



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS
HUMANIDADES**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

APRENDIZAJE LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DEL ARTE DESDE LA LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 1RO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “IBARRA”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO(A) EN PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES.**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN, CALIDAD DE LA EDUCACIÓN,
PROCESOS PEDAGÓGICOS E IDIOMAS.

AUTORA: ARMAS GARCÍA PATRICIA ELIZABETH

TUTOR: MSC. MARCELO VICENTE CERVANTES BUITRÓN

Ibarra –2022



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003934625		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Armas García Patricia Elizabeth		
DIRECCIÓN:	Antonio Salas 1-81 y Armando Hidrovo		
EMAIL:	pearmasg@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	06-2680-049	TELÉFONO MÓVIL:	0967847013

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del Arte desde la Literatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa "Ibarra".
AUTOR (ES):	Armas García Patricia Elizabeth
FECHA: DD/MM/AAAA	23/03/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de las Artes y las Humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Marcelo Vicente Cervantes Buitrón

2. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 23 días del mes de marzo de 2022

EL AUTOR:

Patricia Elizabeth Armas García



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 04 de marzo de 2022

MSc. Marcelo Cervantes Buitrón

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

MSc. Marcelo Cervantes Buitrón

C.I 1001701141



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “**Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del Arte desde la Literatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”**”, elaborado por **Armas García Patricia Elizabeth**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de las Artes y las Humanidades**, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

MSc. Marcelo Cervantes

C.C.: 1001701141

PhD. Tanya Antamba

C.C.: 1002876421

MSc. Santiago López

C.C.: 1002103750

DEDICATORIA

Le dedico a Dios, porque sin su ayuda, guía y sabiduría que día a día me brinda, gracias a él puedo culminar una meta más en mi vida.

A mis padres Hugo y Jema, quienes con su amor incondicional han estado conmigo en todo instante forjándome como la persona que actualmente soy; muchos de mis logros obtenidos y por obtener se los debo a ustedes. Ustedes siempre serán mi base y apoyo en todo momento.

A toda mi familia y amigos, por apoyarme en momentos que los necesitaba, gracias por ser parte de este caminar, los recordaré siempre.

AGRADECIMIENTO

Mi eterna gratitud a Dios, por siempre derramar infinitas bendiciones sobre mí en esta etapa que me encuentro culminando.

Quiero expresar gratitud a mi querida Universidad Técnica del Norte, quien me brindó la oportunidad de formarme profesionalmente y poder culminar esta meta tan deseada.

Agradezco a mis padres, quienes con sus valiosos consejos, entusiasmo y amor depositaron en mi toda su confianza y apoyo incondicional para ahora mirarme triunfar.

Agradezco de igual forma a mi director de tesis, MSc. Marcelo Cervantes, quien, con su amplio conocimiento, su manera atenta y cordial de trabajar, me supo guiar durante este proceso y poder concluir con este proyecto de investigación, como no sentirme agradecida por todo el conocimiento adquirido durante la carrera y poder culminar con mucho entusiasmo.

A todos mis docentes que durante estos cuatro años han depositado sus conocimientos en mí, gracias a ustedes me siento preparada para la vida laboral y con mucho ánimo de seguir formando seres humanos críticos, innovadores y capaces de mejorar el mundo.

Mis sinceros agradecimientos a todos ustedes y a quienes durante este tiempo han estado conmigo extendiéndome su mano amiga, ustedes son testigos de mis triunfos, sin duda me llevo las mejores experiencias de vida.

RESUMEN

La presente investigación encamina su acción en los jóvenes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”, tiene como propósito diseñar una guía didáctica con estrategias para el aprendizaje del arte por medio de la lúdica y la literatura, siendo esta una nueva forma de aprender y enseñar y que se vea encaminada a mejorar la educación en el presente como en el futuro. El trabajo se enmarcó en la metodología de investigación exploratoria, con enfoque cualitativo. Además de los antecedentes, la revisión bibliográfica, y más información obtenida sobre el tema planteado, se utilizó la observación como técnica de investigación y la como instrumento una guía de observación, en donde se obtiene diferentes resultados que son útiles en el desarrollo investigativo y que posteriormente su información es analizada. Como resultado de lo anterior, se planteó una guía didáctica dirigida a los docentes que imparten la materia de Educación Cultural y Artística, específicamente al grado de 1ro de Bachillerato. Una conclusión muy importante en el desarrollo del trabajo es la necesidad de aplicación de nuevas estrategias de enseñanza del arte en los estudiantes, para así lograr mayor enfoque y que sientan una motivación por aprender la asignatura.

Palabras clave: Arte, lúdica, literatura, enseñanza, guía didáctica, observación.

ABSTRACT

The purpose of this research is to design a didactic guide with strategies for the learning of art through play and literature, being this a new way of learning and teaching that is aimed at improving education in the present and in the future. The work was framed in the exploratory research methodology, with a qualitative approach. In addition to the background, the bibliographic review, and more information obtained on the proposed topic, observation was used as a research technique and an observation guide as an instrument, where different results are obtained that are useful in the research development and that later their information is analyzed. As a result of the above, a didactic guide was proposed for teachers who teach the subject of Cultural and Artistic Education, specifically to the 1st grade of High School. A very important conclusion in the development of the work is the need to apply new strategies for teaching art to students, in order to achieve greater focus and to motivate them to learn the subject.

Keywords:

Art, ludic, literature, teaching, didactic guide, observation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	i
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	4
General.....	4
Específicos	4
CAPÍTULO I	5
MARCO TEÓRICO	5
1.1 La lúdica como fuente de aprendizaje.....	5
1.2 Aprendizaje Lúdico y Creatividad	5
1.3 Beneficios e Importancia del juego en los Adolescentes	7
1.4 Arte, Creatividad, Desarrollo y Proceso Creativo.....	8
1.5 Comunicación, Asociación, síntesis e integración en la creatividad	11
1.6 Entorno y Creatividad Escolar	12
1.8 Teoría de la Creatividad	14
1.9 Vygotsky y la creatividad	14
1.11 La Literatura y el Arte Literario	15
1.12 Jakobson, la Literatura y el Arte	16
1.13 Guía Didáctica	17
CAPÍTULO II.....	18
METODOLOGÍA	18
2.1 Metodología General	18
2.2 Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación.....	19
2.2.1 Tipo de investigación.....	19
2.2.2 Nivel de la investigación.....	19
2.2.3 Diseño de la investigación	20

2.2.4 Enfoque de la investigación	20
2.3 Técnica e instrumentos de investigación	20
2.4 Población de estudio, tamaño y selección de la muestra	21
2.4.1 Tamaño de muestra	21
2.4.2 Selección de muestra	22
CAPÍTULO III.....	23
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	23
3. Guía de Observación.....	23
CAPÍTULO IV	32
PROPUESTA.....	32
4.Tema:	32
4.1 Institución	32
4.2. Tipo.....	32
4.3 Ubicación.....	32
4.4. Beneficiarios	32
4.5 Responsables.....	32
4.6 Presentación	32
4.7 Justificación	33
4.8 Objetivos.....	33
4.9 Análisis de Factibilidad	34
4.9.1 Factibilidad Operativa:	34
4.9.2 Factibilidad Técnica.....	34
4.9.3 Factibilidad Económica	34
4.10 Formato de la Guía Didáctica	34
Características.....	34
4.11 Estructura	35
4.11.1 Título.....	35
4.11.2 Imagen	35
4.11.3 Definición	35
4.11.4 Objetivo	35
4.11.5 Contenido.....	35
4.11.6 Actividad.....	35
4.11.7 Evaluación	35
4.12 Desarrollo de la Guía Didáctica.....	36
Tema 1: ARTE Y POESÍA	36
Definición	36

Objetivo	36
Relación entre Arte y Poesía.....	36
El Acróstico	36
Ejemplo.....	36
Actividad.....	37
Evaluación	37
Tema 2: ARTES VISUALES	37
Definición	37
Objetivo	37
Los Caligramas	37
Ejemplo de caligrama	38
Actividades	38
Evaluación	39
Tema 3: CRUCIGRAMAS Y ARTISTAS FAMOSOS	39
Definición	39
Objetivo	39
Los Crucigramas	40
Ejemplo.....	40
Artistas famosos.....	41
Actividad.....	42
Evaluación	42
Tema 4: LEYENDAS Y EL COMIC	42
Definición	42
Las Leyendas	43
El Comic	44
Actividad.....	44
Evaluación	45
Tema 5: EL RETRATO ESCRITO Y LA ILUSTRACIÓN	45
Definición	45
Objetivo	45
El retrato escrito.....	45
Ejemplo.....	46
Las Ilustraciones	46
Actividad.....	46
Evaluación	46
4.5 Impactos.....	47

4.5.1 Educativo	47
4.5.2 Institucional	47
4.5.3 Social	47
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Edad del observado.....	23
Tabla 2. ¿Considera que las clases de Educación Cultural y Artística son dinámicas?.....	24
Tabla 3. ¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?.....	25
Tabla N° 4 . ¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?.....	26
Tabla N° 5. ¿Alguna vez el docente utilizó algunas herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas?.....	27
Tabla N° 6. ¿Durante las clases de ECA, el docente es innovador y logra captar su atención?	28
Tabla N° 7. Usted como estudiante, ¿se siente motivado en aprender la materia como actualmente imparte su docente?	29
Tabla N° 8. ¿Las clases que actualmente imparte el docente de ECA, permite la interacción entre todos sus compañeros?.....	30
Tabla N° 9.....	31
¿El docente utiliza guías diferentes a las establecidas por la IE o Ministerio de Educación para impartir sus clases?	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad del observado	23
Figura 2. Gráfico pregunta 1	24
Figura 3. Gráfico pregunta 2	25
Figura 4.....	26
Gráfico pregunta 3	26
Figura 5. Gráfico pregunta 4.....	27
Figura 6. Gráfico pregunta 5.....	28
Figura 7. Gráfico pregunta 6.....	29
Figura 8. Gráfico pregunta 7.....	30
Figura 9. Gráfico pregunta 8.....	31
Figura 10. Relación arte y Poesía	36
Figura 11. Acróstico	36
Figura 12. Caligramas.....	37
Figura 13. Recuerda (caligramas).....	38
Figura 14. Ejemplo caligramas	38
Figura 15. Crucigramas.....	40
Figura 16. Ejemplo de crucigramas	40
Figura 17. Artistas famosos reconocidos.....	41
Figura 18. Crucigrama para actividad.....	42
Figura 19. Las leyendas	43
Figura 20. El cómic.....	44
Figura 21. El retrato escrito	45
Figura 22. Las Ilustraciones.....	46

INTRODUCCIÓN

Bajo un sistema de educación moderno donde se considera al juego como parte primordial para el desarrollo en el aprendizaje de los estudiantes, se evidencia que en las instituciones educativas existe la poca o nula práctica del mismo, lo cual es algo preocupante, considerando a la misma muy importante para la integración con los suyos.

Los adolescentes, en las edades de 14 a 15 años, se encuentran atravesando una serie de cambios, de la niñez a la adolescencia y consigo mismo se generan una serie de cuestiones positivas y negativas. La adolescencia se considera que es la etapa en la cual los jóvenes dejan atrás su libertad creativa que tenían en la infancia, y como consecuencia a esto se puede detener el desarrollo de la creatividad, considerando a la misma muy importante, lo que les privaría de formarse como seres creativos.

Seguramente no existe este tipo de actividades en las aulas de clase porque los docentes no tienen un conocimiento de cuán importante lo es, y hasta llega a convertirse en un obstáculo para crear un ambiente propicio de enseñanza, evitando que exista una transformación en el ambiente escolar.

La enseñanza del arte, con base a experiencias propias, es una de las materias que menos importancia le dedican los jóvenes, considerando que la mayoría de docentes que imparten la misma no tienen la preparación centrada en el tema, problemática que se vendría dando desde las máximas autoridades, al elegir a docentes no especializados en el área, y como consecuencia de la misma no existe una participación activa y creativa entre docentes y estudiantes.

Son muchas las razones por las cuales se piensa que los jóvenes se encuentran un tanto olvidados, los docentes no incentivan a la valoración del arte, en ciertas ocasiones por que se concentran en impartir una clase aburrida, sin llamar la atención de los estudiantes, volviendo al aula de clases como un lugar “aburrido”.

Es por eso que se considera un problema muy visible, para lo cual, por medio de la actividad lúdica se quiere lograr que los jóvenes desarrollen su creatividad artística mientras se divierten y se olvidan del mundo exterior al aula de clases.

Los adolescentes en las edades promedio de 14 a 15 años, se encuentran atravesando por una serie de conflictos personales, uno de ellos y considerado de una gran relevancia es

la definición de su personalidad, por tal motivo los docentes y la sociedad opinan que se encuentran en una edad algo insoportable.

La lúdica como herramienta para despertar la pasión por el arte y la creatividad, está enfocado a mejorar las condiciones pedagógico-creativas de la Unidad Educativa “Ibarra”, y por ende se intenta generar un ambiente más saludable para el aprendizaje en el cual los adolescentes generen autoconfianza, mejoren su convivencia y desarrollen mejor sus capacidades del trabajo en equipo.

El proyecto se convierte en una investigación muy interesante, presentando una propuesta innovadora en la cual los estudiantes de la Institución sean los beneficiarios directos, mediante el proceso de enseñanza aprendizaje tomando a la lúdica como medio transmisor para el conocimiento del arte.

La acción de integrar a la lúdica en el proceso de enseñanza del arte y el desarrollo y despertar de la creatividad, es una tarea algo complicada, ya que como se menciona anteriormente, los adolescentes se encuentran atravesando una serie de cambios en su personalidad, dejan su creatividad de la niñez para empezar a definir su creatividad en la pubertad, y se piensa que es la edad idónea para bien mantener la creatividad o para generar una creatividad de un adolescente.

Es importante que los adolescentes se encuentran en un proceso de formación, en este sentido se considera relevante incentivar a que sigan con su preparación, sin violentar sus derechos, creando en ellos las ganas de crearse y llegar a ser unos buenos profesionales, creativos, dinámicos, conocedores del arte, de la cultura, capaces de trabajar en equipo, colaboradores y aportando positivamente al desarrollo social.

La creatividad es una característica exclusiva de los seres humanos. En la niñez, ser creativos es algo propio de la infancia, siendo un proceso que se desarrolla de manera natural. A medida que los seres humanos avanzan en edad, la habilidad de expresar la creatividad suele disminuir o hasta desaparecer. Algunas de las razones pueden ser internas, como prejuicios y autoestima baja o pueden ser externas como la presión de grupo o ambiente social negativo o incluso podría llegar a ser la unión de estos dos factores.

En la adolescencia se produce una gran cantidad de cambios cualitativos, los mismos que en gran parte se ven reflejados en la creatividad que aumenta o disminuye en relación a un niño, considerando que el estudiante empieza a depender altamente de su familia y su entorno más cercano e incluye a ambiente educativo.

Hay que destacar las ventajas que genera la actividad artística en el aula de clases, mayormente en la adolescencia, en la que es vital la construcción personal de la identidad. Por su parte la parte lúdica conlleva a la innovación, a crear cosas nuevas, propuestas por alguien, orientarse a nuevos retos y pensar para crear un futuro diferente al actual. Durante una serie de experiencias vividas, se puede rescatar que los adolescentes son vistos como una población conflictiva, problemática y cambiante, pero tal vez por comportamientos propios es que la comunidad educativa piensa eso. La actividad lúdica siempre ha sido evidente que tiene una mayor aplicación en los estudiantes de los niveles inferiores, argumentando de que son más colaboradores y que necesitan mayor atención.

Una vez que se llega a tener un mayor acercamiento con los adolescentes, se puede evidenciar que una gran mayoría de ellos, poseen una creatividad muy interesante, misma que no la expresan, tal vez porque no existe las circunstancias adecuadas, tal vez porque los docentes no les incentivan o por diversos motivos. De igual forma, la educación artística es vista desde un punto sumamente negativo, y no solo por los estudiantes, sino que también por los docentes y en cierto punto hasta por los padres de familia.

Todos estos actos provocan indignación, y por ende ganas de cambiar esa perspectiva ante las artes. Cambiar esa perspectiva negativa por una mayor apreciación valorativa y que mejor si esto se logra de la mano de las actividades lúdicas.

OBJETIVOS

General

- Desarrollar una guía didáctica que sirva de apoyo para los docentes que imparten sus conocimientos del área de Educación Cultural y Artística en 1ro Bachillerato General Unificado.

Específicos

- Diagnosticar las principales causas por las cuales los docentes de ECA no implementan la lúdica durante el desarrollo de una clase.
- Interpretar los motivos por los cuales se propone la realización de una guía didáctica para su aplicación en estudiantes de 1ro de Bachillerato.
- Fundamentar toda la información recabada y socializar la propuesta final en la enseñanza del arte a través de la lúdica y la literatura.
- Construir una guía didáctica de apoyo direccionada a docentes que imparten clases en la Unidad Educativa “Ibarra” en 1ro de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 La lúdica como fuente de aprendizaje

Según Alvarado (2002), la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el proceso psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Por tanto, la lúdica es una forma de vivir la cotidianidad, genera espacios y tiempos de diversión, propiciando el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Es importante adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo, de tal manera que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Dinello (1992), lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: “la capacidad simbólica”, que se suele hacer presente al formarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que compensen simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos, en general las actividades lúdicas producen en el individuo una disposición emocional de bienestar, alegría y placer.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la formación de la personalidad, aumenta el potencial creativo que existe en cada persona, y se pueden expresar por medio de la música, la danza, el teatro, lo artístico y lo cultural. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios habituales en que se produce disfrute, goce, acompañado de la relajación que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

1.2 Aprendizaje Lúdico y Creatividad

El juego es primordial en todas las etapas del desarrollo físico, emocional e intelectual en las primeras etapas de la vida, especialmente en la pre adolescencia y

adolescencia ya que se desarrollan y fortalecen capacidades y habilidades físicas, mentales, emocionales, racionales y afectivas, Blakemore (2013). El juego complementa el desarrollo y aumenta la capacidad de la memoria, así como fomenta la imaginación y la creatividad.

Además, es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe tomar en cuenta que el aprendizaje lúdico no es una actividad de distracción entre un tema y otro, o una clase y otra, se debe estudiar y planear pues con ella el alumno trabaja de manera independiente, a su ritmo, también propicia el trabajo en equipo y comunicación, ayuda a establecer mejores relaciones, aumenta la autoestima y las habilidades cognitivas.

La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediador en el proceso de aprendizaje y predomina de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas.

De acuerdo a Motta (2004), la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

Por otro lado, la lúdica surge como una fuerza integradora que podría situarse globalmente en la aproximación al saber y se podría ubicar holísticamente en la conciencia del ser que existe. Es la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar, y producir emociones primarias.

Según Neef (2012), expresa que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico, sino que también puede y en verdad lo hace, producir satisfacciones de dicha necesidad durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Por otra parte, la creatividad se entiende como un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

1.3 Beneficios e Importancia del juego en los Adolescentes

En la pubertad y la adolescencia el juego puede cumplir un importante papel en la formación de sinapsis cerebrales gracias a lo prolongada que es la maduración de este órgano del cuerpo. El juego es considerado como una de las maneras más efectivas del aprendizaje, dado que, mediante actividades lúdicas y de esparcimiento, las personas aprenden y memorizan las cosas de una manera práctica y sencilla. El juego es, realmente, un instrumento privilegiado para permitir el desarrollo de una actitud positiva que puede acompañar al adolescente a lo largo de su vida.

Los adolescentes tienen necesidades específicas. Las necesidades particularmente apremiantes incluyen la escasez de estatus e independencia. Es así que, desean ser importantes, ocupar un lugar en el grupo, ser reconocidos como personas de valor.

El juego es, realmente, un instrumento privilegiado para permitir el desarrollo de una actitud positiva que puede acompañar al adolescente a lo largo de su vida. El juego es fundamental en todas las etapas del desarrollo físico, emocional e intelectual en las primeras etapas de la vida, especialmente en la pre adolescencia y adolescencia ya que se desarrollan y fortalecen capacidades y habilidades físicas, mentales, emocionales, racionales y efectivas. Combinando placer, implicación, creatividad y experiencia, representando una fuente de aprendizaje porque, naturalmente, contribuye al desarrollo de las capacidades. (Dorado, 2018).

Los beneficios del juego en la adolescencia son numerosos. Entre otras cosas, permiten que los jóvenes aprendan y se diviertan, mientras utilizan los juegos como medio para distraerse y crecer a nivel personal.

El juego en la adolescencia es muy importante ya que aporta en diferentes beneficios que es muy transcendental mencionarlos:

- **Desarrollan cualidades y capacidades:** Esto significa que, dependiendo del tipo de juego, puede favorecer el desarrollo de facultades como la comprensión de las instrucciones, la memorización, la estructuración de la acción, la anticipación y el desarrollo de estrategias.
- **Amplían las relaciones sociales:** Lo hacen a través del trabajo en equipo, el respeto, la aceptación de normas y la cooperación. No obstante, sin ninguna duda, el juego construye lazos fuertes de amistad con valores muy positivos.

- Fomentan la creatividad y la imaginación: Los juegos en la adolescencia son una excelente herramienta para fomentar la imaginación y la creatividad de los jóvenes; muchos de ellos requieren habilidades imaginativas y creativas para superar los obstáculos.

1.4 Arte, Creatividad, Desarrollo y Proceso Creativo

Arte es todas las creaciones realizadas por el ser humano, para generar una visión sensible acerca del mundo, sea real o imaginario. El arte permite expresar emociones, percepciones, ideas, sensaciones.

A lo largo de la historia, la palabra “arte” se ha ido expandiendo por todo el mundo en todas sus formas. Antiguamente, solo se consideraba arte a algunas disciplinas, como la pintura, el dibujo, el canto, la literatura y la danza, mientras que en la actualidad el concepto de arte abarca muchas más técnicas y formas.

Es un medio que el ser humano emplea como una forma de expresión, generando sensibilidad en las personas que utilizan al mismo en su vida. El arte es el resultado de la expresión del punto de vista que tiene una sociedad en determinada época para interpretar el mundo.

Uno de los rasgos más importantes del arte es su capacidad para durar en el tiempo, permitiendo a generaciones posteriores o incluso a culturas posteriores conocer algo de la historia, las creencias, el lenguaje y/o las sensibilidades de la sociedad y la época en que fue creado. De este modo, el arte es también un elemento histórico.

Según (Aristóteles), arte es aquella producción humana realizada de manera consciente, siendo por tanto, fruto de su conocimiento. Siguiendo esa definición, se encuentra con que, tanto las “bellas artes” como la artesanía tendrá que estar dentro del mundo del arte.

El arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. (REA, s.f.)

Introducir el arte en los jóvenes, es darles una de las mejores herramientas para que puedan expresar sus emociones, ya sea como artistas o como espectadores, aportando con numerosas cosas buenas a su formación. Las adolescentes son los miembros principales en

la sociedad y hay que cultivar en valores, costumbres e ideales para que tengan claro quiénes son y qué riquezas pueden aportar como miembros activos de la sociedad.

El arte es una vía terapéutica para sanar trastornos psicológicos, tratar miedos, bloqueos personales, traumas del pasado entre muchos otros trastornos, o simplemente por la necesidad de explorar a través del desarrollo personal, de autoconocimiento y de expresión emocional. El arte es parte integral del desarrollo del ser humano. Enseñar a los adolescentes a pensar creativamente para, de esa manera, poder resolver problemas y enfrentar desafíos que se les presentan en sus vidas.

Así mismo, el arte promueve la autoestima en la persona y la seguridad interna para poder atravesar momentos difíciles en la vida y poder romper barreras y prejuicios en el camino hacia el triunfo personal.

La creatividad es una capacidad cognitiva que impregna la personalidad, surge en el ser humano principalmente como un método de subsistencia, es una forma de ser y de pensar, una forma diferente de procesar la información y transformar la realidad. La creatividad no es una capacidad innata, sino que se puede adquirir y desarrollar a través de diferentes estímulos, pero también los hay quien la bloquean.

Según Vigotsky (1998), la creatividad es la cumbre del deseo del artista, una abertura hacia los deseos y fantasías reprimidas, donde caben la neurosis o personalidades psicóticas. En tal punto se quiere expresar que la creatividad es un aspecto propio de los artistas, pero cabe recalcar que todas las personas son artistas, por qué plasman sus emociones o sentimientos incluso de una manera no notoria.

La creatividad se relaciona concisamente con el acto de crear. Para la ciencia siempre ha sido un elemento de profundo interés y desde que en el siglo XIX comienza a estudiarse con mayor rigor el funcionamiento del cerebro humano hasta el día de hoy, las teorías que hablan de la creatividad son numerosas. En la actualidad se acepta en el ámbito académico que el cerebro humano funciona de una manera muy particular: cada hemisferio hace su aporte para así poder desarrollar distintas cualidades, aprendizajes, acciones, estrategias de persistencia, etc.

Además, cabe mencionar que la creatividad, corresponde con una actividad cerebral que, aparte de retener y reproducir experiencias previas, elabora sobre la base de estos nuevos planteamientos.

Es la capacidad del ser humano de desarrollar actitudes artísticas apoyadas por su experiencia o juicio creativo para crear nuevos espacios estéticos. La creatividad no es patrimonio del arte, pero a través de contenidos pedagógicos se puede apoyar el potencial creativo en el ser humano, promoviendo actividades prácticas para fomentar la iniciativa del adolescente en su búsqueda a la perfección de la imagen y la construcción de la forma.

El arte debe estar presente en el adolescente como expresión de su vida cotidiana que le sirva para modelar su comportamiento, desarrollar la inteligencia para su trabajo creativo de las formas visuales con relación a la observación, curiosidad y su emotividad para así desarrollar su propio concepto. Desarrollar la creatividad y la inteligencia del niño a través del arte, es enseñarle a vencer sus temores expresar sus deseos, emociones, sus fantasías. En la actualidad, la creatividad encara ser tema obligatorio en todas las áreas, en las ciencias, tecnología y las humanidades. La creatividad es fundamental en los artistas.

La creatividad se manifiesta cuando el ser humano, por ejemplo, modifica su entorno, de acuerdo con su personalidad, en actos tan cotidianos como elegir la ropa que viste, el color de las cortinas de su habitación, la distribución de su casa o el tipo de lecturas que prefiere. Y, además, en actos trascendentes como escribir un poema, pintar un cuadro o en la invención científica. La creatividad se revela como una característica humana que construye, propone, crea y perfila al ser humano.

El ser humano es lo más importante en la creatividad, es por eso que se vuelve una actividad dinámica y el motor del desarrollo personal. Una persona creativa busca tener ideas originales de mayor alcance dentro del contexto a desarrollar, pretende lo impactante, considera los diferentes puntos de vista, evalúa y analiza en una perspectiva más amplia y acepta ideas u opiniones como niveles de complejidad; sin embargo, el desarrollo de estos niveles es influido por dos tipos de pensamiento. La creatividad no surge por casualidad, necesita las condiciones propicias para que las ideas creativas fluyan. La creatividad suele brotar en la penumbra de la imaginación, cuando uno hace consciente ese momento, mediante una respiración profunda, escuchando en silencio lo que ocurre. Las ideas más originales nacen del silencio. El silencio es la música más bella, la más poderosa y la más benefactora. Piensa en las cosas que ocurren en silencio. (Menchén, 2012)

La creatividad es inmanente al hombre; y se puede decir que es uno de los rasgos que lo diferencian y distinguen de los demás seres vivos, es por eso que la primera intención es

esa, el querer que los jóvenes se vuelvan seres creativos, que aporten creativamente en la sociedad.

Existen diferentes métodos que examinan y tratan de esquematizar el proceso de generación de ideas creativas. Uno de los procesos creativos es propuesto por Graham Wallas, Herreros (2015), mismo que divide el proceso creativo en cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación.

Durante la etapa de **preparación** se “indaga el problema en todas las direcciones” al tiempo que el pensador prepara el suelo mental para sembrar las semillas. Es la recolección de recursos intelectuales con los que se construyen ideas nuevas. Sigue a continuación un periodo de procesamiento inconsciente durante el cual no se realiza ningún esfuerzo directo sobre el problema que estamos abordando, mismo que es denominado proceso de **incubación**. Después de la incubación viene la etapa de la **iluminación**, ese destello de “percepción” que no puede originar voluntariamente el yo consciente y que el yo subliminal sólo puede favorecer una vez que han flotado libremente todos los elementos reunidos durante la preparación y tienen ahora la capacidad de iluminar una formación nueva. Y como última etapa está la verificación, que, al revés que la segunda y la tercera, comparte con la primera el esfuerzo consciente y deliberado para probar la validez de la idea y darle forma.

1.5 Comunicación, Asociación, síntesis e integración en la creatividad

Cuando se habla de comunicación creativa, se puede referir a cualquier tipo de comunicación, ya que el simple hecho de comunicar es un acto creativo, en tanto que, con las informaciones obtenidas se añade algo más ya sea consciente o inconscientemente a la información que se desea transmitir. Así lo menciona Forbury (2020), la creatividad es hacer algo distinto, hacerlo mejor que el resto y que esa manera de hacer las cosas se convierta en el estándar a partir de ese momento. Si se aplica esta definición a la comunicación, la creatividad sería comunicar algo distinto o utilizar un canal de comunicación distinto (o una combinación de ellos), hacerlo mejor que el resto, es decir, que determinado mensaje llegue al público objetivo y que el mismo lo recuerden, y que, a partir de ese momento, los competidores u otros sectores copien.

Hoy en día existen más oportunidades de ser creativos que antes, porque existen muchos canales y medios que hace poco más de una década, y porque cualquier persona

puede crear un mensaje original e impactante; además se puede añadir a todo esto que se puede lograr tener ideas que no cuestan nada.

El proceso de asociación refleja suficiente bien el significado de “síntesis” al hablar de creatividad. Asociar creativamente aproximadamente puede traducirse como hacer síntesis, como el surgimiento de algo nuevo a partir de otros elementos. Esta síntesis no sólo ocurre a un nivel cognitivo como aparenta ser. Esta síntesis ocurre en la totalidad de las personas o al menos en buena parte de ellas. Cuando una persona crea y se involucra en un trabajo creativo, no es sólo cognición, es conmoción, es decir tiene estados cognitivo - emocionales que conducen el proceso creativo, Penagos (2005). Pero además hay voluntad, disciplina, anticipación, flexibilidad, apertura, tenacidad. Es decir, hay una serie de variables consideradas emocionales, actitudinales, sociales, que bien pueden reflejar esa persona que se convierte en una especie de persona ideal de ser.

1.6 Entorno y Creatividad Escolar

La creatividad como un valor y un bien social representa una necesidad básica para un desarrollo exitoso y sano de la humanidad en el siglo XXI. (Klimenko, 2009). La educación enfrenta un reto de repensar su relación con la creatividad con el fin de crear nuevas estrategias didácticas y pedagógicas dirigidas a fomentar la capacidad creativa en los alumnos en todos los niveles desde el preescolar hasta la educación superior.

Dentro de la etapa escolar, los estudiantes se desarrollan en un ambiente diferente al que existe en sus hogares, lo hace que se desarrollen en un ambiente diferente, en tal punto se considera que la relación que generan con sus compañeros de aula es importante en el desarrollo de la creatividad, pues se vuelven personas interesadas en descubrir y de por medio crear nuevas cosas que les llama la atención. La creatividad es mucho más que una expresión artística, es tanto una habilidad, como un proceso. Además, es algo que puedes aprender y, al igual que cualquier otra habilidad, puedes mejorar en ella a través de la práctica.

Hablar de la creatividad y educación en el inicio de un nuevo siglo es expresar la esencia de este momento histórico en el desarrollo de la humanidad.

Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas integrales, flexibles, visionarias; personas amantes de los riesgos, y listas para afrontar los obstáculos,

que se les va presentando en su vida, tanto escolar, como cotidiana. Además de que educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación.

Una educación creativa parte de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana, y es el producto de un acontecer histórico social determinado. Al igual que implica el amor y las ganas de un cambio radical del mundo.

Para Mitjás (1993), la creatividad se expresa en diferentes niveles en función de la magnitud y significación de la transformación que el producto significa; desde niveles más elementales, hasta niveles incluso trascendentes a la humanidad.

Y la creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Se considera que estos 2 aspectos tienen una estrecha relación. El entorno escolar es muy importante para el desarrollo y plasmar la creatividad, los adolescentes pueden desarrollar y crear nuevas cosas dependiendo del ambiente que les brinde el entorno, que sea un ambiente acogedor, que les provoque motivación para realizar las actividades escolares y por supuesto el desarrollo progresivo de la creatividad.

Por tal motivo, el entorno escolar o doméstico tendrán una gran repercusión en la creatividad. Hay que fomentar las capacidades creativas, arriesgarse, si es necesario buscar el ambiente propicio. No tener miedo al equivocarse o al fracaso, que de hecho son aspectos que permiten analizar las cosas que no se está haciendo correctamente y lo importante es mejorar.

1.7 Enseñanza en las Artes

La educación a través de las artes tiene como intención fortalecer, por medio de las artes y la cultura, la adquisición de destrezas humanas generales, la formación de valores y la respuesta frente al estudio de áreas que no son necesariamente artísticas. Es por tal razón que es indispensable inculcar la disciplina desde edades muy tempranas.

Las artes se usan para propósitos formativos no relacionados con la apreciación, disfrute o aprendizaje de una disciplina artística. Por ejemplo, cuando se busca, a través de la creación literaria, fomentar valores para la buena convivencia; cuando se quiere desarrollar habilidades generales, como la creatividad; o cuando en la escuela se evalúa la comprensión lectora por medio de una obra teatral. (Rojas Durán, 2016).

La literatura se vuelve muy importante en el proceso de la enseñanza del arte, ya que como se sabe es una asignatura que camina de la mano con el arte, volviendo a la misma mucho más interesante y provocando más ganas de aprender ya que aumentan las maneras de generar un aprendizaje significativo y una mejor relación alumno – docente.

Organismos internacionales como la Unesco han manifestado las potencialidades de la educación artística en otros espacios, como el desarrollo de valores ciudadanos, la contribución a la igualdad de género, la apreciación de la diversidad, el discernimiento de la propia identidad cultural y la promoción del diálogo entre culturas, además de otros aspectos como las dimensiones terapéuticas que puede alcanzar una experiencia con el arte. (Ottone , 2016).

1.8 Teoría de la Creatividad

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Una educación creativa es una educación desarrolladora y auto realizadora, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos llenan de cualidades psicológicas para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

Para enseñar creativamente, hay que empezar por reconocer que cada persona tiene por dentro una creatividad escondida, que se desea explorarla y que se aspira que los adolescentes también la exploren.

El concepto de creatividad es difícil de definir, porque abarca gran variedad de aspectos y enfoques. Confluyen en este tema los cambios de concepción que ha sufrido el propio concepto de creatividad a lo largo de la historia, el hecho de que no se limite a ninguna disciplina en particular y la variedad de estudios sobre el tema desde distintos campos y corrientes. (Romo, 2000).

1.9 Vygotsky y la creatividad

Vygotsky es uno de los principales autores que hace énfasis en la creatividad como herramienta constitutiva del ser humano y como valor para el desarrollo de las artes, las

ciencias y las distintas objetividades del hombre. Considera a la misma como una función básica y constituyente de los seres humanos, mediante la cual conforma una descripción de sí mismo y del mundo a través del cual se vive.

Para (Vygotski), la creatividad era el resultado de una compleja actividad mental que va más allá del registro y reproducción de la información, porque el cerebro no solo es el órgano que conserva y reproduce experiencias anteriores, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de esa experiencia anterior las nuevas ideas y la nueva conducta.

Vygotsky, describió un ámbito en el cual es conciliable una idea de libertad con las determinaciones biológicas de la especie humana, por tanto, no cabe la más mínima opción de un “habitante” en el cuerpo. La imaginación y la creatividad son los rasgos fundamentales de la descripción.

1.11 La Literatura y el Arte Literario

Se puede considerar a la literatura como una forma de expresión artística, ya que al igual que la música o el teatro, poseen el mismo fin que es plasmar lo bello, pero haciendo uso de las palabras como instrumento. La literatura despierta la sensibilidad, la imaginación, esto porque abre los sentidos hacia otros mundos creados o por idearse, donde hay diversos modos de sentir, es el arte de la expresión intelectual y al mismo tiempo del lenguaje y arte de escribir. La palabra es el instrumento para crear belleza. Su manifestación es una obra o composición literaria.

La literatura, como creación artística a través de la palabra, se diferencia de cualquier escrito que tenga otras finalidades. Es el carácter estético del lenguaje lo que la hace especial. Es así que, la literatura es un arte que utiliza como medio de expresión el lenguaje verbal (las palabras) y tiene como finalidad producir emoción y reflexión, al construir una nueva realidad a partir de la ya existente. (Fundación Polar, 2018).

El Arte como resultado de un proceso complejo involucra la expresión simbólica de la realidad, mediante diferentes materias, a saber: Literatura, Música, Escultura, Pintura, Artes escénicas, Arquitectura y cine. Se considera la creatividad como un ingrediente fundamental en cualquier proceso constructivo de las artes; y la Literatura entendida como "el arte de la expresión por medio de la palabra", involucra también procesos creativos y,

por lo tanto, en esta propuesta se vincula el trinomio Literatura, Artes Plásticas y Creatividad, para ser considerado como necesidad en las propuestas didáctica de hoy.

El arte literario es el conjunto de las composiciones literarias escritas en un mismo país, periodo, genero, idioma, son las distintas manifestaciones clasificadas dentro del gran concepto de la literatura, Además, para entender esas manifestaciones, es necesario mencionar que la literatura se presenta en tres grandes géneros que contienen las diferentes obras literarias: épico, lírico y dramático.

La literatura desarrolla el pensamiento, el lenguaje se vuelve amplio y selecto, logrando transmitir varias ideas con suma claridad, ya que a través de la lectura el vocabulario se vuelve más extenso. El dibujo, la pintura o la construcción, constituyen un proceso complejo en el que el adolescente reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado (Arte Literario). En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, el adolescente nos da algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve.

1.12 Jakobson, la Literatura y el Arte

Roman Jakobson fue un lingüista y teórico ruso que en el siglo XX diferenció la literatura de otros discursos. Para ello destacó particularidades como la función poética del lenguaje y el estilo lingüístico empleado por el autor, quien hace uso o del verso o la prosa para deleitar al lector en su narración. Expuso las diferencias entre el lenguaje literario y el lenguaje común, no solo porque la función poética del lenguaje va más allá de emitir un mensaje, también busca afectar de diferentes maneras al receptor, por tanto, la literatura resulta una obra de arte. En este sentido se considera que una obra es literatura a medida que se aleja del lenguaje diario, rompe y transforma los esquemas tradicionales para expresar o exponer diversas situaciones reales o ficticias. (Morales , 2018).

La literatura es una expresión artística que hace uso de la palabra como una las principales herramientas de trabajo, más allá de la creatividad, originalidad o inspiración del autor. Además, se caracteriza, principalmente, por la habilidad que posee el autor para describir y exponer hechos reales o ficticios cargados de sensaciones, emociones, personajes, espacios, imágenes, entre otros.

1.13 Guía Didáctica

Se denomina como guía didáctica a la herramienta digital o impresa que constituye una herramienta para el aprendizaje a través del cual se puntualiza la acción del docente y los estudiantes dentro del proceso educativo, de forma planificada y organizada, brindando información técnica a los mismos, y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo. (García, 2015).

Las guías didácticas no poseen una estructura para su elaboración, solamente se debe tomar en cuenta que exista una organización adecuada de inicio, desarrollo y conclusión, de acuerdo con el contenido que se realice, será la organización que finalmente se obtenga como producto final.

Por su extensión, las guías pueden organizar una tarea docente, una clase con varias tareas, una unidad, un curso, disciplinas integradoras, por tanto, puede considerarse una guía o un sistema de guías didácticas. La estructura funcional de las guías didácticas es variada, dado factores contextuales como, características y nivel de desarrollo de los estudiantes, preparación del docente en el área de conocimiento y la didáctica, entre otros.

Es importante mencionar que el planteamiento de la elaboración de una guía didáctica surge por la necesidad de generar nuevas formas de enseñanza – aprendizaje del arte, tomando en cuenta que la misma será planteada juntamente con la Literatura, disciplina que abarca mucho el arte.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Metodología General

El presente trabajo de investigación está enfocado a resolver problemas que son evidentes en un aula de clases.

Por su naturaleza, es una investigación exploratoria, la misma que ayudará a realizar un acercamiento a fenómenos novedosos.

Para (Rus Arias, 2020), la investigación exploratoria goza de gran flexibilidad y carece de una estructura predeterminada. Además, su objetivo principal es aproximar al investigador al objeto de estudio. Así, le aportará información relevante para plantear las hipótesis que se utilizarán después.

En definitiva, los objetivos principales de la investigación exploratoria son la identificación del entorno o situación, obtener una hipótesis inicial de la investigación y que lo obtenido sirva de aporte para futuras investigaciones.

En base a los objetivos expuesto, será una investigación de carácter interpretativo, indagatoria y evaluativa.

Según (Dinarte, 2011), la metodología indagatoria busca aprendizajes significativos en el desarrollo cognitivo del estudiantado. Con la finalidad de desafiar procesos donde el aprender a aprender, sean la consigna, se plantean situaciones de aprendizaje constructivistas en la medida en que a los estudiantes se les brinde el espacio de aprender haciendo, se les entrene para que reflexionen sobre sus propios aprendizajes y puedan integrar en sus análisis una serie de elementos que le faciliten luego recordar y evocar esos conocimientos.

En relación al planteamiento del problema, es una investigación descriptiva, porque se encarga de detallar las características de la realidad a estudiar con el fin de comprenderla de manera más exacta.

Para (Mejía, 2020), procura brindar información de gran importancia en cuanto a la situación de la población que se realiza el estudio. Como dice su propio nombre, esta forma de investigar “describe”, no explica.

2.2 Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación

2.2.1 Tipo de investigación

El presente trabajo ejecutado “Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del arte desde la literatura en los estudiantes de 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra” en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura” tiene su base en la ciencia aplicada debido a que se desea investigar y describir la metodología utilizada en la enseñanza activa de Educación Cultural y Artística.

Para Tamayo (2002), la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente”.

Al respecto, Sabino (1992), la investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos. Según lo comentado, se puede concluir que el tipo de investigación descriptiva se trata de una investigación que versa sobre aspectos muy puntuales de la realidad.

2.2.2 Nivel de la investigación

El nivel o alcance de investigación con relación a la profundidad con que se aborda el objeto de investigación es descriptivo, ya que implica describir fenómenos que se van a analizar. Adicional a ello, Méndez (2003), indica que la investigación descriptiva utiliza criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura de los fenómenos en estudio, además ayuda a establecer comportamientos concretos mediante el manejo de técnicas específicas de recolección de información. Integrado a esto, Ramos (2017), el diseño descriptivo busca caracterizar, exponer, describir, presentar o identificar aspectos propios de una determinada variable, por ejemplo, expresar en forma de porcentajes el número de participantes que presentan la característica de interés en el estudio.

Además, es considerado un estudio relacional, dado que es la capacidad para pensar y actuar de conformidad con principios y criterios en procura de los objetivos, solo se predica en correspondencia con las ciencias de modo particular.

Finalmente, por el periodo en el que se realiza la investigación es considerado transversal, se entiende como un tipo de investigación observacional que analiza datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población de 200 estudiantes y 8 docentes, para posteriormente determinar una muestra de 50 estudiantes y 3 docentes.

2.2.3 Diseño de la investigación

La investigación fue de diseño no experimental, este diseño se realiza a los estudiantes de primero de bachillerato. La variable dependiente es la lúdica y la independiente la creatividad. Por ello, en este diseño lo que se buscó es observar los fenómenos o acontecimientos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

En un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes.

2.2.4 Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplica es cualitativo, dado que se recolecta de datos mediante entrevistas y observación para determinar la aplicación de la lúdica en la enseñanza del arte. Se lo considera como una herramienta multimetódica, mismo que implica un enfoque interpretativo y naturalista hacia el objeto de estudio. La investigación cualitativa implica el uso y almacenada variedad de materiales como entrevistas, experiencias personales, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos, que describen la rutina y las situaciones problemáticas existentes.

2.3 Técnica e instrumentos de investigación

La técnica a utilizar es la observación, por el hecho de que es considerado un elemento fundamental en una investigación, misma que será directa, utilizando los eventos anteriores que corresponden a prácticas pre-profesionales y ocasiones directas con los estudiantes de instituciones educativas.

Adicional, como instrumento de investigación es necesaria la guía de observación, siendo lo que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente

es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno.

2.4 Población de estudio, tamaño y selección de la muestra

La población según Franco (2014), es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones, la totalidad de elemento o individuos que tiene ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia”.

Al respecto, Arias F. (2006), definió que la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio.

La población destinada para este estudio son los docentes que imparten la materia de educación cultural y artística, y estudiantes de 1ro de Bachillerato específicamente en la Unidad Educativa “Ibarra”, datos que son utilizados para buscar una posible solución a la problemática planteada.

2.4.1 Tamaño de muestra

Con relación a la muestra, Sampieri Hernández, Collado, & Lucio (2014), señalan que a partir de la población cuantificada para una investigación se determina la muestra. La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población”. Dado que el tamaño de la población es un número manejable no es necesario aplicar formulas sino aplicar el estudio a la totalidad de la población.

$$n = \frac{(z^2 \times N \times p \times q)}{e^2(N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

Siendo:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población

p = Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q = Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

Z= Nivel de confianza deseada

e = Nivel de error dispuesto a cometer

2.4.2 Selección de muestra

En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. Hernández (2017). Para la selección de la muestra se aplica un muestreo por conveniencia, utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular. Otzel & Manterola (2017). Los aspectos considerados para tomar una muestra de 50 estudiante son: estudiantes con desempeño medio, mientras que para los 3 docentes es: cantidad de docentes de artística que dictan clases en el área del bachillerato.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

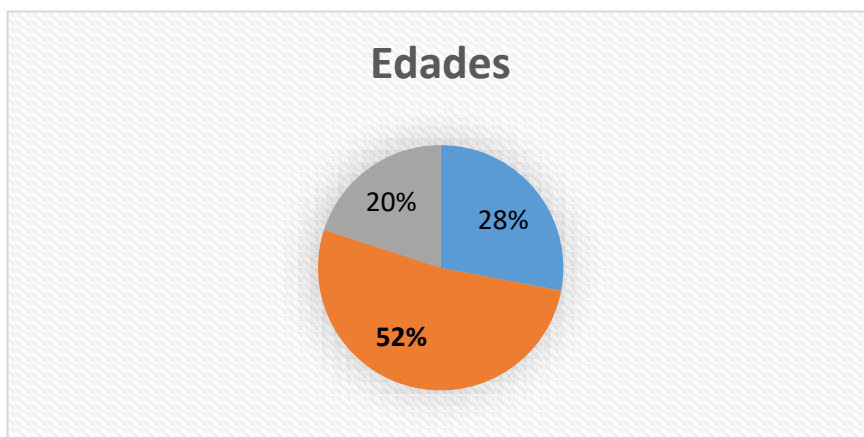
3. Guía de Observación

Pregunta. Edad del observado

Tabla 1. Edad del observado

Edades	Frecuencia	%
14	14	28%
15	26	52%
16	10	20%
Total	50	100%

Figura 1. Edad del observado



Interpretación

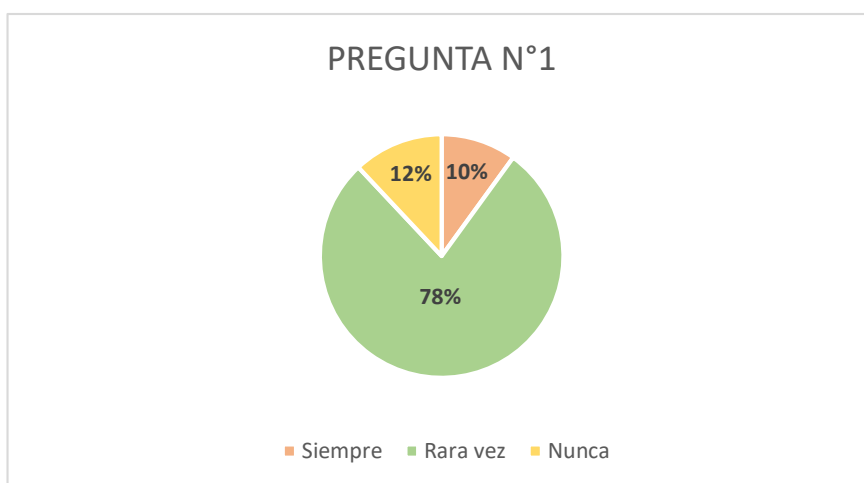
En los resultados obtenidos se pudo identificar que gran parte de los estudiantes observados se encuentran en una edad de 15 años, lo cual demuestra que la investigación está realizada con la población indicada.

Pregunta N° 1: ¿Considera que las clases de Educación Cultural y Artística son dinámicas?

Tabla 2. *¿Considera que las clases de Educación Cultural y Artística son dinámicas?*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	5	10%
Rara vez	39	78%
Nunca	6	12%
Total	50	100%

Figura 2. *Gráfico pregunta 1*



Interpretación

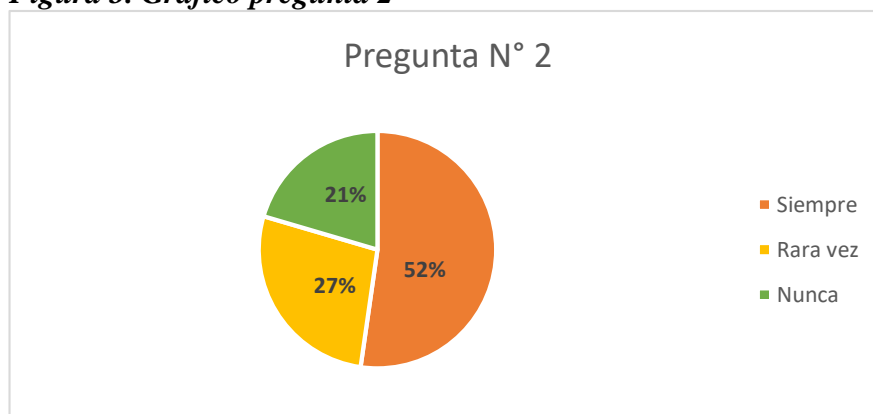
Como se puede ver en la figura 2, un número muy notorio de estudiantes manifiestas que rara vez sus clases de Eca son dinámicas, lo que significa que existen fallos que ellos claramente los asimilan, desencadenando falta de interés por aprender la materia y por ende no obteniendo el nivel de aprendizaje deseado.

Pregunta N° 2: ¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?

Tabla 3. *¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?*

Alternativas	F	%
Siempre	23	52%
Rara vez	12	27%
Nunca	9	20%
Total	44	100%

Figura 3. *Gráfico pregunta 2*



Interpretación

La tabla 3 indica que un notable grupo de estudiantes manifestaron que el docente siempre alcanza sus expectativas de conocimiento, esto indica que a pesar de que las clases de ECA no son dinámicas, el docente tiene estrategias para que los estudiantes adquieran un conocimiento significativo.

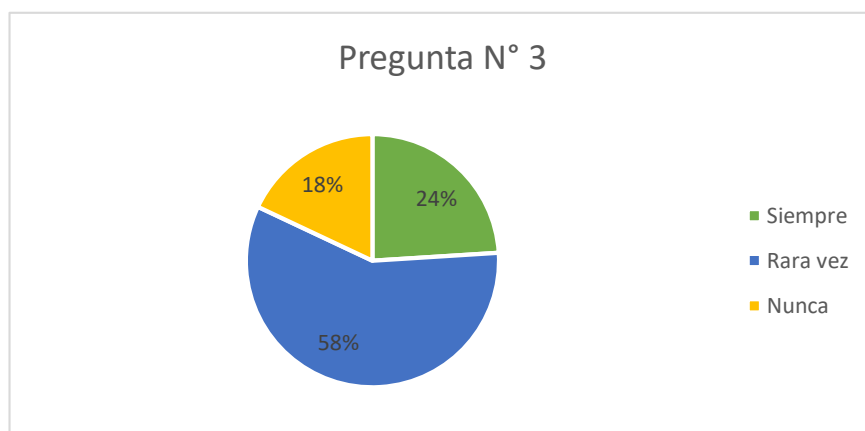
Pregunta N° 3: *¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?*

Tabla N° 4. ¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	12	24%
Rara vez	29	58%
Nunca	9	18%
Total	50	100%

Figura 4.

Gráfico pregunta 3



Interpretación

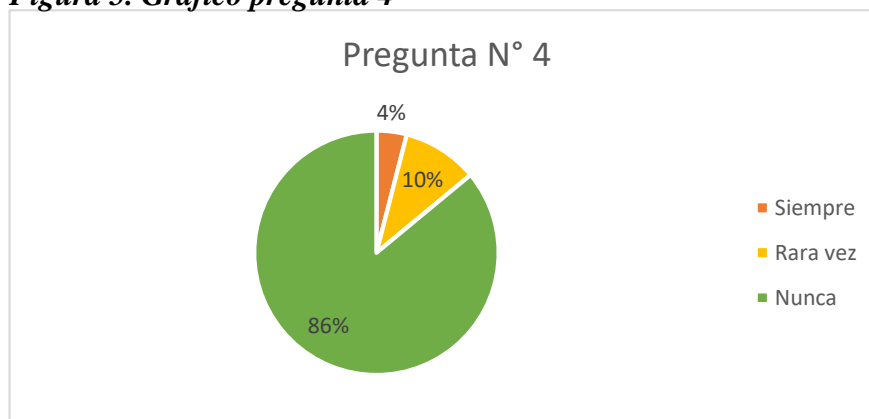
Como se puede ver en la figura 4, los estudiantes en su gran mayoría aseguran que el docente de la asignatura si alcanza con sus expectativas, siendo este un resultado muy favorable para los propios estudiantes, puesto que así no existe cantidad de desconocimiento de los temas que abarcan la educación cultural y artística.

Pregunta N° 4: ¿Alguna vez el docente utilizó algunas herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas?

Tabla N° 5. ¿Alguna vez el docente utilizó algunas herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas?

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	4%
Rara vez	5	10%
Nunca	43	86%
Total	50	100%

Figura 5. Gráfico pregunta 4



Interpretación

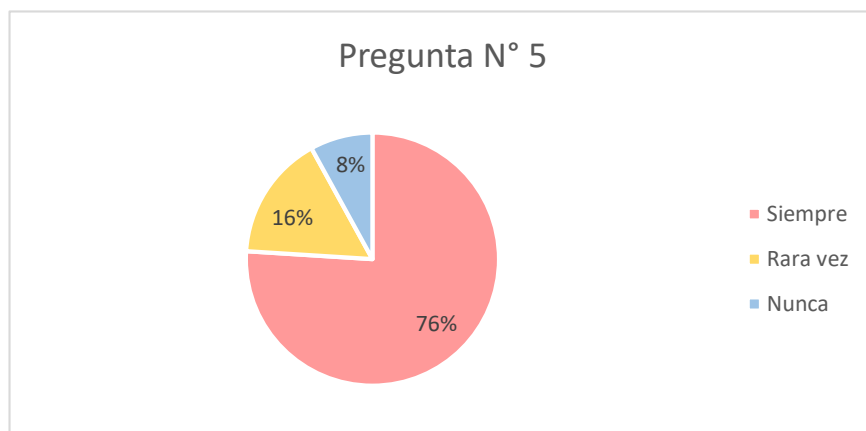
Se logró determinar que un alto nivel de estudiantes responde a que el docente nunca utiliza herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas, siendo un problema muy significativo, ya que no existe interacción con las diferentes asignaturas que el estudiante recibe dentro de su educación.

Pregunta N° 5: ¿Durante las clases de ECA, el docente es innovador y logra captar su atención?

Tabla N° 6. ¿Durante las clases de ECA, el docente es innovador y logra captar su atención?

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	38	76%
Rara vez	8	16%
Nunca	4	8%
Total	50	100%

Figura 6. Gráfico pregunta 5



Interpretación

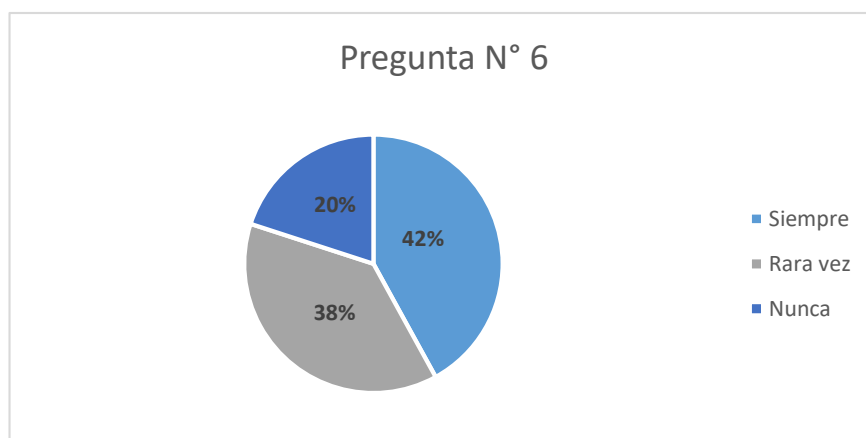
Como se puede observar, en su gran mayoría los estudiantes manifiestan que el docente siempre se muestra innovador y logra captar la atención de sus estudiantes, esto es muy importante ya que los jóvenes se sienten motivados y con muchas ganas de aprender más de determinados temas y así mismo generan un ambiente muy interesante en el aula de clase.

Pregunta N° 6: Usted como estudiante, ¿se siente motivado en aprender la materia como actualmente imparte su docente?

Tabla N° 7. Usted como estudiante, ¿se siente motivado en aprender la materia como actualmente imparte su docente?

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	21	42%
Rara vez	19	38%
Nunca	10	20%
Total	50	100%

Figura 7. Gráfico pregunta 6



Interpretación

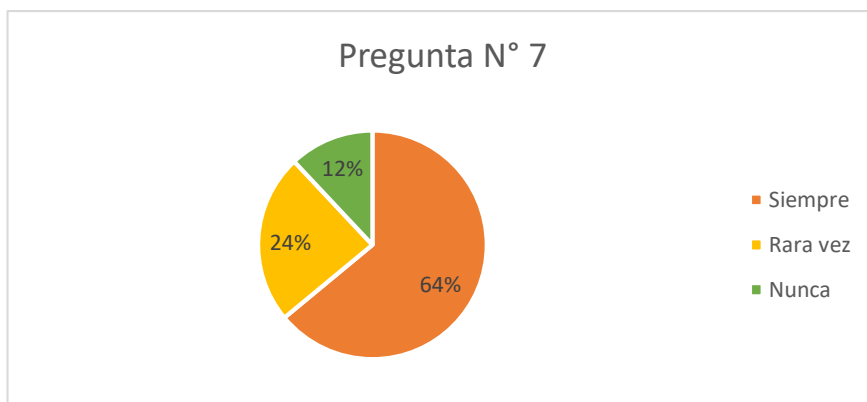
A través de los resultados obtenidos, se puede determinar que existen resultados cercanos, es decir algunos estudiantes se sienten motivados en aprender la materia como actualmente el docente las dirige, así como también otros sienten motivación por diversas ocasiones, esto indica que existe algún tipo de falencia que presenta el docente y lo ideal sería erradicar esa situación y que todos los estudiantes se sientan motivados por como su docente enseña la materia.

Pregunta N° 7: ¿Las clases que actualmente imparte el docente de ECA, permite la interacción entre todos sus compañeros?

Tabla N° 8. ¿Las clases que actualmente imparte el docente de ECA, permite la interacción entre todos sus compañeros?

Alternativas	F	%
Siempre	32	64%
Rara vez	12	24%
Nunca	6	12%
Total	50	100%

Figura 8. Gráfico pregunta 7



Interpretación

Por medio de los resultados obtenidos, la gran mayoría de los estudiantes observados manifiestan que las clases de educación cultural y artística siempre permiten la interacción entre los que conforman el aula de clases, esto significa que, aunque existen condiciones negativas, el docente si busca herramientas o métodos que ayuden en el ambiente escolar y los estudiantes se muestren más cómodos al momento de aprender la materia.

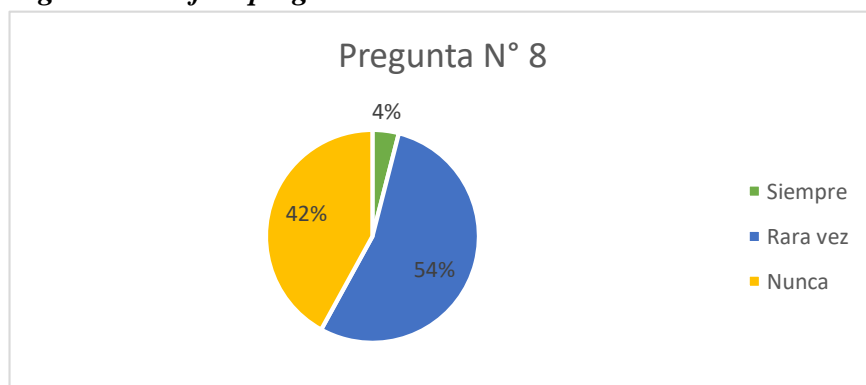
Pregunta N° 8: ¿El docente utiliza guías diferentes a las establecidas por la Institución Educativa o Ministerio de Educación para impartir sus clases?

Tabla N° 9

¿El docente utiliza guías diferentes a las establecidas por la IE o Ministerio de Educación para impartir sus clases?

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	4%
Rara vez	27	54%
Nunca	21	42%
Total	50	100%

Figura 9. Gráfico pregunta 8



Interpretación

En los resultados obtenidos se puede evidenciar que, rara vez el docente utiliza herramientas diferentes a las establecidas por las diferentes autoridades, de cierta manera que los estudiantes y el docente está acostumbrados a usar el material tradicional y no existe conocimiento mayor o diferente al habitual.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.Tema:

Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del Arte desde la Literatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”

4.1 Institución: Unidad Educativa “Ibarra”

4.2. Tipo: Fiscal

4.3 Ubicación: Av. Mariano Acosta, Ibarra

4.4. Beneficiarios:

Docentes

Estudiantes

Padres de familia

4.5 Responsables:

Investigadora: Patricia Elizabeth Armas García: autora de la propuesta

Tutor: MSc. Marcelo Cervantes Buitrón

4.6 Presentación

La presente guía como instrumento para el aprendizaje del arte por medio de la literatura, pretende interactuar con las nuevas generaciones de jóvenes, pretendiendo facilitar y mejorar la calidad de aprendizaje en cuanto a diversos aspectos que conlleva la educación artística.

La relación que existe entre el arte y la literatura es muy importante, puesto que conllevan muchos aspectos importantes dentro de la educación.

Esta propuesta está basada en generar un enfoque lúdico, con el fin de crear un espacio idóneo dentro de las clases de Educación Cultural y Artística, además de que pretende atender las necesidades de los estudiantes en la construcción de un aprendizaje equilibrado y diferente al que se ha venido desarrollando hasta la actualidad.

En el aula de clases, al aplicar el aprendizaje lúdico, ayudará a despertar y rescatar el interés de los jóvenes en un tema determinado, favoreciendo así a su aprendizaje.

A través de esta propuesta y estrategia se pretende que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo y lleguen a ser capaces de tomar decisiones adecuadas para el bien propio y puedan interactuar de mejor manera con la sociedad, aportando positivamente.

4.7 Justificación

El planteamiento de esta propuesta es de gran importancia para los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística en 1ro de bachillerato, porque mediante una guía didáctica podría mejorar la manera de dirigir una clase, mejorando la metodología y ayudando así a los estudiantes a lograr un aprendizaje más significativo y beneficioso.

Mejorando su predisposición hacia las artes, incrementando su conocimiento y relación que tiene la asignatura con la literatura y demás aspectos que no han sido tomados en cuenta por parte de los docentes al momento de dictar una clase.

La importancia del aprendizaje lúdico como forma de aprendizaje del arte no solamente es útil en el aspecto académico, sino también, en la sociedad, como medio de conocimiento y de incluir nuevas formas de aprendizaje para presentes y futuras generaciones.

Con la presente guía didáctica se pretende reducir las dificultades que suelen generarse al momento de aprender algún tema en específico.

Se considera que la propuesta es factible porque se cuenta con el apoyo del docente tutor, además de que se cuenta con los recursos y la capacidad para elaborar la guía didáctica.

4.8 Objetivos

4.8.1 Objetivo General:

- Integrar la Literatura en las clases de Educación Cultural y Artística por medio de la creatividad, para generar nuevas estrategias de aprendizaje.

4.8.2 Objetivos Específicos:

- Desarrollar una guía de apoyo para que el estudiante pueda asimilar contenidos concretos del área.
- Estimular el interés del estudiante por la asignatura, para captar su atención y lograr un aprendizaje significativo.

- Construir diversas actividades que ayuden a despertar la creatividad de los estudiantes de primero de bachillerato, para lograr mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

4.9 Análisis de Factibilidad

Una vez que se analiza la predisposición que existe por parte de las autoridades, docentes y demás, se concluye que la realización de la propuesta es posible y se dispone de los siguientes recursos:

4.9.1 Factibilidad Operativa:

La guía se desarrollará con los docentes de la asignatura de Educación cultural y Artística de la Unidad Educativa “Ibarra” y con el docente tutor de la Universidad Técnica del Norte, quienes aportarán para la realización de la misma de acuerdo a su experiencia.

4.9.2 Factibilidad Técnica:

La institución cuenta con una infraestructura adecuada en el caso de requerir espacio para la aplicación de alguna actividad de la guía didáctica en el ambiente educativo.

4.9.3 Factibilidad Económica:

El recurso económico de la investigadora será posible desarrollar la guía didáctica, para la Unidad Educativa “Ibarra”.

4.10 Formato de la Guía Didáctica

Características:

La guía está elaborada en un formato A5, mismo que tiene las dimensiones de 14,8 x 21 cm. Se opta porque sea de este tamaño para que exista una buena forma de manipulación y pretendiendo que no use mucho espacio.

El tipo de letra utilizado es Times New Roman, número 12. Los títulos se escriben en **negrita** para resaltar.

La guía consta de una portada en la cual está el nombre de la Universidad, carrera y el título del trabajo de titulación. Posteriormente está el índice de contenidos, en el que se detalla lo que contiene la guía.

A continuación, se encuentra una presentación de la guía, así mismo, una justificación en lo cual describe la importancia de la guía en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de 1ro de Bachillerato.

Adicional, se plantea un objetivo general y cuatro específicos, mismos que están direccionados hacia la guía didáctica.

El diseño de la guía está realizado en la aplicación de diseño editorial Adobe Indesign, en el formato mencionado anteriormente, los colores representativos de la universidad sobresalen en el diseño como son el rojo y blanco.

4.11 Estructura

La guía está elaborada con la siguiente estructura:

4.11.1 Título: Es la parte donde está el nombre del tema, los mismos que están planteados desde lo más fácil hasta lo más complejo, además de que son escogidos de acuerdo a los contenidos que se imparten en el nivel de educación antes mencionado, haciendo una fusión entre el arte y la literatura.

4.11.2 Imagen: Luego del tema, está una imagen que haga énfasis con el tema que se va a desarrollar.

4.11.3 Definición: En este apartado, se describe una corta definición de los dos temas fusionados, con el fin de realizar un acercamiento al contenido.

4.11.4 Objetivo: El objetivo se plantea en base al tema y lo que se intenta lograr luego de desarrollar.

4.11.5 Contenido: Para el desarrollo se explica lo principal de cada tema, colocando las características en diferentes organizadores gráficos.

Los organizadores gráficos están elaborados con información necesaria e importante para el estudiante, con el fin de que capten de que trata y no saturar de información. Para esto se utiliza colores pasteles, mismos que tienen una saturación baja y provocan calma.

Posterior a la información, se presenta un ejemplo de lo que trata cada tema, procurando que sea pequeño y entendible para los jóvenes.

4.11.6 Actividad: Al finalizar la explicación de cada tema, se encuentra una actividad lúdica que está planteada haciendo relación a la fusión de los temas. La dificultad de las actividades es intermedia, evitando que el estudiante presente inconvenientes en realizar.

4.11.7 Evaluación: Al finalizar cada tema, se encuentra una evaluación con criterio de desempeño para ser evaluada por los estudiantes de acuerdo a su nivel de conocimiento alcanzado y si se ha logrado el objetivo planteado.

4.12 Desarrollo de la Guía Didáctica

Tema 1: ARTE Y POESÍA

Definición: La poesía es uno de los principales géneros literarios y quizá el más libre en cuanto a cualidades estéticas. Se considera que escribir es el arte primario, que con el pasar de los años ha ido evolucionando y perfeccionándose.

Objetivo: Conocer la relación que existe entre el arte y la poesía y construir nuevas maneras de aprender estas 2 manifestaciones artísticas.

Relación entre Arte y Poesía

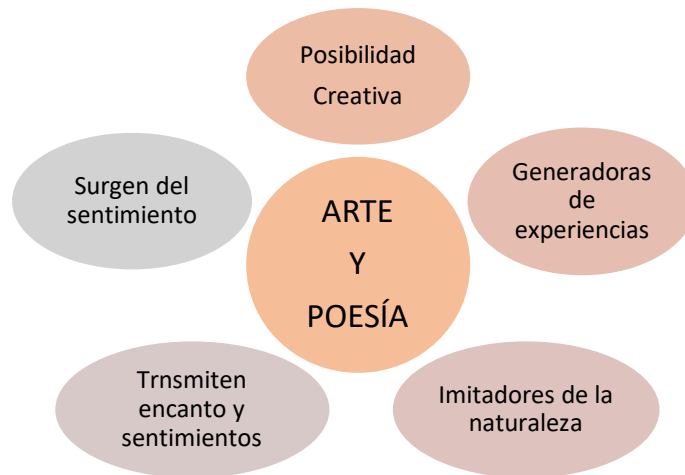


Figura 10. Relación arte y Poesía

El Acróstico

Un acróstico es un tipo de poema o composición poética, escrito en verso o en prosa, cuyas **letras iniciales, medias o finales de cada línea, al leerse de manera vertical, forman una palabra o expresión**

Figura 11. Acróstico

Ejemplo:

Acróstico con la palabra ARTE

Aquel que tiene un porqué para vivir,
Relucida habita el umbral de la vida
Totalmente llena de positivismo,
El alma más fuerte y mejor constituida.

Actividad:

- **Construir un acróstico con la palabra POESÍA**

Evaluación:

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	+50%	+50%
¿Identifico la relación entre Arte y Poesía?		
¿He utilizado el acróstico durante una clase de Educación Cultural y Artística?		

Tema 2: ARTES VISUALES

Definición: Son una manifestación artística, expresiva y de percepción visual, en la cual una persona crea o recrea mundo naturales o fantásticos.

Objetivo: Construir una nueva estrategia de inmiscuir a las artes con la literatura, mediante la elaboración de caligramas.

Los Caligramas

LOS CALIGRAMAS

Un **caligrama** es un texto, a veces una simple frase o palabra, habitualmente poético en el que se utiliza la disposición de las palabras, la tipografía o la caligrafía para procurar representar el contenido de un poema.

En los caligramas, el poema dibuja un objeto relacionado al tema principal de este.

Figura 12. Caligramas

Recuerda:

En la modernidad, **los caligramas** se dieron con las vanguardias que averiguaban la ruptura y el descubrimiento a principios del siglo XX y, específicamente, con el cubismo literario y los posteriores creacionismo y ultraísmo.

Figura 13. Recuerda (caligramas)

Ejemplo de caligrama:



Figura 14. Ejemplo caligramas

Como observamos en la anterior imagen, representa un caligrama, el cual está escrito dando la forma de una mariposa, que hace relación al nombre del poema que se titula “Mariposa de Madera” de la autora Sol Silvestre.

Actividades:

- Realizar un caligrama con el siguiente fragmento de una poesía:

A LAS ESTRELLAS

Reina el silencio: fúlgidas en tanto,
luces de amor, purísimas **estrellas**,
de la noche feliz lámparas bellas,
Bordais con oro su enlutado manto.

Estrellas, cuya luz modesta y pura,
del mar duplica el azulado espejo,
si a compasión os mueve la amargura.

Del intenso penar, porque me quejo,
¿Cómo para aclarar mi noche oscura
no tenéis ¡ay! ni un pálido reflejo?

Evaluación

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	+50%	+50%
¿Identifico que es un caligrama y cuál es su uso?		
¿Alguna vez realicé un caligrama a partir de un fragmento de un poema?		

Tema 3: CRUCIGRAMAS Y ARTISTAS FAMOSOS

Definición: Los crucigramas son juegos de palabras, tradicionalmente escritos. Consisten en una cuadrícula donde se colocan una serie de palabras en orden horizontal y vertical, cruzadas entre sí.

En la historia del arte, hay muchos pintores increíbles, pero hay algunos que simplemente destacan sobre el resto y han creado un legado que ha trascendido el tiempo.

Objetivo: Emplear los crucigramas en el aprendizaje de datos importantes de artistas famosos que han marcado la historia con su amplia trayectoria artística.

Los Crucigramas

Es un **juego** o **pasatiempo** que consiste en **completar los huecos** de un **dibujo** con letras.

El origen de los crucigramas **data del siglo I**. El primer crucigrama fue hallado en las ruinas de Pompeya y se conoce como **cuadrado sator**.

Estos pasatiempos suelen recomendarse para aquellas personas que tienen facilidad para olvidar las cosas puesto que mantiene su mente despierta.

Figura 15. Crucigramas

Ejemplo:

1	2	3	4	5	HORIZONTAL	VERTICAL
L	E	N	I	N	1 Predecesor de Stalin.	Tela fuerte para velas de navío (pl)
6	O	C	A	S	6 Punta del Sol.	2 Escritor de la novela 'El nombre de la rosa'.
7	N	O	T	A	7 Se dan cuenta y apuntan las observaciones.	3 Ciudad de nacimiento de una persona.
A		A		E	8 "Marco Antonio...", cantante mexicano.	4 Así, haciendo el pino.
8	S	O	L	I		5 Juego de manos "Pares o...".

Figura 16. Ejemplo de crucigramas

Como se observa en el anterior crucigrama, al lado derecho se muestran las preguntas que se deben completar en el crucigrama, haciendo coincidir tanto de manera horizontal como vertical.

Artistas famosos

MICHELANGELO MERISI DA CARAVAGGIO

Mejor conocido como Caravaggio. Fue un pintor italiano del periodo barroco.



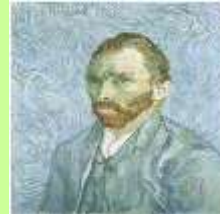
MIGUEL ÁNGEL

Este famoso pintor italiano renacentista siempre será recordado por pintar una obra maestra al fresco en la Capilla Sixtina del Vaticano.



VINCENT VAN GOGH

Este famoso pintor postimpresionista, mundialmente conocido en la actualidad, no alcanzó la fama y el reconocimiento hasta después de su muerte.



PABLO PICASSO

Pintor y escultor español creador junto a Braque del *cubismo* , uno de los movimientos con mayor influencia en la historia del arte.



LEONARDO DA VINCI

Es el pintor más famoso del mundo. El artista italiano destacó en muchas facetas más por su curiosidad e inventiva. Entre sus obras más famosas están La Gioconda y la Última Cena.



OSWALDO GUAYASAMÍN

Fue hijo de padre indígena y madre mestiza. Con un estilo expresionista, sus lienzos presentaron las injusticias y el dolor que enfrentó la humanidad en el siglo XX



Figura 17. Artistas famosos reconocidos

Estos son algunos artistas que con sus grandes obras han marcado la historia y su legado sigue vivo por las grandes obras que han creado.

Actividad

- Realizar el siguiente crucigrama, con la anterior información.

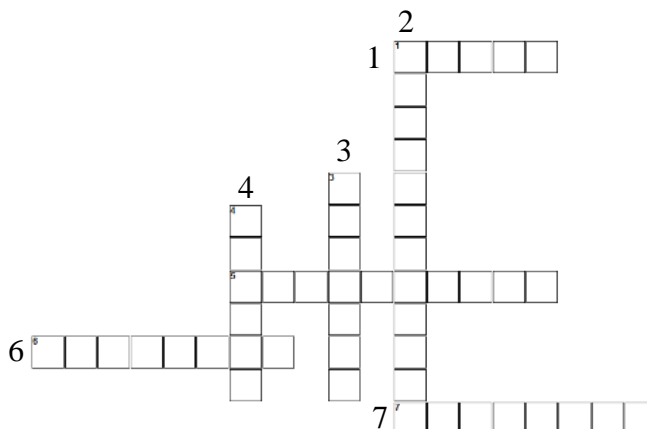


Figura 18. Crucigrama para actividad

HORIZONTALES	VERTICALES
1. ¿Leonardo Da Vinci es el artista más famoso del?	2.¿Quién pintó la Capilla Sixtina del Vaticano?
5. ¿Quién fue el artista italiano del periodo Barroco?	3.¿Quién fue un pintor y escultor Español?
6. ¿El padre de Guayasamín era?	4.¿Qué artista alcanzó la fama después de su muerte?
7. ¿Quién pintó la Ultima Cena?	

Evaluación

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	+50%	+50%
¿Conocía a estos artistas importantes y su historia?		
¿Considera que esta actividad lúdica ayuda al aprendizaje?		

Tema 4: LEYENDAS Y EL COMIC

Definición: Una leyenda es una narración de hechos naturales o sobrenaturales, que se transmiten de generación en generación de forma oral o escrita.

Mientras que el cómic es una serie de dibujos que constituyen un relato, con o sin texto.

Objetivo: Relacionar la función que cumplen tanto las leyendas como los cómics y fusionar para construir algo diferente y divertido.

Las Leyendas

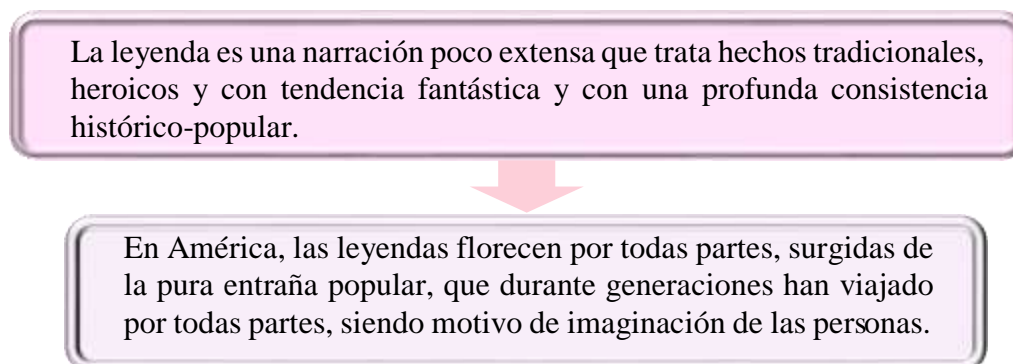


Figura 19. Las leyendas

En Imbabura existen muchas leyendas, algunas son contadas con frecuencia, cada una con su magia y encanto, por lo cual se vuelven muy interesantes y entretenidas al ser contadas o escuchadas.

Algunas de ellas son:

- Las Piedras del Tahuando
- La Caja Ronca
- La Ventana del Imbabura
- Taita Imbabura Andariego y Romántico
- La Leyenda de la Gringa Loca de Cotacachi

El Comic

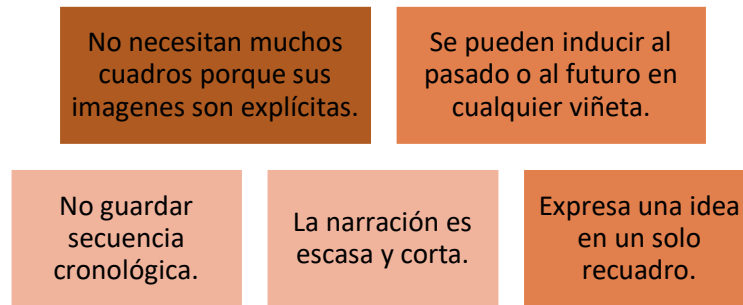


Figura 20. El cómic

Actividad

- **Leer el siguiente fragmento de la Leyenda “El Lechero y la Laguna de San Pablo”.**

EL LECHERO Y LA LAGUNA DE SAN PABLO

Hace muchos años atrás, los campos alrededor del Imbabura se habían secado, no llovía desde hace algún tiempo, el maíz se estaba secando, los indígenas de la zona se reunieron a discutir la situación y concluyeron que el Taita Imbabura estaba enojado.

Para quitarle el enojo decidieron sacrificar a Nina Packcha, la joven más bella del pueblo. Pero ella estaba enamorada de Gualtalquí, un joven de su comarca, los dos huyeron al saber la decisión de los caciques, pero el pueblo logró capturarlos y el Taita Imbabura al ver el espanto de aquel crimen que el pueblo quería hacer con la pareja escogió a Nina y la convirtió en una enorme laguna (San Pablo) y a su novio le convirtió en un árbol a las orillas del lago que se llamó El Lechero. Con esto el Taita Imbabura inmortalizó el amor de la pareja con estos eternos seres de la naturaleza.

- **Vuelva a leer la leyenda y realice un cómic acerca de la misma, narrando de forma clara.**

Evaluación

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	+50%	+50%
¿Reconozco el origen de las Leyendas y su importancia?		
¿Anteriormente he realizado comics de algún tema o asignatura?		

Tema 5: EL RETRATO ESCRITO Y LA ILUSTRACIÓN

Definición: El retrato es **la representación de las características de una persona**, cuyo propósito es crear el aspecto físico y la personalidad del sujeto retratado.

La ilustración, por su parte, es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que expone, explica, ilumina, visualmente representa, o sencillamente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario.

Objetivo: Producir diferentes textos narrativos organizando hechos y acciones y acompañarlos con ilustraciones, de tal manera que se vuelvan entretenidos.

El retrato escrito

CARACTERÍSTICAS
Utilizan los rasgos físicos y la personalidad para realizar la descripción.
La intención es reproducir con la mayor exactitud posible el aspecto físico y la personalidad del sujeto retratado.
En la literatura, el retrato escrito de un personaje se utiliza para hacerlo presente y más cercano para el lector.
Es un texto descriptivo en el que el autor puede centrarse en una parte del cuerpo, en una posición o hacer un retrato de cuerpo entero.

Figura 21. El retrato escrito

Ejemplo:

RETRATO DE LA ABUELA

Sus ojos brillantes, verdes como las esmeraldas; pelo lacio y sedoso, dorado como el oro. Su piel blanca como porcelana. Con unos labios delgados como los pétalos de un radiante rosa.

Es paciente con sus nietos, los escucha, los aconseja y siempre tiene una sonrisa de oreja a oreja. Es una abuela consentidora, amorosa, serena, y pacífica como un lago.

Es una persona golosa, le encantan los chocolates. Siempre está feliz y orgullosa de todos sus éxitos

Ella ha sido una mujer fuerte y luchadora en todos los aspectos de su vida. Ella es mi ejemplo a seguir.

Las Ilustraciones

Ilustración es la acción y efecto de ilustrar.

La Ilustración consiste en la introducción de imágenes alusivas a un texto al que acompañan.

La finalidad es favorecer su interpretación y proporcionar información extraordinaria al lector acerca de la narración.

La ilustración cumple diversas funciones. Del significado original de iluminar, dar luz, esclarecer, conserva el matiz de esclarecer mostrando.

Figura 22. Las Ilustraciones

Actividad

- **Elabore un retrato escrito de una persona que usted admire mucho, posterior a eso, realice una ilustración que represente su escrito.**

Evaluación

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	+50%	+50%
¿Identifico que es un retrato escrito y su propósito?		
¿Comprendo que es una ilustración y cuáles son sus funciones?		

4.5 Impactos

4.5.1 Educativo

Las guías educativas en la educación secundaria, se han vuelto un instrumento muy importante, significativos y funcionales, además de ser un material educativo que promueve el aprendizaje autónomo e inclusivo entre todos los que conforman el aula de clase.

Mediante esta propuesta se desarrolla una guía didáctica para apoyo a los docentes del área de Educación cultural y artística con la finalidad de que los estudiantes puedan experimentar nuevas formas de aprendizaje innovadoras.

4.5.2 Institucional

La finalidad de la propuesta de una guía didáctica tiene la finalidad de institucionalizarse y que sirva como instrumento del proceso de enseñanza – aprendizaje en presentes y futuras generaciones.

4.5.3 Social

El uso de una guía didáctica permite eliminar barreras ideológicas y construir un entorno educativo pacífico e inclusivo, permitiendo que los estudiantes alcancen el aprendizaje significativo requerido.

CONCLUSIONES

Los docentes de la Unidad Educativa “Ibarra” carecen de herramientas innovadoras para impartir sus clases, y no tienen a su alcance una guía didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, limitándose a ciertos conocimientos que desde hace algunas generaciones atrás se han venido usando.

Con el fin de proponer nuevas estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se investiga las diferentes variantes que engloban a la creatividad enfocada en el aprendizaje del arte por medio de la creatividad, logrando así, comprender de manera positiva muchos datos de gran relevancia en la adolescencia como tal.

Los estudiantes, luego de aplicada una guía de observación, manifiestan que, existen problemas evidentes durante sus clases, por lo cual es notoria la implementación de nuevos instrumentos de apoyo para los docentes, dando así un gran paso a la innovación y relación entre similares áreas del conocimiento.

La implementación de nuevas herramientas en la educación secundaria, es considerada muy importante, en tal sentido que generar un instrumento que posee dos asignaturas con gran relación e importancia es un gran avance y así mismo de gran ayuda en presentes y futuras generaciones.

Todos quienes forman parte de la Unidad Educativa “Ibarra” se verán beneficiados de manera directa o indirecta, puesto que se intenta formar estudiantes más críticos y mejorar sus conocimientos para el bien personal y colectivo.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa “Ibarra” implementar nuevos instrumentos que ayuden al docente a impartir sus clases, tratando de evitar que se vuelvan cotidianas y los estudiantes no desarrollen la capacidad de aprendizaje activo e innovador.

Se recomienda los docentes del área de Educación Cultural y Artística realizar investigaciones y crear nuevo material para trabajar con los estudiantes y así poder fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje que actualmente es muy importante.

Se recomienda a los padres de familia a motivar y apoyar a sus hijos en cada proceso y cambiando la mentalidad negativa que durante mucho tiempo se ha venido evidenciando a contra del arte.

Se recomienda a las autoridades y docentes a motivar a los estudiantes para que se preparen como jóvenes innovadores, con ganas de seguir aprendiendo y descubriendo más allá de lo que la escuela tradicional viene enseñando de generación en generación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, L. A. (2002). Recreación, lúdica y juego. . *Magisterio Electoral*.
- Anónimo. (s.f.). Literatura: El arte de la palabra. *Fundación Polar*.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación*. Venezuela: Episteme.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Aristóteles. (s.f.).
- Arte Literario* . (s.f.).
- Blakemore, S. (2013). The Social Brain Development. *Semana*.
- Dinarte, G. (2011). La metodología indagatoria: una mirada hacia el aprendizaje significativo desde “Charpack y Vigotsky. *Redalyc.org*.
- Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Grupo Magro.
- Dorado, O. (2018). Juegos en la Adolescencia. *Erés Mamá*.
- Española, R. A. (s.f.). *REA*.
- Forbury, D. (2020). ¿Qué es la comunicación creativa? . *CEUPE*.
- Franco, Y. (2014). *Tesis de Investigación. Población y Muestra*.
- Fundación Polar. (2018). Literatura, el arte de la palabra. *Últimas noticias*.
- García, I. (2015). Las guías didácticas. . *Scielo*.
- Hernández , S. (2017). Selección de la muestra. *El oso panda*.
- Herreros, C. (12 de 2015). *Pensamiento Creativo*. Obtenido de Escuela para ricos.
- Klimenko, O. (2009). Fomento de la capacidad creativa en la educación. . *Katharsis*.
- Mejia , T. (27 de 08 de 2020). *Investigación descriptiva* . Obtenido de Lifeder:
<https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Menchén, F. (2012). Atrévete a ser creativo. *REICE*.
- Méndez, C. (2003). *Metodología para describir*. Bogotá.
- Mitjás , A. (1993). ómo evaluar la creatividad? *Revista Cubana*.
- Morales , A. (2018). ¿Qué es la Literatura? *Toda Materia*.
- Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación . *Cerlibre*.
- Neef, M. (2012). La lúdica como método psicopedagógico. *Scielo*.

- Ottone , E. (2016). *Por qué enseñar arte y como hacerlo*. Chile.
- Otzal, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.
- Penagos, J. (2005). Creatividad e Innovación. *Universidad de las Américas - Puebla*.
- Ramos, C. (2017). *Los paradigmas de la investigación Científica*.
REA. (s.f.).
- Rojas Durán, P. (2016). *Caja de herramientas para la educación artística*. Santiago de Chile:
Ograma.
- Romo, M. (2000). Psicología de la Creatividad. En *Perspectivas Contemporáneas*.
- Rus Arias, E. (10 de 12 de 2020). *Investigación exploratoria*. Obtenido de Ecomonipedia:
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de la Investigación*. Buenos Aires.
- Sampieri Hernández, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*.
Sexta edición. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Tamayo, M. (2002). *EL Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa.
- Vigotsky, L. S. (1998). *La imaginación y el arte*.
- Vygotski, L. (s.f.). Imagination and creativity in childhood. En *Soviet Psychology*.

ANEXOS

Anexo N° 1

Guía de Observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES

Guía de observación aplicada en estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”

La presente guía de observación tiene como objetivo recopilar datos que serán utilizados en el proyecto de investigación “**Aprendizaje lúdico como estrategia de la enseñanza del Arte desde la Literatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa Ibarra**”, por lo que es importante marcar la respuesta según su experiencia.

Edad del observado:

COSAS POR OBSERVAR	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
¿Considera que las clases de Educación Cultural y Artística son dinámicas?			
¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?			
¿Su docente de ECA implementa técnicas lúdicas para la enseñanza de la materia?			
¿Alguna vez el docente utilizó algunas herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas?			
¿Durante las clases de ECA, el docente es innovador y logra captar su atención?			

Usted como estudiante, ¿se siente motivado en aprender la materia como actualmente imparte su docente?			
¿Las clases que actualmente imparte el docente de ECA, permite la interacción entre todos sus compañeros?			
¿El docente utiliza guías diferentes a las establecidas por la Institución Educativa o Ministerio de Educación para impartir sus clases?			

Anexo N° 2

Guía de Observación contestada por un estudiante de 1ro de Bachillerato de la U.E “Ibarra”.


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES

Guía de observación aplicada en estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”

La presente guía de observación tiene como objetivo recopilar datos que serán utilizados en el proyecto de investigación “Aprendizaje lúdico como estrategia de la enseñanza del Arte desde la Literatura en los estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa Ibarra”, por lo que es importante marcar la respuesta según su experiencia.

Edad del observado: 15.....

COSAS POR OBSERVAR	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
¿Considera que las clases de Educación Cultural y Artística son dinámicas?	✓		
¿El docente que imparte esta asignatura alcanza sus expectativas de conocimiento?	✓		
¿Su docente de ECA implementa técnicas lúdicas para la enseñanza de la materia?	✓		
¿Alguna vez el docente utilizó algunas herramientas para relacionar el arte con otras asignaturas?		✓	
¿Durante las clases de ECA, el docente es innovador y logra captar su atención?	✓		
Usted como estudiante, ¿se siente motivado en aprender la materia como actualmente imparte su docente?		✓	
¿Las clases que actualmente imparte el docente de ECA, permite la interacción entre todos sus compañeros?	✓		
¿El docente utiliza guías diferentes a las establecidas por la Institución Educativa o Ministerio de Educación para impartir sus clases?		✓	



18-02-2020

Anexo N° 3

Fotografías realizando actividades inductivas con los estudiantes de la Unidad Educativa “Ibarra” antes de la Pandemia del COVID-19



Fuente: Unidad Educativa Ibarra
Investigador: Patricia Armas



Fuente: Unidad Educativa Ibarra
Investigador: Patricia Armas



Fuente: Unidad Educativa Ibarra
Investigador: Patricia Armas



Fuente: Unidad Educativa Ibarra
Investigador: Patricia Armas

Anexo N° 4

Título: “Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del arte desde la literatura en los estudiantes de 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”

Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Aprendizaje Lúdico	Interacción	Factores	1	Eficiente (87-115) Regular (55-86) No Eficiente (23-54)
		Fenómenos	2	
		Particularidades	3	
	Retroalimentación	Diagnosticar	4	
		Procesos	5	
	Experimentación	Proceso	6	
		Ejecución	7	
		Difusión	8	
	Modificación	Fenómenos	9	
		Particularidades	10	

Operacionalización de la variable 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos	
Creatividad	Estética	Productos	1	Alta	
		Campos	2	(87-115)	
			3		
	Objetividad	Estándares	4	Media	
		Ideas	5	(55-86)	
	Motivación	Recompensas		6	Baja
			Juego	7	(23-54)

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
Problema general:	Objetivo general:			
¿Los docentes aplican la lúdica en la enseñanza del arte?	Desarrollar una guía didáctica que sirva de apoyo para los docentes que imparten sus conocimientos del área de Educación Cultural y Artística en 1ro de Bachillerato.	No aplica	Aprendizaje lúdico Creatividad Interacción Retroalimentación Experimentación Modificación Estética Objetividad Motivación	Diseño: Exploratorio Nivel: Descriptivo Método: Deductivo Enfoque: Cualitativo Población: Docentes Muestra: Docentes Técnica: Entrevista Instrumento: Preguntas
Problemas específicos:	Objetivos específicos:			
¿De qué manera se analizará la aplicación de la lúdica por parte de los docentes que imparten clases de ECA?	Analizar las principales causas por las cuales los docentes de ECA no implementan la lúdica durante el desarrollo de una clase.			

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
¿Cuáles son los principales motivos para proponer una guía didáctica enfocada a los docentes de 1ro de bachillerato?	Interpretar los motivos por los cuales se propone la realización de una guía didáctica para su aplicación en estudiantes de 1ro de Bachillerato.			
¿De qué manera se logrará realizar la propuesta final para lograr una buena acogida por parte de docentes y estudiantes?	Organizar toda la información recabada y socializar la propuesta final en la enseñanza del arte a través de la lúdica y la literatura.			
¿Cómo se va realizar la propuesta final y con cual va ser la finalidad luego de ser realizada?	Construir una guía didáctica de apoyo direccionada a docentes que imparten clases en la Unidad Educativa “Ibarra” en 1ro de bachillerato.			