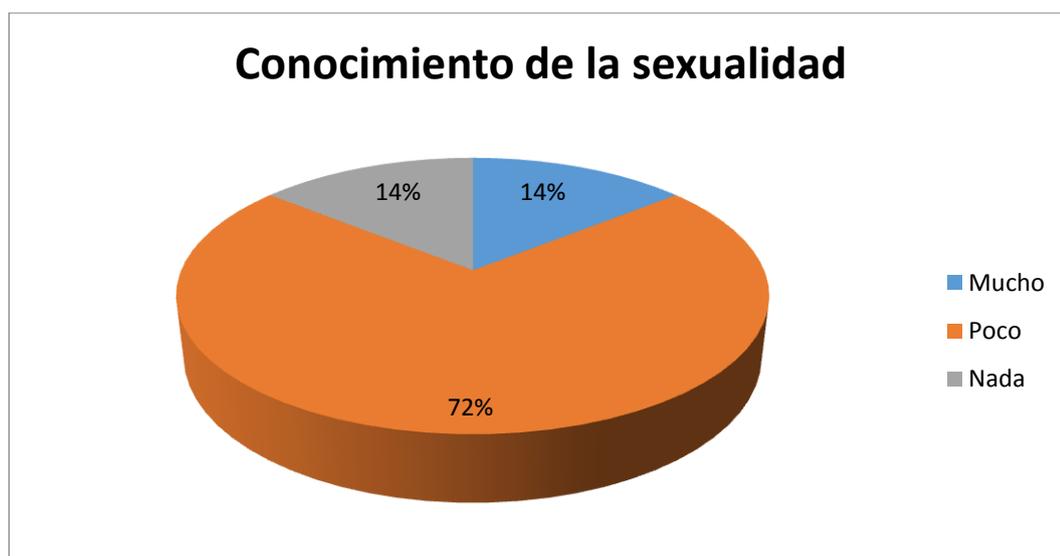
¿Conoces acerca de la sexualidad?

TABLA N°. 12 Conocimiento de la sexualidad

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	17	14%
2	Poco	86	72%
3	Nada	17	14%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 7 Conocimiento de la sexualidad



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada, la mayoría de estudiantes conoce poco acerca de la sexualidad mostrando un factor de riesgo a la hora de tomar decisiones responsables, mientras que una minoría refiere que no conoce nada y otro sector de la población refiere que conoce mucho de sexualidad.

Pregunta N°8

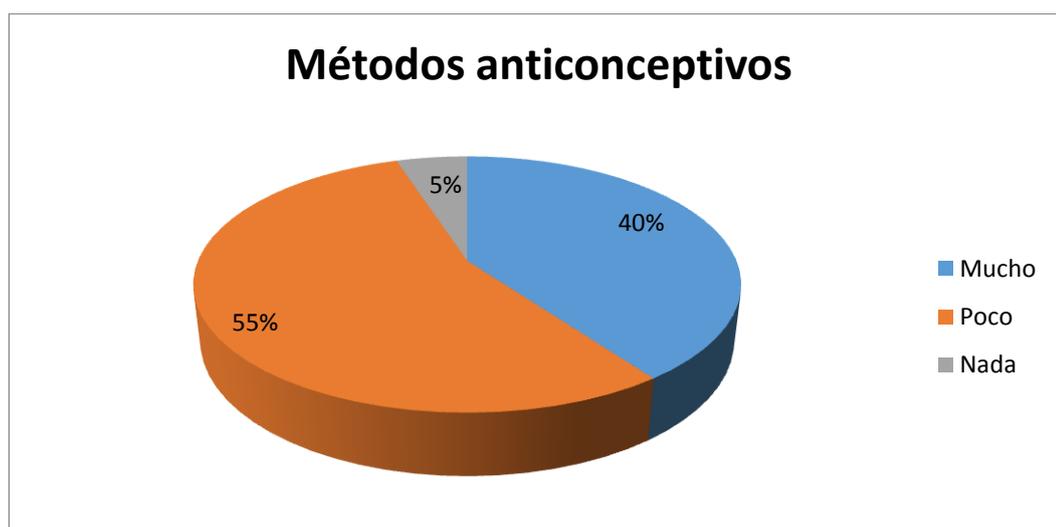
¿Conoces métodos anticonceptivos para prevenir el embarazo en adolescentes?

TABLA N°. 13 Métodos anticonceptivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	48	40%
2	Poco	66	55%
3	Nada	6	5%
	TOTAL	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 8 Métodos anticonceptivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada, los adolescentes enuncian en un porcentaje mayor que conocen poco de métodos anticonceptivos para prevenir el embarazo y un sector significativo conoce mucho sobre métodos anticonceptivos mostrando un conocimiento personal sin orientación.

Pregunta N° 9

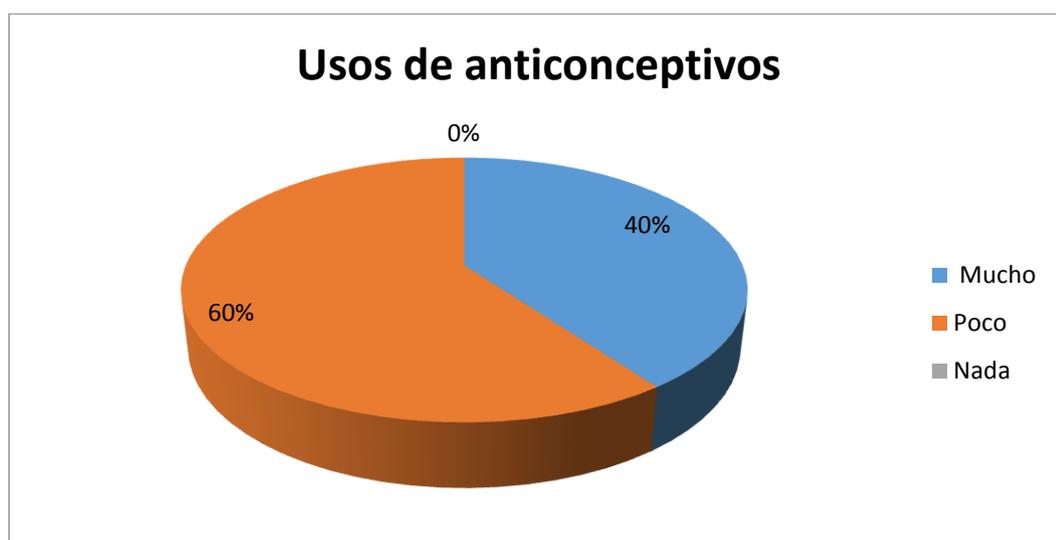
¿Sabes cómo utilizar un método anticonceptivo correctamente?

TABLA N°. 14 Usos de anticonceptivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	48	40%
2	Poco	72	60%
3	Nada	0	0%
	TOTAL	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 9 Usos de anticonceptivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos con la herramienta aplicada, los adolescentes refieren que conocen poco de cómo se utiliza un método anticonceptivo correctamente sin embargo un sector significativo de la población refiere que conoce mucho acerca del cómo utilizar los métodos anticonceptivos correctamente.

Pregunta N°10

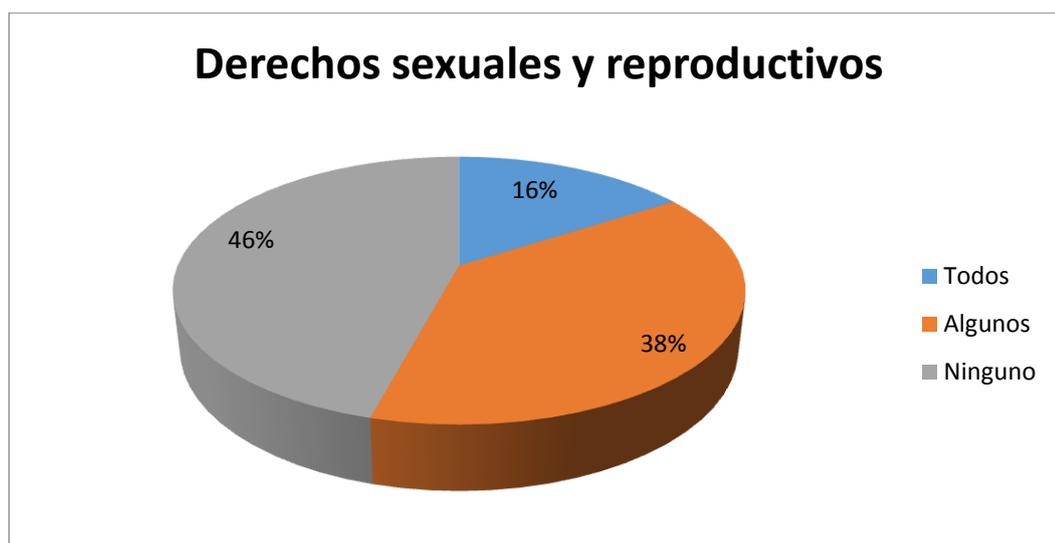
¿Conoces los derechos sexuales y reproductivos?

TABLA N°. 15 Derechos sexuales y reproductivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Todos	19	16%
2	Algunos	46	38%
3	Ninguno	55	46%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 10 Derechos sexuales y reproductivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos de la encuesta la mayoría de estudiantes refieren no conocer ningún derecho sexual y reproductivo mientras que una parte significativa de la población conoce algunos derechos sexuales y reproductivos manifestando así una polarización en los conocimientos acerca del disfrute de sus derechos.

Pregunta N°11

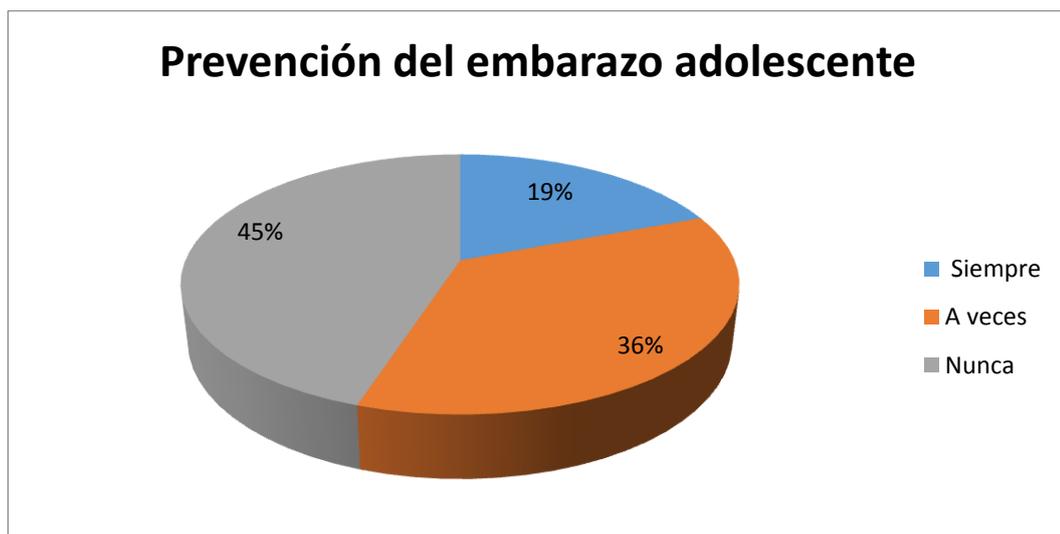
¿Existe en tu establecimiento educativo un programa de prevención de embarazo adolescente?

TABLA N°. 16 Prevención del embarazo adolescente

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Siempre	23	19%
2	A veces	43	36%
3	Nunca	54	45%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 11 Prevención del embarazo adolescente



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La mayoría de adolescentes refieren que no conocen de un programa de prevención del embarazo en adolescente y otro sector considera que a veces surge los programas que están enfocados a prevenir el embarazo adolescente y por último consideran que siempre se realiza programas de prevención encargando al departamento del DECE la responsabilidad.

Pregunta N°12

¿Te gusta participar en actividades lúdicas para reducir el embarazo adolescente?

TABLA N°. 17 Actividades lúdicas

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	105	88%
2	No	15	12%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 12 Actividades lúdicas



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Los adolescentes coinciden en su mayoría que si están a gusto de participar en actividades lúdicas que puedan reducir el embarazo adolescente evidenciando el compromiso con sus pares de aportar a la solución del problema planteado y una pequeña parte refiere que no le gustaría participar.

Pregunta N°13

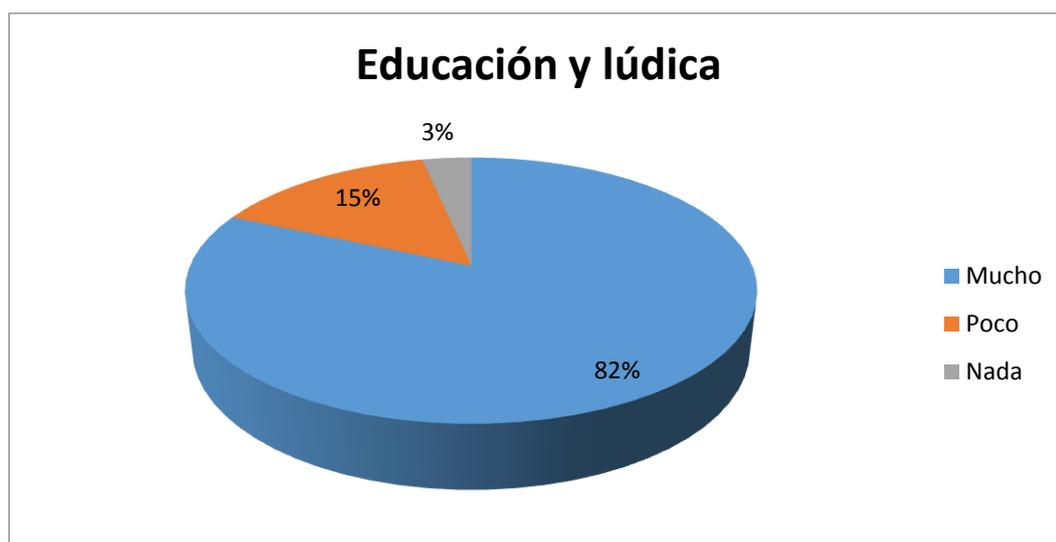
¿Considera que la educación sexual que se brinda en la institución puede fortalecerse a partir de estrategias lúdicas?

TABLA N°. 18 Educación y lúdica

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	98	82%
2	Poco	18	15%
3	Nada	4	3%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 13 Educación y lúdica



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La mayoría de adolescentes refieren que la educación sexual se ve fortalecida con estrategias lúdicas que permitan la interacción entre pares y puedan ser incorporadas en la reducción del embarazo adolescente y una parte refiere que poco o nada ayudaría.

Pregunta N°14

¿Conoces cómo se clasifican los métodos anticonceptivos?

TABLA N°. 19 Métodos anticonceptivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	0	0 %
2	Poco	46	38 %
3	Nada	74	62 %
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 14 Métodos anticonceptivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La mayoría de la población adolescente refiere conoce poco o nada de la clasificación de los métodos anticonceptivos que evidencia desconocimiento total del tema.

Pregunta N°15

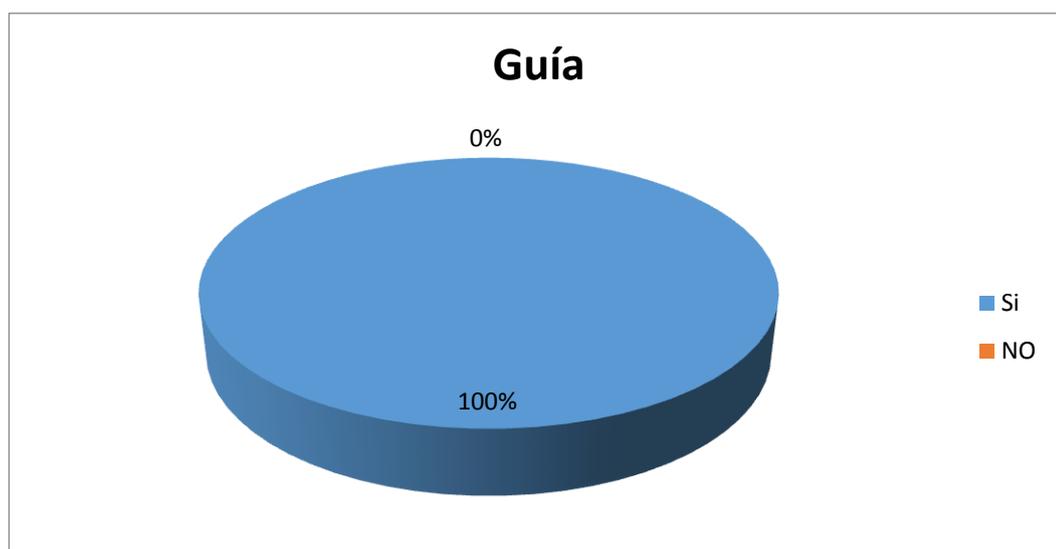
¿Te gustaría conocer una guía de cómo reducir el embarazo en adolescentes de forma entretenida y sin miedos?

TABLA N°. 20 Guía

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	120	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL:	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 15 Guía



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Todos los adolescentes tienen interés en conocer y participar de una guía para la prevención de embarazo en adolescentes que sea de forma entretenida lo que garantiza que la propuesta es acogida de la mejor manera ya existe predisposición de los estudiantes por participar de las estrategias lúdicas que plantea la propuesta.

4.2. Análisis descriptivo e individual de la encuesta aplicada a los docentes.

Pregunta N°1

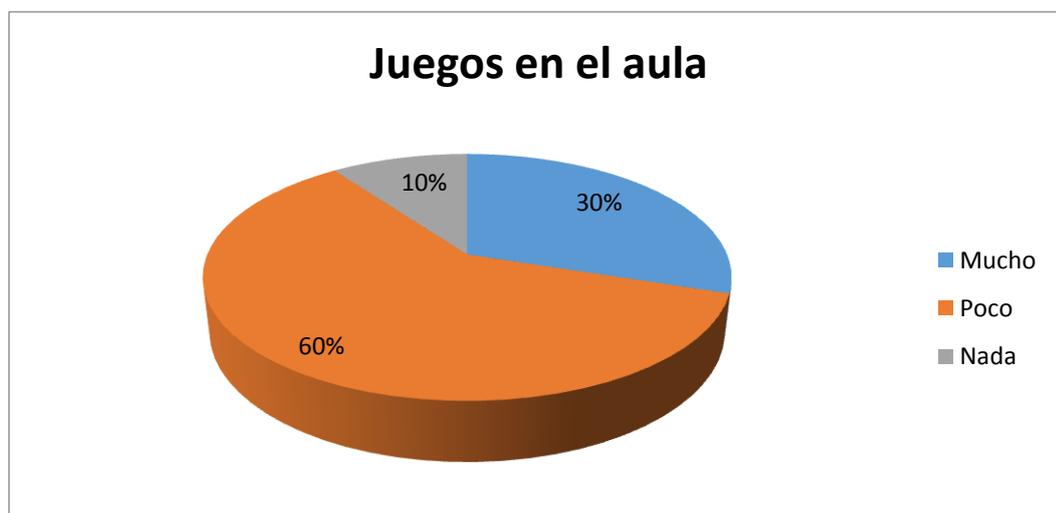
¿Cómo docente, utiliza juegos para abordar temas de clase?

TABLA N°. 21 Juegos en el aula

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	6	30 %
2	Poco	12	60 %
3	Nada	2	10 %
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 16 Juegos en el aula



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente afirma que no utiliza juegos para abordar temas de clase, considerando al juego como actividad únicamente de los niños.

Pregunta N°2

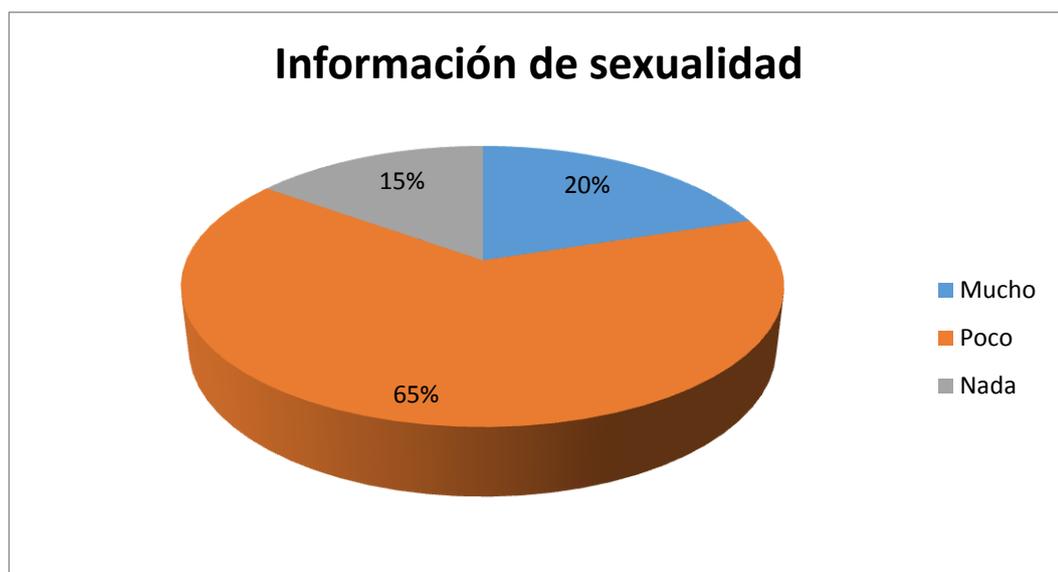
¿Ha compartido con sus estudiantes información acerca de sexualidad?

TABLA N°. 22 Información de sexualidad

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	Mucho	4	20%
2	Poco	13	65%
3	Nada	3	15%
TOTAL		20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 17 Información de sexualidad



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente refiere que no ha proporcionado información acerca de la sexualidad lo que evidencia que únicamente el DECE provee de conocimientos, limitando una educación integral donde intervengan todos los miembros de la comunidad educativa como establece las políticas existentes.

Pregunta N°3

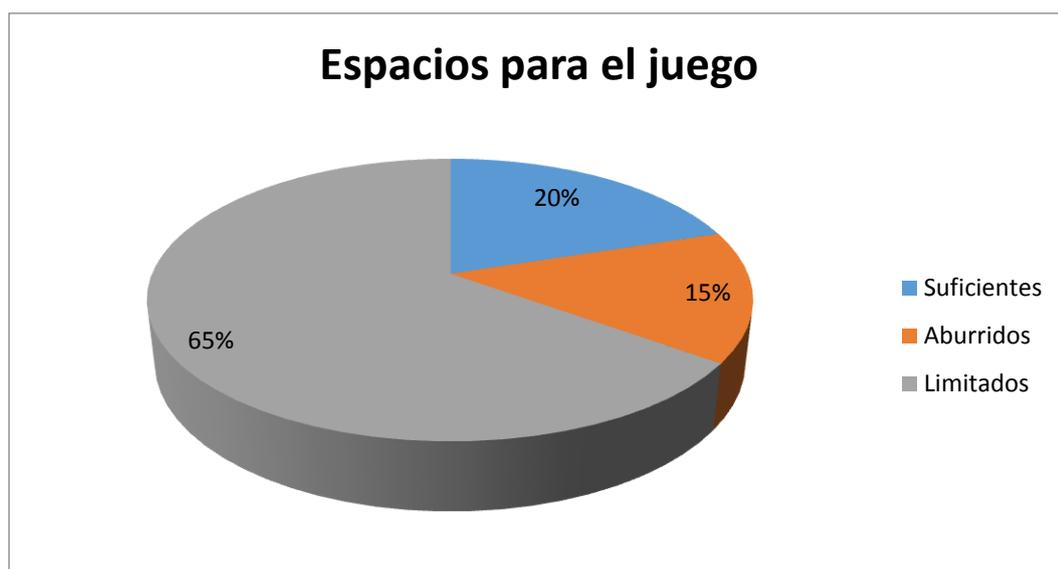
Como docente considera que los espacios de juego que ofrece la institución son:

TABLA N°. 23 Espacios para el juego

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	Suficientes	4	20%
2	Aburridos	3	15%
3	Limitados	13	65%
TOTAL		20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 18 Espacios para el juego



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente evidencia los espacios de juego que ofrece la institución son limitados lo que indica que el juego no está en las aulas de clase.

Pregunta N° 4

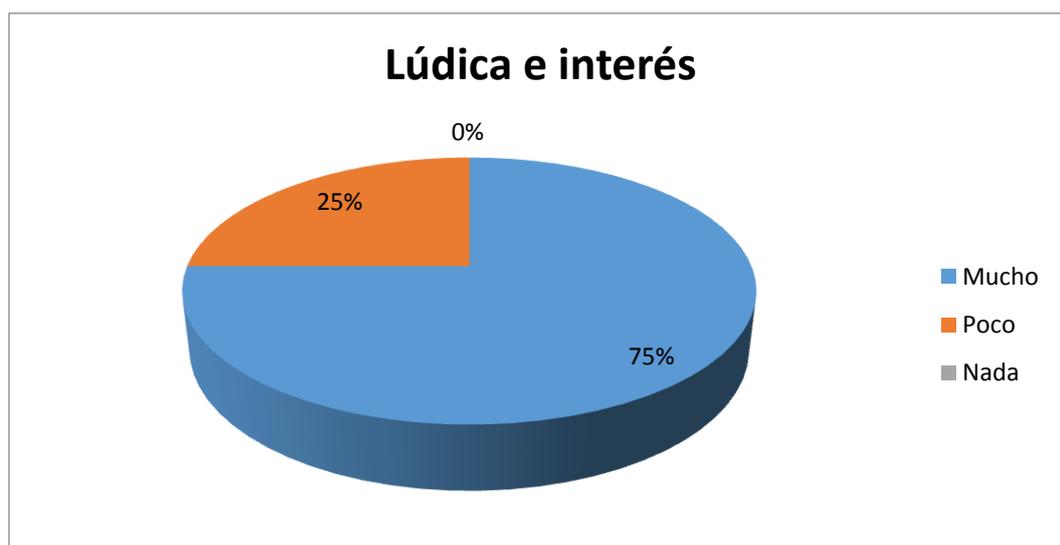
¿Según su criterio docente cree usted que las actividades lúdicas generan interés en los adolescentes?

TABLA N°. 24 Lúdica e interés

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	15	75%
2	Poco	5	25%
3	Nada	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 19 Lúdica e interés



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Los docentes consideran en su mayoría que la lúdica genera interés en los adolescentes lo que afirma la importancia del juego como motivación en el aprendizaje dentro del aula de clase.

Pregunta N°5

¿Considera que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje?

TABLA N°. 25 Juegos y aprendizaje

N*	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	17	85%
2	Poco	3	15%
3	Nada	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 20 Juegos y aprendizaje



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente refiere que los juegos incentivan el aprendizaje afirmando su importancia en la educación secundaria y el optimismo de incorporarlo en sus clases.

Pregunta N°6

¿Considera que los padres de familia apoyarían un embarazo en los adolescentes?

TABLA N°. 26 Apoyo en el embarazo

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	3	15%
2	No	16	80%
3	Talvez	1	5%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 21 Apoyo en el embarazo



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente pone en evidencia que los padres no apoyan un embarazo adolescente lo que muestra una realidad donde la exclusión y discriminación dentro del seno familiar.

Pregunta N°7

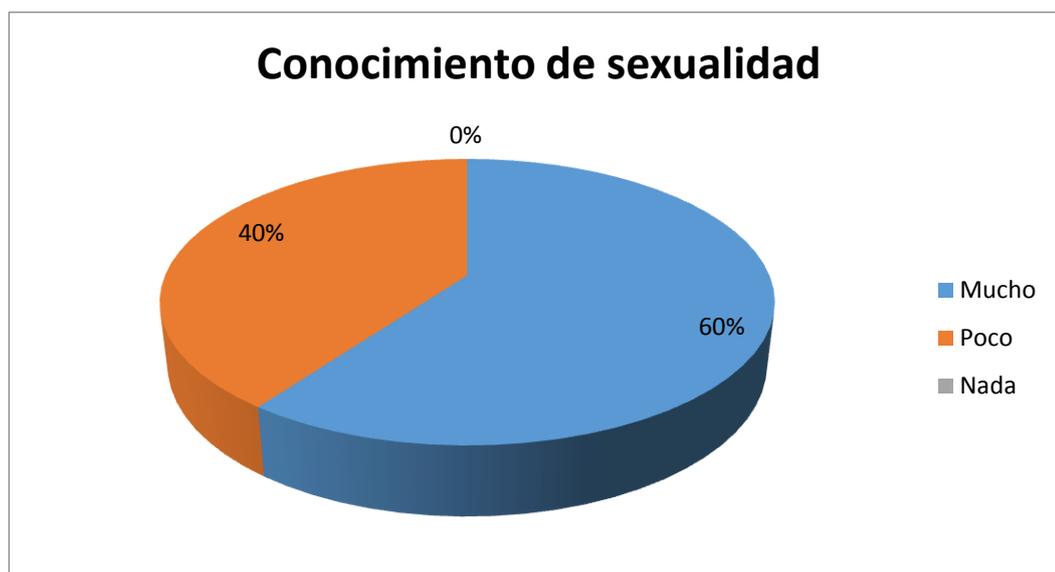
¿Cómo docente conoces qué es la sexualidad?

TABLA N°. 27 Conocimiento de sexualidad

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	12	60%
2	Poco	8	40%
3	Nada	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 22 Conocimiento de sexualidad



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

El personal docente en su mayoría refiere que conoce que es la sexualidad sin embargo existe una discordancia en la educación sexual a los adolescentes

Pregunta N°8

¿Cómo docente conoces métodos anticonceptivos para prevenir el embarazo en adolescentes?

TABLA N°. 28 Métodos anticonceptivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	6	30%
2	Poco	14	70%
	Nada	0	0%
TOTAL:		20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 23 Métodos anticonceptivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La encuesta refleja que los docentes conocen poco acerca de los métodos anticonceptivos lo que muestra una imposibilidad en la educación a los adolescentes referentes al tema.

Pregunta N°9

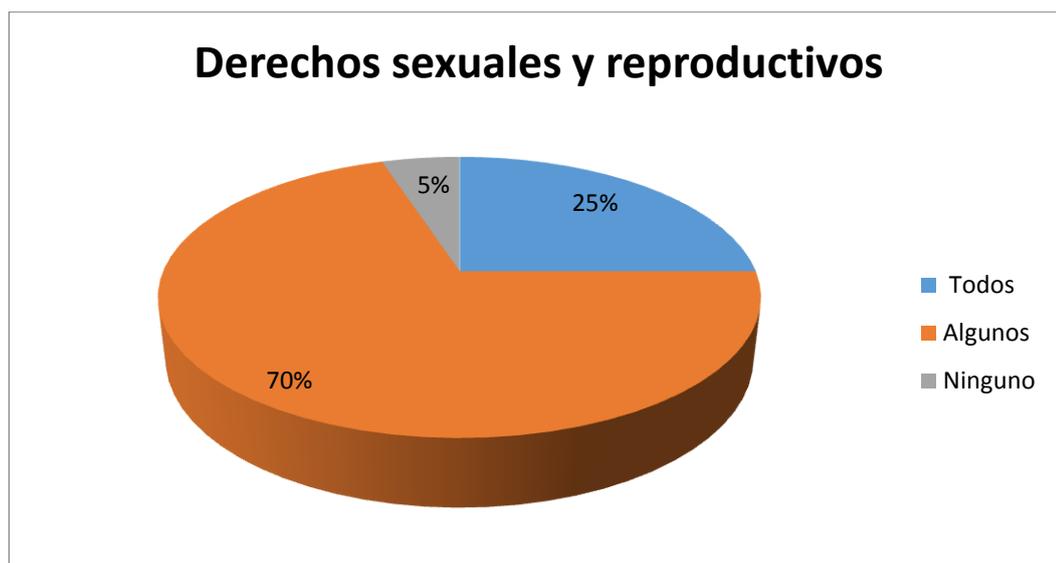
¿Cómo docente conoce los derechos sexuales y reproductivos?

TABLA N°. 29 Derechos sexuales y reproductivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Todos	5	25%
2	Algunos	14	70%
3	Ninguno	1	5%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 24 Derechos sexuales y reproductivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La mayor parte de los docentes conocen poco de la utilización de los métodos anticonceptivos lo que demuestra la limitación en el abordaje de estos temas y su dificultad en proporcionar una educación sexual integral.

Pregunta N°10

¿Existe en su establecimiento educativo un programa de prevención de embarazo adolescente?

TABLA N°. 30 Prevención en el embarazo

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	Siempre	9	45%
2	A veces	11	55%
3	Nunca	0	0%
TOTAL:		20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 25 Prevención en el embarazo



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Una parte del personal docente considera que a veces se activa el programa en la prevención de embarazos adolescentes impartidas por el DECE como única fuente de conocimiento acerca de la sexualidad en la unidad educativa.

Pregunta N°11

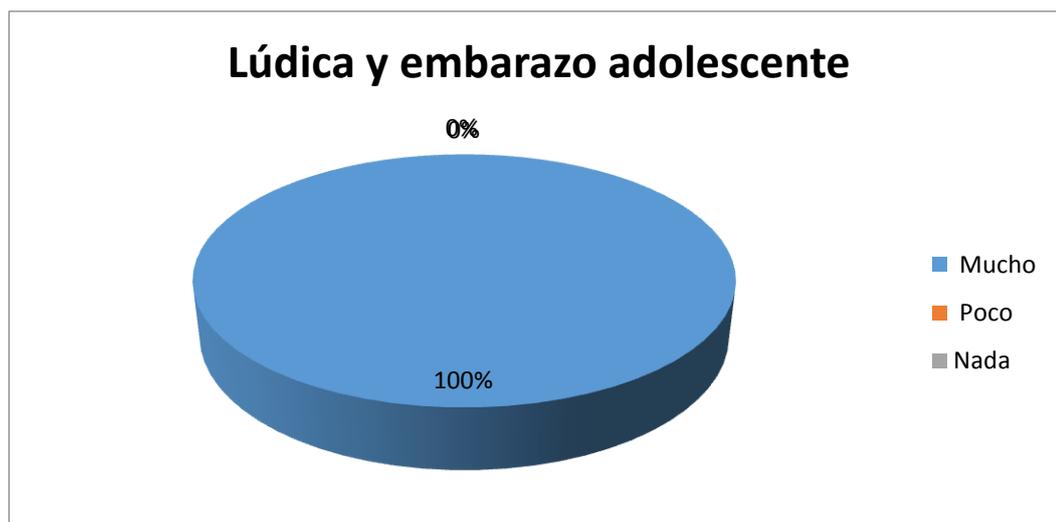
¿Cómo docente te gustaría participar en actividades lúdicas para reducir el embarazo adolescente?

TABLA N°. 31 Lúdica y embarazo adolescente

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	20	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 26 Lúdica y embarazo adolescente



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

La encuesta recoge datos en donde la totalidad de los docentes les gustaría participar en actividades lúdicas que prevengan el embarazo adolescente mostrando un optimismo en la incorporación en la educación sexual.

Pregunta N°12

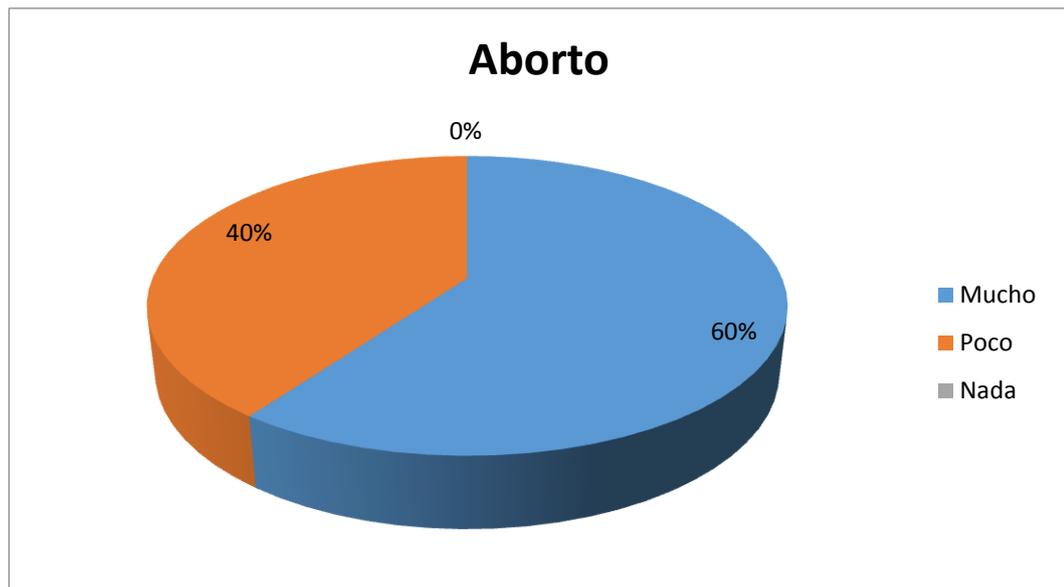
¿Cómo docente sabe cómo utilizar un método anticonceptivo correctamente?

TABLA N°. 32 Aborto

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	12	60%
2	Poco	8	40%
3	Nada	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 27 Aborto



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Según los datos obtenidos en la encuesta dirigida a los docentes, la mayoría conoce correctamente el uso de un anticonceptivo mientras que existen muchos métodos anticonceptivos que desconocen.

Pregunta N°13

¿Considera que la educación sexual que se brinda en la institución puede fortalecerse a partir de estrategias lúdicas?

TABLA N°. 33 Educación sexual y estrategias lúdicas

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	20	100%
2	No	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 28 Educación sexual y estrategias lúdicas



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De los datos obtenidos en la encuesta la totalidad de los docentes afirman que la lúdica puede fortalecer la educación sexual en la unidad educativa mostrando la corresponsabilidad del DECE docentes, autoridades y estudiantes.

Pregunta N°14

¿Conoce cómo se clasifican los métodos anticonceptivos?

TABLA N°. 34 Métodos anticonceptivos

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Mucho	2	10 %
2	Poco	17	85 %
	Nada	1	5 %
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 29 Métodos anticonceptivos



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

Los datos obtenidos con la encuesta señalan que la mayoría de docentes conocen poco de la clasificación de los métodos anticonceptivos limitando su accionar en la educación sexual en los adolescentes.

Pregunta N°15

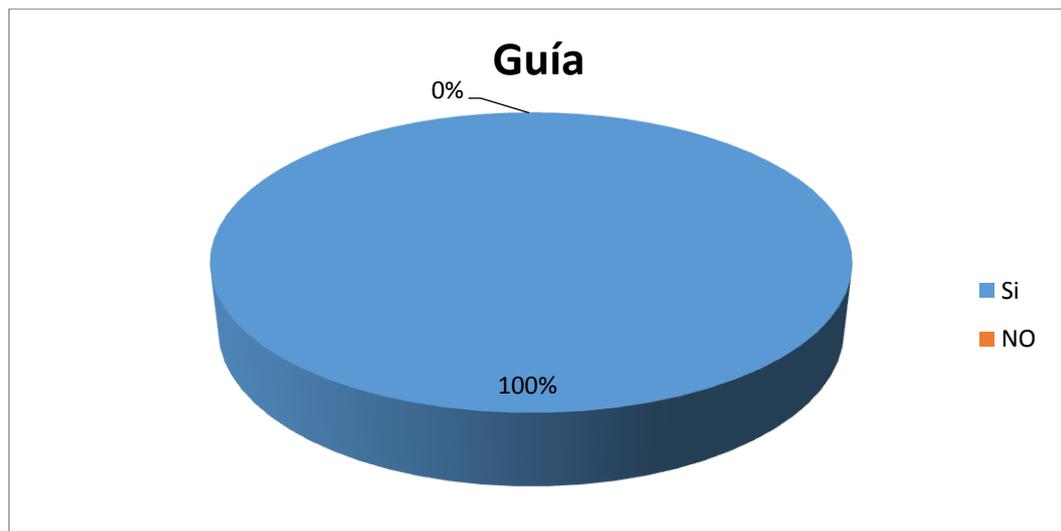
¿Le gustaría conocer una guía de cómo reducir el embarazo en adolescentes de forma entretenida y sin miedos?

TABLA N°. 35 Guía

N°	Alternativa	Frecuencia	%
1	Si	20	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL:	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal de Troya.

GRÁFICO N°. 30 Guía



Elaborado por: Santiago Hidalgo

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos en el cuadro estadístico la totalidad de docentes refiere que le gustaría conocer una alternativa de educación para prevenir el embarazo en adolescentes, lo que demuestra que el personal docente de la institución está abierto a aprender en todo momento y a acoger proyectos de intervención enfocados en el desarrollo personal de los estudiantes.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se comprobó después de la investigación que la lúdica no se utiliza como herramienta de educación en temas de sexualidad y que se realizan de manera seria y formal.
- La selección de información permitió seleccionar estrategias lúdicas que propicien la reflexión en los adolescentes de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” para la prevención del embarazo precoz.
- Los estudiantes y docentes manifiestan que una guía con estrategias lúdicas innovadoras contribuirá a la educación en temas de sexualidad de una forma dinámica, grupal y en base a sus realidades garantizando la disminución de embarazos en adolescentes.
- Los docentes de la institución no cuentan con un documento de apoyo para abordar temas de sexualidad que propicien la reflexión en los adolescentes, por lo que desean disponer de una guía de estrategias lúdicas innovadoras que guie su labor en la prevención de embarazo adolescente.

5.2. Recomendaciones

En vista de lo enunciado, se establecen las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda al Departamento de Consejería Estudiantil y tutores de curso incorporar la lúdica como herramienta de educación e incorporarla en los proyectos de educación sexual, ya son de gran ayuda para intervenir en la reducción del embarazo adolescente.
- Se recomienda a los directivos, tutores y al D.C.E. orientar adecuadamente los temas de sexualidad, incorporando estrategias innovadoras como la lúdica que permitan la reflexión de los adolescentes y contribuya a la reducción del embarazo precoz.
- Se recomienda poner al servicio de directivos, tutores y docentes una guía de estrategias lúdicas innovadoras que contribuyan con la prevención del embarazo adolescente.
- Se recomienda difundir a todos los actores institucionales y poner en practica la guía de estrategias lúdicas innovadoras para contribuir con la educación en temas de sexualidad que garantice la reflexión en los adolescentes .Permitiendo que los educandos realicen las diferentes estrategias que se proponen en la guía, enfocadas a la prevención del embarazo precoz y al desarrollo integral.

5.3. Respuestas a las preguntas directrices

PREGUNTA N° 1

¿Se puede identificar la existencia de la lúdica en los proyectos de enseñanza de la sexualidad en la unidad educativa?

Los adolescentes de la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” practican diferentes juegos en espacios abiertos de la institución como deportes, y en espacios cerrados como dentro del aula en los cambios de hora o en el recreo suelen practicar juegos de mesa, juegos intelectuales o entonar canciones a manera de retahílas. Sin embargo la lúdica es poco aplicable en temas o proyectos educativos ya que se realizan de manera seria o formal.

Pregunta N° 2

¿El desarrollar estrategias lúdicas pueden propiciar un cambio actitudinal en los jóvenes evitando el embarazo precoz?

La sistematización de información, la investigación, selección y creación de estrategias lúdicas contribuirá en la prevención del embarazo adolescente puesto que el juego tiene un carácter globalizante que puede abordar diversos temas y que además propicia la reflexión en base a la experiencia y al disfrute, garantizando así un aprendizaje integral.

Pregunta N° 3

¿Elaborar una guía de estrategia lúdicas innovadoras contribuirá con la disminución de embarazos en adolescentes?

De acuerdo con los datos obtenidos con la herramienta aplicada, los docentes consideran que aplicar temas de sexualidad apoyándose de estrategias lúdicas fortalecería el aprendizaje integral y si se orientan a la prevención del embarazo precoz.

Pregunta N° 4

¿La difusión de la guía de estrategias lúdicas con todos los actores institucionales permitirá alcanzar compromisos puntuales en su aplicación?

Debido a la estructura de la guía de estrategias lúdicas las distintas intervenciones con los adolescentes abordan temas de mucha sensibilidad y estudio, por lo que garantiza que los docentes se comprometan a realizar su aplicación de manera adecuada.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta:

“MOCHILA DE JUEGOS”

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICA PARA LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE.

6.2. Justificación e importancia

El peligroso camino que ha emprendido nuestra sociedad globalizante ha deformado el origen educativo de la sociedad, la familia y del individuo. Los embarazos en adolescentes, muertes por abortos clandestinos, violencia sexual entre otros, implican un análisis multilateral e interdisciplinario para no seguir entorpeciendo el desarrollo de nuestra civilización y dar respuestas prácticas frente a este tema de salud pública, que en la época actual es ineludible el debate social y fundamental la generación de aportes.

Cuando hablamos de embarazos en adolescentes es indispensable mencionar que la educación sexual en nuestra civilización está llena de incomprensiones, prejuicios, limitaciones, como resultado de una herencia generacional. Los responsables directos en educar “no tenían ni la más remota idea”. La familia se ha deslindado de su responsabilidad y la ha entregado al modelo educativo, quien de la misma forma no ha correspondido la necesidad urgente de una educación sexual desde la infancia.

Y no me refiero a la genitalidad o derechos sexuales y reproductivos, sino al verdadero concepto de la sexualidad que es expresar nuestras emociones, sentimientos, pensamientos nuestros afectos, nuestra personalidad, nuestra autoestima, nuestros deseos, que permiten mantener un equilibrio entre el mundo interior y el mundo exterior.

Por lo tanto la sexualidad “no inicia en la adolescencia” sino que se desarrolla en su máxima expresión y que las grandes industrias pornográficas el márketing sexista orientan la psicología individual del adolescente a crean patrones conductuales y problemas multicausales. Los individuos, las familias, y las instituciones tenemos la responsabilidad social de crear factores protectores.

La importancia de generar talleres lúdicos tendientes a reducir el embarazo adolescente radica en fomentar la construcción de un plan de vida autentico y fuerte, pues a través del establecimiento de metas se define el rumbo y la superación de dificultades u obstáculos en la vida de cada adolescente. El plan de vida demás posibilita que alcancemos la realización y satisfacción personal.

6.3. Fundamentación

El juego

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. (Alfonso García, Josué Llull 2009).

La experiencia docente permite realizar un análisis psicológico del juego como herramienta de aprendizaje que permita al docente y al estudiante estar en las mismas condiciones de aprender, desaprender reaprender y que esto a su vez permita modificar los comportamientos que garantizan una educación para la vida, para la prevención y la orientación a partir del juego.

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida al desarrollo psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de temas difíciles de abordar. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los seres humanos para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

La propuesta de actividades lúdicas permite que los adolescentes adquieran un conocimiento a partir de su propia experiencia abordando temas de sexualidad para la prevención del embarazo adolescente de una manera entretenida, creando un clima de confianza donde puedan expresar sus pensamientos, sentimientos sin temores y miedos.

6.4. Objetivos de la propuesta

6.4.1. Objetivo general

Promover la comprensión y plena vivencia de la salud y derechos sexuales a través de una guía de talleres lúdicos grupales tendientes a reducir los embarazos adolescentes.

6.4.2. Objetivos específicos

- Promover ambientes de distensión mediante actividades lúdicas que propicien reflexión en los temas de sexualidad

- Ampliar el conocimiento acerca de los métodos anticonceptivos
- Incentivar la participación de la comunidad educativa en la educación sexual integral.
- Aplicar los planes de vida para prevenir los embarazos en adolescentes.

6.5. Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Ciudad: Ibarra

Beneficiarios: Estudiantes de la unidad educativa “Cristóbal de Troya”

6.6. Desarrollo de la propuesta

Creación de la guía de estrategias lúdicas grupales.

La propuesta es constituida por 12 estrategias lúdicas para el desarrollo adecuado de los espacios para dialogar acerca de la educación sexual y la prevención del embarazo adolescente por lo que cada actividad cuenta con:

Desarrollo: donde se relata minuciosamente las actividades paso a paso para que el docente o el facilitador pueda aplicarlo sin ninguna interferencia.

Tiempo: Esta determinado según las características de la actividad, cabe recalcar que en momentos determinados habrá una prolongación del tiempo de acuerdo al ambiente creado.

Ejemplo: Cada taller propone un ejemplo para visualizar la actividad y adaptarla a la realidad concreta.

Indicaciones: Permite prevenir y sugerir la aplicación de los procedimientos a seguir en la actividad.

Recursos: Son los materiales sugeridos previos al desarrollo de la actividad lúdica, estos pueden ser: recursos ambientales, consignas entre otros.

Evaluación: se propone como un balance de la actividad realizando refuerzos positivos y negativos que permitan al jugador expresar sentimientos, pensamientos y comportamientos libremente sin temor, creando situaciones que aseguren interiorizar actitudes que contribuyan al propio desarrollo afectivo y sobre todo creando escenarios de distensión.

“MOCHILA DE JUEGOS”

- 1. Un mar de fueguitos**
- 2. Silueta**
- 3. Un barquito**
- 4. Retratos**
- 5. Teatro imagen**
- 6. Burbuja de la confianza**
- 7. Aplausos**
- 8. Reunión de familia**
- 9. Teatro imagen**
- 10. Mi pareja**
- 11. Historia colectiva**
- 12. Plan de vida**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

PSICOLOGIA EDUCATIVA

MOCHILA DE JUEGOS

**Guía de estrategias lúdicas para la reducción del embarazo
adolescente**



© Can Stock Photo - csp33323272

Autor: Sammyr Santiago Hidalgo Carlosama

Director: MSc. Rolando Jijón

2016-2017

INTRODUCCIÓN

La siguiente guía es una propuesta de intervención psicológica y pedagógica creada bajo un principio elemental “El joven es el mejor mediador del joven”; es decir que está orientada para la interacción grupal de los adolescentes por medio de estrategias lúdicas que permitan aprender divirtiéndose generando un espacio de confianza para tratar temas relacionados a la sexualidad que busca propiciar la reflexión y sensibilización de los adolescentes para prevenir el embarazo precoz.

Estas doce estrategias son un esfuerzo por contribuir a la formación de la personalidad de adolescentes para que puedan desarrollar su proyecto de vida y alcanzar todas sus metas sin interrupciones.

La presente guía cuenta con doce estrategias lúdicas que se deben realizar en el orden que se propone ya que para tratar un asunto tan delicado se inician con juegos de reconocimiento, cooperación, teatro, narración e interpretación de un cuento, juegos motrices, expresivos y de reflexión para tratar temas de sexualidad que finalizan con la elaboración de un plan de vida, por lo tanto son subsecuentes y no se recomienda aplicarlos por separado.

Mochila de jugos es una propuesta innovadora, integradora y lúdica que garantiza un aprendizaje autónomo y significativo.

Sammyr Santiago

**CONSIDERACIONES Y RECOMENDACIONES ANTES DE APLICAR
LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS**

La facilitación de la aplicación de las estrategias lúdicas “Mochila de juegos”	
<p>❖ Consideraciones básicas</p> <p>Para el desarrollo adecuado de las estrategias se necesita trabajar en espacios abiertos previos a un dialogo corto de introducción al tema las estrategias se pueden aplicar en un grupo no mayor de 20 adolescentes para garantizar un seguimiento de cada estudiante.</p> <p>Para participar como facilitador y/o facilitadora de Mochila de juegos es importante tener claro que esta metodología es para educación sexual integral y la prevención de embarazo en adolescentes. Ella difiere de la enseñanza tradicional en donde el docente imparte la clase y los estudiante tienen un protagonismo pasivo.</p> <p>La metodología de Mochila de juegos es una intervención lúdica y un aprendizaje integral potenciando su potencial en la toma de decisiones y mejor sus actitudes y comportamientos que</p>	<p>❖ Aprendizaje mediante la reflexión personal</p> <p>Mochila de juegos propone aparte de los temas de estudio un espacio de reflexión en cada estrategia lúdica que permitirá a los adolescentes incidir de manera adecuada en sus actitudes y decisiones.</p> <p>Las intervenciones pretenden abordar situaciones reales del grupo en concreto y superar posibles obstáculos para la protección y la búsqueda conjunta de ideas para superar dificultades encontradas.</p> <p>❖ Aprendizaje en un ambiente de respeto y juego</p> <p>Las intervenciones deben desarrollarse en un ambiente de confianza y respeto para que todo el grupo pueda actuar sin vergüenza, respetando los valores, propias creencias del grupo, dando el tiempo para las intervenciones personales y la contestación de inquietudes.</p>

<p>reside a los siguientes elementos:</p> <p>❖ Aprendizaje mediante el juego vivencial.</p> <p>La combinación de temas de sexualidad con el juego permiten desinhibir a los estudiantes dejándolos participar sin vergüenza, creando, integrando una atmosfera de confianza modificando sus pensamientos, actitudes emociones y al actuar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Factores que intervienen para el éxito del aprendizaje integral. <p>Para garantizar un aprendizaje integral el facilitador de debe acoger los siguientes elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tratar con respeto y aprecio a los participantes • Animar a la reflexión y la discusión interactiva. • Realizar una constante evaluación • Atender las preguntas en el momento que se den. <p>❖ Otras labores del facilitador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida y despedida después de cada juego. • Presentación personal de los facilitadores. • Mencionar el tema que se va a tratar y mencionar los objetivos. • Preparar el material para cada intervención.
---	--

1. UN MAR DE FUEGUITOS



Fuente: Vincent van Gogh

DESARROLLO:

El facilitador pide a los participantes que tomen asiento en círculo de preferencia sin las sillas.

El facilitador pide que relajen su cuerpo, se sientan cómodos y se preparen para escuchar un cuento.

Propone al grupo que guarden silencio y escuchen con atención el cuento que se indica a continuación:

Un hombre del pueblo de Neguá, en la costa de Colombia, pudo subir al alto cielo. A la vuelta, contó. Dijo que había contemplado, desde allá arriba, la vida humana. Y dijo que somos un mar de fueguitos. El mundo es eso -reveló- Un montón de gente, un mar de fueguitos. Cada persona brilla con luz propia entre todas las demás. No hay dos fuegos iguales. Hay fuegos grandes y fuegos chicos y fuegos de todos los colores. Hay gente de fuego sereno, que ni se entera del viento, y gente de fuego loco, que llena el aire de chispas. Algunos fuegos, fuegos bobos, no alumbran ni queman; pero otros arden la vida con tantas ganas que no se puede mirarlos sin parpadear, y quien se acerca, se enciende.

El mundo

Por Eduardo Galeano

Una vez terminado el cuento se indica el autor y el título del cuento, seguidamente se propone a los estudiantes identificarse con un tipo de fuego como señala el texto explicando con sus propias características.

Para ello cada adolescente encenderá un fosforo y dirá como es su fuego haciendo una metáfora del cuento.

TIEMPO:

30 minutos

	<p>Ejemplo:</p> <p>El facilitador inicia encendiendo un fosforo y mirando cómo se consume el fuego dirá mi fuego es un fuego grande que siempre está en movimiento que a veces causa incendios.</p> <p>Puede incorporar otras características que identifiquen su personalidad.</p> <p>Una vez que se haya terminado con la explicación el participante entrega la caja de fósforos al compañero de al lado hasta terminar con el grupo.</p> <p>INDICACIONES:</p> <p>El fósforo sirve para no monopolizar la palabra y darles a todos el mismo tiempo para participar.</p> <p>El facilitador debe modular la voz al contar el cuento.</p> <p>Se debe crear un ambiente acogedor y de respeto para garantizar el desarrollo adecuado de esta estrategia.</p> <p>RECURSOS:</p> <p>Cuento, fósforos, consignas</p> <p>EVALUACIÓN:</p> <p>Al finalizar la actividad el facilitador agradece la participación de los adolescentes por compartir a través de la metáfora los alcances de su propia personalidad he invita a fomentar el respeto hacia las distintas formas de ser de cada compañero.</p>
OBJETIVO:	Explorar las emociones mediante la lectura de un cuento para conocerse mejor entre un grupo de trabajo.

2. SILUETA



Fuente: stick the speed limit.

DESARROLLO:

El facilitador pide que los estudiantes formen grupos de cuatro y deberán escoger a uno de ellos para dibujar su silueta.

El facilitador entrega a cada grupo los materiales: un pliego de papel periódico y tres marcadores de color y masquin.

El facilitador les indica que deberán buscar un espacio en el salón tender el papel en el suelo y pegar las esquinas con masquin.

Después deberán pedir al participante que escogieron para dibujar que se acueste sobre el papel. En ese momento el facilitador explica que los demás miembros del grupo deben dibujar la silueta del compañero.

Una vez terminado el dibujo les indica que deberán llenar la silueta con palabras referentes a las características de cada participante dueño de la silueta en relación a sus gustos a su personalidad etc.

Pero añadirá a esta actividad una consigna con grado de complejidad que tienen solo dos minutos para llenar la silueta.

El facilitador indica el momento de inicio de la actividad y su final.

Al finalizar la actividad el facilitador pide que se le entregue inmediatamente el papelote lo más pronto posible para continuar con la exposición de cada grupo.

TIEMPO:

15 minutos

	<p>INDICACIONES:</p> <p>Al tener poco tiempo para realizar la actividad los adolescentes tienden a angustiarse por entregar rápido el papelote por lo que al desprenderlo del suelo la mayoría suele romper y dañar, esto es parte de la estrategia ya que en la exposición se valoran los siguientes aspectos en la hora de la exposición:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cómo se sintieron -Lograron anotar todas las características del participante. <p>RECURSOS:</p> <p>Papelotes, marcadores, masquin, consignas</p> <p>EVALUACIÓN:</p> <p>Al final de la actividad se realiza un conversatorio sobre la importancia de conocernos a nosotros mismos y sobre el auto concepto que se genera por nuestras actitudes, habilidades y destrezas que forman nuestra personalidad.</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Propiciar el auto concepto reconociendo sus actitudes, sus gustos, temores, deseos es decir todo lo que los hace ser ellos mismos.</p>

3.UN BARQUITO



Fuente: barco de papel origami
ilustración vectorial aislados en fondo
blanco

DESARROLLO:

El facilitador solicita que el grupo se coloque en círculo

Seguidamente invita a jugar al barquito, indicando el estribillo para iniciar cada intervención que va de la siguiente manera:

Un barquito de papel va cargado de....

El facilitador inicia con ejemplos como:

Mi barquito de papel viene cargado de nombres de filósofos y enseguida los participantes mencionan uno a uno en el orden correspondiente nombres de filósofos sin que se repitan.

Como se trata de un juego de agilidad mental cada participante tiene solo un minuto para decir su expuesta.

Después de realizar tres ejemplos se incorpora el tema de métodos anticonceptivos.

Señalando: Mi barquito de papel viene cargado de métodos anticonceptivos como: condón, la T de cobre, dispositivo etc.

Y a continuación:

Mi barquito de papel viene cargado de beneficios de utilizar métodos anticonceptivos como: evitar enfermedades de transmisión sexual, bienestar y tranquilidad etc.

TIEMPO:

30 minutos

INDICACIONES:

Al tratarse de un juego de agilidad mental

	<p>puede haber dificultades al mencionar la respuesta en corto tiempo, si el tiempo se acaba el facilitador pide que el participante retome el juego indicando nuevamente la consigna con un tema parecido, iniciando el juego nuevamente.</p> <p>Al finalizar la actividad el facilitador realiza un conversatorio sobre los métodos anticonceptivos.</p> <p>RECURSOS: Consignas, hojas de papel bon, lápices de color.</p> <p>EVALUACIÓN: Al finalizar el juego se pide a los adolescentes que elaboren un barco de origami y en el escriban las ventajas y él porque es necesario utilizar métodos anticonceptivos. Exponer los barcos al grupo.</p>
OBJETIVO:	Aprender los métodos anticonceptivos y las ventajas de utilizarlos de forma entretenida y lúdica.

4.RETRATOS



Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>

DESARROLLO:

El facilitador pide al grupo agruparse en parejas y de preferencia hombre y mujer, se indica que escojan un espacio del aula y que se ubiquen frente a frente.

Seguidamente entrega una hoja de papel y lápiz solo a un grupo de estudiantes como los hombres.

Indica que harán un retrato de sus compañeras pero sin levantar la mano.

Mientras se realizan los retratos el facilitador se pasea observando que se respete la consigna de no levantar la mano.

Para realizar el dibujo bastan dos minutos.

Una vez terminado el tiempo el facilitador pide que se deje el dibujo, ahora deben escribir el nombre de la persona que hizo el dibujo firmando en la esquina izquierda de abajo, y escribiendo el nombre de la compañera que dibujó, sin indicarle aún su retrato.

Se pide a las adolescentes que salgan del salón mientras tanto cada artista debe pegar el retrato de su compañera y elaborará rápidamente un discurso para vender ese retrato a su dueña indicando y describiendo todas las virtudes de la misma sin hacer ni una sola mención a lo físico sino a la personalidad de su compañera.

Una vez que este la exposición preparada el facilitador pide a las adolescentes que entren y vayan en orden escuchando la oferta de cada retrato.

	<p>Al final cada estudiante se lleva su retrato.</p> <p>Se hace una valoración de cómo se sintieron y se entabla un dialogo sobre los estereotipos juveniles en relación a la belleza de la mujer.</p> <p>Seguidamente se realiza una exposición</p> <p>Al finalizar se realiza nuevamente la actividad pero alternando el grupo que hicieron el retrato para ser dibujados por sus compañeras.</p> <p>TIEMPO: 35 minutos</p> <p>INDICACIONES: Al ser un dibujo que se realiza sin levantar la mano el resultado será una figura deforme e incluso chistosa, ese el objetivo porque lo que estamos promoviendo es el reconocimiento y valoración de sus virtudes y habilidades individuales dejando de lado los estereotipos físicos de la belleza.</p> <p>RECURSOS: Láminas blancas, lápices, cinta adhesiva.</p> <p>EVALUACIÓN: Realizar el conversatorio al final incorporando estereotipos juveniles sobre la belleza. Solicitar la intervención de cada adolescente indicando cómo se sintieron al escuchar sus características, habilidades, destrezas en la exposición de su retrato.</p>
OBJETIVO:	Potenciar la autoestima, aceptación y reconocimiento en los adolescentes, erradicando estereotipos juveniles sobre la belleza.

5. TEATRO IMAGEN



Fuente:
www.cambiodigital.com.mx

DESARROLLO:

Realizar un calentamiento: se le pide al grupo que explore el espacio a partir de diferentes formas de desplazamiento como caminar normalmente, correr, gatear, saltar, reptar, etc., a medida que los participantes vayan asumiendo gradualmente la actividad.

Podemos además poner acento en las calidades de los desplazamientos, como por ejemplo caminar con pasos cortos, largos, ocupar el máximo espacio, el mínimo, etc.

Como también consignas como cambios de sentido y de dirección, cambios de velocidades, cambios de energías, cambios de niveles., seguidamente dividir a los estudiantes en grupos, pedir que creen imágenes con su cuerpo como:

- Van a crear una imagen de la familia
- Van a crear una imagen de la violencia de género
- Van a crear una imagen de divorcio
- Van a crear una imagen de un maltrato
- Van a crear una imagen de una mujer embarazada

Uno tras otro, los grupos muestran sus estatuas, si los otros grupos no están de acuerdo podrán modificar o completar en parte, o totalmente la estatua o hacer otra completamente diferente moviendo los cuerpos, se pide a los grupos realizar una imagen de lo contrario a la violencia.

TIEMPO:

45 minutos

	<p>INDICACIONES:</p> <p>El teatro como arte escénico contribuye al desarrollo psicológico emocional de las personas recreando situaciones que generan catarsis colectivas por ende es una herramienta eficaz en el aprendizaje emocional para gestionar los pensamientos.</p> <p>La estrategia no puede darse sin calentamiento previo, pues es una regla general en teatro que propicia las condiciones para expresar las emociones con nuestro cuerpo.</p> <p>Si el facilitador considera que hace falta mover a un adolescente para acomodar la estatua puede hacerlo pidiendo permiso.</p> <p>Cada grupo debe elaborar su estatua en orden para que los demás compañeros la aprecien, deben permanecer con el personaje por un minuto.</p> <p>El facilitador puede tomar fotografías de cada grupo para indicárselas al final.</p> <p>RECURSOS:</p> <p>Consignas.</p> <p>EVALUACIÓN:</p> <p>Presentar cinco estatuas grupales de solidaridad, amistad, respeto, amor, esperanza.</p>
<p>OBJETIVO:</p>	<p>Establecer nuevos códigos de convivencia que erradiquen el desconocimiento en la sexualidad.</p>

6. BURBUJA DE LA CONFIANZA



Fuente: mujer ancestral Ivana
Noche

DESARROLLO:

Se realiza grupos de 5 participantes,
Cada grupo experimenta la confianza de la siguiente manera.

Se forman un círculo y un participante voluntariamente pasa al centro del círculo.

El participante debe caminar cerrado los ojos por todo el espacio dejándose guiar por sus compañeros.

Al finalizar el paseo el facilitador pide que el grupo se quede en un solo lugar, los otros participantes que hacen el círculo apoyan un pie detrás para tener estabilidad y con sus manos protegen al participante del centro.

El facilitador pide al adolescente del centro que se balancee sin mover los pies y con los ojos cerrados.

Los participantes deben brindarle seguridad al participante del centro para que se balancee libremente seguro, sintiendo los demás de protegen.

TIEMPO:

40 minutos

INDICACIONES:

En esta actividad evitar risas y distracciones.

Todos los participantes experimentan estar en el medio.

Se debe realizar esta actividad después de varias intervenciones en el grupo.

El facilitador debe señalar que al momento de

	<p>sostener a su compañero debe tener cuidado de no sostener su cuerpo de manera que se sienta incomodo, recomendando sostener de los hombros y espalda.</p> <p>Una vez que el participante del centro se deja caer hacia un lado, esta persona debe ayudarlo impulsándole un poca hacia otro lugar.</p> <p>Al final el facilitador entrega material para establecer compromisos para garantizar un ambiente apropiado en el aula.</p> <p>RECURSOS: Cartulinas, marcadores, masquin.</p> <p>EVALUACIÓN: Al final se establecen compromisos para generar lazos de amistad y confianza, y se coloca en un lugar visible del aula a manera de carteles de cada participante.</p>
OBJETIVO:	Establecer lazos de confianza, respeto entre compañeros

7. LOS APLAUSOS



Fuente: www.dreamstime.com

DESARROLLO:

El facilitador solicita a los participantes que se sientan en círculo, la manera expresar acuerdo con enunciados es dar un aplauso al unísono.

Los enunciados son pensados según el tema a abordar para previamente diagnosticar al grupo sobre su contexto, situaciones y experiencias tomando en cuenta su edad, el diagnóstico es eficaz pues al ritmo de las consignas se generara un ambiente de humor y el subconsciente saldrá a flote tornando el ambiente de sinceridad asombrosa difícil de disimular.

Para cada tema y contexto se puede elaborar infinidad de cuestiones cotidianas y en medio de ellas preguntas claves, en este caso violencia de género y sexualidad.

Se sugiere las siguientes consignas:

“cuando estaban el colegio “a quien le han dicho”
Ejemplo General: a quien le han dicho: “compórtate como hombre”, “lloras como mujer”, “que parece ese peinado que traes”, “ya has de salir con tu domingo siete” etc.

Sucesivamente continuamos con “a quien le ha pasado”, ejemplo: A quien le ha pasado que: “En el bus se olvidó el cambio” “Su pareja los traiciono” “le han visto como bicho raro” etc.

Y continuamente “a quien le ha tocado” ponerse “fingir un abraso”, “mentir que ya tuvo relaciones sexuales”, etc.

	<p>TIEMPO: 40 minutos</p> <p>INDICACIONES: La comunicación es una herramienta en la interacción social pero no es la única ya que se puede comunicar de diferentes formas a través de colores, gestos u otros códigos como la mirada y el aplauso que se proponen con esta estrategia.</p> <p>RECURSOS: Consignas</p> <p>EVALUACIÓN: Para la evaluación se escogen solo las consignas que el facilitador necesita para abordar los temas de sexualidad. Se sugieren las siguientes consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A quien le han dicho dame la prueba del amor. • A quien le ha tocado mentir que tiene novio. • A quien le ha pasado que tiene un susto por un presunto embarazo.
<p>OBJETIVO:</p>	<p>Explorar cotidianidades individuales para conocer emociones sentimientos y pensamientos enfocados a la sexualidad.</p> <p>Crear disposición al abordaje de los conflictos.</p>

8. REUNIÓN FAMILIAR



Fuente: Feliz familia de cuatro y dos mascotas, posando juntos, vector

DESARROLLO:

El facilitador forma grupos de hasta 15 integrantes.

El facilitador explica a los participantes que cada grupo representara una familia con todos sus integrantes: papá, mamá, hijos, tíos tías primas y demás.

Se les indica que cada sub grupo deberá preparar una dramatización sobre una familia en una fiesta de cumpleaños.

Cada grupo deberá repartir los personajes en base a una actitud en especial por ejemplo:

- El/la amorosa
- El/la enojona
- El/la razonable
- El/la coqueta

Hasta terminar con todos los miembros de la familia.

El facilitador indica que cada grupo debe presentar su dramatización al resto de la clase.

TIEMPO:

35 minutos

INDICACIONES:

Los grupos deben mantener siempre la actitud de cada miembro de la familia.

De ser necesario cada grupo elabora un texto de sus intervenciones.

Los grupos no deben salirse del guion es decir

	<p>de la temática de fiesta infantil.</p> <p>RECURSOS: Consignas</p> <p>EVALUACIÓN: Al final el facilitador junto con los participantes comenta sus reflexiones sobre la vivencia en los distintos papeles y tipos de personajes. El facilitador guía un proceso para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.</p>
OBJETIVO:	Tomar conciencia del valor de la familia y de la influencia de las actitudes y toma de decisiones que tomen cada uno.

9. PÁJARO

DESPLUMADO



Fuente: earch?q=imagenes+de+niños+con+pinzas+en+el+cabello

DESARROLLO:

El facilitador pide al grupo tomarse en pareja.

Indica que escojan un participante que representara al pájaro y el otro hará el papel de cazador.

Una vez que están designados los papeles el facilitador entrega al cazador cuarenta pinzas de ropa en un recipiente.

El facilitador solicita que se coloquen las pinzas en la ropa, cabello, zapatos del otro participante a manera de plumas tratando de distribuir en todo el cuerpo.

Cuando están listos todos los pájaros se les indica que deben evitar que los cazadores les quiten las plumas.

El facilitador da la voz de mando y da un tiempo aproximado de 5 minutos para que retiren las pinzas.

Una vez terminada la actividad se vuelven a colocar las pinzas y se cambia la consigna ahora los cazadores deben quitar las pinzas con la boca.

El facilitador da la voz de mando y se inicia nuevamente el juego.

Al finalizar se alternan los concursantes para que hagan la vez de pájaros.

TIEMPO:

30 minutos

INDICACIONES:

Se recomienda utilizar pinzas de madera ya que son más suaves.

Al alternar la segunda parte del juego suele haber recelo e incomodidad, es recomendable pedir a los participantes que hacen de cazador que procedan

	<p>con mucho cuidado y respeto.</p> <p>Al final se debe hacer una valoración sobre el cuidado de su cuerpo.</p> <p>RECURSOS:</p> <p>Pinzas de tender ropa, consignas.</p> <p>EVALUACIÓN:</p> <p>Al finalizar la actividad se entabla un dialogo sobre cómo se sintieron cuando hicieron de pájaro y a su vez de cazador, además se pide intervenir individualmente sobre la protección del cuerpo y su integridad en base al juego.</p>
OBJETIVO:	<p>Generar espacios de dialogo sobre el cuidado y respeto del cuerpo mediante situaciones lúdicas que propicien su reflexión.</p>

10. MI PAREJA



Fuente: Dibujos animados pareja Ave sobre una rama — Vector de stock #63518583

DESARROLLO:

Se escriben en los papelitos nombres de animales macho y hembra ejemplo:

Gata en un papelito, en otro gato (tantos papelitos como participantes)

El facilitador distribuye los papelitos y menciona que durante cinco minutos, sin hacer sonidos debe actuar como el animal que le toco y buscar a su pareja.

Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a su pareja que animal es.

Una vez que todos tienen su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron.

También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto de participantes decir de que animales se trata y sui forman la pareja correcta.

TIEMPO:

30 minutos

INDICACIONES:

El facilitador realiza una introducción sobre el tema del amor y las relaciones de pareja indicando, que son naturales, relacionando a la dinámica.

Es necesario utilizar ropa cómoda y realizar la estrategia en un espacio amplio.

	<p>RECURSOS: Papeles pequeños, consignas.</p> <p>EVALUACIÓN: Conversar sobre cómo se sintió al realizar el juego. Entablar un conversatorio sobre las relaciones de pareja enmarcadas en el respeto.</p>
<p>OBJETIVO:</p>	<p>Abordar temas de noviazgo saludable partiendo de un juego divertido.</p>

11.HISTORIA

COLECTIVA

¿Estamos educando a nuestras niñas a tomar decisiones oscuras para su vida?



Fuente: Mar de Ideas -
blogger1066 x 1600

DESARROLLO:

El facilitador divide a los adolescentes en grupos de cinco, comunica que cada grupo tiene cinco minutos para elaborar una historia en base cinco tarjetas que se le entregaran.

Cada participante de grupo debe aportar una parte de la historia en base a su tarjeta.

Señalar que la historia trata sobre el embarazo adolescente.

Una vez que estén armados los grupos el facilitador entrega las tarjetas a cada grupo.

Indicar que los grupos deciden la asignación de tarjetas de forma voluntaria.

Una vez terminada la historia, cada grupo expone su historia.

TIEMPO:

45 minutos

INDICACIONES:

Es importante que el facilitador solicite que los grupos señalen los siguientes elementos para su historia:

Edad de la adolescente embarazada, ¿Cómo reacciona la familia de la adolescente embarazada?

¿Cómo reacciona la institución donde estudia?

¿Qué dicen sus amigos y amigas?

Entre otras.

Continuar hasta completar los 15 minutos.

Al contar la historia pueden hacerlo en grupo o asignar un delegado, lo importante es que todos

	<p>hayan participado en la elaboración de la misma. Se debe contar la historia e ir pegando los dibujos en un lugar visible para los otros grupos espectadores. A continuación se encuentran las imágenes.</p> <p>RECURSOS: Imágenes, cinta adhesiva.</p> <p>EVALUACIÓN: Terminada la historia solicitar que un voluntario señale las causas y consecuencias sobre la adolescente embarazada y pedir a los espectadores que hablen sobre el tema.</p>
OBJETIVO:	Reconocer los factores y las consecuencias del embarazo en los adolescentes, motivar a adopten conductas para evitarlo.



© Can Stock Photo - csp11513524



© Can Stock Photo - csp540626



© Can Stock Photo - csp33323273

Fuente: www.laalamedilla.org

12.PLAN DE VIDA



Fuente:

mx.depositphotos.com

DESARROLLO:

Leer detenidamente cada pregunta.

Desarrollar el cuestionario en una hoja aparte.

Acordar los compromisos señalados y otros colectivos.

TIEMPO:

1 hora aproximadamente

INDICACIONES:

El plan de vida es un conjunto de acciones organizadas, pensadas, sentidas para ser ejecutadas y obtener un objetivo determinado que garantice un bienestar psicológico en el desarrollo de nuestra vida para alcanzar la autorrealización personal.

El plan de vida debe considerarse como un proceso de construcción donde las personas identifican sus intereses, necesidades, motivaciones, fortalezas, amenazas, actitudes, comportamientos, conductas, sentimientos, ideas que influyen en la vida cotidiana para así conocerse a sí mismo y gestionar todos los esfuerzos en levantar su objetivo a corto, mediano o largo plazo.

Al ser la última intervención el facilitador debe solicitar a los adolescentes que realicen este proyecto de manera sincera y responsable ya que es una estructura de sus metas.

En esta actividad se respeta el tiempo que le lleva terminar a cada estudiante.

Este es un trabajo individual.

	<p>Al finalizar los adolescentes conservan el proyecto y le dan seguimiento.</p> <p>A continuación se encuentra el cuestionario para sacar las copias respectivas.</p> <p>RECURSOS:</p> <p>Hojas de papel, lápiz, colores, copias del cuestionario.</p>
OBJETIVO:	<p>Construir un plan de vida, que permita alcanzar las metas de los jóvenes sin interrupciones.</p>

PLAN DE VIDA
CUESTIONARIO:

1. Mi nombre es: Tengo: _____ años

¿Cuál es tu forma de vida actual?

.....
.....

¿Qué cambios quiero lograr en mi vida (estudios y trabajos)

- a) Inmediatamente
- b) En los próximos 20 meses
- c) En los próximos 4 o 5 años

¿Cuándo fue la última vez que hice lo que quería? ¿Y qué fue lo que hice?

.....
.....

Si por arte de magia pudiera cambiar algo de mí mismo, ¿qué cambiaría?

.....
.....

¿Cuáles mi fortaleza principal y mi debilidad?

.....
.....

Si pudieras escoger algún trabajo, ¿Cuál sería? ¿Por qué?

.....
.....

¿Te has enamorado de verdad? ¿Sigues enamorado (a)?

.....
.....

En caso de no planificar mi vida, ¿hacia dónde voy? ¿Qué sucedería?

.....
.....

AUTOBIOGRAFIA

Es importante la objetividad y la sinceridad consigo mismo en la redacción de su autobiografía.

1. Escriba su autobiografía, considerando las etapas que más huella dejaron en su existencia. Haciendo un repaso desde su infancia que involucre a su familia, su escuela, sus amigos, sus sueños, aspiraciones.
2. Las experiencias agradables y desagradables, los momentos académicos más importantes, la vida sentimental, laboral etc...
3. Escriba de manera textual, haciendo hincapié en los aspectos más sobresalientes.

AUTOBIOGRAFIA

Es importante la objetividad y la sinceridad consigo mismo en la redacción de su autobiografía.

1. Escriba su autobiografía, considerando las etapas que más huella dejaron en su existencia. Haciendo un repaso desde su infancia que involucre a su familia, su escuela, sus amigos, sus sueños, aspiraciones.
2. Las experiencias agradables y desagradables, los momentos académicos más importantes, la vida sentimental, laboral etc...
3. Escriba de manera textual, haciendo hincapié en los aspectos más sobresalientes.

DIBUJO AUTOBIOGRÁFICO

1) Realice el dibujo de sí mismo que represente toda su vida: el pasado, el presente y tu futuro.

- a) ¿Qué dice de mí mismo este dibujo?
- b) ¿Qué dice de mis estudios? (los voy a concluir, los abandonare o seguiré superándome)
- c) ¿Qué dice de mi actitud hacia la vida y el trabajo?

METAS DE LA VIDA

Elige las principales metas que tienes en la vida, señalando del 1 al 13 según su prioridad; 1 más importante, 2 para la que sigue en importancia y 3 para la siguiente y así sucesivamente hasta concluir con el número 13.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Afecto | Obtener y compartir compañía y afecto. |
| <input type="checkbox"/> Deber | Dedicarme a cumplir mis deberes. |
| <input type="checkbox"/> Ser experto | Ser una autoridad en mi especialidad. |
| <input type="checkbox"/> Independencia | Libertad de pensamiento y acción. |
| <input type="checkbox"/> Ser líder | Influir en los demás. |
| <input type="checkbox"/> Paternidad | Procrear una familia sana y feliz. |
| <input type="checkbox"/> Placer | Gozar la vida, ser feliz. |
| <input type="checkbox"/> Poder y prestigio | Tener autoridad y controlar a otros. |
| <input type="checkbox"/> Popularidad | Llegar a ser bien conocido y tener aceptación. |
| <input type="checkbox"/> Seguridad | Posición estable y segura. |
| <input type="checkbox"/> Autorrealización | Desarrollar mis potencialidades y obtener logros. |
| <input type="checkbox"/> Servicio | Contribuir a la satisfacción de los demás. |
| <input type="checkbox"/> Riqueza | Ganar mucho dinero. |

2. Haga un listado de cosas que le gustaría aprender hacer o seguir capacitándose. Y un listado de las cosas que quiere dejar de hacer.

.....
.....

3. Responde las siguientes preguntas: ¿Cuál es su MISIÓN en la vida?
¿Quién soy? ¿Quién quiero llegar a ser?

.....
.....

Objetivos :(Personales, académicos, profesionales) ¿Cómo lograrlos?

.....
.....

Las fortalezas que poseo Mis miedos y debilidades Recursos que necesito ¿Cómo conseguirlos? posibles Obstáculos ¿Quién soy? ¿Quién quiero llegar a ser?

.....
.....

¿Fechas para medir los progresos?

.....
.....

Escribe un compromiso para garantizar que tú proyecto de vida se cumpla:.....

.....
.....

BIBLIOGRAFÍA

- Stern Claudio, (1997). El embarazo en la adolescencia como problema público: una visión crítica* salud pública de México / vol.39, no.2, marzo-abril.
- Trabajo de tesis previa a la obtención del título de: licenciada en enfermería. Guerrero Angélica, Rumiguano Flor, (2012). Universidad Técnica de Babahoyo facultad de ciencias de la salud escuela de enfermería carrera de enfermería.
- Castro kikuchi Luis, (2006) Diccionario de Ciencias de la Educación.
- José Pablo, Carmen Martínez Arévalo, Juan José Parrilla Patricio. Embarazo en la adolescencia. 2016
- Lida María Arcila Martínez, La lúdica y la sana convivencia, una estrategia pedagógica para los conflictos en los descansos. Fundación Universitaria los Libertadores. Octubre 2016.
- Dr. Juan R. Issler Revista de Posgrado de la Cátedra Medicina N° 107 - Agosto/2001 Página: 11-23. EMBARAZO EN LA ADOLESCENCIA.
- Aguilar Palacios José, Técnicas lúdicas, 2016, pg.16-20.
- Alfonso García, Josué Llull Madrid, Editex, 2009. El juego infantil y su metodología Eva Peña el Pedrosa
- Dirlean Becerra Palacios. Beatriz Jaramillo Tamayo. Manuel Rivas Perea (2015) La lúdica y recreación como eje dinamizador del tiempo libre. Fundación universitaria los libertadores especialización en pedagogía de la lúdica Medellín. Trabajo de grado para optar al título de especialista en pedagogía de la lúdica.
- María del Pilar Perilla Sarmiento & Daniel Celis Hernández abril 2016. Una posibilidad desde la lúdica como herramienta pedagógica. Trabajo presentado para obtener el título de especialistas en pedagogía de la lúdica Fundación universitaria los libertadores.
- Aguilar Palacios José, 2016. Técnicas lúdicas.
- Ortiz Cortes Luz Myriam, 2016. La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la atención.. Fundación universitaria los libertadores.

John Dewey, Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación, pg 48.

Nidis Lucía García Vergara. Ana Camila Herrera Cedeño. María Elizabeth Hoyos Arcila, 2015. La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales. Fundación universitaria los libertadores. Especialización en pedagogía de la lúdica Medellín.

Hilda Gómez. Evelyn La Rotta. Aracelly Rodríguez (2015) Educación sexual y en valores. Fundación universitaria los libertadores. Especialización en pedagogía de la lúdica. Bogotá.

Librada Romero Martínez. Octubre 2016. Trabajo de grado en Pedagogía de la Lúdica. Fundación universitaria los libertadores.

Richard E. Watts y Yvonne Garza (2013) El uso de habilidades de la terapia del juego en terapia constructivista. Artículo. Enero. Revista de psicoterapia

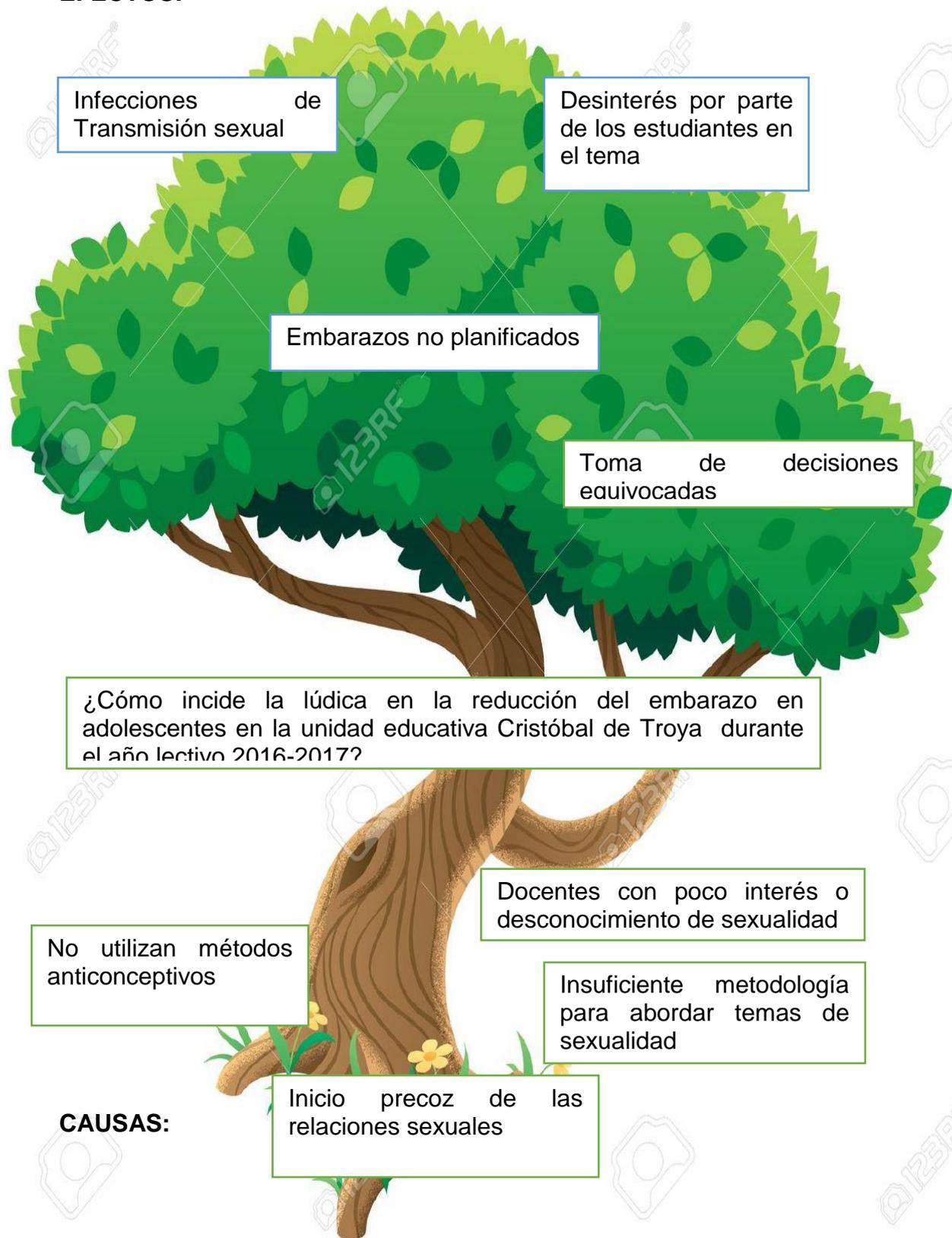
LINCOGRAFIA

- <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/385/6/T-UTB-FCS-ENF-000015.pdf>
- http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/padilla_v_m_a/capitulo2.pdf
- <http://www.definicionabc.com/salud/menarquia.php>
- <https://www.google.com/>
- <http://www.fertilidadyconcepcion.com/fertilidad/que-es-la-fecundabilidad/>
- <http://saludpublica.mx/index.php/spm/article/view/5990/6839>
- <https://www.google.com/>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_fil%C3%A9tica
- <http://salud.ccm.net/faq/9515-peptidos-definicion>
- <https://www.google.com/>
- <https://www.researchgate.net/publication/265161160>
- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/>

ANEXOS

ANEXO N° 1
ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS:



CAUSAS:

ANEXO N° 2
MATRÍZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo incide la lúdica en la reducción del embarazo adolescente en la unidad educativa “Cristóbal de Troya” en el año lectivo 2016-2017?</p>	<p>Determinar la incidencia de la lúdica en la reducción del embarazo adolescente en la Unidad Educativa “Cristóbal de Troya” del cantón Ibarra, provincia de Imbabura.</p>
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Se puede identificar la existencia de la lúdica en los proyectos de enseñanza de la sexualidad en la unidad educativa?</p> <p>¿El desarrollar estrategias lúdicas pueden propiciar un cambio actitudinal en los jóvenes evitando el embarazo precoz?</p> <p>¿Elaborar una guía de estrategia lúdicas innovadoras contribuirá con la disminución de embarazos en adolescentes?</p> <p>¿La difusión de la guía de estrategias lúdicas con todos los actores institucionales permitirá alcanzar compromisos puntuales en su aplicación?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la existencia de la lúdica en los proyectos de enseñanza de la sexualidad en la unidad educativa. • Desarrollar estrategias lúdicas que propicien la reflexión en los adolescentes sobre el embarazo precoz. • Elaborar una guía de estrategias lúdicas innovadoras para la disminución de embarazos en adolescentes. • Difundir la guía de estrategias lúdicas innovadoras con todos los estamentos de la institución, para alcanzar compromisos puntuales en su aplicación.

ANEXO N° 3
MATRÍZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>la lúdica es una experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, por lo tanto la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del destino de la vida y a la creatividad humana. (1998. pg. 16).</p> <p>Se llama embarazo en adolescentes a la fecundación del ovulo de las mujeres menores de 19 años, edad en la que se considera que termina esta etapa de la vida. Sin embargo, muchos psicólogos advierten</p>	<p>LA LÚDICA</p>	<p>la lúdica como instrumento</p> <p>Lúdica y atención</p> <p>Lúdica para la enseñanza</p> <p>Lúdica y relaciones interpersonales</p> <p>Lúdica y sexualidad</p> <p>Cómo aprender jugando</p> <p>Lúdica y neuroaprendizaje</p> <p>Tipología de la lúdica</p> <p>Características y tipología de la lúdica</p>	<p>La lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Se puede ejercer control sobre la capacidad cognitiva, activar el organismo ante situaciones novedosas y planificadas, esto asegura un procesamiento perceptivo adecuado de los estímulos sensoriales más relevantes.</p> <p>Es a través de la lúdica, el juego, el goce, que se descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo y se interiorizan actitudes y normas que contribuyen al propio desarrollo afectivo y al avance en el proceso de socialización. Resulta prioritario el refuerzo de la autoestima, el desarrollo de destrezas y habilidades de comunicación, la participación de los jóvenes y la utilización de componentes lúdicos próximos a la realidad de los adolescentes.</p> <p>En los momentos de flujo creativo, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador</p> <p>El juego, al igual que el deseo, el goce, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano</p>

<p>que esta edad se está ampliando. Algunos aseguran que se ha extendido hasta los 24 años promedio. Esto quiere decir que los adolescentes son capaces de procrear mucho antes de alcanzar la madurez emocional. (Peña Carlos, 2012)</p>	<p>EL EMBARAZO ADOLESCENTE</p>	<p>Etapas de la adolescencia</p> <p>Tabla nº. 5 embarazos adolescentes registrados en unidades de salud en el cantón Ibarra, 2013- 2015</p> <p>Tabla nº. 6 embarazos adolescentes por unidades de atención médica, etnia, nacionalidad y parroquias, en el cantón Ibarra, enero-septiembre 2015.</p> <p>Consideraciones psicosociales para el aumento de los embarazos en adolescentes.</p> <p>Aspectos psicosociales del embarazo en las adolescentes 5factores de riesgo para la adolescente:</p>	<p>Intelectuales (ajedrez, adivinanzas). Imaginación (transformar objetos). Afectivos (provocan emociones). De voluntad-Juegos de ejercicio-Juego espontáneo-Juego orientado-Juegos creativos-Juegos de organización simple-Juegos codificados</p> <p>Evadir-educar-motivar-divertir-respetar: Adolescencia Temprana (10 a 13 años) Adolescencia media (14 a 16 años) Adolescencia tardía (17 a 19 años)</p> <p>Datos estadísticos de parroquias de acuerdo a los Centro de Salud de la provincia con mayor incidencia en embarazo adolescente</p> <p>Datos estadísticos de parroquias de la provincia con mayor incidencia en embarazo adolescente</p> <p>a-Factores predisponentes b. – Factores determinantes c.-Actitudes hacia la maternidad</p> <p>Riesgo Biológico Riesgo psicosocial</p>
---	---------------------------------------	---	--



ANEXO N° 5
ENCUESTA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como objetivo conocer las ideas que usted tiene sobre el juego y el aprendizaje en la vida práctica y su importancia en la reducción del embarazo adolescente y en su área de desempeño estudiantil. El colocar su nombre no es requerido, por lo que se le solicita muy comedidamente proceder con la mayor sinceridad del caso. Sírvase marcar con una X la opción que usted considere más conveniente.

- 1) ¿Los docentes de tú institución utilizan juegos para abordar temas de clase?
Si () No () a veces ()

- 2) ¿Ha recibido por parte de sus profesores información acerca de sexualidad?
Mucho () poco () nada ()

- 3) Considera que los espacios de juego que ofrece la institución son:
Suficientes () aburridos () limitados ()

- 4) ¿Cree usted que las actividades lúdicas generan interés en los adolescentes?

- 5) ¿Considera que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje?
Mucho () poco () nada ()

- 6) ¿Tus padres apoyarían un embarazo a tu edad?
Si () no () talvez ()

- 7) ¿Conoces qué es la sexualidad?
Mucho () poco () o nada ()
- 8) ¿Conoces métodos anticonceptivos para prevenir el embarazo en adolescentes?
Mucho () poco () o nada ()
- 9) ¿Sabes cómo utilizar un método anticonceptivo correctamente?
Mucho () poco () nada ()
- 10) ¿Conoces los derechos sexuales y reproductivos?
Todos () alguno () ninguno ()
- 11) ¿Existe en tu establecimiento educativo un programa de prevención de embarazo adolescente?
Siempre () a veces () nunca ()
- 12) ¿Te gusta participar en actividades lúdicas para reducir el embarazo adolescente?
- 13) ¿Considera que la educación que se brinda en la institución puede fortalecerse a partir de estrategias lúdicas?



ANEXO N° 6
ENCUESTA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)
ENCUESTA PARA DOCENTES

La presente encuesta tiene como objetivo conocer las ideas que tiene sobre el juego y el aprendizaje en la vida práctica y su importancia en la reducción del embarazo adolescente y en su área de desempeño docente. El colocar su nombre no es requerido, por lo que se le solicita muy comedidamente proceder con la mayor sinceridad del caso. Sírvase marcar con una X la opción que usted considere más conveniente.

- 1) ¿Cómo docentes, utiliza juegos para abordar temas de clase?
Si () No () a veces ()

- 2) ¿Ha compartido con sus estudiantes información acerca de sexualidad?
Mucho () poco () nada ()

- 3) Como docente considera que los espacios de juego que ofrece la institución son:
Suficientes () aburridos () limitados ()

- 4) ¿Según su criterio docente cree usted que las actividades lúdicas generan interés en los adolescentes?
Mucho () poco () nada ()

- 5) ¿Considera que los juegos ayudan a incentivar el aprendizaje?
Mucho () poco () nada ()

6) ¿Considera que los padres de familia apoyarían un embarazo en los adolescentes?

Si () no () talvez ()

7) ¿Cómo docente conoces qué es la sexualidad?

Mucho () poco () o nada ()

8) ¿Cómo docente conoces métodos anticonceptivos para prevenir el embarazo en adolescentes?

Mucho () poco () o nada ()

9) ¿Conoce cómo utilizar un método anticonceptivo correctamente?

Mucho () poco () nada ()

10) ¿Cómo docente conoce los derechos sexuales y reproductivos?

Todos () alguno () ninguno ()

11) ¿Existe en su establecimiento educativo un programa de prevención de embarazo adolescente?

Siempre () a veces () nunca ()

12) ¿Cómo docente te gustaría participar en actividades lúdicas para reducir el embarazo adolescente?

Mucho () poco () nada ()

13) ¿Considera que la educación que se brinda en la institución puede fortalecerse a partir de estrategias lúdicas?

Mucho () poco () nada ()

ANEXO N° 6 FOTOGRAFÍAS









UNIDAD EDUCATIVA "CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA"
Educación General Básica – Bachillerato General Unificado

Ibarra, Abril 11 de 2017

CERT-PERS-010-REC

MSC. SERGIO R. JARAMILLO B.,
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA"

En legal forma:

C E R T I F I C A

QUE: El Sr. **SAMMYR SANTIAGO HIDALGO CARLOSAMA**, portador de la Cédula de Ciudadanía 100313905-0, realizó un proceso de investigación con aplicación de encuestas dirigidas a Docentes y Estudiantes del Ex Colegio Técnico Agropecuario "Eloy Alfaro", sobre LA INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO EN ADOLESCENTES, desde diciembre del año 2012 hasta Marzo del 2013.

Particular que se certifica previa revisión de los Archivos Institucionales donde se encuentra el documento que respalda la investigación.



Msc. Sergio R. Jaramillo B.

RECTOR



Ing. Julia A. Ledesma B.

SECRETARIA

c.c. Archivo SEC-Ing.JL

Dirección: Sector El Ejido de Ibarra
Calle 5 de Junio y 8 de Marzo

Teléfonos: 2631420 - 2631099

UNIDAD EDUCATIVA "CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA"
Educación General Básica – Bachillerato General Unificado

Ibarra, Abril 11 de 2017

CERT-PERS-010-REC

MSC. SERGIO R. JARAMILLO B.,
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA"

En legal forma:

C E R T I F I C A

QUE: El Sr. **SAMMYR SANTIAGO HIDALGO CARLOSAMA**, portador de la Cédula de Ciudadanía 100313905-0, realizó un proceso de investigación, Trabajo de Grado y la Aplicación de la Propuesta, sobre LA INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO EN ADOLESCENTES, en el Ex Colegio Técnico Agropecuario "Eloy Alfaro" desde diciembre del año 2012 hasta Marzo del 2013.

Particular que se certifica previa revisión de los Archivos Institucionales donde se encuentra el documento que respalda la investigación.



Msc. Sergio R. Jaramillo B.
RECTOR



Ing. Julia A. Ledesma B.
SECRETARIA

c.c. Archivo SEC-Ing.JL

IRKUND

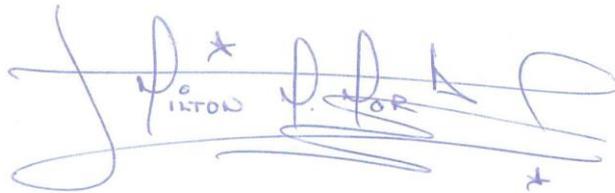
Irkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS SANTIAGO HIDALGO APA 07-04-2017 (2).docx
(D27165756)
Submitted: 2017-04-11 05:59:00
Submitted By: santiagoz2011@hotmail.com
Significance: 10 %

Sources included in the report:

urtado, Guchichulca, Choca, Punin.docx (D13110051)
esis Cindy.doc (D17222149)
sis actualizada.docx (D11854422)
[tp://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/385/6/T-UTB-FCS-ENF-000015.pdf](http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/385/6/T-UTB-FCS-ENF-000015.pdf)
[tp://www.definicionabc.com/salud/menarquia.php](http://www.definicionabc.com/salud/menarquia.php)
[tp://www.fertilidadyconcepcion.com/fertilidad/que-es-la-fecundabilidad/](http://www.fertilidadyconcepcion.com/fertilidad/que-es-la-fecundabilidad/)
[tp://saludpublica.mx/index.php/spm/article/view/5990/6839](http://saludpublica.mx/index.php/spm/article/view/5990/6839)
[tps://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_fil%C3%A1tica](https://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_fil%C3%A1tica)
[tp://salud.ccm.net/faq/9515-peptidos-definicion](http://salud.ccm.net/faq/9515-peptidos-definicion)

Instances where selected sources appear:



SANTIAGO HIDALGO

ABSTRACT

The research was done in the former “Eloy Alfaro” school, known now as “Cristobal de Troya” school, located in The Imbabura Province, Ibarra city. The main objective was to determine the impact of the ludic method in the reduction of pregnancy on teen-agers students of tenth, first, second and third high school levels in the 2016-2017 school year. The theoretical foundations were based on a philosophy focused on different theories such as: the humanist theory that establishes that the human being is responsible of its own transition through education. The psychological foundation based on the cognitive theory, which states that the human being is an active entity where each stage of his development supposes the harmony of all his cognitive functions. The Pedagogical fundament focused on the New School that teaches how the human being is able to develop a creative and scientific imagination to improve individual evolution. The sociological fundament supported in the socio-critical theory that seeks for the development of a critical and dialectic analysis in order to generate a social change. Information from other sources was also analyzed to create innovative strategies based on active games. The methodology applied was bibliographic type as a data gathering technique, besides two surveys were taken on teachers and students respectively, which consisted in qualitative and quantitative questionnaires that helped to provide a solution to the lack of ludic strategies in projects of teaching sexuality in the educational unit. Afterwards a deep analysis, the final proposal was the elaboration and application of a “ludic guide” to reduce the pregnancy rate on these students. Finally, the diffusion of this guide was key for its immediate application in order to make students and teachers aware of the problem and be able to make the right decisions to reduce the pregnancy rate. This Project will be helpful for future researches inside and outside classrooms to enhance the teaching and learning process avoiding certain issues that hinder education.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ibarra, 11 de abril de 2017

C E R T I F I C O:

Que el Trabajo de Grado titulado: **“INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017”**, de autoría del señor Sammyr Santiago Hidalgo Carlosama con C.I. 100313905-0 de la carrera de Licenciatura en Psicología Educativa y O.V., ha sido revisado por el sistema URKUND con una verificación del 10% de similitud.

Atentamente,

MSc. Rolando Jijón

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional determina la necesidad de disponer textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1003139050		
APELLIDOS Y NOMBRES	HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO		
DIRECCIÓN	AVENIDA ATAHUALPA 14-153 Y JOSÉ MIGUEL LEORO		
E-MAIL	Santiago201@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO	TELÉFONO MÓVIL	062644-332	0968317401
DATOS DE LA OBRA			
TEMA	"INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTOBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017"		
AUTOR	HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO		
FECHA	ABRIL 2017		
PROGRAMA	PRE-GRADO		
TÍTULO POR QUE OPTA	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL		
DIRECTOR	MSc. ROLANDO JIJÓN		

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

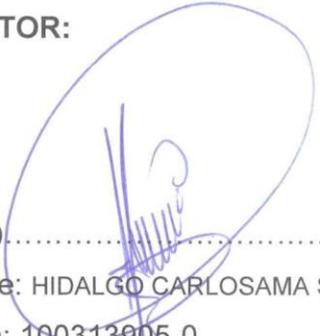
Yo, HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO, con cédula de identidad Nro. 100313905-0, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, Abril 2017

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO

Cédula: 100313905-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO, con cédula de identidad Nro. 100313905-0, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado denominado: **“INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LA REDUCCIÓN DEL EMBARAZO ADOLESCENTE EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTOBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017”**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, Abril de 2017

(Firma).....

Nombre: HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO

Cédula: 100313905-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DECLARACIÓN

Yo, HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO, con cédula de identidad N°. 100313905-0, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; y que éste no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional.

A través de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Técnica del Norte, según lo establecido por las Leyes de la Propiedad Intelectual, Reglamentos y Normativa vigente de la Universidad Técnica del Norte.

.....
(Firma).....

Nombre: HIDALGO CARLOSAMA SAMMYR SANTIAGO

Cédula: 100313905-0