



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**DIDÁCTICA LÚDICA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“PAQUISHA” AÑO LECTIVO 2023 – 2024**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADA**

AUTORES:

GONZÁLEZ DEL PEZO JOSELYN

DEL PEZO GUTIÉRREZ JESSICA

TUTOR:

LCDO. MG. LÓPEZ RAMOS ALEX RICARDO

LA LIBERTAD- ECUADOR

2024

Declaración del docente tutor

En mi calidad de Tutor (a) del trabajo de integración curricular, “Didáctica lúdica de Educación Cultural y Artística en estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” año lectivo 2023 – 2024” elaborado por Del Pezo Gutiérrez Jessica Paola y González Del Pezo Joselyn Denisse., **estudiante** (s) de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/os/as) en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

C.I. 1804 629655

DOCENTE TUTOR

Declaración del docente especialista

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“DIDÁCTICA LÚDICA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA AÑO LECTIVO 2023- 2024”**, elaborado por **DEL PEZO GUTIÉRREZ JESSICA** y **GONZÁLEZ DEL PEZO JOSELYN** estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



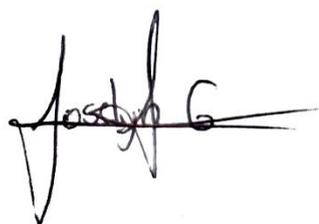
Abg. Sandra Canalías Lamas

C.I. 0929559573

DOCENTE ESPECIALISTA

Declaración autoría del estudiante

Yo, González Del Pezo Joselyn Denisse, portador de la cédula No. 2450854100 y Del Pezo Gutiérrez Jessica Paola, portador de la cédula No. 0926463845 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado didáctica lúdica de Educación Cultural y Artística en estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica "Paquisha" año lectivo 2023-2024 me permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.



González Del Pezo Joselyn Denisse
C.I.:2450854100



Del Pezo Gutiérrez Jessica Paola
C.I.: 0926463845

Tribunal de grado

MSc. Aníbal Javier Puya Lino.
DIRECTOR



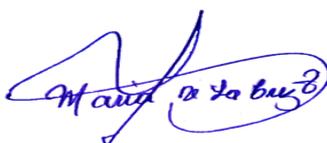
MSc. Juan Pablo Corral Fierro
DOCENTE DE UNIDAD DE
CURRICULAR.



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos
DOCENTE TUTOR



MSc. Sandra Canalías Lamas
DOCENTE ESPECIALISTA



M. Sc. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

Agradecimiento

A Dios por guiarme en este hermoso camino y darme las fuerzas necesarias para poder revolver cualquier obstáculo a lo largo de mi vida. De la misma manera agradezco a mi familia por brindarme su apoyo incondicional, con su cariño y sus consejos me han impulsado siempre a seguir mis metas y nunca abandonar frente a cualquier adversidad.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarme la oportunidad de formar parte de este apasionante viaje académico. Este logro no habría sido posible sin el apoyo inquebrantable de los docentes de Educación Básica, cuyas enseñanzas han iluminado mi camino profesional con sabiduría y dedicación. Su impacto trasciende las aulas de clases, dejando una huella duradera en el desarrollo personal y profesional. Gracias por guiarnos, inspirarnos y ser la luz en esta travesía educativa.

Mi más profundo agradecimiento a mi tutor de tesis Lcdo. Alex Ricardo López Ramos, por su compromiso perseverante que fue parte fundamental para alcanzar esta meta. La paciencia demostrada y el tiempo dedicado, no solo evidencia su excelencia académica, sino su generosidad al compartir sus conocimientos. Gracias por ayudarnos a lograr con éxito esta hermosa etapa.

No podría faltar mi compañera de tesis Joselyn Denisse González, por brindarme su amistad sincera y su apoyo. No cabe duda de que su presencia en este camino ha hecho que esta travesía universitaria sea más bonita y juntas hemos pasado por varios desafíos para poder llegar a nuestro objetivo.

Jessica Paola Del Pezo Gutiérrez

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza y sabiduría para culminar mis estudios universitarios a pesar de las dificultades, gracias, Dios por enseñarme a ser paciente, guiarme en todo momento y permitirme pronto cumplir una de mis metas más anheladas.

A mi familia, quienes han sido un gran apoyo en esta etapa. Gracias por su amor, comprensión, sacrificio y consejos.

A nuestro tutor, Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos, por su orientación, paciencia y apoyo. Gracias por compartir sus conocimientos, lo que nos permitió culminar nuestro trabajo de titulación, igual que todos los docentes que participaron en nuestro proceso académico y nos han motivado a ser mejores.

A nuestros amigos y compañeros, gracias por compartir esta experiencia maravillosa en el camino hacia nuestra titulación, especialmente a mi compañera de tesis Jessica Del Pezo por su apoyo incondicional en esta etapa, su amistad, comprensión y sus palabras de aliento que me motivaban a continuar, gracias por que a pesar de las distintas situaciones hemos logrado cumplir nuestro objetivo y culminar con nuestro proyecto.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por darme la oportunidad de pertenecer a esta honorable institución y de formarme para servir a mi país en el ámbito educativo. De la misma manera expreso nuestro agradecimiento a la Escuela de Educación Básica “Paquisha” por recibirnos y darnos la oportunidad de llevar a cabo nuestra investigación.

Joselyn Denisse González Del Pezo

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado en primer lugar a Dios por guiarme en cada paso que doy y permitirme estar con vida. Por darme fortaleza en momentos desafiantes, siendo una fuente de inspiración que ha iluminado mi camino hacia el conocimiento.

A mis padres Armando Del Pezo Roca y Lupe Gutiérrez Pilay, porque han sido parte fundamental en este proceso, apoyándome y deseándome siempre lo mejor. Brindándome la seguridad que todo se puede lograr. Gracias por ser mi inspiración, mi apoyo y mis modelos a seguir, sobre todo por creer en mí, que lo podía lograr.

No podía faltar mi segunda madre mi abuelita, agradezco su confianza y por estar en cada momento, brindándome todo el amor y apoyo. Gracias por todas sus oraciones, buscando lo mejor para mí. Ambas partes han sido importantes para mi crecimiento académico y personal, enseñándome a ser valiente y a luchar por mis sueños.

Agradezco de corazón a toda mi familia, hermana y a mi novio por formar parte de este proceso, brindándome su amor, apoyo y presencias constantes, que han sido la luz para iluminar este hermoso viaje académico.

Agradezco a mi grupo de amigas y confidentes que conocí en esta etapa, Joselyn, Katia S, Lady y Katia O, porque fuimos un gran equipo a cada instante, para alcanzar esta hermosa meta y sobre todo apoyándonos en cualquier obstáculo y poder llegar al mismo objetivo, mil gracias a todos por formar parte de este proceso.

Jessica Paola Del Pezo Gutiérrez

Este trabajo es fruto del esfuerzo que hicieron mis padres, por tal razón se la dedicó a mi mayor inspiración, quien me guía y me cuida desde el cielo, mi mamá María Aracelly Del Pezo Balón quien hoy no está conmigo, pero estoy segura de que está feliz al verme cumplir lo que más anhelaba y a mi papá Juan Alberto González por brindarme su apoyo y comprensión para seguir preparándome.

A la Lic. Nancy Elizabeth Escalante Del Pezo quien ha sido como una madre para mí y un pilar fundamental en mi vida, ella ha estado conmigo en todo momento, me ha brindado su compañía y apoyo incondicional, gracias a ella por su esfuerzo diario he logrado culminar mis estudios universitarios.

A mis abuelitos Teresa Balón, Inés González y Félix González quienes me han brindado apoyo emocional, su compañía y han estado motivándome para que siga adelante a pesar de las dificultades.

A el Ing. Vicente Ronald Balón Tigrero por estar incondicionalmente en todo momento, por sus consejos, afectos y buenos deseos que me motivan a lograr todo lo que me propongo.

A mi hermana Katherine González por ser mi mejor compañía, mi motivo para seguir adelante, gracias por siempre brindarme tu ayuda y cariño.

Joselyn Denisse González Del Pezo

Índice

Declaración del docente tutor.....	2
Declaración del docente especialista.....	3
Declaración autoría del estudiante	4
Tribunal de grado	5
Agradecimiento	6
Dedicatoria	8
Resumen	14
Abstract	15
1. Título	16
2. Introducción	16
Capítulo I.....	18
3. El problema	18
3.1. Situación del problema.....	18
3.2. Preguntas de investigación	20
3.2.1.- Interrogante principal.....	20
3.2.2.- Interrogantes secundarias.....	21
3.3. Objetivos de la investigación	21
3.3.1. Objetivo general	21
3.3.2 Objetivos específicos.....	21
3.4. Justificación.....	22
3.5. Delimitación y limitación.....	23
Capitulo II	24
4. Marco teórico	24
4.1.- Antecedentes Científicos	24
4.1.1 Antecedentes de la investigación	24
4.1.2 Antecedentes internacionales	24
4.1.3 Antecedentes nacionales	27
4.2. Bases teóricas.	30
4.2.1. La Lúdica.....	30
4.2.2 Importancia de las estrategias didácticas	31
4.2.3 Implementación de la lúdica en la educación.....	31

4.2.4 Currículo de Educación Cultural y Artística	32
4.2.4.1 Bloques curriculares de Educación Cultural y Artística	33
4.2.5 Cultura Artística y la Sociedad.....	35
4.2.5.1 Importancia de la Educación Artística	35
4.2.6 Aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística.....	37
4.3 Sistema Hipótesis o premisa	38
5. Marco metodológico	38
5.1 Enfoque y tipo de estudio asumido a la investigación	38
5.2 Matriz de consistencia y operacionalización de variables	40
5.3 Población y muestra.	44
5.4 Técnicas <i>e instrumentos para la recolección de la información.</i>	45
Capitulo IV	46
6. Análisis y discusión de los resultados	46
6.1 Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes	46
6.2 Resultado obtenido de la encuesta a la docente	58
6.3 Discusión de resultados	69
7. Conclusiones y recomendaciones.....	70
7.1 Conclusiones	70
7.2 Recomendaciones.....	72
8.Referencias Bibliográficas	73
9. Anexos.....	77
9.1 Anexo A: Certificado Anti plagio	77
9.2 Anexo B: Cronograma proyecto de integración curricular	78
9.3 Anexo C: Formato de encuesta a los estudiantes.	79
9.4 Anexo D: Formato de encuesta a los estudiantes.	81
9.5 Anexo E: Aplicación de encuesta a docente	84
9.6 Anexo F: Aplicación de encuesta a estudiantes	84
9.7 Anexo G: Explicación antes de realizar encuesta a estudiantes.....	85
9.8 Anexo H: Explicación de preguntas de la encuesta a estudiantes.....	85
9.9 Anexo I: Agradecimiento a docente y estudiantes	86
9.10 Anexo J: Solicitud de permiso para aplicar instrumento de investigación	86
9.11 Anexo K: Carta de compromiso de protección y no vulneración	87
9.12 Anexo L: Carta de compromiso de protección y no vulneración.....	87

Índice de tabla

Tabla 1. Variable independiente: didáctica lúdica	40
Tabla 2 Población.....	45
Tabla 3 Muestra	45
Tabla 4. Implementación de juegos lúdicos	46
Tabla 5. Actividades lúdicas en Educación Cultural y Artística	47
Tabla 6. Motivación al jugar	48
Tabla 7. Normas y reglas de los juegos	49
Tabla 8. Emociones del estudiante	50
Tabla 14. Utilización de las lúdicas en las clases	58
Tabla 15. Tipos de didácticas lúdicas.....	59
Tabla 18. Emociones del estudiante en los juegos	62
Tabla 19. Actitudes que desarrolla en el estudiante	64
Tabla 20. Temas del segundo bloque de Educación Cultural y Artística.....	65
Tabla 21. Contribución de la lúdica en las competencias comunicativas.	66
Tabla 22. Juegos que fortalecen la inteligencia	67
Tabla 23. Desarrollo intelectual en la lúdica.....	69

Índice de gráfico

Gráfico 1. Implementación de juegos lúdico	46
Gráfico 2. Actividades lúdicas en Educación Cultural y Artística.....	48
Gráfico 3. Motivación al jugar	49
Gráfico 4. Normas y reglas de los juegos.....	50
Gráfico 5 Emociones del estudiante.....	51
Gráfico 6. Actitudes de los estudiantes	52
Gráfico 7. Comunicación en las actividades	53
Gráfico 8. Competencias comunicativas en la lúdica	54
Gráfico 9. Juegos que desarrollan la inteligencia y creatividad	55
Gráfico 10. Temas para desarrollar la memoria e inteligencia	57

Gráfico 11. Utilización de las lúdicas en las clases.....	58
Gráfico 12. Tipos de didácticas lúdicas	59
Gráfico 13. Motivación al aprender mediante juegos lúdicos.....	60
Gráfico 14. Normas y reglas en las actividades	62
Gráfico 15. Emociones del estudiante en los juegos	63
Gráfico 16. Actitudes que desarrolla en el estudiante	64
Gráfico 17. Temas del segundo bloque de Educación Cultural y Artística	65
Gráfico 18. Contribución de la lúdica en las competencias comunicativas	66
Gráfico 19. Juegos que fortalecen la inteligencia	68
Gráfico 20. Desarrollo intelectual en la lúdica.....	69

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo identificar la importancia de la implementación de la lúdica como técnica didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela “Paquisha”, periodo lectivo 2023-2024. Es un estudio de carácter descriptivo y exploratorio con enfoque cuantitativo y bibliográfico debido a la información extraída de fuentes confiables entre ellas Scielo. Se encontró que la lúdica en el aula de clase desarrolla el pensamiento lógico, analítico y crítico que permite al estudiante adquirir los aprendizajes y mejorar su rendimiento académico, además le da al docente la oportunidad de innovar sus clases aplicando estrategias y recursos didácticos. La aplicación de encuestas a los veinticuatro estudiantes y a la docente de la institución se utilizó como técnica de recolección de datos. En las encuestas se involucró aspectos como: las actividades prácticas lúdicas, dimensión afectiva, dimensión social, dimensión intelectual, etc. Al analizar los datos obtenidos se concluyó que la aplicación de la lúdica ayuda en la creatividad, el aprendizaje significativo, genera en los estudiantes motivación por aprender y permite crear espacios de socialización.

PALABRAS CLAVES: Actividades lúdica, rendimiento académico, aprendizaje significativo, técnica didáctica.

Abstract

The present research work has as purpose to identify the importance of the implementation of play as a didactic technique in the teaching-learning process in the area of artistic cultural education in third grade students of basic general education of the “Paquisha” School, academic period 2023-2024. This is a descriptive and exploratory study with a quantitative and bibliographic approach due to the information extracted from reliable sources, including Scielo. It was found that the implementation of the game in the classroom develops logical thinking, analytical and critical thinking, allowing the student to acquire learning and improve your academic performance, and also gives the teacher the opportunity to innovate in their classes, through the application of strategies and didactic resources.as a data collection technique it was used as a data collection technique both the twenty-four students and the teacher of the institution was used as a data collection technique. Various aspects were involved in the survey, as practical recreational activities, emotional dimension, social dimension, intellectual dimension, etc. When analyzing the data obtained, it concluded that the game application helps in creativity, meaningful learning, generates motivation to learn in the students and allows the creation of space of socialization.

1. Título

Didáctica lúdica de Educación Cultural y Artística en estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” año lectivo 2023 – 2024.

2. Introducción

La presente investigación con el tema “Didáctica lúdica de Educación Cultural y Artística en estudiantes de tercer grado” de la escuela de Educación Básica “Paquisha”. Es importante e interés porque juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes. La lúdica no solo es un elemento de diversión en el proceso educativo, sino que es una herramienta pedagógica valiosa para fomentar el interés, la participación y el desarrollo de habilidades.

El propósito fundamental de este proyecto consiste en explorar como el juego y las actividades lúdicas pueden potenciar la comprensión y apreciación de las actividades culturales y artísticas, evaluando su impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y creativo de los estudiantes. La lúdica puede integrarse eficazmente en el proceso educativo, generando cambios significativos para la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, se analizará el papel del docente como facilitador de experiencias lúdicas, evaluando las estrategias pedagógicas y como se adaptan en el contexto de enseñanza. Este trabajo se llevó a cabo de la siguiente manera:

Capítulo I: se aborda la situación objeto de investigación, planteamiento y la problemática identificada. Se analizarán las inquietudes del investigador, los propósitos y objetivos que orientan la investigación. Así se explican las razones que originaron el estudio,

detallando el alcance, delimitaciones y limitaciones que se consideran importantes para el desarrollo de la investigación.

Capítulo II: se lleva a cabo el abordaje teórico del tema, donde se revisan y se presentan estudios relacionados a la temática de la investigación y se exploran los referentes teóricos asociados a cada categoría para comprender la problemática.

Capítulo III: se aborda el enfoque metodológico y se proporciona una conceptualización del método utilizado, se detalla la población y muestra seleccionadas, se establece el paradigma de la investigación, luego se describen los métodos o técnicas utilizados para recoger información y categorizar.

Capítulo IV: se presentan los análisis y discusión de los resultados a través de la encuesta dirigida a la docente y estudiantes, posteriormente las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I

3. El problema

Falta de implementación de la didáctica lúdica en el aula de clase al momento de impartir la materia de Educación Cultural y Artística al tercer grado de Educación básica en la Escuela “Paquisha” año lectivo 2023-2024.

3.1. Situación del problema

La educación cultural y artística desempeña un papel esencial en nuestras vidas cotidianas y está presente en todo ámbito. A pesar de los avances tecnológicos de la actualidad, esta materia ha mantenido en gran medida enfoques y métodos tradicionales. Esta investigación plantea utilizar estrategias didácticas lúdicas con la finalidad de fomentar la motivación de los estudiantes en el proceso educativo, implementando actividades para fortalecer las habilidades y competencias, a la vez enriquecer la creatividad y alegría de los estudiantes para que ellos aporten y sean los principales protagonistas

Adriana Sarmiento, Yarley Arrieta y Slendy Escobar (2023) menciona que las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo. Sarmiento et al. (2023). Actualmente, la lúdica en la Educación Cultural y Artística debe ofrecer experiencias creativas que permitan una actividad atractiva donde los estudiantes aprecien esta materia como interesante, que les permita conocer la realidad y el entorno que los rodea, despertando una curiosidad innata mediante estrategias y la libre expresión desde tempranas edades.

La Educación Cultural y Artística tiene un carácter importante debido a que promueve otros campos de estudio que permite desarrollar la comunicación. Cabe resaltar que esta

asignatura es una de las pocas del currículo que utiliza la didáctica lúdica para promover el aprendizaje. Esto se debe al desarrollo de las habilidades artísticas que se incrementan cuando se trabajan en clave lúdica.

Herrera et al. (2017) afirman que, al realizar las actividades lúdicas, el estudiante se desarrolla intelectualmente, explora los sentimientos y pensamientos, adquiriendo habilidades motrices y al mismo tiempo desarrollando valores, como la honestidad, el compañerismo y el trabajo en equipo. Herrera, et al. (2017). Además, este tipo de recursos se constituyen para que el docente tenga un nuevo enfoque en el aula de clases y en las actividades de manera eficaz trabajando la motivación.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO, (1991) señala que “el juego está estrechamente ligado a los comportamientos de exploración y de curiosidad por lo tanto constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento en el hombre.” UNESCO, (1991). En la Educación Cultural y Artística los estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades y movimientos, a la vez reconocer sus culturas y raíces, estos se representan muchas veces por medios de bailes, pinturas, obras de teatro o dibujos, por lo que la lúdica dentro de esta asignatura facilitara aún más el aprendizaje, ya que, si se trabaja mediante el juego, se le brindará al niño la oportunidad de explorar sus capacidades creadoras y motrices, abriéndoles un espacio para autoconfianza y mejorar la relación con los demás. UNESCO mediante el libro denominado “reconstruir sin ladrillos” (UNESCO, 2017) nos presenta algunas dinámicas para la apertura del desarrollo lúdico con respecto a los temas del currículo para ser implementados en el aula de clase.

Hoy en día dentro de las instituciones educativas se implementan nuevas estrategias de aprendizajes relacionadas con la lúdica. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) resalta que “el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos,

competencias sociales y emocionales” (UNICEF, 2018). Se busca promover la lúdica en las clases para que el docente pueda implementar un recurso didáctico e innovador y los estudiantes aprendan de manera divertida, dejando a un lado la educación tradicional en las instituciones donde solo se imponía que los estudiantes trabajaran temas sin su interés. La nueva didáctica pretende lograr aumentar la curiosidad de los estudiantes incentivando a que ellos puedan conocer sobre el arte y la cultura.

El ministerio de educación (2019) presenta mediante el currículo la asignatura de “Educación Cultural y Artística como una propuesta abierta y flexible que orienta, pero no limita, los procesos de enseñanza y aprendizaje.” (Ministerio de Educación, 2019). El Ministerio de Educación pretende que el docente escoja el método adecuado para llegar al estudiante y adapte los temas al entorno socio cultural con el que trabaja, abriendo más posibilidades a la creación del aprendizaje significativo, no solo desde una cultura y arte antigua, sino enfocado a la realidad de las actividades que se viven diariamente.

La investigación se enfoca en determinar el uso de la didáctica lúdica en Educación Cultural y Artística de tercer grado. Así, se busca verificar que procesos se implantan en la educación formativa, permitiendo observar cómo los estudiantes pueden desarrollar habilidades y destrezas, resultados de las estrategias que el docente implemente en clases.

3.2. Preguntas de investigación

3.2.1.- Interrogante principal

¿Cuál es la importancia de la implementación de la didáctica lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela “Paquisha”, periodo lectivo 2023-2024?

3.2.2.- Interrogantes secundarias

¿De qué manera la lúdica fortalece las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercer grado de la Escuela Paquisha?

¿Cuál es el índice de uso de la lúdica en la materia de Educación Cultural y Artística de tercer grado de la Escuela Paquisha?

¿Qué actividades lúdicas se establecen para la creación del aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de la Paquisha?

3.3. Objetivos de la investigación

3.3.1. Objetivo general

Identificar la importancia de la implementación de la lúdica como técnica didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela “Paquisha”, periodo lectivo 2023-2024.

3.3.2 Objetivos específicos

Analizar el fortalecimiento de las habilidades y destrezas adquiridas mediante la lúdica en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Paquisha.

Determinar el índice del uso de la lúdica en la Educación Cultural y Artística en tercer grado de la Escuela Paquisha.

Establecer las actividades lúdicas en la creación del aprendizaje significativo en los estudiantes Básica Media del área de Educación Cultural y Artística de la Escuela Paquisha.

3.4. Justificación

En la asignatura Educación Cultural y Artística la implementación didáctica de la actividad lúdica, favorece un ejercicio libre y creativo, que puede ser aplicado en las actividades educativas. De la misma manera promueve el cambio social, mediante múltiples factores culturales y sociales.

El objetivo primordial es reconocer que el futuro de la sociedad se basa en que los niños puedan utilizar actividades entretenedoras para mejorar sus capacidades y crecer como personas comprometidas a participar en la sociedad. La actividad lúdica es una gran fuente de aprendizaje, debido a que el estudiante podrá tener grandes oportunidades para poder desarrollar habilidades de crecimiento personal, teniendo la oportunidad de sentir y percibir el entorno mediante el juego.

Sin duda el juego tiene un poder transformador, desde el momento que el niño comienza a jugar puede usar la imaginación y desarrollar una visión del mundo a partir del entorno, donde la bondad, convivencia y valores son muy importantes para la construcción de ideas personales.

Esta investigación es importante dentro del ámbito académico, debido a que permite conocer que tan factible es la implementación de la didáctica lúdica dentro de las diversas áreas del también favorece al docente quien la emplea como una herramienta dentro de sus clases, sustituyendo la educación tradicional por una nueva forma de enseñanza que capta la atención de sus estudiantes. Mediante esta estrategia se asocian dos puntos importantes la lúdica y el arte.

En el ámbito educativo muchas veces se ha abarcado el tema de la implementación de la lúdica en diversas materias principales más no en la asignatura de Educación Cultural y

Artística dado que se la toma solo como complemento o asignatura de relleno. Muchos docentes creen que, mediante las asignaturas como matemática, lenguaje, ciencias o sociales, se desarrollan totalmente las capacidades del estudiante, por lo consiguiente ellos optan por tomar estas para reforzar otras asignaturas. Sin embargo, hay que reconocer que esta área proporciona al estudiante nuevas experiencias, por ello es importante que el docente conozca qué actividades lúdicas y específicas puede plantear en el aula de acuerdo con la cultura, nivel académico, y contexto en el que viven el grupo de estudiantes

3.5. Delimitación y limitación

Campo: Educativo

Área: Sistema educativo.

Aspecto: Didáctica Lúdica como estrategia de aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística.

Sujeto de estudio: Docente y estudiantes del tercer grado de Educación Básica Elemental.

Enfoque: cuantitativo.

Delimitación espacial: Esta investigación se realizará con los estudiantes de tercer grado de Educación Básica de la Escuela “Paquisha”

Delimitación Temporal: La presente investigación se realizará en el periodo lectivo 2023- 2024.

Delimitación geográfica: Escuela de Educación Básica “Paquisha” situada en la provincia de Santa Elena, cantón de La Libertad en la parroquia de “La Libertad”. Barrió la Esperanza AV. Diecisiete entre calles Veintidós y Vientres. Centro educativo de educación regular y sostenimiento fiscal, con jurisdicción hispana.

Capitulo II

4. Marco teórico

4.1.- Antecedentes Científicos

4.1.1 Antecedentes de la investigación

En el tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” del cantón La Libertad no se ha realizado una investigación con respecto a este tema, sin embargo, existe una gran cantidad de estudios tanto nacionales como internacionales que hacen énfasis en la implementación de la didáctica lúdica dentro de las diferentes asignaturas, así como también señalan el avance significativo que han presentado los estudiantes en esas instituciones, por consiguiente, se ha revisado las siguientes referencias como antecedentes para la investigación.

4.1.2 Antecedentes internacionales

Según María Quintero en su tesis titulada: “La Lúdica como medio para motivar el aprendizaje a través del Arte en las niñas del grado segundo de la Institución Educativa Cristo Rey de Dosquebradas” Quintero, (2016). La investigación busca conocer si se puede mejorar la motivación hacia el aprendizaje implementando estrategias lúdicas con actividades

artísticas. Además, este trabajo es un proyecto de intervención aplicada debido a que se da de forma práctica, es de tipo cualitativo y articulado porque permite observar el problema en el contexto y que la docente sea participe en las actividades programadas enmarcándose como una investigación de acción mediante un proceso dinámico flexible y adaptable, investigación de campo y bibliográfica.

Para ejecutarla se inicia una reunión con los padres de familia de manera que conozcan y se integren en el proceso de enseñanza de sus hijos para alcanzar el éxito escolar, luego se hace una observación directa de la clase tradicional de la docente y se propone impartir una clase integrada con la lúdica para poder comparar los logros. La técnica aplicada para recolectar información fue la encuesta dirigida a los padres de familia, estudiantes y docentes. La muestra de estudio está conformada por cuarenta padres, cuarenta niñas y diez docentes.

Trabajo de Peña, et al., (2021), tesis titulada: “El arte como estrategia lúdica para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes del colegio Antonio Bayaya de décimo grado” (Peña, et al. 2021).. El objetivo del estudio fue indagar la implementación de la lúdica como estrategia didáctica en Educación Cultural y Artística para motivar a los estudiantes a aprender mediante el arte. Además de concienciar que el arte es indispensable en su desarrollo humano, porque les permite formar un pensamiento creativo que les ayudara a resolver problemas, enfrentar desafíos y contribuir a la sociedad. Esta indagación se enfocó también en los procesos artísticos que brindan a los niños actividades mediante las cuales pueden expresarse.

Es una investigación de tipo cualitativo, con una población de estudio de veinte estudiantes utilizando como técnica la entrevista grupal para obtener como conclusiones alternativas que permitan trabajar en el área de Educación Cultura y Artística desde la lúdica.

Hernández Cinthya (2021), tesis titulada: “La expresión Artística a través del juego” (Hernández, 2021). Este trabajo se centra en la importancia que tiene el juego como metodología en la materia de Educación Cultural y Artística en la educación infantil, mediante el uso de la lúdica como propuesta de intervención innovadora y original que está conformada por cuatro actividades (arsintes, dados de Picasso, recortes, completa) las cuales permitirán que el estudiante desarrolle sus capacidades, exprese sus sentimientos y emociones, a la vez que disfrute de cada tarea.

Las actividades se trabajaron mediante la metodología cooperativa/colaborativa, promoviendo el trabajo grupal y aplicando un enfoque globalizador. Tomando como población veinticinco estudiantes, trece niñas y doce niños, el tiempo de duración para ejecutar todas las actividades fue de dos semanas y luego de estas se obtuvo las conclusiones logrando de forma satisfactoria el objetivo planteado.

Meneses, Pérez & Sierra (2017), Proyecto de investigación titulado: “Actividades lúdico-pedagógicas basadas en las artes plásticas orientadas al cuidado del medio ambiente para niños de tres a cinco años de una institución preescolar de Floridablanca” (Meneses, Pérez, & Sierra, 2017). La investigación surge a partir de dos problemas identificados dentro del establecimiento infantil el primero es la poca utilización de estrategias para el desarrollo de la creatividad y el segundo el desaprovechamiento de las zonas verdes. Se realizó un diagnóstico institucional que permitió analizar el estado de la lúdica y la educación ambiental y artística mediante estrategias- lúdicas pedagógicas basadas en las artes plásticas.

La población con la que se trabajo estuvo conformada por los ciento nueve estudiantes. El estudio tiene un enfoque investigación-acción y el pensamiento sistémico, la indagación es de tipo cualitativa. Utiliza como técnica para recolectar información el diario de campo en el cual se detallaba todo el desarrollo de las actividades.

Mora (2016), tesis titulada: “La lúdica y el arte como estrategias para la construcción de experiencias significativas en procesos de aprendizaje no formal con niños” (Mora, 2016). Esta investigación resalta la importancia de la educación y su aporte en el desarrollo integral de la infancia vinculada con la enseñanza artística reconociendo lo lúdico como un complemento metodológico para fomentar la creatividad en los estudiantes.

La población la formaron niños del municipio de Soacha Cundinamarca, los trabajaron dos años con actividades planteadas como talleres lúdicos formativos y evaluaciones, tiene un enfoque interdisciplinario y sistémico que involucra los sistemas de interacción y relación directa con los niños y los resultados se presentan en términos metodológicos permitiendo cumplir los objetivos propuestos.

4.1.3 Antecedentes nacionales

Chisaguano, (2016) tesis titulada: “recursos didácticos lúdico- interactivos para la enseñanza- aprendizaje de las obras de arte”. (Chisaguano, 2016) tesis titulada: “recursos didácticos lúdico- interactivos para la enseñanza- aprendizaje de las obras de arte”. Esta investigación indaga las ventajas que obtienen los estudiantes cuando implementan en su proceso de enseñanza las artes y profundiza la labor de la Educación Cultural y Artística en el currículo ecuatoriano, en vista de que estas no son muy valoradas, resaltando que para cambiar esta realidad se necesita un mayor compromiso por parte del sistema educativo.

El objetivo de este estudio es fabricar recursos didácticos que promuevan de una manera divertida la historia del arte haciendo énfasis en la relación entre el Arte y la Educación, además de plantear dos propuestas diferentes que se puedan implementar para la enseñanza de los distintos temas como el rompecabezas y personajes de felpa, puesto que

invitan al espectador a interactuar y despertar su curiosidad mediante la creación de una micro muestra de la historia del arte.

Suárez (2022) tesis titulada: “la lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, periodo 2021-2022”. (Suárez, 2022). Este trabajo resalta el uso de la lúdica y sus aportes al aplicarla en el aula de clase, con el objetivo principal de analizar la lúdica como técnica didáctica que favorece en el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado, además de indicar las definiciones, su importancia, su clasificación y tipos de aprendizaje.

El estudio es de tipo cuantitativo, investigación de campo, bibliográfica, tipo exploratoria y descriptiva. Como técnica, usa la recolección de información, una encuesta estructurada de ocho preguntas y una entrevista de diez preguntas, la muestra aplicada a veintidós estudiantes de los que se recogió la información para luego analizarla, obteniendo como conclusión que la didáctica lúdica incentiva a los estudiantes los motiva a aprender dinámicamente y con juegos que permiten crear en ellos un aprendizaje significativo.

El presente trabajo de Zapata (2021) Tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni”. (Zapata, 2021). Esta investigación enmarca sobre los problemas que se plantean en el ámbito educativo del área de Educación artística y como no es tomada en cuenta. Su objetivo fue crear una guía de juegos para enseñar el subnivel de Educación Básica superior, para fomentar la creatividad, practica de valores y trabajo en equipo. La guía fue revisa por expertos y usuarios quienes consideraron viables su aplicación en el proceso de enseñanza, además realizaron pruebas parciales que postraron resultados positivos.

Este estudio se realizó con las autoridades de la institución, estudiantes del nivel superior y docentes de Educación Cultural y Artística. La población no supero a las cien personas, por lo que no fue necesario realizar un cálculo de muestra.

Dentro de las metodología y herramientas que se utilizó en el estudio investigativo, se incluyó las técnicas de observación y entrevista, de igual manera se empleó un cuestionario de preguntas estructuradas y una escala valorativa.

Investigación de Dávalos Quishpe, Denisse (2022) Tesis titulada “Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística” (Dávalos, 2022). Esta investigación se realizó con el fin de saber cómo fortalece la expresión kinestésica de los estudiantes, mediante una estrategia lúdica teatral.

El tipo de exploración fue descriptiva, mediante un enfoque cualitativo con diseño no experimental a docentes del área artística y a niños de once a doce años. En los resultados se evidencio que existe poco conocimiento e interés sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística. Por ello, el propósito fundamental es facilitar un aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que estas estrategias son muy útiles en el ámbito educativo. En lo que respecta a las artes escénicas existen varias herramientas para el desarrollo integral, pero cabe destacar que muchas instituciones educativas, a menudo minimizan los temas relacionados con las disciplinas artísticas y como resultados los estudiantes carecen de conocimientos necesarios para apreciar y valorar diversas formas de expresión artística, de manera que no tienen la oportunidad de explorar, expresar sus sentimientos y emociones creativas.

Morocho (2022) Tesis titulada “Estrategias Lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de ocho a nueve años de Educación General Básica

de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado.” (Morocho, 2022). Esta investigación propone una guía de estrategias lúdicas adaptadas a los estudiantes de cuarto grado y dirigida a los docentes para abordar desafíos que surgen durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Se utilizó un enfoque cualitativo, con uno descriptivo, aplicando la técnica de observación, y un diario de campo para identificar las dificultades de los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

El propósito es que los docentes conozcan sobre las herramientas para transmitir conocimiento. Actualmente los niños requieren de nuevas formas de enseñanza, debido a que son más activos y hay que mantener su atención en clases el mayor tiempo posible, por eso se quiere implementar las estrategias lúdicas para enfrentar nuevos retos de enseñanza, evitando distractores.

4.2. Bases teóricas.

4.2.1. La Lúdica

Cañón, (2020) argumenta que “Las actividades lúdicas han estado históricamente asociadas a escenarios educativos, por lo que la naturaleza del juego permite que se desarrolle elementos característicos del aprendizaje, convirtiéndose en una alternativa importante en la metodología” Cañón, (2020). Este método se utiliza como una estrategia de aprendizaje, sobre la cual se proponen teorías cognitivas para poder fomentar la adquisición y retención de lo que se aprende en la escuela. Esta teoría se la considera como psicológica porque permite que el estudiante aprenda de manera significativa.

El juego se refiere a las acciones que permite al ser humano expresarse, sentir, conocer y relacionarse con su entorno, de manera que sea una actividad libre que satisfaga y

alegre a cada persona. García, (2022) menciona que “el juego es la comunicación entre las partes, es tal vez el mejor de los medios para intercambiar alegría, conocimientos, cultura, experiencias, movimientos, pensamientos y vivencias García, (2022). La autora considera que usar esta estrategia no significa que sea una forma en el que el niño solo se pueda entretener, ni que se use para gastar la energía del estudiante, más bien al implementarlo en el aula de clases logramos que ellos puedan progresar su desarrollo intelectual, emocional y comunicacional.

4.2.2 Importancia de las estrategias didácticas

Venegas, et al., (2021), expresan: “la importancia que tienen las estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social de los niños, que hace que se sientan valorados lo que brinda la oportunidad de desenvolverse de manera apropiada, respetando su ritmo de aprendizaje”.

En la educación las estrategias didácticas son fundamentales porque fortalecen el proceso de enseñanza- aprendizaje, promoviendo la participación de los estudiantes, lo que mejora la retención y comprensión. Al entender las necesidades individuales de los estudiantes hacen que tengan un aprendizaje eficaz y motivador. También desarrollan habilidades para evaluar el proceso de fomentar la inclusión y adaptarse a necesidades y capacidades, para así lograr una educación equitativa y efectiva.

4.2.3 Implementación de la lúdica en la educación

Gutiérrez Ávila Juan (2020) manifiesta que “Las estrategias lúdicas en el aula clase apoya el desarrollo de un pensamiento lógico, analítico y crítico, de esta manera el estudiante logra adquirir la totalidad de aprendizajes mejorando considerablemente el rendimiento

académico de manera eficaz” (Gutiérrez, 2020) Por lo tanto, se puede utilizar como estrategia porque es necesaria tanto para los docentes que quieren innovar, como para los estudiantes que quieren aprender de una forma divertida para lograr aprendizajes significativos.

El aprendizaje ocurre naturalmente, pero tanto los maestros como los estudiantes son protagonistas en el proceso de aprendizaje, trabajando mediante estrategias lúdicas de manera creativa y constructiva. En la educación el diseño curricular adecuado es de gran ayuda para la educación lúdica, como intermediario para mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes. La planificación pedagógica es un gran pilar educativo, ya que fundamenta el proceso de enseñanza aprendizaje, por eso hay que considerar las necesidades e interés de cada estudiante, para buscar estrategias o técnicas para alcanzar los objetivos.

4.2.4 Currículo de Educación Cultural y Artística

Es fundamental saber sobre la definición de Cultura Artística, para lograr un buen proyecto investigativo. El ministerio del Ecuador (2019), del currículo de Educación Cultural y Artística explica que “La cultura y el arte son partes primordiales para el aprendizaje basado en experiencias” (Currículo, 2019). De modo a que se convierte en un espacio de conocimientos, fomentando el respeto por las expresiones y diversidades.

También menciona que el área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión (Ministerio de Educación, 2019).

En el currículo educativo, la cultura artística se basa en distintos aspectos y disciplinas como danza, teatro, música, cine, artes plásticas, gastronomía, lengua, creencias etc. Pero no solo se enfoca en la producción artística y ayuda al desarrollo de habilidades creativas y expresivas en los estudiantes, además esta área se caracteriza por la acción y la participación y facilita un espacio para la expresión, inclusión y desarrollo armónico para detectar talentos o intereses especiales que luego puedan orientarse por el docente.

4.2.4.1 Bloques curriculares de Educación Cultural y Artística

El currículo priorizado de Educación Cultural y Artística pretende que esta asignatura sea un área integrada en todos los aspectos, pero es difícil que los docentes logren esta integración, ya que los contenidos de la asignatura están divididos por ámbitos y disciplinas, no obstante, dentro de la asignatura se enfatiza en el desarrollo de los valores humanos indispensables para tratar y trabajar en todas las asignaturas.

El Currículo (2019) también menciona que la asignatura permite a los estudiantes del nivel elemental conocer y utilizar nuevos materiales, herramientas y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos, con lo que adquieren un mayor nivel de autonomía al seleccionar los más adecuados. Asimismo, participan en más proyectos artísticos colaborativos, desarrollando habilidades para convivir, llegar a acuerdos y asumir distintas responsabilidades al trabajar en pequeños o grandes grupos.

Finalmente, tendrán diversas oportunidades para conocer el patrimonio artístico y cultural tangible e intangible de su entorno próximo, lo que les ayudará a valorarlo y respetarlo, contribuyendo a su conservación y renovación” (Ministerio de Educación, 2019).

Los tres bloques de la asignatura se enfocan en 3 dimensiones que permiten que el estudiante pueda construir sus conocimientos por las sensaciones, percepciones, emociones, afectos, relaciones, acciones, etc.

Dimensión personal y afectiva - emocional (El yo: la identidad)

Este bloque permite que el estudiante se descubra a sí mismo, construya su propia personalidad, desarrolle su mundo interior a la vez que desarrolle la parte cognitiva, sus habilidades y destrezas logrando descubrir la creatividad y aumentando su curiosidad. El cuerpo, los juegos sensoriales el cuerpo en movimiento, materiales orgánicos e inorgánicos y la vivienda son algunos de los temas tratados en este bloque. (Ministerio de Educación, 2019).

Dimensión social y relacional (El encuentro con otros: la alteridad)

El segundo bloque tiene como propósito que el estudiante pueda ir al encuentro con los demás creando un compromiso con su comunidad e incluyéndoles en la participación de las diferentes experiencias con sus semejantes mientras que trabajan con la creación y la imaginación.

Los temas del bloque son historias – relatos – anécdotas y cuentos, juegos rítmicos, coreografías, comidas típicas, títeres y marionetas, etc. (Ministerio de Educación, 2019).

Dimensión simbólica y cognitiva (El entorno: espacio, tiempo y objetos)

El último bloque se basa en la percepción de las múltiples experiencias del entorno cultural que le rodea al estudiante dándoles la oportunidad de que sean creativos y críticos de esta manera aumenta su imaginación y pueden desarrollar problemas relacionados con su entorno por medio de esta dimensión se crea una conexión entre el mundo interior y exterior del estudiante.

Es el bloque con más contenido para trabajar. Algunos de los temas son rasgos de las personas, producciones escénicas del entorno próximo, patrimonio cultural y natural, transformación de objetos, transformación de espacios, establecimientos y restaurantes e imágenes dibujos y collages. (Ministerio de Educación, 2019).

4.2.5 Cultura Artística y la Sociedad.

Representa la capacidad de realizar propuestas nuevas y novedosas, para crear campos de manera innovadora. (UNESCO, 2020) hace referencia al día mundial del arte, cada año el quince de abril expresando las obras arte desempeñan un papel fundamental para fortalecer la conexión de creaciones artísticas y la sociedad, promoviendo una mayor comprensión de expresiones, además esta fecha brinda la ocasión perfecta para resaltar la importancia de la educación artística en las instituciones, debido a que la cultura representa el camino hacia una enseñanza equitativa.

4.2.5.1 Importancia de la Educación Artística

Lizarralde (2015), expresa que “El arte se concibe como un medio para crear nuevos espacios de socialización, de sensibilización y de creación, en donde se construyen procesos de independencia y solidaridad a través de encuentros y juegos que permiten el desarrollo personal y profesional y una relación de percepción de sí mismo, del otro y del entorno”.

(Lizarralde, 2015) Al mencionar el arte en la educación, sabemos que se refiere a la Educación Artística, esta contribuye de forma integral al desarrollo pleno de los niños, niñas y jóvenes.

Se caracteriza por enriquecer y por cumplir un gran aporte en el desarrollo cognitivo de las habilidades y destrezas, tales como el emprendimiento, procura dar conocer la diversidad cultural, promover la creatividad y fomentar la curiosidad. El Ministerio de Educación del Ecuador en el currículo, reconoce la importancia de la Educación Cultural y Artística, debido a su gran aporte de comunicación y pensamiento crítico para expresar diferentes idiomas.

Bolaños y Calahorrano, (2023). mencionan que “la Educación Cultural y Artística ofrece la oportunidad de conocer el mundo interior, manifestándose desde diferentes puntos de vistas como la danza, dibujo, canto o pinturas”. Esta es una asignatura que no se ejecuta a menudo en las escuelas, pero hay que tomar en cuenta que es importante para el desarrollo de los estudiantes.

Seguin Bolaños Ramón y Calahorrano Al momento de recibir Educación Cultural y Artística los estudiantes se benefician en:

Mejorar la calidad del aprendizaje: este fomenta el pensamiento crítico en la Educación artística, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, para contribuir a un aprendizaje enriquecedor.

Aumentar el interés y el entusiasmo: el arte y la expresión artística puede despertar la pasión del estudiante, facilitando el compromiso en el proceso de educación.

Aportar seguridad en los estudiantes: participar en actividades que promuevan la Educación Artística, ayuda a la autoestima y autoconfianza, para que los estudiantes puedan experimentar el éxito mediante la expresión creativa.

Estimular las capacidades cognitivas y comunicación personal: favorece la capacidad de comunicación, comprensión y expresión, desarrollando habilidades cognitivas como la atención y observación.

Ayudar a explorar la imaginación: a través del arte los estudiantes se desarrolla la creatividad, permitiendo pensar de manera innovadora y resolver problemas en distintos ámbitos de la vida.

Mejorar el ámbito social: las actividades artísticas fomentan el trabajo en equipo y ayudan que los estudiantes aprecien la diversidad cultural, contribuyendo personas respetuosas y unidas a la sociedad. Bolaños y Calahorrano, (2023)

4.2.6 Aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística.

En la Educación Cultural y Artística se manifiestan problemas porque el estudiante no sabe cómo realizar dichas actividades, justificándose con respuestas como: no puedo, no sé cómo hacerlo, es difícil, no se pintar etc. Acevedo, Pérez y Ortiz mencionan que “El dibujo y la pintura pueden ser utilizadas como mediación para la lectura y en distintos aprendizajes también resulta ser un recurso interesante que muy pocas veces es explorado” Acevedo, Pérez, y Ortiz, (2016). Por tanto, en esta área es fundamental la motivación, ya que ayuda en la toma de decisiones generando iniciativa propia de los estudiantes, interesa a los docentes porque promueve el aprendizaje significativo, es decir, comprende, retiene y procesa información nueva, mientras la relaciona con conocimientos previos de las demás áreas.

4.3 Sistema Hipótesis o premisa

La implementación de la Didáctica Lúdica si influye en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística a los estudiantes de tercer grado de la escuela “Paquisha”

Capitulo III

5. Marco metodológico

5.1 Enfoque y tipo de estudio asumido a la investigación

Este proyecto promueve la didáctica lúdica en la materia de Educación Cultural y Artística, para potenciar el proceso de enseñanza en los estudiantes y poder desarrollar una clase dinámica implementando la lúdica, como una mediación para transformar el aprendizaje de los estudiantes de Tercer grado.

La investigación es de tipo cuantitativa, Carlos Babativa (2017) menciona que “Este tipo de investigación se fundamenta en hallazgos comunes que permitan relacionar las variables en diversas realidades en la sociedad mediante el uso de la estadística, donde otros investigadores sociales pueden fundamentarse para continuar con otros estudios”. (Babativa, 2017).

Esta medida se utilizará para evidenciar el uso de la didáctica lúdica en la asignatura de Educación Cultural y Artística, cuyo objetivo es observar los métodos implementados mediante la lúdica en el aula de clases, presentándose al final con un análisis estadístico. De igual manera este proyecto se basa en una investigación descriptiva porque se analizará y se interpretará los datos obtenidos en el proceso investigativo.

Estudio según temporalidad

Se identifica como tipo transversal. Debido a que recolectara los datos de un solo momento mediante encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la “Escuela de Educación Básica “Paquisha”. Manterola, Quiroz, Salazar, & García, (2019) argumentan que “la característica principal de estos estudios es que se hacen en una sola instancia por ello, no existe un seguimiento”.

Exploratoria

Ramos Galarza (2020) expresa que “este tipo de investigaciones de alcance explorativo, se pueden utilizar tanto en el paradigma cualitativo, como cuantitativo”. Ramos Galarza, C., (2020) Este proceso es esencial para explorar fenómenos no estudiados, y descubrir detalles cruciales, que pueden servir para ayudar a los educadores, investigadores y responsables de política educativa a comprender de manera efectiva la lúdica en el área de educación artística.

Este proyecto de estudio enfoca las herramientas lúdicas pedagógicas de Educación Cultural y Artística. Corresponde a un estudio exploratorio- descriptivo, porque a pesar de haber investigaciones sobre las estrategias de juego en el aprendizaje, aun no se realiza estudios detallados sobre todos los aspectos creativos y el juego, que creen un escenario académico.

Descriptiva

Según el carácter de estudio: descriptiva para identificar la característica de la variable.

Guevara et al., (2020). manifiestan que “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas”. Tiene como propósito interpretar los procesos actuales que evidencian la lúdica, como parte mediadora del aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de la “Escuela de Educación Básica “Paquisha” de tercer grado. Aplicando herramientas lúdicas como técnicas que busquen un cambio en la forma de interpretar la cultura y arte.

5.2 Matriz de consistencia y operacionalización de variables

Tabla 1.

Variable independiente: didáctica lúdica

Definición	Dimensiones	Indicadores	Preguntas dirigidas a docente.	Preguntas dirigidas a estudiantes.
Vygotsky (1984) menciona que “El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la	La lúdica como técnica didáctica	La didáctica lúdica dentro de la clase de educación cultural y artística	<p>¿Usted como docente al impartir las clases utiliza la lúdica?</p> <p>1) Si 2) No 3) A veces</p> <p>¿De acuerdo con el siguiente listado qué didácticas lúdicas utiliza para la clase de Educación Cultural y Artística?</p>	<p>¿Te gusta que la docente realice juegos para enseñar sus clases?</p> <p>1) Mucho 2) Poco 3) A veces</p> <p>¿Es necesario para tu vida diaria todas las actividades realizadas en Educación cultural y artística?</p> <p>1) Mucho 2) Poco</p>

<p>niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1) De memoria 2) Al aire libre 3) Material 4) De pintura 5) Sensoriales 	<ol style="list-style-type: none"> 3) A veces
<p>como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras". En el acto del juego se establecen reglas que expresan la lógica con la que los participantes creen que</p>	<p>Actividades prácticas lúdicas</p>	<p>Aprende mediante juegos</p>	<p>¿Considera usted que los estudiantes se sienten motivados al aprender mediante juegos lúdicos?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si 2) No 3) A veces <p>¿Usted considera que el estudiante es consciente de las normas y reglas establecida en las actividades?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si 2) No 3) A veces 	<p>¿Tienes motivación al ganar un juego de aprendizaje?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si 2) No 3) En ocasiones <p>¿Comprende las normas y reglas de los juegos que realiza la docente?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si 2) No 3) A veces
<p>deben regirse los procesos interactivos entre los jugadores. La lúdica permite que</p>	<p>Dimensión afectiva</p>	<p>Emociones y actitudes</p>	<p>¿Qué emociones desarrollan los estudiantes mediante el juego?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Alegría 2) Tristeza 3) Miedo 4) Sorpresa 5) Enfado 	<p>¿Qué emociones tienes al compartir actividades con tus compañeros?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Feliz 2) Enojado 3) Triste 4) Emocionado 5) Tímido

<p>los estudiantes interactúen y creen escenarios en los que cada niño tenga un rol siendo conscientes de las normas y reglas establecidas en las distintas actividades para que al participar ellos</p>			<p>¿Cuáles de las siguientes actitudes usted cree que desarrolla en el estudiante al realizar las actividades mediante el juego en el área de Educación Cultural y Artística?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Creatividad 2) Paciencia 3) Trabajo en equipo 4) Motivación 5) Curiosidad 	<p>¿Cuáles de estas actitudes has desarrollado jugando Educación Cultural y Artística?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creatividad 2. Paciencia 3. Trabajo en equipo 4. Motivación 5. Curiosidad
<p>descubran sus habilidades, desarrollen su creatividad y capacidades.</p>	<p>Dimensión social</p>	<p>Comunicación</p>	<p>¿De acuerdo con el siguiente listado que temas del segundo bloque del área de Educación Cultural y Artística junto con la lúdica fomenta las relaciones humanas al momento en que los estudiantes cuentan sus experiencias?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Relatos 2) Anécdotas 	<p>¿Te comunicas al desarrollar una actividad con tus compañeros?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si 2) No 3) A veces

			<p>3) Cuentos</p> <p>4) Títeres</p> <p>¿Usted considera que al implementar la lúdica en el aula de clase se contribuye al desarrollo de competencias comunicativas como gramatical y sociolingüística?</p> <p>1) Si</p> <p>2) No</p> <p>3) A veces</p>	<p>¿Al compartir actividades con tus compañeros tienes competencias comunicativas como gramatical y sociolingüística?</p> <p>1) Si</p> <p>2) No</p> <p>3) A veces</p>
	Dimensión intelectual	Inteligencia, el pensamiento y la memoria	<p>¿De acuerdo con el siguiente listado que juegos proporcionan herramientas que fortalecen la inteligencia del estudiante?</p> <p>1) Juegos de preguntas y respuestas</p> <p>2) Saltar la soga</p> <p>3) Juegos de rompecabezas</p> <p>4) Crucigramas</p> <p>5) Carreras de obstáculos</p>	<p>¿Qué tipo de juego crees te ayude a desarrollar tu inteligencia y creatividad?</p> <p>1) Rondas infantiles</p> <p>2) Pintar con acuarelas</p> <p>3) Experimentos</p> <p>4) Hacer juguetes reciclados</p> <p>5) Jugar a las escondidas</p> <p>6) Búsqueda de tesoro</p>

			<p>¿Usted al implementar las didácticas lúdicas en el área de educación cultural y artística cuales de las siguientes opciones desarrolla en el estudiante?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Inteligencia 2) Pensamiento 3) Memoria 	<p>¿Cuáles de los diversos temas te ayudan a desarrollar tu memoria e inteligencia?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Creaciones artísticas con materiales moldeables y del medio ambiente 2) Combinación de colores 3) Cantos infantiles. populares de mi comunidad 4) Representación de cuentos cortos a través de la sucesión de dibujos 5) Técnicas de expresión corporal
--	--	--	---	--

Nota: Elaborado por González & Del Pezo, (2023)

5.3 Población y muestra.

Población: La investigación está dirigida a las autoridades de la institución, docentes del área de Educación Cultural y Artística, estudiantes del subnivel Elemental de la “Escuela de Educación Básica “Paquisha”. Toda la población estudiantil está conformada por habitantes del cantón “La Libertad” en donde se encuentra la misma institución educativa.

Tabla 2.

Población

Docentes de Básica Elemental	3
Estudiantes de Básica Elemental	80
Total	83

Nota: Elaborado por González & Del Pezo, (2023)

Muestra

La muestra es no probable, por lo tanto, para la investigación está constituida plenamente por la docente y los veinticuatro estudiantes de tercer grado, sus edades varían entre seis y siete años de la Escuela de Educación Básica “Paquisha”.

Tabla 3.

Muestra

MUESTRA	AÑO BASICO	N°. DE PARTICIPANTES	TECNICA
Docente	Tercer grado	1	Encuesta
Estudiantes varones	Tercer grado	12	Encuesta
Estudiantes mujeres	Tercer grado	12	Encuesta
Total		25	

Nota: Elaborado por González & Del Pezo, (2023)

5.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

Marian Aguilar (2016) determina que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información” Aguilar, (2016). Algunos ejemplos de técnicas son la observación directa, la encuesta, la entrevista, el análisis documental, entre otros.

En esta investigación cuantitativa se trabajará mediante una encuesta con un diseño establecido para obtener la información requerida.

Aguilar (2016) también menciona que “los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información” Aguilar, (2016) ejemplo de ellos son: formatos de cuestionarios y guías de entrevistas. Por lo tanto, se trabajará mediante un formato cuestionario que precisará preguntas para recolectar información con datos esenciales.

Capítulo IV

6. Análisis y discusión de los resultados

6.1 Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes

1. ¿Te gustaría que la docente realice juegos para enseñar sus clases?

Tabla 4.

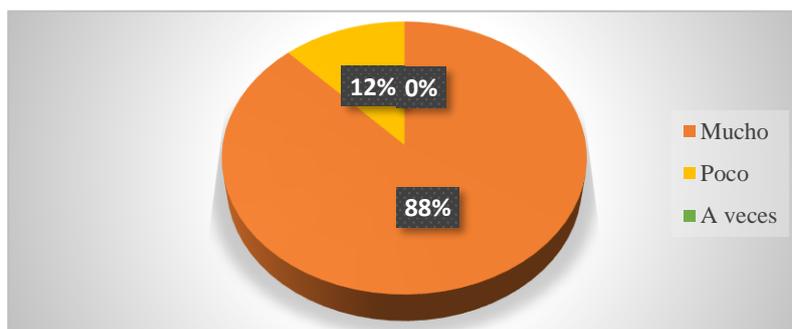
Implementación de juegos lúdicos

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Mucho	22	88%
	Poco	3	12%
	A veces	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 1.

Implementación de juegos lúdico



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: Los resultados revelan que un 88% de los encuestados expresaron un gran interés en que la docente emplee juegos en la materia de Educación Cultural y Artística para impartir sus clases. Un 12% indicó un nivel de interés menor, lo que indica que prefieren otro enfoque pedagógico y se obtuvo un 0% de respuestas en que “a veces” les gustaría que se implemente la lúdica en clases. Lizarralde, (2015) argumentó que aquellos datos son valiosos para la toma de decisiones en la planificación de las clases y en la adaptación de una nueva metodología, fomentando la socialización y creatividad a través del juego y el entorno.

2. ¿Es necesario para tu vida diaria todas las actividades realizadas en Educación Cultural y Artística?

Tabla 5.

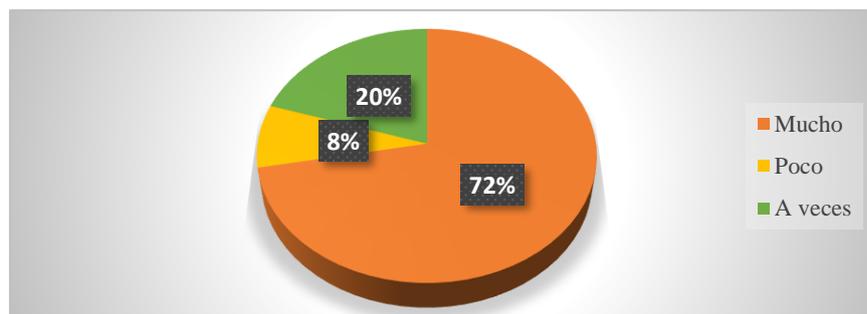
Actividades lúdicas en Educación Cultural y Artística

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Mucho	18	72%
	Poco	2	8%
	A veces	5	20%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González & Del Pezo, (2023)

Gráfico 2.

Actividades lúdicas en Educación Cultural y Artística



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 72% de los encuestados consideran que las actividades de Educación Cultural y Artística son necesarias en su rutina cotidiana. Sin embargo, un porcentaje significativo de 20 % también reconoce que pueden ser importantes en ciertos momentos, aunque no las consideran necesarias todo el tiempo, mientras que en una minoría del 8% opina que es poca importancia.” Cañón, (2020) manifiesta que las actividades recreativas son relacionadas con la educación, ya que el juego facilita la adquisición de habilidades propias, convirtiéndose en una válida herramienta de enseñanza para la vida.

3. ¿Tienes motivación al ganar un juego de aprendizaje?**Tabla 6.**

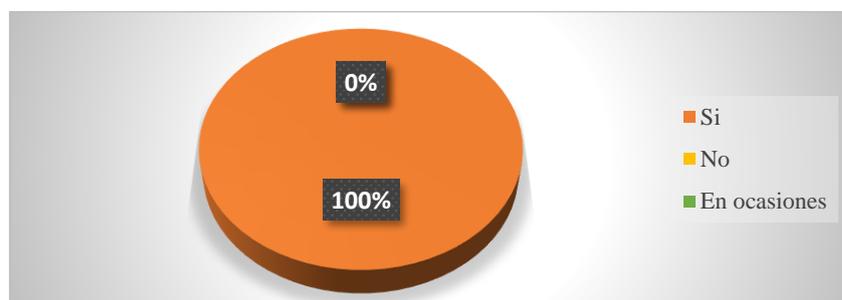
Motivación al jugar

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Si	25	100%
	No	0	0%
	En ocasiones	0	0%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 3

Motivación al jugar



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 100% de los encuestados afirmaron que sí tienen motivación cuando ganan un juego de aprendizaje y nadie respondió que no o que a veces tienen motivación. Esto insinúa que al menos en esta muestra, ganar es una fuente constante para animar a los estudiantes. Peña et al., (2021) argumentan que esta estrategia educativa enfocada a la lúdica ayuda a que el estudiante se motive a través del arte, fomentando la creatividad y habilidades que permitan que el estudiante pueda expresarse.

4. ¿Comprendes las normas y reglas de los juegos que realiza la docente?

Tabla 7.

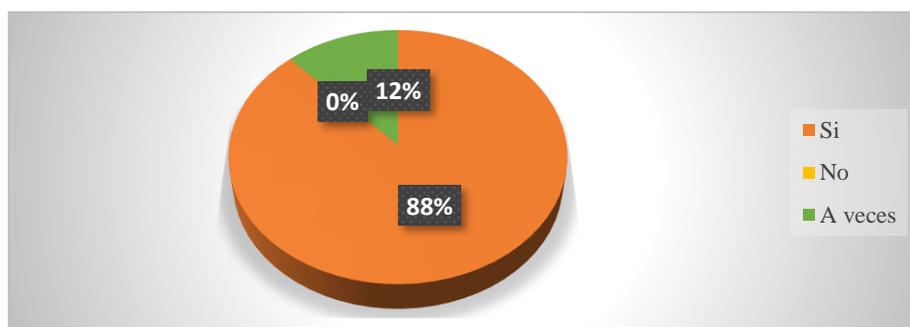
Normas y reglas de los juegos

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Si	22	88%
	No	0	0%
	A veces	3	12%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 4.

Normas y reglas de los juegos



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 88 % de los estudiantes encuestados afirman que comprenden las normas y reglas de los juegos de la docente, mientras que un pequeño porcentaje del 12 % a veces experimenta dificultades, por la complejidad de las instrucciones y el 0 % indicó que no comprende, lo que indica que no hay estudiantes con dificultad en este aspecto. Zapata, (2021), manifiesta que los juegos son estrategias didácticas que sirven para estimular la creatividad, trabajo en equipo y valores, demostrando ser adaptable para los desafíos educativos.

5. ¿Qué emociones tienes al compartir actividades con tus compañeros?

Tabla 8.

Emociones del estudiante

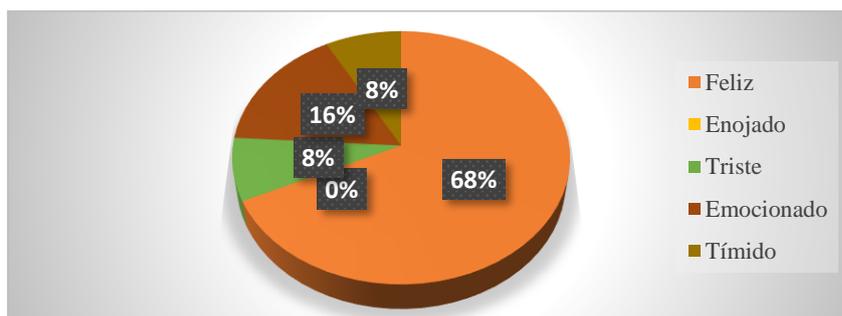
ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Feliz	17	68%
	Enojado	0	0%
	Triste	2	8%
	Emocionado	4	16%
	Tímido	2	8%

TOTAL	25	100%
--------------	----	------

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 5.

Emociones del estudiante



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 68% de los estudiantes encuestados se sienten felices al compartir actividades con sus compañeros, lo que refleja una experiencia positiva en las interacciones sociales. Mientras que el 16% se sienten emocionados, el 8% se sienten tímidos lo que indica que sienten cierta inseguridad en estas actividades de aprendizaje, así mismo el otro 8% experimentan tristeza al compartir los juegos de aprendizaje y el 0% indicó que no sienten enojado. (UNICEF, 2018) manifiesta que el juego es esencial para el desarrollo de conocimientos, habilidades y emociones en clases, que permite a los educadores incorporar recursos pedagógicos que ayuden a despertar la curiosidad del estudiante, así motivarlos a explorar el mundo cultural y artístico.

6. ¿Cuáles de estas actitudes has desarrollado jugando en Educación Cultural y Artística?

Tabla 9.

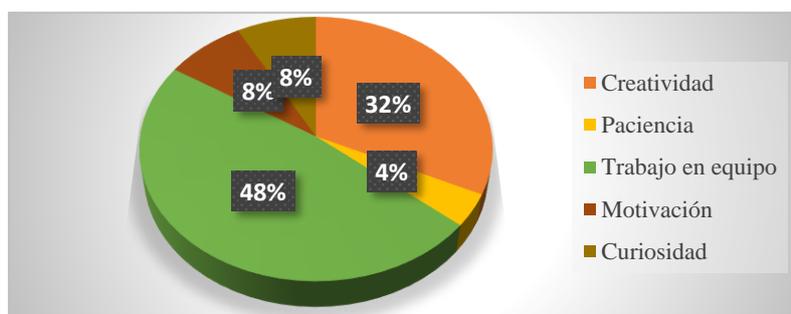
Actitudes de los estudiantes

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Creatividad	8	32%
	Paciencia	1	4%
	Trabajo en equipo	12	48%
	Motivación	2	8%
	Curiosidad	2	8%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 6.

Actitudes de los estudiantes



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: EL 48% de los encuestados han desarrollado habilidades y actitudes relacionadas con el trabajo en equipo, una parte significativa del 32% ha desarrollado su creatividad, la motivación con 8% y la curiosidad con 8% un porcentaje similar, esto indica que la participación en actividades culturales y artísticas puede fomentar el interés, sin embargo, un porcentaje del 4% menciona haber desarrollado la paciencia. Según los autores

Guevara et al., (2020) argumentan que es fundamental entender y analizar las actitudes de los estudiantes y de que para pueden afectar su comportamiento en el aula de clases.

7. ¿Te comunicas al desarrollar una actividad con tus compañeros?

Tabla 10.

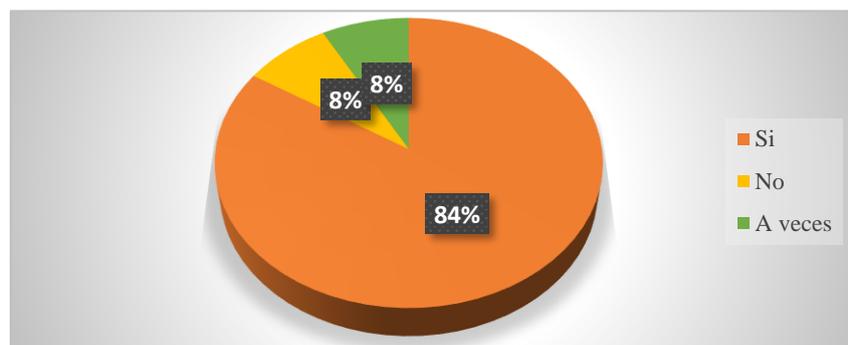
Comunicación en las actividades

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Si	21	84%
	No	2	8%
	A veces	2	8%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 7.

Comunicación en las actividades



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 84% de los encuestados afirma que, si se comunican con sus compañeros a desarrollar una actividad, lo que indica que es de gran importancia la colaboración entre ellos. Un 8 % dice que no se comunica, aunque es un porcentaje relativamente pequeño, hay estudiantes que prefieren trabajar de manera independiente, así

que se obtuvo un 8 % de los estudiantes que mencionan que a veces se comunican a desarrollar actividades, depende mucho del contexto o como se aplica la actividad. Según Sarmiento et al., (2023) expresan que es fundamental despertar el interés de los estudiantes, fomentando la curiosidad desde tempranas edades a través de la libre expresión y comunicación.

8. ¿Al compartir actividades con tus compañeros tienes competencias comunicativas como gramatical y sociolingüística?

Tabla 11.

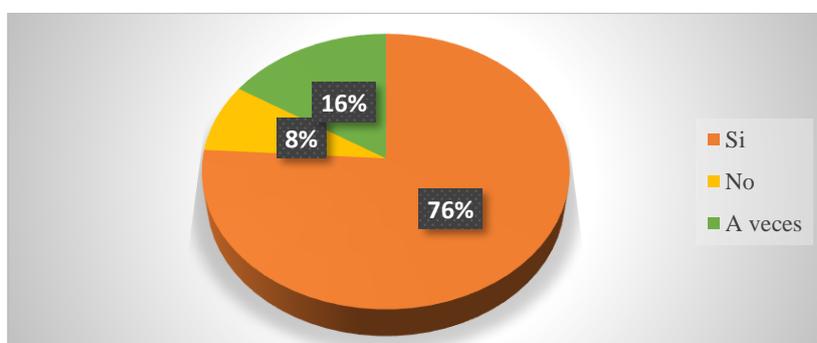
Competencias comunicativas en la lúdica

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Si	19	76%
	No	2	8%
	A veces	4	16%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 8.

Competencias comunicativas en la lúdica



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 76% de los estudiantes afirman que tienen competencias comunicativas, tanto gramaticales como sociolingüísticas, el 8% demuestran que no tienen competencias comunicativas y el 16% mencionan que tiene competencias comunicativas a veces con sus compañeros. En general la mayoría de los estudiantes se sienten competentes en estos aspectos de la comunicación al interactuar en diversas actividades. Según Herrera et al., (2017) argumentan que estas competencias comprenden las habilidades para utilizar de manera correcta la gramática y tiene a capacidad de adaptarse a cualquier contexto, facilitando una comunicación efectiva y adecuada a diversas situaciones.

9. ¿Qué tipo de juego crees que te ayude a desarrollar tu inteligencia y creatividad?

Tabla 12

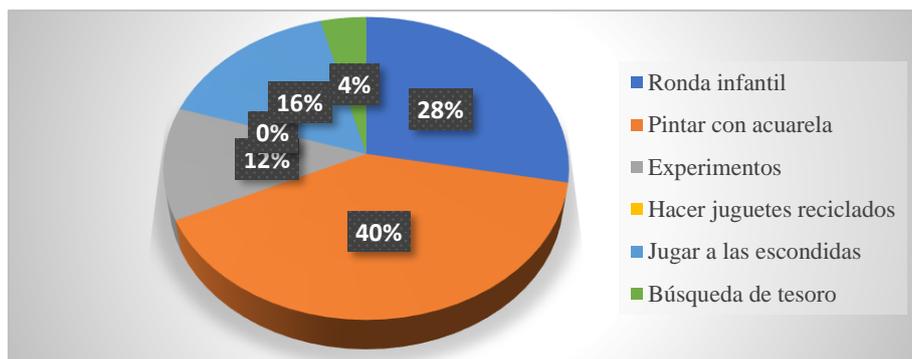
Juegos que desarrollan la inteligencia y creatividad

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Ronda infantil	7	28%
	Pintar con acuarela	10	40%
	Experimentos	3	13%
	Hacer juguetes reciclados	0	0%
	Jugar a las escondidas	4	16%
	Búsqueda de tesoro	1	4%
TOTAL		25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 9.

Juegos que desarrollan la inteligencia y creatividad



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 40% de los estudiantes manifiestan que pintar con acuarela puede desarrollar su inteligencia y la creatividad. La actividad de rondas infantiles con un 38% indican que los juegos tradicionales también se las puede usar como beneficio para el desarrollo de habilidades. El 16% menciona que jugar a las escondida también ayudara a su imaginación, mientras el 13% elige experimentos como opción para el desarrollo de sus habilidades. Por último, la búsqueda de tesoro con un 4% obtienen el menor porcentaje lo que indica que en su minoría consideran que es una actividad poco adecuada. Según Mora, (2016) expresa que los juegos fomentan la resolución de problemas y estimula la imaginación, ayudado a fortalecer las habilidades cognitivas y creativas para que todos participen, desarrollando sus capacidades.

10. ¿Cuáles de los diversos temas te ayudan a desarrollar tu memoria e inteligencia?

Tabla 13

Temas para desarrollar la memoria e inteligencia

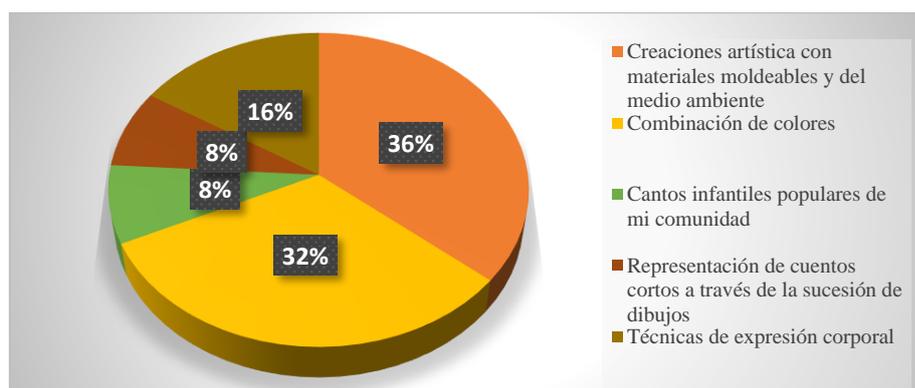
ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Creaciones artísticas con materiales moldeables y del medio ambiente	9	36%

Combinación de colores	8	32%
Cantos infantiles populares de mi comunidad	2	8%
Representación de cuentos cortos a través de la sucesión de dibujos	2	8%
Técnicas de expresión corporal	4	16%
TOTAL	25	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 10.

Temas para desarrollar la memoria e inteligencia



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El 36% de la mayoría de los encuestados consideran que las creaciones artísticas con materiales moldeables contribuyen a fomentar la creatividad y la memoria. El 32% un porcentaje significativo eligen la combinación de colores como un tema que se puede utilizar para su desarrollo, mientras que el 16% eligió el uso de las técnicas de expresión corporal, parte importante del desarrollo de habilidades entre el cuerpo y la memoria. El 8% indican que los cantos infantiles populares es una buena opción para ayudar

a su memoria, otra opción elegida con un 8% es la representación de cuentos a través de dibujos.

Morocho, (2022) expresa que el uso de las estrategias lúdicas para enseñar clases potencia la atención y concentración en los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y participativo, y permite identificar dificultades de los estudiantes al observar el compromiso y desempeño de las actividades.

6.2 Resultado obtenido de la encuesta a la docente

1) ¿Usted como docente al impartir las clases utiliza la lúdica?

Tabla 14.

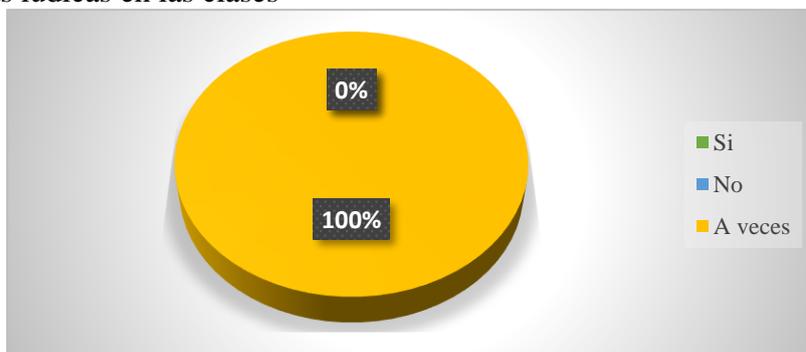
Utilización de las lúdicas en las clases

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	0	0%
	No	0	0%
	A veces	1	100%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 11.

Utilización de las lúdicas en las clases



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: El resultado de la encuesta correspondiente al 100% demuestra que la docente a veces utiliza la lúdica al impartir sus clases. UNICEF, (2018) menciona que sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales o emocionales en los estudiantes, dando paso a una educación innovadora, divertida y atractiva.

2) ¿De acuerdo con el siguiente listado que didácticas lúdicas utiliza para la clase de Educación Cultural y Artística?

Tabla 15.

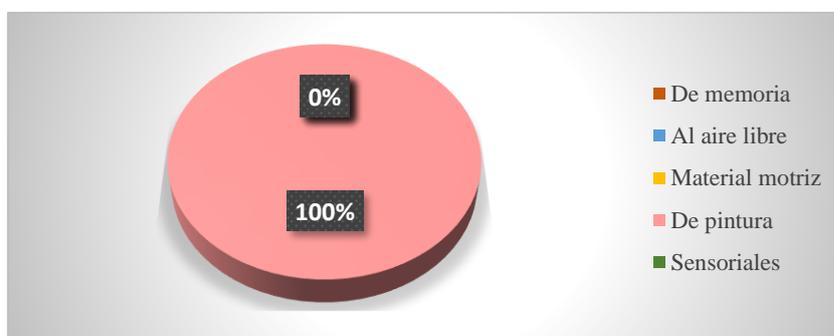
Tipos de didácticas lúdicas

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	De memoria	0	0%
	Al aire libre	0	0%
	Material motriz	0	0%
	De pintura	1	100%
	Sensoriales	0	0%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 12.

Tipos de didácticas lúdicas



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: En la pregunta dos con un porcentaje del 100% la docente señala que utiliza la didáctica lúdica de pintura para la clase de Educación Cultural y Artística, mientras que el 0% demuestra que ella no utiliza didácticas lúdicas de memoria, de aire libre, con material motriz, ni sensoriales. La didáctica lúdica de pintura muchas veces no es utilizada, es un recurso que muy pocas veces es explotado según Acevedo et al., (2016) esto se debe a que el docente considera que se necesita tiempo, espacio, paciencia y orden, para implementarla a pesar de eso esta didáctica es sumamente interesante debido a que ayuda en la creatividad y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

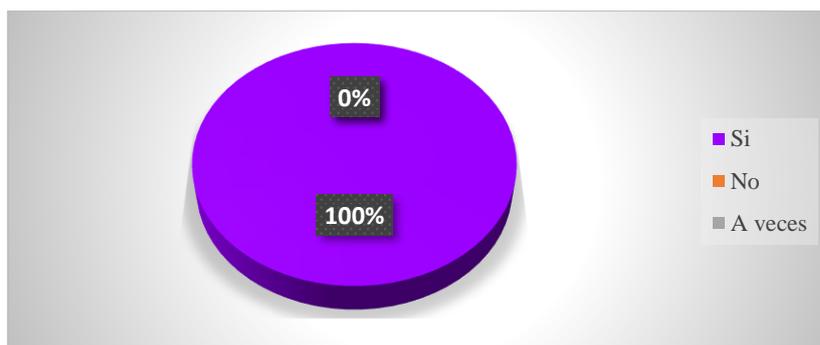
3) ¿Considera usted que los estudiantes se sienten motivados al aprender mediante juegos lúdicos?

Tabla 16.

Motivación al aprender mediante juegos lúdicos

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 13.	ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
Motivación mediante lúdicos	3	Si	1	100%	al aprender juegos
		No	0	0%	
		A veces	0	0%	
TOTAL			1	100%	



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: La docente con un porcentaje correspondiente al 100% considera que sus estudiantes si se sienten motivados al aprender mediante juegos. Los juegos lúdicos permiten que el estudiante cree espacios de socialización y sensibilización. Lizarralde, (2015) expresa que estos juegos los motivan no solo a aprender si no a desarrollar su personalidad y la percepción de ellos mismos, del otro y de los demás.

4) ¿Usted considera que el estudiante es consciente de las normas y reglas establecidas en las actividades?

Tabla 17.

Normas y reglas en las actividades

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Si	1	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
TOTAL		1	100%

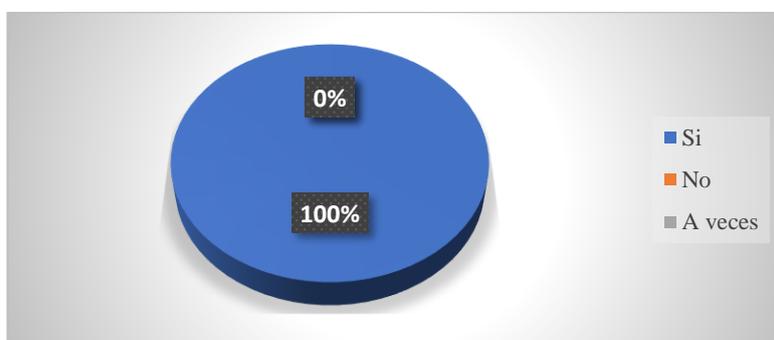
Nota:
por

Elaborado
González

y Del Pezo, (2023)

Gráfico 14.

Normas y reglas en las actividades



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: La docente afirma con el 100% en la opción sí que sus estudiantes son conscientes, tiene claro y saben acatar las normas y reglas que se le establezcan en las distintas actividades. Confirma con lo que dice Vygotsky, (1984) los juego o actividades están totalmente conectados con las reglas solo de esta manera se realizarán correctamente y serán comprendidos, además impulsan al desarrollo social, afectivo e intelectual del niño o niña

5) ¿Qué emociones desarrollan los estudiantes mediante el juego?

Tabla 18.

Emociones del estudiante en los juegos

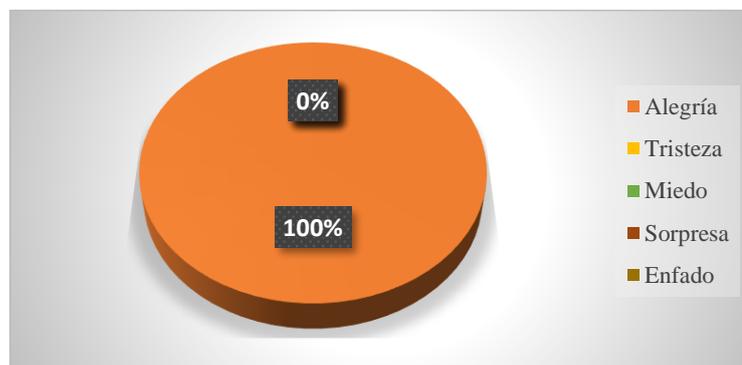
ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Alegría	1	100%
	Tristeza	0	0%
	Miedo	0	0%
	Sorpresa	0	0%
	Enfado	0	0%

TOTAL	1	100%
--------------	---	------

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 15.

Emociones del estudiante en los juegos



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: Para la Docente correspondiente al 1000% la emoción de sus estudiantes con el juego es la alegría, ya que sus estudiantes casi no sienten tristeza, miedo, sorpresa o enfado al momento de jugar. Todos los niños cuando escuchan que el docente le dice vamos a realizar un juego, se emocionan y expresan su alegría con saltos o gritos. Como en los primeros años escolares es muy divertido jugar, y comparten un momento con sus demás compañeros. Por eso el Ministerio de Educación, (2019) en el currículo de Educación Cultural y Artística menciona que los tres bloques de la asignatura permiten que el estudiante construya su conocimiento mediante las sensaciones percepciones y emociones los cuales son resultados de las actividades que el docente emplee.

6) ¿Cuáles de las siguientes actitudes usted cree que desarrolla en el estudiante al realizar las actividades mediante el juego en el área de Educación Cultural y Artística?

Tabla 19.

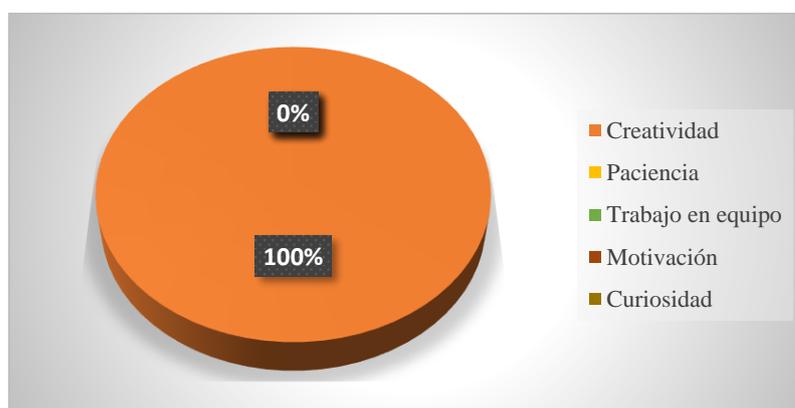
Actitudes que desarrolla en el estudiante

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Creatividad	1	100%
	Paciencia	0	0%
	Trabajo en equipo	0	0%
	Motivación	0	0%
	Curiosidad	0	0%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 16.

Actitudes que desarrolla en el estudiante



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: La actitud los estudiantes de tercer grado desarrollan correspondiente al 100% según la docente es la creatividad. Actualmente, se necesita que en la asignatura de Educación Cultural y Artística se brinden nuevas estrategias y actividades que fomenten

experiencias y creatividad en los estudiantes para interesarse por la asignatura. Esto se puede lograr con la implementación de la lúdica como menciona Sarmiento (2023) que las actividades lúdicas conducen al niño en el progreso intelectual y no solo les invita a explorar sus capacidades creadoras y motrices.

7) ¿De acuerdo con el siguiente listado que temas del segundo bloque del área de Educación Cultural y Artística junto con la lúdica fomenta las relaciones humanas al momento en que los estudiantes cuentan sus experiencias?

Tabla 20.

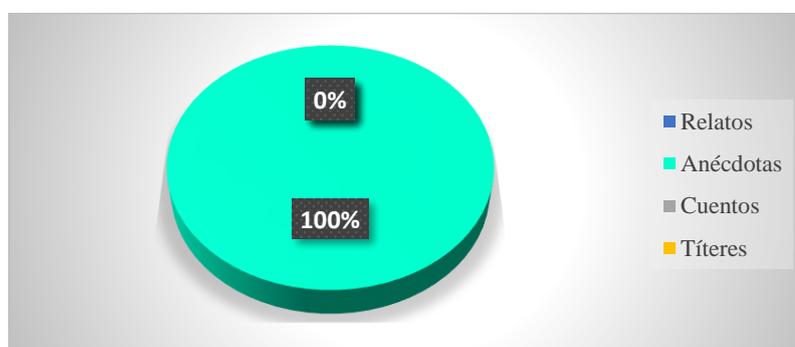
Temas del segundo bloque de Educación Cultural y Artística

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Relatos	0	0%
	Anécdotas	1	100%
	Cuentos	0	0%
	Títeres	0	0%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 17.

Temas del segundo bloque de Educación Cultural y Artística



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: La docente manifiesta con el 100% de porcentaje que, de los temas del segundo bloque de Educación Cultural y Artística junto con la lúdica, fomenta las relaciones humanas cuando sus estudiantes cuentan sus experiencias son anécdotas. Ya que las anécdotas permiten que los estudiantes expresen sus vivencias a los demás sobre una situación o un tema curioso, divertido y entretenido. Además, se presenta como tema del segundo bloque del currículo de Educación Cultural y Artística por el (Ministerio de Educación, 2019) cuyo propósito es que el estudiante pueda encontrar o conocer a los demás participando experiencias con sus semejantes mientras desarrollan su creatividad e imaginación.

8) ¿Usted considera que al implementar la lúdica en el aula de clases se contribuye al desarrollo de competencias comunicativas como gramatical y sociolingüísticas?

Tabla 21.

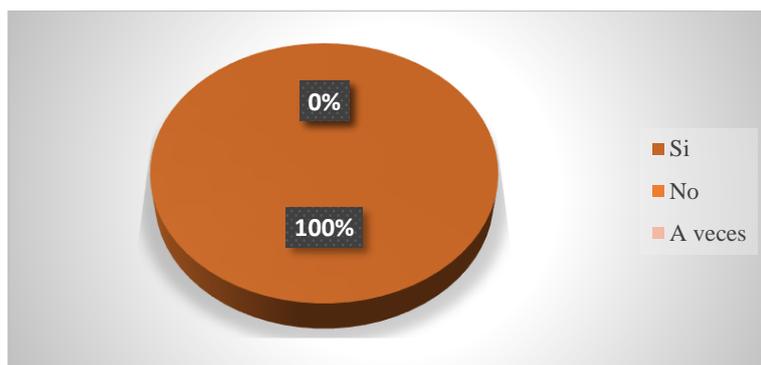
Contribución de la lúdica en las competencias comunicativas.

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Si	1	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 18.

Contribución de la lúdica en las competencias comunicativas



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: La Docente considera con el 100% de porcentaje que al implementar la lúdica en el aula de clases si se está contribuyendo al desarrollo de competencias comunicativas como las gramaticales y sociolingüísticas en sus estudiantes. La lúdica es presentada mediante distintas actividades que no solo necesitan de la parte creativa sino también de la comunicación. Además, en los temas de los bloques de la asignatura se puede trabajar en las competencias comunicativas permitiendo que el estudiante desarrolle la lecto escritura que confirma con lo que dice Bolaños y Calahorrano, (2023) quienes mencionan que un beneficio de la implementación de la lúdica es que permite que los estudiantes estimulen sus capacidades cognitivas y de comunicación personal, favoreciendo la comprensión y expresión al momento de relacionarse con los demás.

9) ¿De acuerdo con el siguiente listado que juegos proporcionan herramientas que fortalecen la inteligencia del estudiante?

Tabla 22.

Juegos que fortalecen la inteligencia

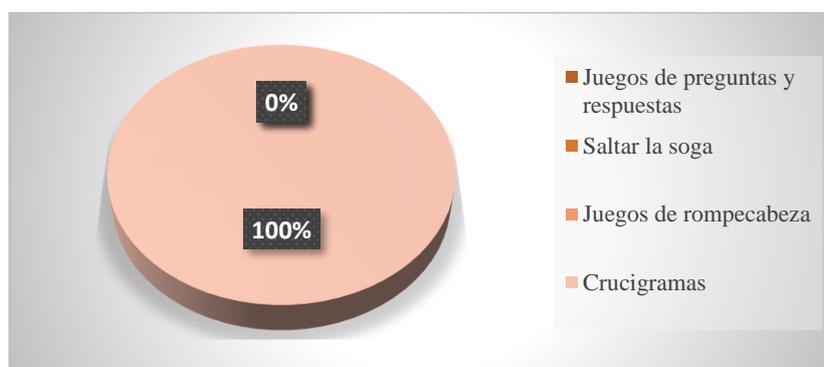
ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Juegos de preguntas y respuestas	0	0%

	Saltar la soga	0	0%
	Juegos de rompecabezas	0	0%
	Crucigramas	1	100%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 19.

Juegos que fortalecen la inteligencia



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: Los juegos correspondientes al 100% que proporcionan herramientas para fortalecer la inteligencia de los estudiantes según la docente son los crucigramas. Los juegos son el escenario práctico a través del cual se da el desarrollo intelectual del niño. (Vygotsky, 1984) menciona que los juegos tienen gran relación con las dimensiones cognitivas como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento y la memoria. Por lo tanto, mediante el crucigrama que es un juego lúdico el estudiante desarrolla su destreza intelectual, descubriendo que letra corresponde a cada espacio al momento de rellenar las casillas según las referencias o pistas.

10) ¿Usted al implementar las didácticas lúdicas en el área de Educación Cultural y Artística cuales de las siguientes opciones desarrolla en el estudiante?

Tabla 23.

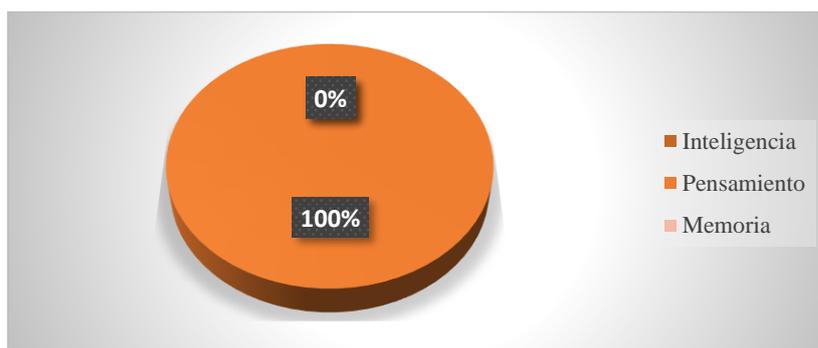
Desarrollo intelectual en la lúdica

ÍTEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Inteligencia	0	0%
	Pensamiento	1	100%
	Memoria	0	0%
TOTAL		1	100%

Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Gráfico 20.

Desarrollo intelectual en la lúdica



Nota: Elaborado por González y Del Pezo, (2023)

Interpretación: Según la docente con un porcentaje del 100% al implementar la lúdica en Educación Cultural y Artística desarrolla en sus estudiantes el pensamiento. El estudiante desarrolla su aprendizaje y mejora el rendimiento académico, así que también se forma para resolver problemas o situaciones que se le presenten. Confirma con lo que dice (Gutiérrez, 2020) las estrategias lúdicas en el aula de clase ayudan a desarrollar el pensamiento no solo creativo sino lógico, analítico y crítico.

6.3 Discusión de resultados

La presente investigación permitió obtener una perspectiva real sobre la utilización de las estrategias didácticas lúdicas empleadas por la docente para el aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística de manera que contribuyen al mejoramiento del rendimiento, fomenta el interés y la participación de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” del cantón La Libertad.

En relación con los resultados de la encuesta dirigida a la docente, se reconoce el poco uso de la lúdica en el desarrollo de sus clases, pero las veces que la implementa utiliza la didáctica lúdica tradicional de pintura, que ayuda en la creatividad y el aprendizaje significativo de los estudiantes permitiendo crear espacios de socialización y la motivación por aprender.

En cuanto a los estudiantes se evidencia la emoción que sienten al compartir actividades con sus compañeros, a la vez que comprenden las normas y reglas de las actividades que implementa la docente sin ninguna complejidad, obteniendo no solo el desarrollo de su creatividad, sino también el desarrollo de su memoria e inteligencia, lo que guarda relación con lo expuesto en la encuesta donde denota que los estudiantes han adquirido competencias comunicativas tanto gramaticales como sociolingüística.

7. Conclusiones y recomendaciones

7.1 Conclusiones

Mediante el análisis de los resultados a través de las técnicas investigativas, en relación con la implementación de la lúdica y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes. Se puede concluir que la incorporación de esta estrategia en el proceso de educación es un factor importante para tener los conocimientos necesarios mejorando su aprendizaje. Estas estrategias permiten que los estudiantes adquieran conocimientos de

manera dinámica y flexible, creando un ambiente novedoso y atractivo para profundizar los temas de clases. Por lo tanto, se confirma que la lúdica desempeña un papel crucial para fortalecer la habilidades y destrezas de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Paquisha”.

Además, se evidencia como las estrategias lúdicas pueden ser efectivas para promover un aprendizaje eficaz en los estudiantes de Básica Media, debido que fortalecen sus habilidades y competencias en el ámbito cultural y artístico, constatando mediante la investigación que las actividades mediante el juego fomentan un ambiente atractivo y participativo, así los estudiantes se benefician involucrándose de manera activa en la materia. Este enfoque innovador demuestra su potencial para elevar la calidad de educación y construir un desarrollo integral en los estudiantes.

Por medio de los resultados obtenidos se identificó también que el índice de uso o frecuencia con la que la docente utiliza la lúdica en sus clases de Educación Cultural y Artística es regular, ella nos aseguró que los estudiantes al momento de presentarle las actividades que les comparte en sus horas clases se sienten motivados y alegres por participar voluntariamente. Por tanto, consideramos que la docente implementa los juegos en el entorno educativo, ya que los alumnos conocen las tareas realizadas evidenciándose por la obtención de nuevos conocimientos.

Este trabajo de investigación permite reconocer que el implemento de las actividades lúdicas crea un aprendizaje significativo en los estudiantes, debido a que ellos relacionan los contenidos que van obteniendo con los conocimientos previos que tienen sobre algún tema más si este está relacionado directamente con el entorno y la realidad en la que viven junto con los bloques de esta asignatura los cuales permiten que el estudiante construya su propio conocimiento de manera efectiva.

7.2 Recomendaciones

Es recomendable motivar a los docentes a crear actividades que involucren la lúdica y que cumplan con los objetivos del currículo de educación, permitiendo que los estudiantes puedan explorar la cultura y el arte de manera creativa.

Se recomienda que la docente implemente con más frecuencia la lúdica en sus actividades y que utilice nuevas estrategias como juegos, visitas a museos, actividades artísticas, representaciones teatrales y experiencias que despierten el interés de los estudiantes, ya que no todos los estudiantes son buenos en la pintura, sino en otras actividades artísticas así, descubra sus habilidades.

Se sugiere ofrecer capacitación y talleres a los docentes, para que comprendan como integrar la lúdica de manera efectiva en la materia de Educación Cultural y Artística, así puedan dirigir y diseñar actividades de manera apropiada y adaptada a los estudiantes.

8.Referencias Bibliográficas

- Acevedo, A. Y., Pérez, B. A., & Ortiz, J. A. (2016). El dibujo y la pintura como estrategia lúdica para el mejoramiento de las habilidades lectoras en los estudiantes de grado primero del colegio Marco Antonio Carreño Silva. Fundación Universitaria Libertadores, 86. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/969/P%C3%A9rezP%C3%A9rezBerthaAlexandra.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Aguilar, M. (2016). Saber metodología. Obtenido de <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/15/tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>
- Babativa, C. A. (11 de 2017). Investigación cuantitativa. Obtenido de Fundación Universitaria del área Andina: <https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>
- Bolaños & Calahorrano. (08 de 08 de 2023). Guía metodológica como herramienta de la enseñanza basada en la. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14725/2/05%20FECYT%204319%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Cañon, F. O. (2020). Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Chisaguano, J. D. (enero de 2016). Repositorio digital Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6680>
- Dávalos, D. V. (24 de 02 de 2022). Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12184/2/05%20FECYT%203915%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- García, O. F. (2022). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Editorial pueblo y educa. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Lecturas_sobre_el_juego_en_la_primera_infancia/aFeKEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1

- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Repositorio institucional- universidad de Tolima, 15. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>
- González, J. D., & Del Pezo, J. P. (10 de 2023). Muestra. La Libertad, Santa Elena, Ecuador.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (julio de 2020). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación. Obtenido de <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>
- Gutiérrez, J. C. (2020). El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00115.pdf>
- Hernández, C. (Julio de 2021). La expresión Artística a través del juego. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51355/TFG-L2990.pdf;jsessionid=7E7AEAB766D17D44D8BCE53DBBC232E1?sequence=1>
- Herrera, G., Zambrano Melo, D., & Narcisa, J. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo I. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 83.
- Landeau, C. O. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. Gestión de proyectos editoriales universitarios., 69.
- Lizarralde. (2015). Portes pedagógicos de la educación artística y particularmente de la expresión corporal en el desarrollo integral de niños entre 3 a 5 años de la escuela normal superior distrital maría Montessori. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2475/TE-18560.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Manterola, Quiroz, Salazar, & García. (2019). Tipos, alcances y diseños de investigación. 78.

Meneses, L. P., Pérez, N. S., & Sierra, A. E. (2017). Actividades lúdico-pedagógicas basadas en las artes plásticas orientadas al cuidado del medio ambiente para niños de 3 a 5 años. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/14050/2017_Nuevos_Cuadernos_de_Pedagog%C3%ADa_8-63-82.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación. (septiembre de 2019). Currículo. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Elemental.pdf>

Mora, J. M. (2016). La lúdica y el arte como estrategias para la construcción de experiencias significativas en procesos de aprendizaje no formal con niños y niñas. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/24948/MoraMendezJohanyMauricio2016.pdf;jsessionid=E36148E17A2820DB06F3FF407E94A49D?sequence=1>

Morocho, N. P. (28 de 02 de 2022). Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf>

Peña, D., Socha, G., & Mesías, F. (2021). Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/4181>

Quintero, Á. M. (01 de 2016). Repositorio Universidad Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/831/QuinteroOspina%C3%81ngelaMar%C3%ADa.pdf?sequence=2>

Ramos Galarza, C. (2020). Universidad Estatal de milagro UNEMI. Obtenido de Alcance de la Investigación: https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2021/08/12/archivocompendio_202181223225.pdf

Sarmiento, A., Arrieta, Y., & Escobar, S. (05 de 08 de 2023). Las actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo integral del niño. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/download/3216/2857/8119>

- Suárez, C. D. (26 de mayo de 2022). La lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de Educación Cultural y Artística en la unidad educativa Virgen del Cisne, cantón La Libertad provincia de Santa Elena, en el periodo 2021-20. Obtenido de Repositorio UPSE:
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7453>
- UNESCO. (mayo de 1991). El juego. El correo de la UNESCO, pág. 52. Obtenido de
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000088610_spa
- UNESCO. (2017). Reconstruir sin ladrillos: guías de apoyo para el sector educativo en contextos de emergencia. Chile: A. impresores S.A. Obtenido de
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259057>
- UNESCO. (2020). Día Mundial del Arte. Obtenido de
<https://es.unesco.org/commemorations/worldartday/2020>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York. Obtenido de
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Venegas, Proaño, Castro & Tello. (2021). Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo. 8. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Vygotsky. (1984). El juego como representación del signo de niños y niñas preescolares. Revista Educación, 17. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Zapata, A. M. (30 de agosto de 2021). El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de. Obtenido de
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7723/1/MUTC-000979.pdf>

9. Anexos

9.1 Anexo A: Certificado Anti plagio

En calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “DIDÁCTICA LÚDICA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PAQUISHA AÑO LECTIVO 2023- 2024”, elaborado por DEL PEZO GUTIÉRREZ JESSICA y GONZÁLEZ DEL PEZO JOSELYN estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/ os/ as) en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio COMPILATIO y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con 1 % de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe. Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

C.I. 1804629655

DOCENTE TUTOR

Evidencia de compilatio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS LA LÚDICA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

< 1%

Textos sospechosos



< 1% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas

< 1% Idioma no reconocido

0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: TESIS LA LÚDICA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.docx ID del documento: e5880aaa03c132276392e8a84470eaddffdd694 Tamaño del documento original: 2,95 MB	Depositante: ALEX RICARDO LOPEZ RAMOS Fecha de depósito: 27/11/2023 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 28/11/2023	Número de palabras: 14.897 Número de caracteres: 100.249
--	--	---

Ubicación de las similitudes en el documento:



9.2 Anexo B: Cronograma proyecto de integración curricular

#	ACTIVIDADES / MES Y SEMANA	septiembre				octubre				noviembre				diciembre			
		4-8	11-15	18-22	25-29	2-6	9-13	16-20	23-27	30 (oct) -3	6-10	13-17	20-24	27 (nov) -1	4-8	11-15	18-22
1	Taller de elección de modalidad de titulación y depuración temas de T.I.C	X															
2	Aprobación del tema, del tutor y especialista por parte del Consejo de Facultad.		X														
3	Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA		X	X	X												
4	Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO				X	X	X	X									
5	Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO							X	X	X							
6	Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS									X	X	X					
7	Elaboración de CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES												X				
8	Entrega del informe escrito													X			
9	Revisión final del trabajo de integración curricular por los especialistas													X	X		
10	Sustentación del Trabajo de integración curricular															X	

9.3 Anexo C: Formato de encuesta a los estudiantes.

1) ¿Usted como docente al impartir las clases utiliza la lúdica?

- Si
- No
- A veces

2) ¿De acuerdo con el siguiente listado qué didácticas lúdicas utiliza para la clase de Educación Cultural y artística?

- De memoria
- Al aire libre
- Material motriz
- De pintura
- Sensoriales

3) ¿Considera usted que los estudiantes se sienten motivados al aprender mediante juegos lúdicos?

- Si
- No
- A veces

4) ¿Usted considera que el estudiante es consciente de las normas y reglas establecida en las actividades?

- Si
- No
- A veces

5) ¿Qué emociones desarrollan los estudiantes mediante el juego?

- Alegría
- Tristeza
- Miedo
- Sorpresa
- Enfado

6) ¿Cuáles de las siguientes actitudes usted cree que desarrolla en el estudiante al realizar las actividades mediante el juego en el área de Educación Cultural y Artística?

- Creatividad
- Paciencia
- Trabajo en equipo
- Motivación
- Curiosidad

7) ¿De acuerdo con el siguiente listado que temas del segundo bloque del área de Educación Cultural y Artística junto con la lúdica fomenta las humanas al momento en que los estudiantes cuentan sus experiencias?

- Relatos
- Anécdotas
- Cuentos
- Títeres.

8) ¿Usted considera que al implementar la lúdica en el aula de clase se contribuye al desarrollo de competencias comunicativas como gramatical y sociolingüística?

- Si
- No
- A veces

9) ¿De acuerdo con el siguiente listado que juegos proporcionan herramientas que fortalecen la inteligencia del estudiante?

- Juegos de preguntas y respuestas
- Saltar la soga
- Juegos de rompecabezas
- Crucigramas

10) ¿Usted al implementar las didácticas lúdicas en el área de educación cultural y artística cuales de las siguientes opciones desarrolla en el estudiante?

- Inteligencia
- Pensamiento
- Memoria

9.4 Anexo D: Formato de encuesta a los estudiantes.

1) ¿Te gusta que la docente realice juegos para enseñar sus clases?

- Mucho
- Poco
- A veces
-

2) ¿Es necesario para tu vida diaria todas las actividades realizadas en Educación Cultural y Artística?

- Mucho
- Poco
- A veces

3) ¿Tienes motivación al ganar un juego de aprendizaje?

- Si

- No
- En ocasiones

4) ¿Comprende las normas y reglas de los juegos que realiza la docente?

- Si
- No
- A veces

5) ¿Qué emociones tienes al compartir actividades con tus compañeros?

- Feliz
- Enojado
- Triste
- Emocionado
- Tímido

6) ¿Cuáles de estas actitudes has desarrollado jugando Educación Cultural y

Artística?

- Creatividad
- Paciencia
- Trabajo en equipo
- Motivación
- Curiosidad

7) ¿Te comunicas al desarrollar una actividad con tus compañeros?

- Si

- No
- A veces

8) ¿Al compartir actividades con tus compañeros tienes competencias comunicativas como gramatical y sociolingüística?

- Si
- No
- A veces

9) ¿Qué tipo de juego crees te ayude a desarrollar tu inteligencia y creatividad?

- Ronda infantil
- Pintar con acuarelas
- Experimentos
- Hacer juguetes reciclados
- Jugar a las escondidas
- Búsqueda de tesoro

10) ¿Cuáles de los diversos temas te ayudan a desarrollar tu memoria e inteligencia?

- Creaciones artísticas con materiales moldeables y del medio ambiente
- Combinación de colores
- Cantos infantiles populares de mi comunidad
- Representación de cuentos cortos a través de la sucesión de dibujos
- Técnicas de expresión corporal

9.5 Anexo E: Aplicación de encuesta a docente



9.6 Anexo F: Aplicación de encuesta a estudiantes



9.7 Anexo G: Explicación antes de realizar encuesta a estudiantes



9.8 Anexo H: Explicación de preguntas de la encuesta a estudiantes



9.9 Anexo I: Agradecimiento a docente y estudiantes



9.10 Anexo J: Solicitud de permiso para aplicar instrumento de investigación


FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2023-725-AP
 La Libertad, 19 de octubre del 2023

M.Sc. Rosa Vélez Ramírez,
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "PAQUISHA"
 Presente. –

De mis consideraciones:

El suscrito, Lic. Anibal Puya Lino, Mgt., director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que el/la estudiante **González Del Pezo Joselyn Denisse y Del Pezo Gutiérrez Jessica Paola**, puedan desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"Didáctica lúdica de educación cultural y artística en estudiantes de tercer grado"**.

El/la estudiante, una vez que cuente con su permiso y autorización aplicará los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2022-2 (octubre/2023 – noviembre/2023). Este proceso se realizará de manera virtual mediante la plataforma Zoom o de manera presencial.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.


 Lic. Anibal Puya Lino, MSc.
DIRECTOR DE CARRERA
 CC: Carrera de Educación Básica
 APLMDC




UPSE ¡QUECEREMOS LOS LÍMITES!
 Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
 Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732
 f @ www.upse.edu.ec

9.11 Anexo K: Carta de compromiso de protección y no vulneración

Gobierno del Ecuador
QUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

CARTA DE COMPROMISO DE PROTECCIÓN Y NO VULNERACIÓN A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

A la comunidad educativa.

Yo, Jessica Paola Del Pezo Gutiérrez con documento de identidad Nro. 0926463845, domiciliada en La Libertad 25 de septiembre, visitaré la Institución, Escuela de Educación Básica "Paquisha". Con el permiso y autorización para aplicar instrumentos de investigación, entre ellos; encuestas y entrevistas.

Esta actividad de investigación esta prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico actual entre (octubre/2023- noviembre/2023). De manera presencial.

Para el efecto, he recibido con anticipación una capacitación en los Protocolos de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo y me comprometo a garantizar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de todas y todos las y los niñas, niños y adolescentes durante mi visita a la institución educativa. Adicionalmente, me comprometo a denunciar cualquier situación de violencia que observe contra este grupo de atención prioritaria a las autoridades del Ministerio de Educación.

Aceptando estar conforme con este instrumento legal y teniendo capacidad legal para adoptarlo, firmo el presente documento en dos ejemplares de igual valor y contenido al mes que se trabajara.

Atentamente,


Firma
CI:0926463845

RECIBIDO
23 OCT 2023
12:07

Ministerio de Educación
Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec

 República del Ecuador

9.12 Anexo L: Carta de compromiso de protección y no vulneración

Gobierno del Ecuador
QUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

CARTA DE COMPROMISO DE PROTECCIÓN Y NO VULNERACIÓN A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

A la comunidad educativa.

Yo, Joselyn Denisse González Del Pezo con documento de identidad Nro. 3450854100, domiciliada en Santa Rosa barrio 12 de octubre, visitaré la Institución, Escuela de Educación Básica "Paquisha". Con el permiso y autorización para aplicar instrumentos de investigación, entre ellos; encuestas y entrevistas.

Esta actividad de investigación esta prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico actual entre (octubre/2023- noviembre/2023). De manera presencial.

Para el efecto, he recibido con anticipación una capacitación en los Protocolos de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo y me comprometo a garantizar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de todas y todos las y los niñas, niños y adolescentes durante mi visita a la institución educativa. Adicionalmente, me comprometo a denunciar cualquier situación de violencia que observe contra este grupo de atención prioritaria a las autoridades del Ministerio de Educación.

Aceptando estar conforme con este instrumento legal y teniendo capacidad legal para adoptarlo, firmo el presente documento en dos ejemplares de igual valor y contenido al mes que se trabajara.

Atentamente,


Firma
CI:3450854100

RECIBIDO
23 OCT 2023
13:07

Ministerio de Educación
Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec

 República del Ecuador