



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: Pedagogía de las Artes y Humanidades

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD: PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en
niños de 2do año de Educación General Básica Elemental de la Unidad
Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura de Pedagogía
de las Artes**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas**

Autora:

Palma Guanga, Gissela Paola

Tutor (a):

MSc. Santiago Patricio López Chamorro

Ibarra, 2022



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

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:	DE	100443521-8	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Palma Guanga Gissela Paola	
DIRECCIÓN:		Cuenca 8-56 y Puyo	
EMAIL:		gppalmag@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0967334353

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de educación general básica elemental de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.
AUTOR (ES):	Palma Guanga Gissela Paola
FECHA: DD/MM/AAAA	11 de julio del 2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura de Pedagogía de las Artes y Humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Santiago Patricio López Chamorro

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 treinta días del mes de agosto del 2022

EL AUTOR:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Paola Palma', enclosed within a blue oval scribble.

Gissela Paola Palma Guanga

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 11 de julio del 2022

MSc. Santiago Patricio López Chamorro

TUTOR 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.

(f) 

Msc. Santiago Patricio López Chamorro

C.C.: 100210375-0

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación, Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de educación general básica elemental de la Unidad Educativa "Teodoro Gómez de la Torre", elaborado por la autora Gissela Paola Palma Guanga, previo a la obtención del título de la Licenciatura de Pedagogía de las Artes y Humanidades, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

(Nombre del Director)

Msc. Santiago Patricio López Chamorro

C.C.: 100210375-0

(f): 

(Nombre del Opositor)

Phd. Tanya Cecilia Antamba Cevallos

C.C.:100287642-1

(f): 

(Nombre del Opositor)

Msc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

C.C.:100224078-4

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico primero a Dios, a mi querida madre Glenda por ser el motor de mi vida, quien me enseñó desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas, a mis hermanos Jaime, Isaías y Jeisa, a mi esposo Eduardo y mi hijo por ser mi apoyo incondicional en cada paso que doy. Mi triunfo es el de ustedes, como recompensa a toda su confianza que depositaron en mí y que han sabido ser un respaldo muy importante en mi vida ya que han hecho posible mi superación como profesional y como persona.

AGRADECIMIENTO

Primero que todo a Dios por haberme guiado en el camino de la felicidad hasta ahora, en segundo lugar, a mis padres Pedro y Glenda, hermanos y a mi esposo por apoyarme en los momentos más difíciles. Mi madre por los consejos que me llevaron a ser una buena persona y ser el motor de mi vida, por último, a mi asesor MSc. Santiago López y opositoras Phd. Tanya Antamba y Msc. Lorena Jaramillo, por sus grandes aportes de conocimiento e ideas siendo posible guiar este proyecto de investigación.

RESUMEN

El tema central del presente estudio es la Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de Educación General Básica Elemental, cuyo estudio se fundamentó en la observación a la problemática de las escasas metodologías implementadas por los docentes para el desarrollo de actividades lúdicas. Desde este punto, se estableció el objetivo de promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental. Las teorías científicas que apoyan la investigación se describen en aquellas que sustentan el aprendizaje significativo, cognitivo y constructivista. Por consiguiente, la metodología utilizada en el proceso de investigación se enmarcó en un diseño no experimental, con un enfoque mixto, métodos de análisis no probabilístico intencional, la población seleccionada consistió en 60 estudiantes a quienes se aplicó una encuesta, y tres docentes que cumplen labores en el escenario investigativo quienes participaron en la entrevista realizada para la recolección de información. Se obtuvo como resultado el logro de los objetivos propuestos relacionados con la identificación de estrategias lúdicas que se pueden planificar para el desarrollo de técnicas artísticas, entre las cuales se detallan, actividades musicales, cuentos, dibujos y expresiones creativas en base a la etapa de desarrollo infantil de los niños del 2do año de Educación General Básica Elemental. En conclusión, las actividades lúdicas comprenden una herramienta importante que contribuye al promover habilidades en las técnicas artísticas.

Palabras claves: técnicas artísticas, lúdica, creatividad, etapa de desarrollo, aprendizaje.

ABSTRACT

The central theme of the present study is the Application of playful games in the teaching of artistic techniques in children of the 2nd year of Basic Elementary General Education, whose study was based on the observation of the problem of the scarce methodologies implemented by teachers for the development of recreational activities. From this point, the objective of promoting play for the development of artistic techniques in students of the 2nd year of Elementary Basic General Education was established. The scientific theories that support the research are described in those that support meaningful, cognitive and constructivist learning. Therefore, the methodology used in the research process was framed in a non-experimental design, with a mixed approach, intentional non-probabilistic analysis methods, the selected population consisted of 60 students to whom a survey was applied, and three teachers who meet work in the investigative scenario who participated in the interview conducted for the collection of information Likewise, the achievement of proposed objectives related to the identification of playful strategies that can be planned for the development of artistic techniques, among which musical activities, stories, drawings and creative expressions based on the stage of development, were obtained as a result. Child development of children of the 2nd year of Elementary Basic General Education. In conclusion, recreational activities comprise an important tool that contributes to promoting skills in artistic techniques.

Keywords: artistic techniques, playful, creativity, stage of development, learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
CONSTANCIAS	iii
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Objetivos de la investigación	4
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.2 Bases teóricas del juego	5
1.3 Tipos de juegos	6
1.4 Importancia del juego	7
1.5 Estrategias lúdicas.....	8
1.6 Bondades de las estrategias lúdicas	8
1.7 Técnicas artísticas	9
1.8 Importancia de las técnicas artísticas.....	9
1.9 Clasificación de las técnicas artísticas	10
1.10 Proceso de enseñanza.....	10
1.11 Teorías científicas de la investigación	11
1.11.1 Aprendizaje significativo	11

1.11.2 Cognitiva.....	12
1.11.3 Constructiva	12
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2. 1 Tipo de investigación.....	13
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.....	13
2.3 Preguntas de investigación.....	14
2. 4 Participantes.....	14
2.5 Procedimiento y plan de análisis de datos	14
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	16
3.1 Análisis de recolección de Datos Encuesta.....	16
3.2 Entrevista a los Docentes	22
CAPÍTULO IV: PROPUESTA ALTERNATIVA	26
4.1 Título de la propuesta	26
4.2 Justificación e importancia	26
4.3 Fundamentación.....	26
4.4 Conocimiento de las Actividades	27
4. 5 La Pedagogía.....	27
4.6 Tecnología	27
4.7 Objetivos.....	27
4.7.1 Objetivo general.....	27
4.7.2 Objetivos específicos	27
4.8 Ubicación sectorial y física.....	28
4.9 Desarrollo de la propuesta	28
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES.....	46
GLOSARIO	47
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Presentan dificultades en el aprendizaje las técnicas artísticas</i>	16
Tabla 2. <i>Rendimiento en el área de las técnicas artística</i>	16
Tabla 3. <i>Estrategias lúdicas utilizadas para el desarrollo de técnicas artísticas</i>	17
Tabla 4. <i>Técnicas artísticas que agradan más</i>	18
Tabla 5. <i>Jugar mientras aprendes en el aula</i>	18
Tabla 6. <i>Motivan en la escuela aprender técnicas artísticas</i>	19
Tabla 7. <i>Aprendes más cuando juegas</i>	20
Tabla 8. <i>Técnicas artísticas en grupo</i>	20
Tabla 9. <i>Actividades para la casa para aprender técnicas artísticas</i>	21
Tabla 10. <i>Juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas</i>	22
Tabla 11. <i>Matriz de consistencia</i>	55
Tabla 12. <i>Operacionalización de Variables 1</i>	57
Tabla 13. <i>Operacionalización de Variables 2</i>	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Descripción del problema</i>	3
--	---

INTRODUCCIÓN

El abordaje investigativo de este proyecto se justifica en los aportes que ofrece al proceso educativo, que actualmente requiere de una variedad de adaptaciones curriculares de acuerdo con las políticas institucionales, necesidades de los estudiantes, motivación por los aprendizajes mediante estrategias pertinentes donde se ubique al estudiante como protagonista de su propio conocimiento. Además de los constantes cambios y transformaciones que emergen como resultado de las necesidades sociales, implicando así, considerar distintas metodologías de enseñanza.

El proyecto permitirá apreciar su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, por cuanto invita a observar una visión de las metodologías educativas que actualmente contribuyen a generar aprendizajes para toda la vida, es así que, a partir de la lúdica como estrategia de enseñanza para promover las técnicas artísticas desde la temprana edad.

Desde este punto de vista, es importante tener en cuenta que la creatividad es un elemento esencial en el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños y su primera infancia, tal como se sustenta Banderas (2017) quien expresa que, los docentes requieren de estrategias y técnicas que orienten a los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico y así como la creatividad, lo cual los redirigirá hacia la autoestima y la confianza hacia su toma de decisiones al momento de crear.

La mayoría de los docentes consideran que las actividades lúdicas son simplemente juegos que desencadenan descontrol en el aula y que es motivo de un desbarajuste entre los estudiantes, puesto que esta práctica es vista como una causa para fomentar el desorden y la indisciplina y no como una actividad para dar el sentido y gusto a la experiencia de aprender y participar activamente en clases con lo que se busca el dominio de los contenidos de forma cognoscitiva.

Es por eso, que se requiere proponer y generar estrategias de juegos lúdicos artísticos, basándose desde las técnicas de arte dentro de las aulas, para mantener la atención en un sólo estímulo o actividad y por lo consiguiente presentar desempeño en sus actividades, a pesar de ser niños inteligentes, pues pierden rápidamente el interés por todas las actividades que comienzan, se desconcentran y no retienen los contenidos de lo que se explica. La idea no es sólo jugar para que el niño se divierta, sino para que también aprenda jugando a través de aquello que ofrece el arte con manejos de expresión como parte principal donde se involucre la imaginación, la fantasía, las vivencias, y además las técnicas y herramientas que se requieren para aprender nuevas cosas. Es preciso recordar que el origen del juego está con el afán de poner en práctica una idea atractiva, de ahí la conexión entre el juego y el arte.

A pesar de la importancia y seriedad que la práctica del arte conlleva para la sociedad, mi acercamiento a la actividad artística me ha aportado siempre una experiencia placentera, entretenimiento y belleza en la observación y estímulo para trabajar. Una forma de recurso

de la realidad que permite relajarse, expresar ideas y sensaciones y disfrutar de las formas y colores. El trabajo del arte, a través de la educación es fundamental para el desarrollo pleno de los niños, por medio de su práctica disfrutan y desarrollan habilidades, y conocimientos, enriqueciéndose culturalmente. Además de ser una gran fuente de ayuda en muchos aspectos personales.

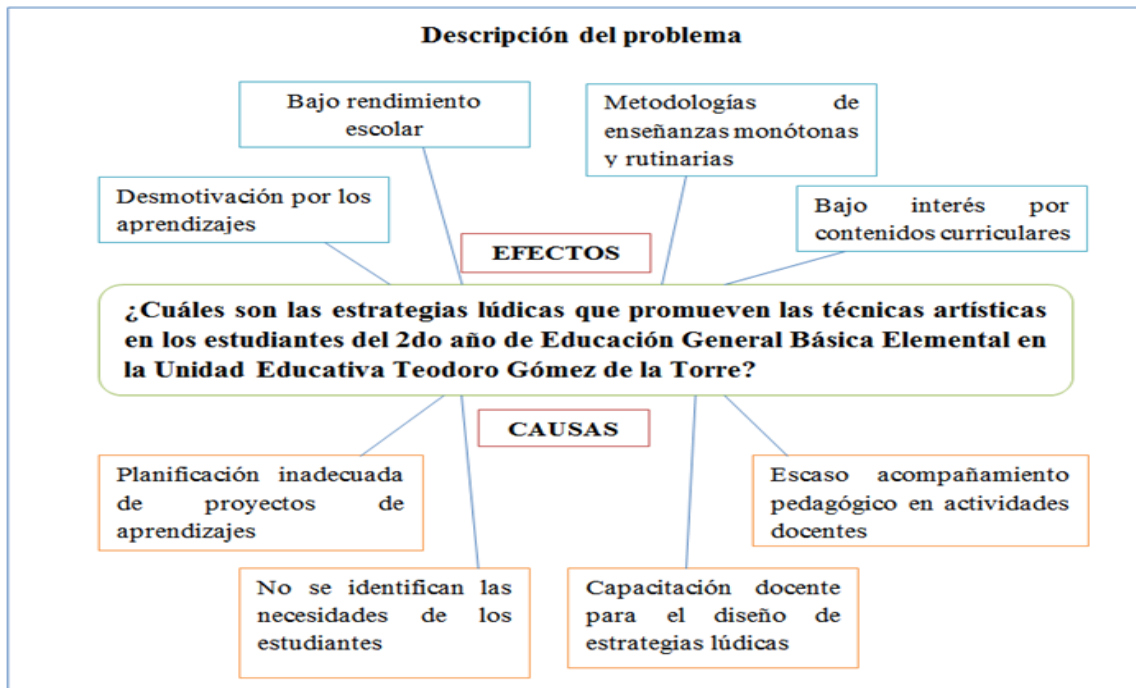
La expresión artística es un medio de comunicación diferente, con su práctica los niños trabajan el inconsciente y les ayuda a reconocer sentimientos y necesidades, fomentando la actividad cerebral y la inteligencia emocional. También ayuda al desarrollo de la motricidad de las manos, regulando los movimientos del cuerpo y la habilidad óculo manual. En conclusión, hay muchas actividades lúdicas artísticas que se pueden aplicar en las aulas para ayudar al descubrimiento del desempeño de los niños con el arte como belleza, cultura y juegos, presentes en nuestro día a día. A través de mi experiencia en prácticas escolares, he podido observar, que el área de educación artística y otras áreas es saturada con actividades vagas, simples y monótonas.

En este sentido, la ejecución del presente proyecto centra su importancia a nivel local, dado que brinda una orientación a los docentes para el diseño de técnicas donde los estudiantes podrán desarrollar habilidades en expresiones artísticas en el contexto de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, en Ecuador.

El proyecto aquí realizado, impacta sobre las prácticas pedagógicas implementadas por los docentes, quienes podrán tener una orientación en el diseño de estrategias lúdicas para el desarrollo de técnicas artísticas. También se obtendrá un impacto positivo en los niños que se beneficiarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Por lo que se diseña una guía lúdica que permitirá ampliar la creatividad de los docentes en cualquier disciplina de aprendizaje. En forma indirecta, se beneficia la comunidad de padres y representantes, por cuanto tendrán una alternativa para el aprendizaje de sus hijos, en la que se involucran valores y expresiones artísticas que contribuyen a una formación educativa para toda la vida mediante el aprender.

Esta investigación se centra en la observación a la escasa aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes para el desarrollo de destrezas artísticas en los niños que cursan el 2do año de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” en Ecuador. Por otra parte, la motivación personal con respecto a la realización del presente estudio se orienta hacia el mejoramiento profesional y académico del investigador, quien considera un objetivo que favorece su práctica como docente en el contexto donde se desarrollará este estudio. De igual manera, aporta una alternativa que fortalece el desempeño laboral y podrá servir como punto de partida para futuras investigaciones. De acuerdo con lo antes descrito, el problema a investigar se representa mediante el siguiente árbol de causas y efectos:

Figura 1



Una vez que se ha estructurado el problema de investigación, es importante formular las siguientes inquietudes que contribuirán a establecer objetivos en el presente estudio, las cuales se formulan de la siguiente manera:

¿Cómo promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cuáles son las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cómo planificar estrategias lúdicas relacionadas con el desarrollo de técnicas artísticas a nivel del 2do año de Educación General Básica Elemental?

Con respecto a la estructura de la presente investigación, se detallan los siguientes apartados: la Introducción; cómo una orientación al lector sobre la importancia, motivación y planteamiento del problema, justificación del estudio y objetivos. En el Capítulo I; se presenta el marco teórico donde aparecerán teorías, conocimientos y hallazgos que servirán de base para explicar el tema estudiado. En el Capítulo II; se describe la metodología empleada en el desarrollo investigativo, técnicas, métodos, enfoques, instrumentos y análisis de datos. En el Capítulo III; se presentan los resultados y la discusión de los hallazgos. Por último, en el Capítulo IV; se presenta una propuesta de solución relacionada con el tema de investigación. Seguidamente se detallan las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Objetivos de la investigación

General:

Demostrar el aporte de la lúdica en el desarrollo de las técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental.

Específicos:

- Conocer las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.
- Identificar las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año de Educación General Básica Elemental.
- Proponer planificaciones basadas en estrategias lúdicas con el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.
- Validar estrategias lúdicas planificadas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Desde la óptica de Medina (2017), un individuo que desarrolla la creatividad, puede hacer uso de la misma en cual ámbito de su vida, porque además de ser creativo desarrolla habilidades, que le ayudan a expresar sus ideas de manera efectiva, además de abordar y dar soluciones a los problemas desde distintas perspectivas. En base a lo señalado, se extrae que las técnicas artísticas contribuyen a fomentar las expresiones culturales en estrecha vinculación con la creatividad, de allí que el juego, es un elemento esencial donde el estudiante podrá involucrarse en distintos contextos interactivos, sociales, cognitivos, entre otros aspectos inmersos en el proceso de enseñanza.

En este mismo sentido, Reyes (2013) señala que la lúdica tiene un carácter participativo, consideradas estas las herramientas más usuales en el campo educativo y que proporciona la concepción de conocimientos de forma diferente, creativo, a través de la guía del docente; la lúdica es meramente educativa porque permite al estudiante, interactuar, pensar y reflexionar acerca de su aprendizaje interiorizándolo de manera significativa. También se las considera entre otras como ejercicios físicos, mentales, de equilibrio o de destrezas. Al respecto, se puede mencionar la importancia de establecer estrategias lúdicas orientadas a generar un espacio donde el niño se desenvuelva de manera divertida, desarrolle ideas, exprese sus emociones y afectos. De allí que el docente en su rol de mediador estará observando las conductas y comportamientos que le permitirán establecer metodologías de aprendizajes cónsonas con las necesidades de sus estudiantes.

1.2 Bases teóricas del juego

Es una de las formas más importantes para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades básicas. Por lo tanto, las oportunidades del juego y los entornos que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son la base de un programa de educación infantil eficaz. En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan desde una edad temprana. Los investigadores a través de la Unicef (2018), lo definen como las acciones de movimientos corporales que los niños realizan. Donde esos movimientos obedecen a una finalidad que el niño desea realizar, donde asumen ser activos y así, generar sus propias vivencias y experiencias.

Del mismo modo, la Unicef (2018) señala que, una de las importancias del juego infantil parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, está claro que los discentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y emocional. Al final del día, el juego debe incluir algún tipo de actividad que permita a los niños tomar un papel activo y crear sus propias experiencias, que se reconozcan y puedan crear, crean sus propios caminos de aprendizaje de manera competente, autónoma e interesante.

Desde la óptica de Martínez y Delgado (1981), el juego se concibe dentro de las siguientes definiciones:

- La expresión corporal usa emociones, sentidos, desplazamiento durante el juego.
- Posibilita la expresión de una emoción y le da sentido por medio del movimiento llevado a cabo.
- Se explotan los sentidos. Ejemplificando, el fin de la mirada y la manera en que se ve el ruido están afectando el desplazamiento.
- Coopera al desarrollo del infante, ya que son cada una de las técnicas que usa el cuerpo humano para expresarse a los otros, por medio de gestos, movimientos.

En la concepción de Chamorro (2017), señala que los juegos y el jugar son acciones que incorporan los movimientos corporales en conjunto con la resolución de problemas y el aprender sobre las categorías de los juegos. Sin embargo, según el significado y la expresión del niño, los padres y maestros deben considerar las diversas etapas de desarrollo o expresión y desarrollo del niño.

Sobre la concepción de Domínguez (2015), el juego, es una actividad fundamental de la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que posibilita el desarrollo de funciones básicas de la madurez psicológica. Esto mejora las emociones, ya que el estado emocional de una persona es un factor importante para determinar el potencial de desarrollo humano.

1.3 Tipos de juegos

Son un conjunto de estrategias que son utilizadas para implantar de una forma adecuada el aprendizaje al momento de enseñar, sus múltiples funciones permiten potencializar a los niños en muchas áreas, deportivos, artísticos y educativos. Ya que empieza a desarrollar de una forma pausada su sistema cognitivo y habilidades. Sus diferentes movimientos hacen que los niños tengan una mejor lectura de sus técnicas y puedan usarla en el contexto preciso. Según Vera (2018), dentro de los tipos de juegos se encuentran los siguientes:

Musical: este desarrolla el sistema auditivo en el infante, ayudándole a tener una mejor coordinación en su concentración.

Técnicas grafo plástica: le permite expresar sus sentimientos, emociones, pensamientos y creatividad, desarrolla la psicomotricidad, la percepción, coordinación óculo -manual y la creatividad esto es de gran importancia ya que permite que el niño pueda, es un medio de comunicación que permite expresarse a través de diferentes materiales que favorecen a la creatividad y la imaginación. Para ello Tamay (2017) indica que, al utilizar y emplear las técnicas grafoplásticas en la educación inicial desarrolla la psicomotricidad, la percepción y coordinación óculo -manual y la creatividad, que se convierten en herramientas muy importantes para el desarrollo de la escritura, que es una de las habilidades que el ser humano desarrolla de manera espontánea.

Así mismo las técnicas grafo plásticas, son fundamentales para que el niño pueda lograr un desarrollo integral, es decir, estas técnicas ayudan a desarrollar la creatividad e imaginación de los niños y niñas. Ellas resultan adecuadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque estimulan el desarrollo de su motricidad fina, lo que los prepara para poder adquirir nuevas destrezas. Es decir, que al estimular por medio de estas técnicas a los niños y niñas se contribuye a que ellos desarrollen su manera de comunicarse y expresarse entre las que se mencionan las siguientes.

- **Rasgado:** es la acción de ir rompiendo un papel o tela que les permite desarrollar la motricidad fina y la pinza digital, lo cual incide, positivamente, en la destreza óculo manual. (Martínez Y. , 2020)
- **Arrugado:** esta técnica se emplea desde edades tempranas, la cual consiste en tomar un trozo de papel y apretarlo lo más fuerte posible para reducirlo. Desarrolla la coordinación motora fina, la habilidad óculo manual, la percepción táctil. (Torres & Escobar, 2018).
- **Plegado:** allí entra en funcionamiento la creatividad, el pensamiento lógico y creativo, las habilidades motoras y visuales, porque el niño debe plegar un papel, una cinta, una tela, de acuerdo a un patrón específico, bien sea dado por el docente o de su propia creatividad (Morán, 2018).
- **Técnica de modelado:** Según Oyarzun (2018) consiste en un proceso, por lo que se le considera una manera de hacer arte, en la cual se utiliza un material para crear una figura en un espacio real. Asimismo, es tridimensional porque el niño da forma a un material hasta convertirlo en la figura que desea.

De acuerdo con Bandura quien cita a Herrera y Rojas (2017), estaca la importancia de la imitación dentro del proceso de aprendizaje, por lo que el niño requiere imitación del reforzamiento de la respuesta imitada.

Juego de rol: de acuerdo a Gonzáles (2017), lo considera como punto de partida del desarrollo de la inteligencia, ya que sus experiencias lo llevan al juego, porque forma parte de sus vivencias, bien sea que asuma el rol de papá, mamá, de un súper héroe, entre otras. En este sentido, cuando el cognoscente crea una interacción con el juego, tangible se involucra en la resolución de problemas.

Por otro lado, Jiménez (2017), define como una estrategia pedagógica que ayuda al niño a desarrollar sus habilidades sociales, la motricidad, las creativas. El juego de rol es ideal dentro del aprendizaje y del desarrollo oral es aquel que ubica toda la atención, concentración, interés y motivación hacia el aprendizaje, se les presenta a los aprendices experiencias que tiene a ser intensiva porque induce a la reflexión, basándose en la motivación.

1.4 Importancia del juego

Cabe destacar que, en la educación inicial, el juego encuentra un campo de aplicación muy adecuada, al planteamiento del presente estudio, fortalecer la pinza digital para preparar al niño para la preescritura. Asimismo, la Unicef (2018) considera que en ella se integran varios aspectos indispensables para el desarrollo: Lo cognitivo, emocional, simbólicos, por ende, produce un bienestar en el niño porque obtiene placer y esa sensación lo impulsa aprender.

Asimismo, favorece las áreas del conocimiento, tal como lo señala Chamorro (2017), el desarrollo de las habilidades mentales, la sociales y el aprendizaje en cualquier campo. Pero su importancia es mucho mayor porque los juegos comunican valores, normas de comportamiento, resolución de conflictos, educan a sus jóvenes miembros y desarrollan muchos aspectos de su personalidad.

En este orden de ideas, se observan otros componentes, los cuales permiten que se maximice la concentración y, a su vez se crea una sinergia entre placer, necesidad de alcanzar el triunfo, aprender, construir conocimientos y, el desarrollo de la socialización, de esta manera se activan ambos hemisferios cerebrales, donde los estudiantes entran en un flujo de hacer, construir y ser (Chamorro, 2017).

1.5 Estrategias lúdicas

Se define como una estrategia de carácter participativo, consideradas estas las herramientas más usuales en el campo educativo y que proporciona la concepción de conocimientos de forma diferente, creativo, a través de la guía del docente; la lúdica es meramente educativa porque permite al estudiante interactuar, pensar y reflexionar acerca de su aprendizaje interiorizándolo de manera significativa. También se las considera entre otras como ejercicios físicos, mentales, de equilibrio o de destrezas. (Chamorro, 2017). Las estrategias lúdicas tienen una gran variedad de aspectos positivos que permiten formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, está claro que los discentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y emocional.

1.6 Bondades de las estrategias lúdicas

A medida que el niño juega, va desarrollando las habilidades motoras finas como la coordinación óculo manual, la pinza digital y la motivación, es por ello lo significativo que el docente desarrolle de manera efectiva, estrategias y actividades que sean motivantes para el niño y que les permitan crear expectativas mientras juega. Al respecto, Chamorro (2017) explica que, se debe propiciar el juego en todo momento, en el que hacer educativo, las condiciones ideales que lo conduzcan hacia el proceso de razonamiento, ya que el repetir de manera consecutiva un momento dirigido a fortalecer la creatividad y los movimientos, lo conlleva al aprendizaje y al desarrollo de la asimilación.

Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad: las actividades lúdicas, permiten al niño desarrollar sus habilidades emocionales, porque puede expresar sus sentimientos, todo lo que le entristece, lo alegra, lo hace feliz, lo asusta. Entonces, el juego le proporciona los medios para decir o crear aquello que necesita expresar.

2) La motricidad: Para Rodríguez et al., (2020), proporciona a la persona sensaciones corporales agradables, a su vez potencia el desarrollo del cuerpo, ayudándolo así a coordinar los movimientos de su organismo, facilita la representación mental del esquema corporal y le provee de experiencias de dominio que le generen la confianza en sí mismo.

La motricidad, desde la perspectiva de los autores antes citados; incluye los aspectos emocionales, simbólicos y sensorio motrices, para el avance efectivo en la capacidad de manifestar el aspecto psicosocial. De esta manera apoya, al desarrollo unánime de la personalidad de los niños, donde la intervención del educador es fundamental para lograr las metas.

3) La inteligencia: es la habilidad y la capacidad cognitiva autoajustables, que no es fija de una vez por todas, y puede ser energizada. Llevar a cabo una acción o una adquisición conduce al desarrollo de operaciones intelectuales, que conducen tanto al aumento de conocimientos como a la capacidad de integrar otros nuevos, es allí donde el juego es importante porque ayuda al niño a desarrollar la inteligencia (Cabrera, 2022).

1.7 Técnicas artísticas

Son el conjunto de estrategias, métodos y de procedimientos en la cual se apoya el docente para que los estudiantes construyan un aprendizaje basado en obras creativas. El Ministerio de Educación de Ecuador (2018), explica que son aquellos métodos que busca promover el conocimiento y la participación del estudiantado y profesorado, en la cultura, fomentando el diálogo con expresiones culturales, generando así, el disfrute, la comprensión y el respeto por sus diferentes formas de ser expresados. Además, se debe construir partiendo de los objetivos del currículo y del área en la cual se suscribe.

1.8 Importancia de las técnicas artísticas

Las técnicas artísticas tienen un implícito de diferentes habilidades, las cuales resultan beneficiadas, porque permite su desarrollo, favorece el desarrollo integral del niño, le ofrece oportunidad de explorar su entorno, sus capacidades, a desarrollar las interacciones sociales y comunicativas; se desarrolla la capacidad de acción, siendo esta la que posibilita que los niños adopten un papel activo y aprendan de sus experiencias en base a sus convivencias (Martínez Y. , 2020). Entre sus beneficios se encuentran los siguientes.

- **Socialización:** Denotan un buen comportamiento aunado a desarrollar conductas adecuadas, que benefician una buena salud mental y física. Esa interacción, se inicia en el interior del niño, desde sus experiencias y conocimientos para luego proyectarse hacia los demás, lo que constituye un enriquecimiento de experiencias y más conocimiento. (Santi-León, 2019).

- **Atención:** Colón (2018). Desarrolla y mejora la atención, porque permite activar la motivación un estímulo externo que se complementa con el interno, que genere en los niños la sensibilidad para discriminar aquella música que es relevante para ellos, ya que implica la existencia de un control para la selección del estímulo. Una vez consolidado el interés, se manifiesta la conducta y se realiza las acciones que estén cónsonas que el mismo, permitiendo reaccionar a voluntad y aprender, a desarrollar el léxico, entre otros aspectos.

- **Memoria:** Sambrano (2018), es la capacidad para captar un estímulo, almacenarlo, procesarlo y luego evocarlo cuando se necesite. Por lo tanto, la memoria requiere de una serie de pasos que permita fijar esos conocimientos como son: la codificación, el procesamiento, almacenaje, recuperación y evocación.

- **Aprendizaje:** Britton (2017) señalan que es un proceso donde el individuo adquiere conocimientos y los construye a partir de sus experiencias. De este modo, el precitado autor refiere la creación de un ambiente diseñado para la comodidad y adecuado a los aprendizajes, por tanto, el docente debe dar libertad a los niños sin dejar de observar sus comportamientos.

1.9 Clasificación de las técnicas artísticas

Las técnicas artísticas poseen una diversidad de clasificaciones, porque las mismas se emplean desde el nivel de preescolar hasta el universitario. En virtud que la investigación se desarrolla en el nivel de educación general básica elemental, en el 2do año se describen aquellas que son más utilizados en el referido nivel.

Técnicas pictóricas: consisten en realizar imágenes, donde el estudiante emplea diversos materiales colores, crayones, lápices, pinturas etc. Allí se encuentra el dibujo, el cual se puede realizar a mano alzada, con apoyo de alguna herramienta, y técnicas como calcar. También se distingue la pintura, porque se utilizan temperas, acuarelas, pinta dedos, otros.

Técnica de esculpido o modelado: se caracterizan por ser de tres dimensiones, o tridimensional, el estudiante utilizando plastilina, arcilla u otro material, moldea una figura. Se puede trabajar de dos maneras: la primera por añadidura, es cuando se crea la figura y luego se le agrega otra, y la segunda es por sustracción, cuando ya está modelada y se le quita una porción o pieza.

1.10 Proceso de enseñanza

De acuerdo con, Huerta (2020), se inicia desde el entendimiento de la naturaleza del estudiante, debe estar centrado en el aprendiz, del conocimiento previo, de sus intereses y

características particulares, donde se establece que conoce su entorno de manera natural, valiéndose de sus sentidos, así como de la intervención de docentes que ejerzan sus funciones de orientadores y guías de enseñanzas y aprendizajes.

Lo descrito, permite confirmar que el proceso de enseñanza se inicia desde el entendimiento de la naturaleza del estudiante, debe estar centrado en el aprendiz, del conocimiento previo, de sus intereses y características particulares, donde se establece que conoce su entorno de manera natural, valiéndose de sus sentidos, así como de la intervención de docentes que ejerzan sus funciones de orientadores y guías de enseñanzas y aprendizajes.

Para Gimeno (2015), conforman un proceso multidisciplinario, ya que abarca varias disciplinas, como la psicológica, pedagógica, filosóficas, lógicas, entre otras, que se complementan la una con la otra, a través de una sinergia entre quien enseña y quien aprende, ya que, la persona que enseña durante el proceso toma el rol de aprender, y quien aprende llega, en un momento determinado a enseñar, por lo que, interactúan en conjunto.

De lo expuesto se deduce que, enseñar es favorecer la construcción de conocimientos, así como también, la consecución de destrezas y habilidades; por tanto, la enseñanza se centra en la actividad mental del estudiante, donde se proporciona herramientas para generar aprendizajes significativos. El docente, es un facilitador que debe orientar esa edificación de saberes, de esta manera, el aprendiz se acerca progresivamente al desarrollo de destrezas y habilidades.

1.11 Teorías científicas de la investigación

1.11.1 Aprendizaje significativo

El aprendizaje debe ser significativo para los niños, por ello desde la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, como se citó en Tapia (2018), se señala que, promueve las interacciones sociales, reduce el estrés, aumenta la creatividad, mejora el desarrollo perceptivo/sensorial, entre otros aspectos, lo que da como resultado un aprendizaje significativo que se identifica con el gusto y placer que tienen los niños a la hora de aprender algo nuevo, y no con la monotonía de la enseñanza tradicional porque lo que aprende resulta ser significativo para ellos.

Por tal razón, es necesario señalar que el aprendizaje del estudiante se concretará cuando las actividades presentadas estén en bases a las competencias del aprendiz para que así los mismos sientan interés y desarrollen su proceso cognitivo. Ausubel señala que el aprendizaje significativo, es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos de su adaptación al contexto.

De ahí que, se centra en los procesos de enseñanza-aprendizaje que conduce al cognoscente hacia la asimilación de conceptos con consciencia de estos, a partir de su propia

experiencia y de los conocimientos previos que poseen. En sentido, esos conocimientos previos son indispensables para el anclaje de nuevos conocimientos, especialmente en el aprendizaje de la pre escritura, porque les permite captar, procesar, analizar e interiorizar conceptos nuevos, porque los compara y relaciona con los que ya posee, haciendo uso de sus experiencias, lo que se redirige en el fortalecimiento de la pinza digital. Esto lo motivará adquirir nuevas experiencias, además de sentir el impulso de ayudar a sus pares.

1.11.2 Cognitiva

Las teorías cognitivas, según Burgos y Moya (2021), aporta un amplio espectro de beneficios a los estudiantes, entre ellos mencionan: estimular el interés por aprender e investigar, impulsa la autoeficacia, ofrece apoyos y barreras contextuales que genera expectativas e incluso, produce un cambio en el proceso de aprendizaje. Asimismo, el proceso de aprender constituye su base, la forma, así como los contenidos que recibe el estudiante, mediante las percepciones es decir el aprendizaje va a depender de lo que alumno perciba de su motivación y actitudes hacia esa adquisición de conocimiento.

Entonces, de acuerdo a estas teorías la enseñanza debe centrarse en el desarrollo de estrategias y actividades orientadas a los propósitos cognitivos y afectivos donde la motivación extrínseca sea tan efectiva que la intrínseca emerja con tal impulso que permita a los estudiantes aprender. Por tanto, las teorías cognitivas consideran el procesamiento de la información, de cómo los individuos perciben, organizan, codifican, interiorizan y evalúan la información, además de sus esquemas mentales las cuales les permiten acceder a interpretar e incluso exteriorizar la realidad desde su perspectiva.

1.11.3 Constructiva

La teoría constructivista, el aprendizaje es activo y dinámico, por lo que el docente debe entregar al estudiante todas las herramientas y estrategias con la intención que el mismo construya su aprendizaje (Ortega, 2017). Por tanto, se basa en el desarrollo de las habilidades lógicas y analíticas en base a las experiencias y el entorno que los rodea, con la finalidad que los estudiantes pueden construir sus propios aprendizajes.

De acuerdo a Vygotsky, como se cita en Ortega (2017) argumenta que “El constructivismo se centra en los estudiantes, por ende, son los protagonistas del hecho educativo. Partiendo de aquí, el docente, deja de ser un transmisor de conocimientos y se transforma en un facilitador, orientador y guía. De esta manera, sustenta el proyecto, porque permite a los estudiantes construir sus aprendizajes haciendo uso de sus habilidades y capacidades. Para dar explicación a la realidad pedagógica se debe considerar que el conocimiento se construye en la estructura del individuo, de su organización y administración con el medio.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Tipo de investigación

La investigación se desarrolla bajo el tipo cuali-cuantitativa o mixta, denominada así porque, según Hernández et al., (2017), obedece a tomar como base las diferentes opiniones e interpretaciones que en materia de esta problemática brinden los sujetos de investigación. Se emplea en la presente investigación, porque permite a los investigadores, abordar el problema desde una perspectiva objetiva, que es lo cuantitativo mediante una encuesta a los estudiantes, y lo subjetivo, en la cual se desarrolla lo cualitativo, con entrevista a los docentes.

Para Hurtado y Toro (2017), el enfoque cualitativo se fundamenta en lo subjetivo. Se considera porque se necesita conocer las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de educación general básica elemental, pero desde la perspectiva de los educadores, por lo que se requiere de un análisis subjetivo que permita comprenderlos desde esa subjetividad.

Los autores Palella y Martins (2017), explican que el tipo cuantitativa es aquel que se basa en la objetividad, porque los datos se cuantifican, lo cual se realiza mediante la aplicación de datos que se cuantifican, además que el instrumento que se emplee debe ser sometido a la prueba de confiabilidad por lo que existe claridad entre los elementos del problema que se investiga, de esta manera se logra identificarlo determinando sus causas. Se considera por cuanto, es necesario comprender el problema de investigación y las causas reales que lo están generando, lo que permitirá conocerlo, desde la cuantificación de los datos que aporten los estudiantes.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas que se emplearon fueron dos. La encuesta, Arias (2017), señala que está dirigida a una población específica del estudio que permite obtener los datos, donde se emplean preguntas que deben ser respondidas en su totalidad. La segunda técnica es la entrevista, este autor la describe como son una dialógica que se establece entre el entrevistador y su informante o entrevistado, tratando de comprender el punto de vista del informante sobre su vida, experiencia o situaciones. Esta técnica se aplicó a los docentes, a través de google forms, porque se requería conocer las estrategias lúdicas que utilizan en el desarrollo de técnicas artísticas.

Mientras que, el instrumento de la encuesta es el cuestionario que según Palella & Martins (2017), consiste en realizar preguntas formuladas de manera clara y concisa que permita recolectar los datos de la muestra. Por tanto, se utiliza con la finalidad de obtener los datos necesarios de los estudiantes, y se diseñó con cinco alternativas de selección.

La guía de entrevista según Arias (2017), dice que la información se obtiene de los informantes claves a través de una conversación de manera directa. En el estudio el guion de entrevista está estructurado por diez preguntas abiertas, dirigida a tres docentes. Se aplicó porque la dialógica permitió puntualizar las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año Educación General Básica Elemental, así como aquellas que aplican.

2.3 Preguntas de investigación

Las preguntas que surgieron en la investigación son las siguientes.

¿Cómo promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cuáles son las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año de Educación General Básica Elemental?

¿Cómo planificar estrategias lúdicas relacionadas con el desarrollo de técnicas artísticas a nivel del 2do año de Educación General Básica Elemental?

2.4 Participantes

La población, se define según Arias (2017), como la totalidad de las personas de quienes se obtendrán la información (p. 85). Entonces, la población la confirmaron treinta (30) estudiantes del paralelo “A” y treinta (30) del paralelo “B”, y tres (3) docentes. Para un total de sesenta y tres (63) individuos. La muestra es aquella que representa a la población, y la misma puede extraerse mediante varios métodos, uno de ellos es la no probabilística intencional que consiste en seleccionar aquellos sujetos que el investigador considera los necesarios para su investigación. Para ello se seleccionó la totalidad de la población: sesenta y tres (63) individuos.

2.5 Procedimiento y plan de análisis de datos

El procedimiento consistió en analizar el contexto general del estudio, y delimitar el tipo de investigación. Asimismo, se consideraron las técnicas e instrumentos, tanto de la modalidad cualitativa como de la cuantitativa y, por otra parte, la población y muestra de estudio. Se utilizó el programa Excel para abordar el aspecto cuantitativo y el google forms para aplicar la entrevista.

Por último, es conveniente acotar que se procedió a desarrollar una propuesta de estrategias lúdicas planificadas para contribuir como material pedagógico a los docentes para favorecer a los estudiantes a un cambio más activo, ayudando a conseguir nuevos métodos de enseñanza desde lo artístico con resultados de aprendizaje desarrollador para la vida.

La aplicación de juegos lúdicos desde las técnicas artísticas es un proceso donde se busca desarrollar las habilidades, la creatividad, la imaginación y destrezas en general de los estudiantes, y por medio de la propuesta de estrategias lúdicas recolectar información necesaria de cada necesidad que se encuentra en la aplicación de juegos lúdicos para un cambio de rutina en clase con cada materia, fomentando la variedad de juegos para empezar una clase más participativa con ayuda de la lúdica y el arte.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis de recolección de Datos Encuesta

1. ¿Está de acuerdo que presentan dificultades en el aprendizaje las técnicas artísticas?

Tabla 1. *Presentan dificultades en el aprendizaje las técnicas artísticas*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	23	38%
	De acuerdo	14	23%
	Indeciso	17	28%
	En desacuerdo	3	5%
	Totalmente en desacuerdo	3	5%
	TOTALES		60

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: En relación a los datos obtenidos, una gran porción de los consultados está totalmente de acuerdo que los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje de las técnicas artísticas. Por lo general, los infantes tienden a presentar problemas, debido a que muchas veces no han desarrollado su percepción, cuentan con poca estimulación en la práctica por parte del facilitador, considerando que las técnicas artísticas son el conjunto de estrategias, métodos y de procedimientos en la cual se apoya el docente para que los estudiantes construyan un aprendizaje basado en obras creativas (Britton, 2017).

De acuerdo a lo establecido por El Ministerio de Educación de Ecuador (2018), las técnicas artísticas son el conjunto de estrategias, métodos y de procedimientos en la cual se apoya el docente para que los estudiantes construyan un aprendizaje basado en obras creativas, y así puedan mejorar su creatividad, lateralidad y desarrollo integral.

2. ¿Cómo considera que es su rendimiento en el área de las técnicas artística?

Tabla 2. *Rendimiento en el área de las técnicas artística*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Excelente	12	20%
	Bueno	9	15%
	No se	8	13%
	Regular	10	17%

Insuficiente	21	35%
TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: Una vez aplicada la encuesta se evidencio que, el rendimiento de los alumnos en el área de las técnicas artística es insuficiente. Por lo que se infiere que, el docente debe trabajar en pro al desarrollo del déficit registrado por los infantes, ya que por su corta edad no cuentan con la experiencia necesaria para una delimitación correcta, y tampoco con el desarrollo general de sus habilidades motrices, por ende, es necesario aplicar estrategias que ayuden al mejoramiento de las técnicas creativas (Colón, 2018).

Al respecto, Martínez (2020) menciona que, las técnicas artísticas tienen implícito diferentes habilidades, las cuales resultan beneficiadas, porque permiten que el mismo mejore su rendimiento integral en esta materia, estimulando su coordinación, equilibrio y desarrollo integral, asimismo, le ofrece la oportunidad de explorar su entorno, sus capacidades sociales y comunicativas; se desarrolla la capacidad de acción, siendo esta la que posibilita que los niños adopten un papel activo y aprendan de sus experiencias en base a sus convivencias y posean un mayor trabajo en esta área.

- De las siguientes estrategias lúdicas ¿Cuáles utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas?

Tabla 3. Estrategias lúdicas utilizadas para el desarrollo de técnicas artísticas

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Musical	8	13%
	Técnicas Grafo plásticas	5	8%
	Técnica del Modelado	4	7%
	Juego de rol	2	3%
	Todas las anteriores	41	68%
	TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: La mayoría de los encuestados indican que, el docente para el desarrollo de las técnicas artísticas aplica todas las estrategias lúdicas. Por lo que se infiere que, el facilitador si está capacitado para ayudar al infante en desarrollar sus habilidades motrices básicas, ya que tiene el conocimiento necesario para abordar las debilidades existentes y usar las múltiples destrezas para favorecer el desarrollo de las tácticas del niño, motivándolo así en el aprendizaje del arte (Unicef, 2018).

Es importante mencionar que, las estrategias lúdicas son juegos que se han convertido en una situación ideal de aprendizaje y son la clave para el desarrollo intelectual, por lo tanto, se puede decir que las diversas habilidades de los niños se desarrollan de manera más efectiva en cualquier tipo de juego. Esto se debe porque no hay diferencia entre jugar y aprender; por esta razón el docente debe de fomentar diversas actividades que le brinden al infante nuevas oportunidades que lo motiven a ser más participativo en las materias artísticas (Chamorro, 2017).

4. ¿De las siguientes técnicas artísticas cuáles te agrada más?

Tabla 4. *Técnicas artísticas que agradan más*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Técnicas pictóricas	3	5%
	Técnicas escultora	5	8%
	Técnicas audiovisuales	15	25%
	Todas	36	60%
	Ninguna	1	2%
	TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: El 60% de los encuestados indican que usan todas las técnicas artísticas, ya que cada una tiene características individuales que favorecen el desarrollo integral del infante, ayudándole a incrementar sobre todo su creatividad e imaginación, por ende, el docente debe proporcionar diferentes actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje (Chamorro, 2017).

A través de los diferentes juegos y técnicas existentes el infante irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y adaptar a su estilo de aprendizaje nuevas herramientas y métodos para aumentar su conocimiento en las técnicas artísticas, gracias a estas herramientas los mismos podrán tener más efectividad, desarrollo motor, inteligencia y lateralidad. Por esta razón es importante aplicar dentro del aula de clases diversos recursos los cuales ayuden al niño a expresar la técnica que le agrada más y le ayude a facilitar su desarrollo lógico dentro de esta materia (Unicef, 2018).

5. ¿Está de acuerdo que te gusta jugar mientras aprendes en el aula?

Tabla 5. *Jugar mientras aprendes en el aula*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
-------	------------	-------------	-------------

	Totalmente de acuerdo	60	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indeciso	0	0%
5	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: La totalidad de los consultados indican de una forma positiva que le gusta jugar mientras aprenden en el aula, esto se debe a que el infante está en un constante aprendizaje, por lo tanto, es importante el estímulo a través de actividades lúdicas y ejercicios educativos implementando las diferentes herramientas necesarias para su desarrollo (Chamorro, 2017).

Argumenta Domínguez (2015), que el juego es una de las formas más importantes para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades básicas. Por lo tanto, las oportunidades de juego y los entornos que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son la base de un programa de educación infantil eficaz, el cual ayudara al mismo a desarrollar de una forma general todas sus capacidades en el aula.

6. ¿En la escuela se motiva aprender las técnicas artísticas usando diferentes juegos?

Tabla 6. *Motivan en la escuela aprender técnicas artísticas*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
	Siempre	2	3%
	Casi Siempre	1	2%
	A Veces	13	22%
6	Casi Nunca	41	68%
	Nunca	3	5%
	TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 68% de los consultados casi nunca se motiva en el aprendizaje de las técnicas artísticas usando diferentes juegos, por lo que se infiere que, estos procesos artísticos requieren de métodos sólidos para la construcción de conocimientos en el arte creativo, y puedan generar nuevos procedimientos que brinden consistencia y seguridad al momento de realizar el diseño (Huerta, 2020).

Lo descrito, permite confirmar que el proceso de enseñanza de las técnicas artísticas se inicia desde el entendimiento de la naturaleza del estudiante, ya que dichas herramientas poseen características y elementos fundamentales que estimulan el proceso cognitivo del aprendiz, por este motivo el docente debe aplicar métodos que intervengan en el proceso de enseñanzas y aprendizajes del mismo, el cual le permita orientar de una forma adecuada sus capacidades artísticas y puedan acelerar su creatividad (Britton, 2017).

7. ¿Estás de acuerdo que aprendes más cuando juegas?

Tabla 7. *Aprendes más cuando juegas*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	42	70%
	De acuerdo	15	25%
	Indeciso	1	2%
	En desacuerdo	1	2%
	Totalmente en desacuerdo	1	2%
	TOTALES		60

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: Una vez aplicada la encuesta se evidencio que, el 70% de los encuestados está totalmente de acuerdo que aprenden más cuando juegan, esto se debe porque al momento de aplicar actividades lúdicas, el infante desarrolla su crecimiento integral, estimula sus instintos naturales, ejercita su motricidad, y aumenta su motivación por las artes (Tamay, 2017).

Por lo general, el juego cumple con un rol ideal dentro del aprendizaje y desarrollo del estudiante, ya que le permite ubicar toda la atención, concentración, interés y motivación hacia su formación integral. Asimismo, el juego estimula el desarrollo motor y se convierte en una conducta útil para impartir conocimientos adicionales, por este motivo estas actividades deben de aplicarse en todo tiempo dentro del proceso formativo del aprendiz (Vera, 2018).

8. ¿Te gusta aprender las técnicas artísticas en grupo?

Tabla 8. *Técnicas artísticas en grupo*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	14	23%
	De acuerdo	32	53%

Indeciso	8	13%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	5	8%
TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: El 54% de los consultados están de acuerdo que les gusta aprender las técnicas artísticas en grupo, por lo que se infiere que, al realizar actividades de forma grupal aprendiendo nuevas tácticas de sus compañeros, mejorando así su creatividad al diseñar de acuerdo a su imaginación (Oyarzún, 2018).

En relación a lo antes señalado, las técnicas artísticas adquieren métodos que buscan promover el conocimiento y la participación del estudiantado y profesorado de una forma colectiva, generando que los alumnos obtengan participación e integración con el resto de sus compañeros, así, poder disfrutar de nuevas obras de una forma dinámica, ya que por medio del trabajo en equipo se pueden construir áreas de intervención y valores que causen un gran impacto en cada aprendiz (Santi-León, 2019) .

9. ¿Cuándo el docente le manda actividades para la casa para aprender técnicas artísticas te diviertes?

Tabla 9. *Actividades para la casa para aprender técnicas artísticas*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	47	78%
	De acuerdo	5	8%
	Indeciso	8	13%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES	60	100%

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: de acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que, el 78% de los encuestados están totalmente de acuerdo que se divierten cuando el docente les manda actividades para la casa para aprender técnicas artísticas. Es importante resaltar que, el infante puede practicar de una forma reflexiva en su hogar, obtiene así mismo más concentración, contrarresta la falta de cuidado, y aprende arte en su tiempo libre en conjunto con su familia (Gimeno, 2015).

Resulta claro que, las técnicas artísticas poseen métodos constructivistas que estimulan al aprendiz a crear su propia teoría en su hogar, eso se debe porque esta materia se basa en poner a la disposición del estudiante, diversas herramientas para que construyan sus propios aprendizajes. Por ende, aporta una amplia gama de beneficios que estimulan la autoeficacia, en el proceso de aprendizaje. (Ortega, 2017).

10. ¿Estás de acuerdo en que el docente aplique juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas?

Tabla 10. *Juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	60	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indeciso	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		60

Nota: Estudiantes de 2do año de Educación General Básica Elemental

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 100% de los consultados indican estar de acuerdo que el docente aplique juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas. Por lo que se desprende que, el desarrollo de nuevas actividades permite al infante despertar interés por aprender arte, así mismo su enseñanza será más placentera ya que, obtendrá mejor estimulación en el proceso cognitivo (Tapia, 2018).

Normalmente, los juegos lúdicos están vinculados a la creatividad y al proceso de enseñanza de las técnicas artísticas, ya que los juegos están asociados al desarrollo del lenguaje de la formación pedagógica de los mismos. Por su parte, estas actividades adquieren métodos factibles que benefician el sistema cerebral y la coordinación corporal de los alumnos, ayudándoles a tener una mejor concentración en sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales (Chamorro, 2017).

3.2 Entrevista a los Docentes

La presente entrevista tiene como finalidad obtener información importante relacionada con la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental.

Objetivo de investigación: Determinar el aporte de la lúdica hacia el desarrollo del mejoramiento de la motivación de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de Educación General Básica Elemental.

Instrucciones: responda a las preguntas, y siéntase libre en responder según sus criterios y argumentaciones que considere necesarias.

¡Gracias por su valiosa colaboración!

1. ¿Cuál es la metodología lúdica que usted emplea en el proceso de aprendizaje?

Docente 1: por lo general empleo la metodología del juego, claro no en toda la planificación, pero si la incluyo en las áreas que considero los estudiantes presentan dificultades.

Docente 2: uso el juego dentro de la enseñanza, procura utilizarla al inicio de las actividades.

Docente 3: Empleo las canciones con movimientos, ha resultado ser una estrategia muy efectiva.

2. ¿Con que frecuencia aplica actividades lúdicas en su clase?

Docente 1: Pasando un día, pero en especial el viernes, es como para darle un cierre a la semana académica con actividades que disfruten.

Docente 2: Casi siempre aplico las actividades lúdicas, mis estudiantes poseen una edad en la cual disfrutan mucho los juegos.

Docente 3: en todo momento, están o no planificadas, le explico, si yo observó que un estudiante no logra comprender un contenido, recorro al juego para explicárselo, y dan buenos resultados.

3. ¿En qué consisten las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza?

Docente 1: Permite la relajación en los estudiantes, los prepara psicológicamente para abordar los contenidos del currículo.

Docente 2: son actividades formales direccionadas al juego con finalidad de adquirir un conocimiento e integrarlo a su formación, es por ello que lo empleo muy frecuentemente.

Docente 3: levantarse del lugar, es estar en movimiento, porque el movimiento les da libertad, no solo para moverse sino para expandir su mente.

4. ¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza?

Docente 1: Combinar con el proceso de aprendizaje y que no sea monótono. Esto le da dinamismo, los motiva a construir sus conocimientos.

Docente 2: Muy importante debido a la edad mental y cronológica del estudiante, porque los juegos que se emplea están acordes a su edad y la necesidad de motivarlos para que ellos mismos construyan sus aprendizajes, con una mínima intervención del docente.

Docente 3: relajación, porque cuando ello realiza una actividad que les da placer, tiende a relajarse y ello los conduce aprender.

5. ¿Cómo cree usted que influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo artístico de los niños?

Docente 1: si porque les ayuda a desarrollar habilidades más humanas, les ayude a desarrollar la creatividad y la motricidad fina.

Docente 2: De manera positiva porque les permite desarrollar su creatividad, les ayuda a prestar atención a los detalles, a crear obras que están en su imaginación.

Docente 3: en la concentración, porque al estar jugando deben centrarse en el juego, las reglas y cómo abórdalo.

6. ¿Cómo cree usted que afecta a los niños la falta de actitudes positivas por parte del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Docente 1: Se hace la clase muy aburrida y no les interesa a los niños, por tanto, se desmotivan por aprender, dejan de hacer los deberes y comienzan hablar mucho durante la clase.

Docente 2: Afecta mucho porque en niño/a no tiene confianza ni seguridad, y se limitan hacer las actividades, tal como el docente les indica, pasar de ser creativos constructivista a ser conductistas.

Docente 3: Afecta en su autoestima, porque perciben que sus opiniones e ideas no son importantes para el docente.

7. ¿Qué técnicas o estrategias lúdicas son las más recomendadas para promover las habilidades artísticas en los niños?

Docente 1: Ejercicios motrices, bailes, y aquellas que sean motivantes para el estudiante.

Docente 2: Técnicas grado plásticas, estrategias de desarrollo del pensamiento, porque están relacionadas con las creaciones artísticas de los estudiantes.

Docente 3: Canciones y juegos, cuando cantan y la letra está relacionada con la actividad los motiva a crear.

8. ¿Qué importancia tiene el rol del docente para incrementar el desenvolvimiento artístico de los niños?

Docente 1: Somos una parte fundamental puesto que formamos seres humanos, por tanto, tenemos la responsabilidad de orientar su aprendizaje.

Docente 2: Es muy importante para incentivar la parte artística que posee todo ser humano, los estudiantes necesitan de un modelo a seguir, y el docente aportamos ese modelo, lo cual los inspira e sus creaciones.

Docente 3: Mucho, porque nuestra función es facilitarles el aprendizaje, darles las herramientas para que construyan sus conocimientos.

9. ¿Las calificaciones de los niños mejoran al utilizar técnicas lúdicas en la retroalimentación?

Docente 1: Siempre porque debemos motivarles, pero es importante establecer límites en el tiempo de realizarlas.

Docente 2: Casi siempre, pero no en todas las áreas.

Docente 3: A veces, porque lo toman como un entretenimiento no como una forma de aprender.

10. ¿Los juegos que realiza con los niños tienen alguna relación con la materia que imparte?

Docente 1: Si porque depende por ejemplo la canción, Juan, Paco, Pedro de la Mar le ocupo para desarrollar la conciencia semántica de lengua, es muy interesante

Docente 2: Debe tener relación para los objetivos deseados, cuando planifico tomo en cuenta contenido, juegos y actividades que se complementan.

Docente 3: Por lo general si, como le referí antes, si observo que existe la necesidad de jugar fuera de la planificación para motivar los estudiantes, lo desarrollo.

Análisis de la entrevista

De acuerdo con la información aportada por los docentes, se aprecia que emplean, de manera frecuente el juego, con la finalidad de que los estudiantes adquieran conocimientos y dinamicen las clases. Por tanto, la lúdica aplicada para promover las habilidades artísticas de los niños, es positiva porque ayuda a desarrollar su creatividad, a tener autonomía para crear, expresar sus sentimientos, ideas, necesidades.

Asimismo, se hace énfasis en la utilización de la lúdica en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de Educación General Básica Elemental, por cuanto, el mismo genera placer, produciendo en los estudiantes una motivación intrínseca para aprender. Además, se fomenta el aprendizaje colaborativo, donde cada juego impone nuevas demandas a los niños y debe ser visto como una oportunidad para socializar y expresarse.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA ALTERNATIVA

4.1 Título de la propuesta

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS EN EL 2DO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL.

- <https://www.mediafire.com/file/d4qsbxat271b96t/Guía+de+propuesta+con+estrategias+lúdicas+planificadas.pdf/file>
- [Guía de propuesta con estrategias lúdicas planificadas.pdf](#)

4.2 Justificación e importancia

En la presente propuesta se describe el diseño de una guía de estrategias lúdicas planificadas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” en Ecuador. De esta manera, la investigadora contribuye con la institución proporcionando actividades que ayude al docente en su práctica, para abordar, desde otra perspectiva el desarrollo de destrezas artísticas de los estudiantes.

Por tanto, la propuesta se justifica porque, no solo suministra un material pedagógico, sino que los principales beneficiados serán los estudiantes porque mediante actividades lúdicas, que le genera placer, lograrán ir desarrollando su destreza artística y creativa. Como beneficiarios indirectos están los docentes, quienes tendrán a su disposición una propuesta que les guiarán en el uso del juego para el desarrollo de este aspecto tan importante de los aprendices.

4.3 Fundamentación

En virtud que se busca favorecer el desarrollo de destreza artística, mediante las actividades lúdicas, se considera pertinente la postura de Gross como se cita en Montoya (2020), quien argumenta que, “el juego es la preparación del niño para la etapa de la adultez, porque representa uno de los elementos más importantes en el desarrollo humano” (p. 51). De ahí que, el juego como motivador de aprendizaje lleva implícito la autoestima, la cooperación, la creatividad, el lenguaje y el instinto para investigar.

Por tanto, al facilitar a los docentes actividades lúdicas para el desarrollo de destreza artística de los estudiantes 2do año de Educación General Básica Elemental, se pretende que la praxis se realice en función de la comprensión de la importancia de estas actividades, tanto a nivel pedagógico como de estimulación en el uso de las técnicas artísticas, que al ser

puestas en prácticas, permiten el desarrollo, no solo de estas habilidades, sino de las habilidades motrices, de socialización, creatividad entre otras.

4.4 Conocimiento de las Actividades

Con respecto a los conocimientos que se pueden generar a través de las aplicaciones de estrategias lúdicas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental, se puede aludir que estas estrategias generan un conocimiento por favorecer el proceso pedagógico, y competencias de los estudiantes fuera del salón de clase a través de los diferentes juegos didácticos.

4.5 La Pedagogía

Contempla las diferentes variables contenidas en el proceso pedagógico como intermediarios en el proceso de enseñanza y predomina en su totalidad, el fomento de la interacción expresiva en las relaciones eficientes dadas entre los autores, así como también en las prácticas ejecutadas en un contexto de creatividad.

4.6 Tecnología

La propuesta genera a través de la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental, nuevos e innovadores métodos de enseñanza como es la tecnología en el aula o la escuela, creando de esta manera nuevos conocimientos mediante la formación. Todo esto dado a través de juegos interactivos en los salones para promover la creatividad y provocar el avance de la misma. Además, es importantes mencionar que a través de la lúdica los niños a en este nivel se están iniciando a familiarizar con contenidos pedagógicos.

4.7 Objetivos

4.7.1 Objetivo general

Diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.

4.7.2 Objetivos específicos

- Fortalecer el conocimiento de las estrategias lúdicas en los docentes para desarrollar de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.
- Proporcionar a los docentes estrategias lúdicas para desarrollar de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.

- Presentar a los docentes y directivos la propuesta basada en las estrategias lúdicas para desarrollar de técnicas artísticas en el 2do año de Educación General Básica Elemental.

4.8 Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Ciudad: Ibarra

Parroquia: San Francisco

Beneficiarios: los beneficiarios directos son los estudiantes 2do año. Los indirectos los docentes, autoridades y familias de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” en Ecuador.

4.9 Desarrollo de la propuesta

Presentación

Las actividades lúdicas brindan un importante beneficio a la formación cognitiva, social y emocional de los estudiantes y no se limitan a ningún contenido o área de conocimiento en particular, sino que pueden aplicarse a cualquier disciplina o eje de desarrollo siempre que estén estructuradas y organizadas con todas las características descritas. El diseño y la planificación de los juegos requiere una comprensión de las capacidades físicas, cognitivas y mentales de un niño, y no pretende crear una competencia constante entre los estudiantes sino fomentar la construcción de aprendizajes.

Las emociones, sentimientos, conocimientos, creatividad, entre otros aspectos, son la base para la realización del ser humano, es parte fundamental del ser, por tanto, los estudiantes necesitan de estrategias que le ayuden a exteriorizarlos, que los impulsen a tomar decisiones en base a la seguridad que le brinda la posibilidad de exponer lo que siente y sabe e involucra los conocimientos para ampliar su complejidad. Las estrategias lúdicas son esenciales para que los niños desarrollen su capacidad de aprender, optimizar sus habilidades y conozca sus potencialidades, porque puede modificar su estructura cerebral, lo cual favorece la construcción de conocimiento, creencias y las convicciones.

Es por ello que, la presente propuesta contiene actividades que se realizan en base a la lúdica, y que tiene como finalidad contribuir en el desarrollo de las técnicas artísticas de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica Elemental. Las mismas se pueden adaptar a cualquier área o ámbito de aprendizaje, aunque su desarrollo ya contempla una en específico. Aunado a estos se puede emplear en cualquier momento del período lectivo, además se apoya en las TIC donde están los videos para ayudar a los niños a comprender mejor la actividad.

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS EN EL 2DO AÑO DE EDUCACIÓN



**Palma Guanga,
Gissela**

AUTORA:





ÍNDICE



PRESENTACIÓN

- ✓ ACTIVIDAD # 1 SELLANDO CON HOJAS DE ÁRBOLES
- ✓ ACTIVIDAD # 2 MASA PAN
- ✓ ACTIVIDAD # 3 MOCO DE GORILA
- ✓ ACTIVIDAD # 4 MODELADO Y COLLAGE DE FLORES SECAS
- ✓ ACTIVIDAD # 5 COLLAGE
- ✓ ACTIVIDAD # 6 ENROLLADO OBJETOS TRIDIMENSIONAL
- ✓ ACTIVIDAD # 7 MAQUETA



ACTIVIDAD # 1

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Lograr el interés del estudiante para alcanzar un aprendizaje desarrollador. Motivando la creatividad pintando de una forma divertida, para desarrollar la motricidad fina, estimulando la concentración, la sensibilidad y la expresión.
TECNICA:	Sellando con hojas de árboles
AÑO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.
DESTREZA	ECA.2.1.9. Explorar, a través de los sentidos, las cualidades y posibilidades de los materiales orgánicos e inorgánicos, y utilizarlos para la creación de producciones plásticas, títeres, objetos sonoros, etc.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>Para iniciar la actividad la maestra motiva a los estudiantes a cantar la canción UN ARBOL. https://www.youtube.com/watch?v=5w8DWhdS4Lg</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La maestra indica a los estudiantes la actividad a realizar y lo atento que deben estar escuchando las órdenes que ella da. 2.- Exploran los alrededores de la escuela y recolectan hojas de los árboles 3.-A continuación, cogerán hoja por hoja pintándolas con el pincel utilizando diferentes colores. 4.- Culminado de pintar inmediatamente sellarán las hojas pintadas sobre la cartulina blanca o decorando sus cuadernos. 5.- Los estudiantes verán reflejada las huellas de las hojas. 6.- Finalmente realizarán una exposición del trabajo realizado.
RECURSOS	Mandil, hojas de árboles pintura pinceles recipientes pequeños para poner la pintura y cartulinas

EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

Explora el entorno y logra realizar la técnica artística

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 2

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Desarrollar la capacidad de concentración y seguir una idea. La motricidad fina, como la fuerza de la mano y todos los miembros superiores, trabajar la independización de la muñeca, dedos, y palma y también la precisión.
TÉCNICA:	Masa pan
AÑO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.
DESTREZA	ECA.2.1.9.Explorar, a través de los sentidos, las cualidades y posibilidades de los materiales orgánicos e inorgánicos, y utilizarlos para la creación de producciones plásticas, títeres, objetos sonoros, etc.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>Se realizará una pequeña charla sobre todo lo relacionado con la masa pan; se les dirá todo lo que se puede hacer con ella, su importancia, sus usos y se resaltará lo divertido de utilizar esta técnica y luego se procederá a que los estudiantes creen por medio de su creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none">1.-La maestra dará las indicaciones de la actividad a realizar.2.-Se pone la miga de pan duro en remojo con la corteza.3.- Cuando está suficientemente mojado, se escurre y se desmenuza; por último, se mezcla con la cola blanca para darle consistencia.4.- A continuación, los estudiantes amasarán y comenzarán a darles diferentes formas como: rosas, estrellas, lunas etc.5.-Finalmente cada estudiante expondrá su trabajo realizando demostrando su creatividad.
RECURSOS	Pan duro, agua, cola blanca, colorante vegetal

EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

Sigue las instrucciones y
crea obras hechas con masa
de pan.

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 3

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Ayudar a adquirir paciencia, aumentar la curiosidad, la motivación a la creatividad e imaginación. Además, desarrollar la motricidad fina, y los sentidos tanto olfativos y tácticos, obteniendo experiencias significativas.
TECNICA:	Moco de gorila
AÑO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.CN.10. Apreciar la importancia de la formación científica, los valores y actitudes propios del pensamiento científico, y, adoptar una actitud crítica y fundamentada ante los grandes problemas que hoy plantean las relaciones entre ciencia y sociedad.
DESTREZA	Experimentar la separación de las mezclas mediante la aplicación de métodos y técnicas sencillas, y comunicar los resultados.
AMBITO	Ciencias Naturales
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>La docente explicará a los estudiantes que el material que van elaborar tiene un aspecto viscoso bastante particular y asqueroso, pero es muy suave.</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Solicita la docente los estudiantes que escuchen con atención las indicaciones previas al realizar la actividad.2.- Disolver el bórax en 1 taza de agua tibia. (el bórax se consigue en farmacias)3.- Aparte colocar la Plasticola en un recipiente y mezclar con la media taza de agua restante.4.- Añadir el colorante y mezclar.5.- Una vez que se unificó el color, agregar la brillantina si desea.6.- Luego colocar el agua con bórax dentro la mezcla de Plasticola y revolver.7.- Inmediatamente se ve como la mezcla empieza a espesar.8.- A continuación, manipular el moco de gorila y realizar los juegos o actividades aplicando la imaginación.9. Realizar obras de manera libre, como por ejemplo modelado de objetos, números etc.
RECURSOS	Plasticola o adhesivo transparente (si quiere que la masa no sea transparente, usar Plasticola blanca) 1 taza y media de agua Brillantina (opcional) Colorante vegetal (comestible)

EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

Sigue las instrucciones, crea el moco de gorila y crea obras

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 4	
PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Generar contacto con la naturaleza, manipulando la destreza de crear algo nuevo produciendo transformaciones, expresándose con espontaneidad, ofreciendo las más amplias posibilidades de realización y desenvolvimiento.
TÉCNICA:	Modelado y collage de flores secas
AÑO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL AREA	OG.ECA.4. Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución.
DESTREZA	ECA.2.2.7. Utilizar elementos del entorno natural y artificial (madera, hojas, piedras, etc.) en la creación colectiva de producciones artísticas sencillas.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>La docente solicita a los estudiantes a observar el video y a la vez a cantar la canción PETROLINA ES UNA FLOR https://www.youtube.com/watch?v=s6ucwVL2gZA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La maestra entrega a los estudiantes de una a dos flores secas. 2.- Indica a los niños que deben sacar cuidadosamente pétalo por pétalo de la flor entregada. 3.-Luego hace la entrega de una cartulina blanca en donde tiene que volver a armar la flor. 4.- A continuación, hace la entrega del cepillo de dientes, el palo de helado y las temperas. 5. - Con los materiales entregado el estudiante debe introducir el cepillo de dientes en la pintura. 6.- Luego raspa con el palo de helado haciendo que los puntitos de pintura caigan sobre el trabajo realizado anteriormente.
RECURSOS	Témperas, cartulinas, flores secas, gomero, cepillo de dientes, palos de helado, internet y computadora.



EVALUACIÓN


INDICADOR ESTUDIANTE

Sigue las instrucciones y crea flores con la técnica de modelado y collage de flores secas

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 5

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Incentivar un mínimo de producción artística que favorezca la expresión de pensamiento, sentimientos y percepciones, no solo en el arte, también se puede incorporar en otro campo de educación.
TECNICA:	Collage
ANO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.
DESTREZA	ECA.2.1.9.Explorar, a través de los sentidos, las cualidades y posibilidades de los materiales orgánicos e inorgánicos, y utilizarlos para la creación de producciones plásticas, títeres, objetos sonoros, etc.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>Antes de iniciar la actividad la docente solicita a los estudiantes que observen y escuchen atentamente el cuento LA HORMIGA Y EL AVE. Fábulas de Esopo https://www.youtube.com/watch?v=dUOql9mTMnl</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La maestra da las indicaciones a los estudiantes, previo a la realización de la actividad. 2.-Luego hace la entrega de la cartulina donde está dibujado el ave. 3.-A continuación, se solicita que pinte toda el ave. 4.- Seguido de esto se pide a los estudiantes que ponga goma sobre todo el ave. 5.-La maestra indica que deben ir pegando primero los frejoles blancos que es parte del cuerpo. 6.-Terminado de pegar los frejoles blancos continuarán con los frejoles negros formando la cola del ave. 7.-Finalmente los frejoles cafés dándole forma al pico del ave. <p>El docente muestra un ejemplo de la actividad</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Hace énfasis en que ellos mismos deben rellenarlos como su imaginación diga que no tiene límites para crear.</p>
RECURSOS	Frejoles blancos, negros y café Pegamento, cartulina, lápiz de papel, computadora e internet

EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

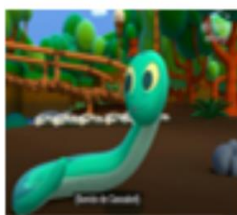
Sigue las instrucción y crea una ave con la técnica de collage desemillas

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 6

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Facilitar a los estudiantes una forma de divertirse, desarrollar la creatividad y motricidad fina, ejercitando tanto la coordinación de los movimientos de manos y dedos para aferrar, apretar y soltar, y coordinación visual.
TECNICA:	Enrollado objetos tridimensional
ANO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.
DESTREZA	ECA.2.1.9.Explorar, a través de los sentidos, las cualidades y posibilidades de los materiales orgánicos e inorgánicos, y utilizarlos para la creación de producciones plásticas, títeres, objetos sonoros, etc.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO:	<p>Antes de iniciar la actividad la docente les dice que jugarán al ritmo de la canción "Soy una serpiente"</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=q&dibxHvbiM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La maestra da las indicaciones a los estudiantes, previo a la realización de la actividad. 2. Entrega el papel crepé y periódico a los estudiantes. 3.- Indica que debe realizar tiras largas del papel dado. 4.- La docente da a cada estudiante la hoja de trabajo y les pregunta que desean hacer. Pueden elegir desde cestas, vasos, portalápices, etc. 5.- La docente busca en internet los objetos para que los estudiantes se guíen. <p>Hace énfasis en que ellos mismos deben crear sus obras, como su imaginación diga que no tiene límites para crear.</p>
RECURSOS:	<p>Papel crepe de colores</p> <p>Periódico</p> <p>Pegamento</p> <p>Hoja de trabajo, mandil, internet y computadora.</p>



EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

Sigue la instrucción y crea
diversos objetos
tridimensional

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



ACTIVIDAD # 7

PROPOSITO:	Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.
ESTRATEGIA:	Utilizar materiales reciclables, enseñando a los estudiantes el uso de los mismos para el cuidado del medio ambiente. Es un medio de aprendizaje para mejorar la creatividad, interpretando espacios imaginativos o reales.
TECNICA:	Maqueta
AÑO	2do año de educación básica elemental
OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA	OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.
DESTREZA	ECA.2.2.4. Observar y comparar representaciones del entorno natural y artificial (fotografía aérea, pintura de paisajes, dibujos, planos de viviendas, maquetas de edificios, mapas, grabaciones y mapas sonoros, videos, etc.) y realizar representaciones propias utilizando dichas técnicas.
AMBITO	Educación Cultural y Artística
TIEMPO	30 minutos
PROCEDIMIENTO: Google maps	<p>Antes de iniciar la actividad la docente les explica en qué consiste la actividad; genera oportunidades para que el estudiante explore y descubra las formas de utilizar materiales reciclables, a la vez que se puedan plantear nuevas hipótesis y por sí mismo tener respuestas satisfactorias, creando un espacio geográfico partiendo de imágenes que vean por Google maps.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se hace entrega de las cajas de cartón y se separan de acuerdo a su tamaño, pequeño mediano y grande. 2. Previa selección de lo que se desea construir recortar y pintar las cajas de cartón. 3. Forrar una base de cartón. 4. Dibujar calles sobre la base de cartón. 5. Pegar los cartones pequeños como casas y los grandes como edificios. <p>Hace énfasis en que ellos mismos deben crear sus obras, como su imaginación diga que no tiene límites para crear.</p>
RECURSOS:	Materiales de cartón, láminas de papel, marcadores, colores, hojas de trabajo, lápiz de papel, borrador, internet y computadora.

EVALUACIÓN

INDICADOR ESTUDIANTE

Sigue las instrucción y crea maqueta

MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO



CONCLUSIONES

Luego de realizar el proceso de estudio y análisis de las fuentes bibliográficas y documentales, aplicación de técnicas de recolección de información, análisis de resultados, es importante describir ahora las principales conclusiones en base a los objetivos propuestos en el presente estudio.

- Se pudo conocer las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas, se aplicó una guía de entrevista que facilitó la dialógica entre los docentes e investigadora para puntualizar las técnicas que pueden ser aplicadas en los niños del 2do año de Educación General Básica Elemental. En tal sentido, se concluye que existen una diversidad de juegos que contribuyen a desarrollar técnicas artísticas y recreativas, entre las cuales se detallan; la música, cuentos, dibujos, otros.
- Se orientó y se identificó las técnicas artísticas para el desarrollo cognitivo en los niños del 2do año de Educación General Básica Elemental, se aplicó una encuesta donde se obtuvo que existen dificultades para el desarrollo de técnicas artísticas que pueden ser superadas mediante estrategias lúdicas, desde un enfoque sólido y creativo.
- Se elaboró planificaciones con estrategias lúdicas descritas en la propuesta para el desarrollo de técnicas artísticas y competencias en la formación cognitiva, social y emocional de los estudiantes. Concluyendo así, es importante de promover actividades que favorezcan distintos aspectos en el desarrollo infantil desde un enfoque significativo, creativo y constructivo.
- Se pudo concluir que en cada una de las estrategias comprende una ficha de criterios e indicadores de acuerdo al objetivo de dicha actividad, por lo que el docente podrá añadir otros criterios de acuerdo a las necesidades que se buscan observar.

RECOMENDACIONES

Desde la base de las conclusiones descritas, se pueden detallar las siguientes recomendaciones:

- A los docentes, implementar una propuesta de estrategias lúdicas en el ámbito de desarrollo y fortalecimiento de las técnicas artísticas en los niños del 2do año de Educación General Básica Elemental y en otros escenarios donde se observe la necesidad de promover estrategias lúdicas que beneficien el proceso de desarrollo cognitivo, social y constructivo.
- A la institución educativa, se recomienda continuar apoyando proyectos que contribuyan a la buena gestión de los aprendizajes en el contexto creativo de las técnicas artísticas durante la primera etapa de desarrollo infantil.
- A la comunidad en general, promover estrategias que favorezcan el crecimiento saludable en la población infantil desde los primeros años de estudio mediante la puesta en práctica de juegos, donde el niño desarrolle estrategias que permitan explorar y potenciar su creatividad.

GLOSARIO

Artísticas: Se emplea para referirse a todo aquello propio o relativo al arte, especialmente a las bellas artes.

Cognitiva: Esta esta concatenada con la acción de conocer e identificar. En ella se muestra la información necesaria la cual se recopila gracias al proceso de experiencias desarrolladas y a un determinado aprendizaje constante.

Collage: Técnica pictórica que consiste en pegar sobre una tela, papel u otra superficie otros materiales, como papel, tela, fotografías, etc.

Creatividad: es la capacidad de crear nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Lúdico: Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión.

Estrategias: Es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario.

Maqueta: Reproducción de un monumento, edificio u otra construcción (reales o proyectados) hecha a escala en tamaño reducido.

Modelado: Alude a la acción y también al efecto del verbo modelar, que tiene el significado de otorgar forma de acuerdo a un referente o modelo.

Propuesta: Es una oferta o invitación que alguien dirige a otro o a otros, persiguiendo algún fin; que puede ser concretar un negocio, una idea, una relación personal, un proyecto laboral o educacional, una actividad lúdica, etcétera.

Plegado: Es una acción que consiste en generar pliegues o en doblar algo

Rasgado: Romper o hacer pedazos, sin la ayuda de ningún instrumento, cosas de poca consistencia.

Técnicas: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de la cristalización pertinente para desarrollar las habilidades requeridas.

Técnicas grafo plástico: Estas son consideradas estrategias avanzadas las cuales se emplean dentro del inicio de vida de los infantes de educación básica. Asimismo, dichas herramientas permiten que el niño pueda desarrollar su estado de percepción, motricidad, fina, lateralidad y su proceso de lectura y escritura.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2017). *El proyecto de Investigación*. Caracas Venezuela. 7ma edición: Epísteme.
- Banderas, A. (2017). *Decálogo - #JuegaConEllos*. España: Guíainfantil.com.
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Madrid: Grupo Planeta.
- Burgos, V., y Moya, M. (2021). Neurociencia cognitiva aplicada a la enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera en estudiantes de bachillerato general unificado. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria Pol. Con. (Edición núm. 54) Vol. 6, No 1*, 34-53.
- Chamorro. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 2.
- Colón, J. (2018). *Desarrollar la atención y concentración de los niños y niñas de 4 años de edad, a través de la música infantil. cancionero infantil dirigido a docentes del centro de educación inicial "mitad del mundo", distrito Metropolitano de Quito, Año 2018*. Quito Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera.
- Domínguez. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *ICSA • Colección Reportes Técnicos de Investigación*, 9.
- Gimeno, S. (2015). *La Pedagogía por objetivos: obsesión por la eficiencia*. España. Reimpresión: Ediciones Morata.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiQi66arozuAhUVElkFHXHvAY8QFjACegQIBBAC&url>
- González, L. (2017). *Hacia la comprensión del desarrollo motor de los infantes*. México. Segunda edición: Mc Graw Hill.
- Hernández, R; Fernández, C.; y Baptista, M. (2017). *Metodología de la investigación*. México 7ma edición: Mc Graw Hill <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Herrera, S. y Rojas, T. (2017). *Las artes plásticas: una posibilidad didáctica para el afianzamiento de la motricidad fina manual en los niños de 4 a 5 años*. Antioquia, Colombia: Corporación Universitaria Lasallista.
- Huerta, M. (2020). *La estrategia en el aprendizaje*. Recuperado el 28 de 12 de 2020, de <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-es-la-ensenanza>

- Hurtado, I. y Toro, J. (2017). *Paradigmas y Métodos de investigación A en Tiempos de Cambios*. :. Caracas Venezuela. 6ta edición.: Episteme Consultores Asociados C. A. ISBN 980-328-413-4.
- Jiménez, C. (2017). *Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI*. reimpresión: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Martínez, & Delgado. (1981). *El origen de la expresión en niños de 3 a 6 años*. España: Cincel.
- Martínez, Y. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades artísticas en los estudiantes del nivel quinto de básica primaria del colegio ciudadela educativa de Bosa IED, a partir del conocimiento histórico de pintores y/o civilizaciones relacionadas con la evolución del arte de*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Medina, N., Velázquez, Quispe, & Aguirre. (2017). La creatividad en los niños de preescolar. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 7.
- MinEduc, M. d. (2017). *Guía de implementación del currículo integrador subnivel preparatoria*. Obtenido de Educación General Básica Preparatoria: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-Integrador.pdf>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (agosto de 2018). *Ministerio de Educación de Ecuador*. Obtenido de Guía de presentación y evaluación de proyectos de Educación Cultural y Artística: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Montoya, M. (2020). *Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos"*. Perú: Universidad César Vallejos.
- Morán, J. (2018). *Las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de inicial 2 de la escuela particular "Santiago de Guayaquil". año lectivo 2018 – 2019 Guayaquil*. Guayaquil-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Ortega Estrada, F. (2017). Principios e implicaciones del nuevo modelo educativo. *Revista Latinoamericana de estudios educativos, VOL. XLVII, NÚM. 1, 2017, 07*.
- Ortega, F. (2017). Principios e implicaciones del nuevo modelo educativo. *Revista Latinoamericana de estudios educativos, VOL. XLVII, NÚM. 1, 2017, 07*.
- Oyarzún, N. (2018). Aplicación del modelado en el desarrollo de la creatividad en el dibujo de niños pre-esquemáticos. *Revista Boletín Redipe*, 75-90.

- Palella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (Quinta ed.). Caracas Venezuela: FEDUPEL.
- Reyes, P. (2013). *Actividades ludicas*. Mexico: McGrawHill.
- Sambrano, J. (2018). *PNL para todos*. (Décima ed.). Caracas-Venezuela Primera reimpresión: Melvin.
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, vol. 12, núm. 30, 143-159.
- Tamay, M. (2017). Obtenido de Las técnicas grafo plásticas : <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14499/4/UPS-CT007140.pdf>
- Tapia, I. (2018). *Programa de estrategias metodológicas basadas en la teoría constructivista de Piaget para el desarrollo de capacidades docentes en los estudiantes del programa de Complementación Pedagógica Universitaria (PCPU) modalidad distancia, de la Facultad de Cienc*. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Tesis de maestría.
- Torres, R., & Escobar, N. (2018). *Actividades gráfico-plásticas para estimular la coordinación viso-manual en niños y niñas de 4 años del Jardín particular “Cesar Vallejo” – Huancavelica*. Huancavelica – Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educacion inicial el Clavelito año lectivo 2016-2017*. Cuenca-Ecuador: Universidad Politecnica Salesiana.

ANEXOS

SOLICITUD: Aplicación de instrumentos de investigación

Fecha: Ibarra 26 de Enero del 2022

Dirigido a: MSc. Raimundo López DECANO

Solicitante: Gissela Paola Palma Guanga

Facultad: FECYT

Carrera: Pedagogía de las Artes y Humanidades

Asunto: Por medio de la presente me dirijo a usted de la manera más respetuosa ya que me encuentro realizando mi trabajo de titulación, sobre “Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños del 2do año de educación básica general elemental de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, es por ello que solicito muy comedidamente me extienda un documento donde se pida la autorización pertinente a nombre de Universidad Técnica del Norte dirigida al Dc. Victor Julio Dueñas RECTOR de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, para que me permita aplicar los instrumentos de investigación que requerimos para la recolección de datos.



.....
Firma:

Gissela Paola Palma Guanga

C.I. 1004435218



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO

Oficio 052-D
Ibarra, 26 de enero de 2022

Doctor
Víctor Julio Dueñas
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, se brinde las facilidades necesarias, a la señorita Gissela Paola Palma Guanga, estudiante de octavo nivel de la carrera de Pedagogía de la Artes y Humanidades, para que obtenga información y aplique Instrumentos de investigación para el desarrollo del trabajo de GRADO "APLICACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS EN NIÑOS DEL 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "TEODORO GÓMEZ DE LA TORRE"

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Mgs. Raimundo Alonso López Ayala
DECANO FECYT

*Sr. Vicerector
Msc. Juan Pablo Rojas
Para su formal consentimiento
y atribución.*

27/01/



Instrumentos

Encuesta a estudiantes

1. ¿Está de acuerdo que presentan dificultades en el aprendizaje las técnicas artísticas?
2. ¿Cómo considera que es su rendimiento en el área de las técnicas artística?
3. De las siguientes estrategias lúdicas ¿Cuáles utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas?
4. ¿De las siguientes técnicas artísticas cuáles te agrada más?
5. ¿Está de acuerdo que te gusta jugar mientras aprendes en el aula?
6. ¿En la escuela se motiva aprender las técnicas artísticas usando diferentes juegos?
7. ¿Estás de acuerdo que aprendes más cuando juegas?
8. ¿Te gusta aprender las técnicas artísticas en grupo?
9. ¿Cuándo el docente le manda actividades para la casa para aprender técnicas artísticas te diviertes?
10. ¿Estás de acuerdo en que el docente aplique juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas?

Entrevista a docentes

1. ¿Cuál es la metodología lúdica que usted emplea en el proceso de aprendizaje?
2. ¿Con que frecuencia aplica actividades lúdicas en su clase?
3. ¿En qué consisten las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza?
4. ¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza?
5. ¿Cómo cree usted que influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo artístico de los niños?
6. ¿Cómo cree usted que afecta a los niños la falta de actitudes positivas por parte del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje?
7. ¿Qué técnicas o estrategias lúdicas son las más recomendadas para promover las habilidades artísticas en los niños?
8. ¿Qué importancia tiene el rol del docente para incrementar el desenvolvimiento artístico de los niños?
9. ¿Las calificaciones de los niños mejoran al utilizar técnicas lúdicas en la retroalimentación?
10. ¿Los juegos que realiza con los niños tienen alguna relación con la materia que imparte?



Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año

Me presento, soy estudiante de la Universidad Técnica del Norte de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades, curso en el último semestre. Esta encuesta es con el fin de ayudarme con mi investigación de tesis, de fines de lucro. Día a día queremos mejorar, ayúdanos a hacerlo, solo serán unos minutos de su tiempo, sus respuestas serán confidenciales y anónimas.

* Obligatorio:

1. Nombre del/la docente y que área ejerce en el aula. *

Escriba su respuesta

2. ¿Cuál es la metodología lúdica que usted emplea en el proceso de aprendizaje? *

Escriba su respuesta

3. ¿Con qué frecuencia aplica actividades lúdicas en su clase? *

Escriba su respuesta

4. ¿En qué consisten las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza? *

Escriba su respuesta

5. ¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza? *

Escriba su respuesta

6. ¿Cómo cree usted que influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo artístico de los niños? *

Escriba su respuesta

7. ¿Cómo cree usted que afecta a los niños la falta de actitudes positivas por parte del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje? *

Escriba su respuesta

8. ¿Qué técnicas o estrategias lúdicas son las más recomendadas para promover las habilidades artísticas en los niños? *

Escriba su respuesta

9. ¿Qué importancia tiene el rol del docente para incrementar el desarrollo artístico de los niños? *

Escriba su respuesta

10. ¿Las calificaciones de los niños mejoran al utilizar técnicas lúdicas en la enseñanza/aprendizaje? *

Escriba su respuesta

11. ¿Los juegos que realiza con los niños tienen alguna relación con la materia que imparte? *

Escriba su respuesta

Enviar

Tema: Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de educación básica general elemental de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

Tabla 11. Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿Cómo influyen las actividades lúdicas y el arte para mejorar los procesos de aprendizaje a través de la motivación en los estudiantes del segundo año de básica?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cómo promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Promover la lúdica para el desarrollo de técnicas artísticas en los estudiantes del 2do año de educación básica general elemental.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Conocer las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de educación básica general elemental.</p> <p>Identificar las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año de</p>	<p>No aplica</p>	<p>Capacitaciones</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Técnicas artísticas</p>	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Método: Análisis-síntesis</p> <p>Enfoque: Mixto</p> <p>Población: 60 niños-3 docentes</p> <p>Muestra: 63 individuos</p> <p>Técnica: Encuesta y entrevista</p>

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
2do año de educación básica elemental?	educación básica general elemental.			Instrumento: Encuestas y entrevistas
¿Cuáles son las técnicas artísticas que pueden ser aplicadas en la etapa cognitiva de los niños de 2do año de educación básica elemental?	Planificar estrategias lúdicas relacionadas con el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de educación básica general elemental.		Desarrollo de técnicas artísticas	
¿Cómo planificar estrategias lúdicas relacionadas con el desarrollo de técnicas artísticas a nivel del 2do año de educación básica elemental?	Valorar las estrategias lúdicas planificadas para el desarrollo de técnicas artísticas en el 2do año de educación básica general elemental.		Estrategias lúdicas planificadas	

Tema: Aplicación de juegos lúdicos en la enseñanza de técnicas artísticas en niños de 2do año de educación básica general elemental de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

Operacionalización de la variable 1

Tabla 12. Operacionalización de Variables 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Juegos lúdicos	-Tipos de juegos lúdicos -Actividades lúdicas adaptadas a las técnicas artísticas.	-Aprendizaje por medio de juegos lúdicos -Permite a los niños y niñas aprender la importancia de los Juegos lúdicos.	1. ¿Cuál es la metodología lúdica que usted emplea en el proceso de aprendizaje? 2. ¿Con que frecuencia aplica actividades lúdicas en su clase?	Docentes y estudiantes
	-Características de los juegos lúdicos -Procesos de aprendizaje	-Constructivismo -Aprendizajes	3. ¿En qué consisten las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza? 4. ¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza?	
	-Estrategias de juegos lúdicos -Procesos prácticos lúdicos	-Aprendizaje significativo -Habilidades y destrezas motrices.	5. ¿Cómo cree usted que influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo artístico de los niños?	

Operacionalización de la variable 2

Tabla 13. Operacionalización de Variables 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Técnicas artísticas	-Técnicas artísticas -Actividades artísticas -Estrategias Artísticas	-Destrezas -Creatividad -Habilidades	6. ¿Cómo cree usted que afecta a los niños la falta de actitudes positivas por parte del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje?	Docentes y estudiantes
	-Procesos creativos artísticos- -Juegos educativos	-Disciplina artística -Motricidad fina y gruesa	7. ¿Qué técnicas o estrategias lúdicas son las más recomendadas para promover las habilidades artísticas en los niños? 8. ¿Qué importancia tiene el rol del docente para incrementar el desenvolvimiento artístico de los niños?	
	-Producciones artísticas	-Aprendizaje significativo	9. ¿Las calificaciones de los niños mejoran al utilizar técnicas lúdicas en la retroalimentación? 10. ¿Los juegos que realiza con los niños tienen alguna relación con la materia que imparte?	