



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
(UTN)**

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

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

**TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA MODALIDAD DE  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS DESDE LA REPRESENTACIÓN PARA  
MEJORAR LA EXPRESIVIDAD KINESTÉSICA EN LA ASIGNATURA DE  
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA”**

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

**Línea de investigación: Desarrollo social y del comportamiento humano**

**Autora:**

Denisse Violeta Dávalos Quishpe

**Director:**

MSc. César Ernesto Guzmán Toro

Ibarra, 2022



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	<b>DE</b>	1004547830	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	<b>Y</b>	Dávalos Quishpe Denisse Violeta	
<b>DIRECCIÓN:</b>		Río Blanco 27-19 y Miguel Sánchez	
<b>EMAIL:</b>		denissedavalos6@gmail.com	
<b>TELÉFONO FIJO:</b>		<b>TELF. MOVIL</b>	0994252071

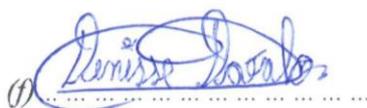
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística
<b>AUTOR (ES):</b>	Denisse Violeta Dávalos Quishpe
<b>FECHA:</b>	24/02/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Pedagogía de las Artes
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. César Ernesto Guzmán Toro

## 2. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 24 días, del mes de febrero de 2022.

### EL AUTOR:



*Denisse Dávalos*

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 24 de enero de 2022

*MSc. César Ernesto Guzmán Toro*

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

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

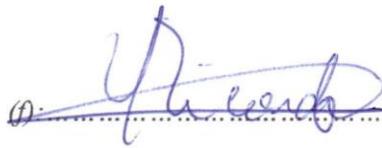


*MSc. César Ernesto Guzmán Toro*

*C.C.: 1002065801*

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística." elaborado por Denisse Violeta Dávalos Quishpe, previo a la obtención del título de Licenciatura en Pedagogía de las Artes y las Humanidades, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

(f): 

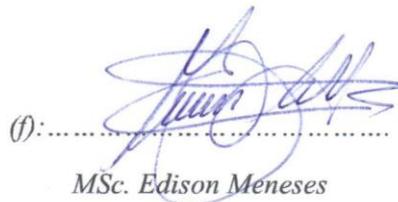
*PhD. Yenney Ricardo*

*C.C.: 0962059788*

(f): 

*MSc. César Guzmán*

*C.C.: 1002065801*

(f): 

*MSc. Edison Meneses*

*C.C.: 1001452166*

(f): 

*PhD. Yenney Ricardo*

*C.C.: 0962059788*

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación principalmente a mi madre, Martha Quishpe, la cual ha sido un pilar fundamental en mi vida, la mujer más fuerte que he conocido, también me gustaría mencionar a mi mejor amiga, Aylin, por permanecer a mi lado por tantos años; a Joselyn, por escucharme y compartir mis luchas; a María Eugenia, por tu valiosa y genuina amistad y a Daniela, por nuestra conexión y por tantas maravillosas experiencias.

**Autora**

## **AGRADECIMIENTO**

Me gustaría expresar mi agradecimiento hacia la Universidad Técnica del Norte, por haberme permitido crecer, tanto profesionalmente como personalmente. En esta Institución tuve la suerte de encontrarme con personas maravillosas que han estado mi lado desde el primer día.

También agradezco a mis docentes de carrera, ya que siempre han sabido como compartir sus conocimientos y brindar una mano amiga ante las adversidades.

Un agradecimiento especial a mi director de proyecto de investigación, César Guzmán, por su tiempo y guía durante este proceso.

**Autora**

## RESUMEN

Las estrategias lúdicas son un conjunto de metodologías de enseñanza que parten de técnicas relacionadas con el juego, la participación activa y creativa que tiene como propósito generar un aprendizaje significativo. Son de gran utilidad dentro del campo educativo, aún más cuando se trata del ámbito teatral. En el caso de las artes de la representación, especialmente el teatro, existe variedad de herramientas didácticas que ayudan al desarrollo integral de los estudiantes, es por eso que los docentes las implementan en sus clases. El objetivo general del presente proyecto de investigación es fortalecer la expresividad kinestésica de los niños y niñas de 11 a 12 años de edad mediante una estrategia lúdica teatral, la cual es el juego de rol. El tipo de investigación es descriptiva con un enfoque cualitativo, además que, es de diseño no experimental. Se realizaron encuestas a docentes del área artística y a niños/as de 11 a 12 años de edad, los resultados evidenciaron que existe poco conocimiento e interés sobre el teatro; por otro lado, los educadores tienen en cuenta a las estrategias lúdicas a la hora de impartir sus clases. El juego de rol, el cual es la propuesta de esta investigación, es una herramienta flexible, adaptable a cualquier ámbito y cabe recalcar que impulsa la creatividad, expresividad, pensamiento crítico, valores, resolución de problemas e improvisación de las personas que se animan a experimentar con ella.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, expresividad kinestésica, teatro, juego de rol.

## **ABSTRACT**

Playful strategies are a set of teaching methodologies based on techniques related to play, active and creative participation with the purpose of generating meaningful learning. They are so useful in the education field, even more when is about theatrical field. In the case of performing arts, specially theatre, exist a variety of didactic tools that help the integral development of students, that is why the professors implement them in their classes. The general objective of the present investigation project is strengthening the kinesthetic expressivity of children of 11 to 12 years old through a playful theatrical strategy, which is the role-playing game. The type of research is descriptive with a qualitative approach, in addition to the fact that it is of non-experimental design. Surveys were made to art teachers and children between 11 and 12 years old, the results showed that exist little knowledge and interest about performing arts; other hand, teachers consider playful strategies when they have their classes. The role-playing game, which is the proposal to this research, it is a flexible tool, adaptable to any area and it is relevant to know that promotes creativity, expressivity, critic thinking, values, problem solving and improvisation of people that experiment with it.

**Keywords:** playful strategies, kinesthetic expressivity, theatre, role-playing game.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	14
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	17
1.1. Estrategias Lúdicas .....	17
<b>1.1.1. Definición</b> .....	17
<b>1.1.2. La Lúdica en la Enseñanza</b> .....	17
1.2. Artes de la Representación .....	19
<b>1.2.1. Definición</b> .....	19
<b>1.2.2. El Teatro</b> .....	20
<b>1.2.3. El Teatro y la Lúdica</b> .....	23
1.3. Expresión Corporal .....	25
<b>1.3.1. Definición</b> .....	25
<b>1.3.2. Enfoque Educativo</b> .....	26
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA .....	28
2.1. Tipo, Nivel, Diseño y Enfoque de la Investigación .....	28
<b>2.1.1. Tipo de Investigación</b> .....	28
<b>2.1.2. Nivel de la Investigación</b> .....	28
<b>2.1.3. Diseño de Investigación</b> .....	28
<b>2.1.4. Enfoque de Investigación</b> .....	29
2.2. Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	29
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	34
3.1. Resultados de la Encuesta Realizada a Docentes .....	34
3.2. Resultados de la Encuesta a Niños y Niñas de 11 a 12 años .....	36
CAPÍTULO IV: PROPUESTA .....	40
4.1. Estrategia Lúdica Teatral: Juego de Rol .....	40

<i>4.1.1. Como Dinámica Previa a la Clase</i> .....	41
<i>4.1.2. Como Actividad de Refuerzo</i> .....	45
CONCLUSIONES .....	51
RECOMENDACIONES.....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS .....	59

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> <i>Matriz de Consistencia</i> .....	30
<b>Tabla 2:</b> <i>Operacionalización de la Variable 1</i> .....	32
<b>Tabla 3:</b> <i>Operacionalización de la Variable 2</i> .....	33
<b>Tabla 4:</b> <i>Datos Informativos Docentes</i> .....	34
<b>Tabla 5:</b> <i>Resultados de los Docentes</i> .....	35
<b>Tabla 6:</b> <i>Datos Informativos Niños/as</i> .....	36
<b>Tabla 7:</b> <i>Resultados Encuesta Niños/as</i> .....	37
<b>Tabla 8:</b> <i>Información General Dinámica</i> .....	41
<b>Tabla 9:</b> <i>Información General Actividad de Refuerzo</i> .....	46

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> <i>Pasos Dinámica Previa a la Clase</i> .....	42
<b>Figura 2:</b> <i>Primer Paso Dinámica</i> .....	42
<b>Figura 3:</b> <i>Segundo Paso Dinámica</i> .....	43
<b>Figura 4:</b> <i>Tercer Paso Dinámica</i> .....	43
<b>Figura 5:</b> <i>Cuarto Paso Dinámica</i> .....	44
<b>Figura 6:</b> <i>Quinto Paso Dinámica</i> .....	45
<b>Figura 7:</b> <i>Pasos para Actividad de Refuerzo</i> .....	47
<b>Figura 8:</b> <i>Primer Paso Actividad</i> .....	47
<b>Figura 9:</b> <i>Segundo Paso Actividad</i> .....	48
<b>Figura 10:</b> <i>Tercer Paso Actividad</i> .....	49
<b>Figura 11:</b> <i>Cuarto Paso Actividad</i> .....	49
<b>Figura 12:</b> <i>Quinto Paso Actividad</i> .....	50

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto es relevante de investigar por el hecho de que, el área de las artes, como es el teatro, no suele ser impartido de una manera dinámica y experimental en el contexto educativo. Esto, trae como consecuencia el escaso interés y conocimiento por parte de los estudiantes y a su vez, de docentes. Por lo cual la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) no tiene la valoración y reconocimiento que merece.

¿El teatro y sus temáticas son impartidas mediante estrategias lúdicas y se enfocan en el mejoramiento de la expresión kinestésica? Esta problemática se encuentra en el ámbito educativo y lo que se pretende es la descripción de una estrategia lúdica teatral que docentes de arte puedan utilizar en su proceso de enseñanza. Con la investigación realizada, se podrá responder a esta interrogante.

El teatro requiere mayor atención en el momento de desarrollar una clase, ya que es necesario un proceso, una experimentación, captar el interés de los estudiantes para obtener un aprendizaje significativo, todo esto va de la mano con la implementación de estrategias lúdicas.

Es importante mencionar que la mayoría de Instituciones Educativas suelen restarle importancia a los temas que se relacionan con las disciplinas artísticas. De modo que, los estudiantes carecen de una educación basada en desarrollar una adecuada apreciación artística, casi nunca tienen el acercamiento a conocerse a sí mismos para lograr expresar lo que piensan o sienten. Es por eso que la sociedad no tiene el conocimiento que se necesita para valorar a las distintas expresiones.

Otro factor que ocasiona que el teatro no sea apreciado en las Instituciones, es el hecho de que los docentes no conocen estrategias innovadoras para implementar en sus clases, por lo que deben mantenerse investigando sobre estas temáticas importantes para el desarrollo integral de sus estudiantes e incluso de sí mismo.

En la actualidad existen variedad de talleres para experimentar con el teatro, además es una excelente forma de apoyar al arte e involucrarla en el ámbito social, sin embargo, en las Unidades Educativas se debería enfocar de mejor manera al mismo y a sus distintas disciplinas.

El teatro es un campo vasto para la creación y experimentación de diversas estrategias. Mediante estas se puede lograr que las clases planificadas, sean dinámicas y se desenvuelvan en un ambiente educativo activo y creativo.

El juego es una de las herramientas dinámicas que más se ha estado utilizando en el ámbito educacional y podría ser aprovechada al máximo, por el hecho de que se pueden crear infinidad de proyectos encaminados a la estimulación de los niños y niñas. Se conoce que el juego, el cual forma parte de las estrategias lúdicas, es un elemento que se destaca y permite que se pueda fusionar con otras disciplinas para que se genere un aprendizaje

significativo. Entonces el arte, al igual que el juego, son campos amplios que se pueden explorar para que los docentes creen o investiguen temáticas que llamen la atención de sus educandos.

Existen diversos proyectos relacionados con el teatro en los que se busca impulsar el trabajo en equipo, la creación colectiva y en los cuales es más relevante el proceso que se va desarrollando, antes que los resultados. “Un elemento muy importante a destacar en este aprendizaje es la motivación” (García, 2016, p. 28). Se debe explorar los beneficios que el trabajo colectivo ofrece a la experiencia educativa, porque además de que se divierten aprendiendo, los estudiantes ponen en práctica valores como la empatía, la generosidad, el respeto y la solidaridad.

Arranz (2016), con su investigación *El cuerpo. Una visión a través del arte*, realizada en la Universitat Autònoma de Barcelona, habla sobre como el cuerpo es un medio para expresar estados internos, es una herramienta para explorar las emociones y también para sanar mediante el arte. El teatro, forma parte de las artes de la representación y dentro de la educación sirve para profundizar conocimientos de las distintas asignaturas, por eso se lo debe aprovechar adecuadamente.

Martínez (2010), en su investigación manifiesta que, trabajando con la expresión corporal mediante una guía motivacional, los estudiantes se desarrollarán de mejor manera en su ámbito intelectual, físico y emocional, por el hecho de que pueden ser más abiertos con sus sentimientos (p. 8). Es considerable que, al momento de impartir una clase, hay que tener en cuenta que los estudiantes pueden estar inmersos en sus pensamientos y algunos no tengan la confianza de expresar sus ideas o emociones, es por eso que, mediante diversas herramientas correctamente utilizadas, se podría despertar el interés hacia la asignatura y a sus habilidades individuales.

Sanz (2019), con su investigación *La expresión artística a través del cuerpo*, realizada en la Universidad de Valladolid, menciona la importancia que tiene el arte y sus diversas manifestaciones en el desarrollo de los estudiantes y que mejora el desempeño de los mismos en la jornada escolar.

Mora (2015), en su investigación acerca del cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo, describe que el cuerpo es capaz de expresar por sí solo mediante el movimiento, pero que a través de la danza puede generar subjetividades.

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas de 11 a 12 años de edad con los que se aplicará la encuesta, además de los docentes que se muestren interesados en la investigación, mientras que los indirectos, serán los padres de familia.

La investigación será notable para aquellas personas que consideran que el teatro merece la comprensión y el apoyo de la sociedad, específicamente en el ámbito de la educación. Se puede generar una apreciación distinguida hacia el arte y utilizarla como herramienta para obtener un ambiente en el que los estudiantes puedan expresar con su voz

y su cuerpo. Este proyecto mencionará estrategias lúdicas que se puedan utilizar de manera dinámica, para que el ambiente en las clases de ECA, sean de experimentación y expresión.

La expectativa del proyecto de investigación es que sea un aporte fructífero para el área de la Educación Cultural y Artística, por el hecho de que las estrategias lúdicas deberían ir de la mano con las distintas disciplinas del arte. Puesto que, se necesita que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo y lo pueden lograr por medio de estas herramientas didácticas que el docente debe conocer e implementar en su proceso de enseñanza. Además, esta temática puede servir de inspiración para crear nuevos conocimientos relacionados con el arte y la lúdica.

La realización de este proyecto se ha tenido que limitar a la virtualidad por el hecho de estar en medio de una pandemia y se debe evitar aglomeraciones que puedan poner en riesgo la salud de las personas.

## **Objetivos**

### **General**

Describir una estrategia lúdica teatral dirigida a niños y niñas de 11 a 12 años de edad para fortalecer la expresividad kinestésica.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de conocimiento y experimentación de los docentes del área artística con el teatro.
- Definir el nivel de conocimiento de los niños y niñas sobre el teatro.
- Elaborar una estrategia lúdica teatral.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

Las estrategias lúdicas son una ayuda fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, es por eso que dentro de este capítulo se hablará de su importancia en la educación. También se mencionan a las artes de la representación, específicamente al teatro y finalmente se abordará el tema de la expresión corporal.

### **1.1. Estrategias Lúdicas**

#### ***1.1.1. Definición***

En el proceso de enseñanza – aprendizaje es necesario innovar en el momento de compartir los conocimientos con los estudiantes para que de esta manera ellos puedan profundizar los contenidos, los trabajos y sus experiencias.

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Arteaga et al., 2015, p. 12)

Las herramientas lúdicas son un apoyo para los docentes, ya que por medio de estas se puede fortalecer distintas dimensiones de los estudiantes, como es la personal, emocional, expresiva y educativa.

#### ***1.1.2. La Lúdica en la Enseñanza***

Al impartir las clases, es importante saber captar la atención de los educandos mediante estrategias pedagógicas, como lo son las lúdicas. Se puede generar un conocimiento significativo si se fusiona a la enseñanza con los juegos.

La lúdica no solo se podría utilizar con niveles menores como el inicial, no se necesita hacer distinciones para implementar estas herramientas didácticas. Todos los niveles educativos son aptos para experimentar con las estrategias lúdicas, porque si se educa por medio del juego, se va a lograr aprender de manera activa y divertida.

##### **1.1.2.1. El Juego.**

Como ya se ha mencionado previamente, el juego forma parte esencial de la lúdica, además de que está comprobado que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las personas.

El juego aparece recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen muchas bondades, tales como: favorecer la motivación, dar cabida a la

participación activa de los estudiantes, permitir el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, estimular la cooperación y la socialización y permitir el diseño de soluciones creativas a los problemas. (Farias & Rojas, 2010, p. 2)

El juego puede ser un apoyo fundamental en las diversas asignaturas, pero si se la enfoca en la Educación Cultural y Artística, se nos presenta un sin número de oportunidades y posibilidades para explotar cada rama del arte.

Por otra parte, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se potencializan las emociones, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano. (Domínguez, 2015, p. 9)

Los estudiantes desde que son muy pequeños tienden a aprender jugando, esto resulta beneficioso puesto que, su conocimiento perdura por mucho más tiempo y ayuda a su desarrollo integral. Los docentes tienen que descubrir nuevas herramientas que se relacionen con el juego para potenciar el aprendizaje de sus educandos.

Se debe mencionar que el juego tiene dos dimensiones, cada una tiene su alcance e importancia: juego libre y juego dirigido.

A través del juego libre y exploratorio, los niños aprenden algo sobre situaciones, personas, actitudes y respuestas, materiales, propiedades, texturas, estructuras y atributos visuales, auditivos y cinestésicos, dependientes de la actividad lúdica. A través del juego dirigido, se les propone otra dimensión y una gama más amplia de posibilidades que se extienden hasta un relativo dominio dentro de esa área o actividad. (Moyle, 1990, pp. 34-35)

Como se menciona anteriormente, se puede experimentar con el juego libre o con el juego dirigido, dependiendo del grupo de estudiantes con los que se esté trabajando. Por ejemplo, si se utiliza al juego libre con los niños y niñas del nivel inicial, se les proporciona bloques de construcción conocidos como legos, para que descubran el funcionamiento de los mismos. Por otro lado, cuando se elige al juego dirigido para trabajar con estudiantes de básica media, se planifica previamente lo que se quiere conseguir con el juego, si se desea profundizar el conocimiento acerca de alguna lectura, se podría dramatizar alguna escena.

Arteaga et al. (1999) menciona que los juegos en los que se debe explorar el cuerpo, el espacio y materiales distintos, ya sea ejecutados de manera individual o grupal, fomentan el sentimiento, aceptación y conocimiento de la capacidad expresiva corporal para que se pueda desarrollar la sensibilidad, autoestima y valoración individual o colectiva (p. 32).

Se evidencia que el juego es una opción viable para el adecuado desempeño académico de los estudiantes, además de que influye de forma positiva en el desarrollo de sus habilidades interpersonales e intrapersonales.

## **1.2. Artes de la Representación**

### ***1.2.1. Definición***

Las artes de la representación son denominadas también como artes escénicas, por el hecho de que se quiere representar algo, teniendo en cuenta las distintas maneras para hacerlo.

Llamamos artes escénicas a todas aquellas manifestaciones artísticas en las que se ponen en juego distintas habilidades del ser humano para crear un espectáculo, es decir, una representación en un lugar y en un tiempo determinados ante un auditorio que participa en ella con su presencia. (Burgueño et al., sf, p.1)

Es importante que un público esté presente e interactúe con lo que se está representando, ya que este proceso va dirigido hacia ellos.

Artes escénicas son las artes destinadas al estudio y práctica de cualquier tipo de obra escénica o escenificación, toda forma de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música (especialmente la ópera, la zarzuela, el teatro musical, el cabaret, el music hall, los conciertos o recitales, etc.); y, en general, cualquier manifestación del denominado mundo del espectáculo (show business -farándula-) o que se lleve a cabo en algún tipo de espacio escénico, habitualmente en las salas de espectáculos, pero también en cualquier espacio arquitectónico o urbanístico construido especialmente o habilitado ocasionalmente para realizar cualquier tipo de espectáculo en vivo, como ocurre con los espectáculos ambulantes (como el circo, el guiñol, los tradicionales cómicos de la lengua y comedia del arte o el actual teatro callejero). Otras expresiones, como desfiles, procesiones de Semana Santa y multitud de ritos religiosos, fiestas populares, carnavales, o incluso las corridas de toros, tienen una clara dimensión escénica. (Galván, 2013, párr. 2)

Estas artes representativas se las encuentra en la cotidianidad, cuando en los parques solían presentar teatro callejero, el público se aglomeraba porque captaba su atención y disfrutaba de aquel acto. De igual forma, los ritos que se practican en las comunidades también forman parte de estas artes, ellos presentan su identidad junto con las expresiones artísticas. Hay distintos conceptos que hacen referencia a las artes de la representación, a lo que Arregui (2015):

Diferencia dentro de este a las artes del espectáculo, las performativas y las escénicas, encontrándose de esta manera todas las manifestaciones relacionadas con la representación de sus materiales (actor, cantante, escenario, luz, movimiento, gesto, sonido, voz, figura e imagen). Además, incluye dentro de las artes de la representación los siguientes ámbitos: teatro hablado, teatro musical y lírico, creaciones coreográficas, títeres, pantomima, conciertos, recitales, televisión, cine, radio y las actividades dramáticas como interpretación y danza (es decir, el parateatro). (Como se citó en García, 2016, p. 21)

Las artes de la representación son un conjunto de muchas expresiones, las cuales son importantes de conocer y apreciar para estar envueltos en la magia del arte.

Ahora que se conoce la amplitud del término de las artes de la representación, en este proyecto de investigación se va a enfocar en una disciplina en específico, el cual es el caso del teatro.

### ***1.2.2. El Teatro***

Esta expresión es bastante especial, debido al alcance y al impacto que puede llegar a tener, tanto en el área educativa como en el área social. Esta disciplina ayuda a que las personas que forman parte del proceso de creación, mejoren sus habilidades de expresión corporal y emocional. Al igual que, aquellos que van a observar una obra teatral, pueden sentirse identificados y sensibilizarse sobre las diversas temáticas que presentan.

El Teatro es un género literario, ya sea en prosa o en verso, normalmente dialogado, concebido para ser representado; las artes escénicas cubren todo lo relativo a la escritura de la obra teatral, la interpretación, la producción, los vestuarios y escenarios. (Galván, 2013, párr. 1)

Se puede basar en un escrito previamente trabajado, así como también se puede ir adaptando a los distintos contextos. El teatro como todas las artes, se pueden utilizar como medio de difusión de ideas o lucha social, también como entretenimiento.

El teatro existe como tal en la medida en que es una actividad cultural, social y artística específica, directamente reconocible como tal y distinta de otras actividades culturales, sociales y artísticas. El teatro es un hecho social que se distingue de otros hechos sociales, ocupa un lugar propio y distinto dentro del sistema social, institucional y simbólico. (Trancón, 2006, p. 88)

El teatro es una de las disciplinas del arte más completas, además de que se la puede trabajar en cualquier ámbito de la vida. Se la utiliza como herramienta educativa en las distintas asignaturas para que su proceso sea más significativo.

Existen varias formas en las que se divide el teatro, como son:

El **teatro de texto** es una de las formas más conocidas, está enfocada a la producción de obras teatrales escritas, como se mencionó anteriormente, están escritas en verso o prosa.

También se tiene al **teatro del gesto**, el cual se ha desarrollado a lo largo del tiempo.

En Roma había actores especializados en este tipo de teatro: se llamaban pantomimos y transmitían con los gestos del cuerpo los sentimientos de los personajes mientras un recitador contaba la historia. En la actualidad se puede destacar el trabajo del

mimo, actor de cara blanca y mallas negras que trabaja tanto con el gesto corporal como con el rostro. (Burgueño et al., sf, p.2)

El teatro ha estado presente en la vida desde hace siglos y gracias a eso se ha ido especializando para encontrar nuevas metodologías para difundirlo de formas dinámicas y entretenidas.

Otra forma del **teatro es el musical**, el cual es una fusión de una obra de teatro habitual pero con algunas escenas en las que los actores cantan y bailan para hacer más llamativa la representación. Suele utilizarse en el ámbito educativo ya que llama la atención de todos los participantes y disfrutan de todo el proceso para llevar a cabo la obra.

El **teatro de títeres** es un campo lleno de posibilidades que se pueden explorar. Y a su vez este grupo se clasifica en:

**Títere guante:** Se manipula con la mano dentro del títere como si fuera un guante, haciendo movimientos con la mano.

**Títere dedo:** Como su nombre lo indica, solo se utiliza el dedo.

**Títere varilla:** “Es el que se manipula con un solo eje central, un palo que tiene el centro del soporte en la base de la cabeza en el interior de la figura” (AlaSombrita, 2017, párr. 5). Además de tener unas varillas en las manos para que el titiritero las manipule.

**Títere bocón:** Un gran ejemplo de este tipo de títere, son los Muppets, los cuales se los manipula con la mano doblada.

**Marioneta de hilos:** El títere está unido con hilos a un mando de madera llamado cruceta y mediante este se lo puede controlar.

**Varilla a la cabeza:** El títere tiene una varilla en su cabeza mientras que sus brazos se mueven mediante hilos u otras varillas.

**Bunraku:** Originaria de Japón, esta forma de manipular se la realiza entre tres personas. Uno controla la cabeza del títere y una mano, el segundo maneja la otra mano y la cintura, finalmente el tercero controla los movimientos de los pies.

**Títeres de mesa:** El titiritero se coloca detrás del muñeco y mediante distintos mecanismos realiza los movimientos.

**Marottes:** Son títeres de gran tamaño que no tienen articulaciones y poseen una varilla central.

**Teatro negro:** En este los títeres deben estar pintados con pigmentos fluorescentes y colocados en un escenario oscuro e iluminarlo con luz ultravioleta.

**Títeres de sombras:** Los títeres son figuras planas manipuladas por alambres o varillas, las cuales se proyectan en una pantalla translúcida o una caja adaptada que se ilumina desde atrás.

### **1.2.2.1. Importancia del Teatro en la Educación.**

El teatro forma parte de las artes escénicas, las cuales han sido de gran utilidad en el área educativa, además de ser una de las temáticas mencionadas en el currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística. Aunque no se la practica de la manera que es debida, es decir, de manera experimental y enfocada a impulsar las habilidades expresivas de los educandos.

Las artes escénicas poseen un gran valor para adentrarnos en un aprendizaje holístico; un aprendizaje que traspase barreras. Este tipo de aprendizaje conecta emoción y razón de una forma magistral ya que mediante las artes escénicas, los estudiantes son capaces de buscar soluciones a problemas «reales» (aprendizaje basado en problemas), crear proyectos que les motiven (aprendizaje basado en proyectos), disponer de interacciones saludables entre compañeros (aprendizaje cooperativo), tratando en todo momento el aprendizaje activo propio de estas metodologías y proporcionando un significado individual y grupal a su periodo formativo. (Pérez-Aldeguer, 2017, p. 2)

En todos los niveles educativos se podrían utilizar a las artes escénicas, el teatro, como herramienta pedagógica para potenciar la expresión de los estudiantes, además de enseñarles la importancia del trabajo en equipo, el desarrollo de valores como la empatía, mejorar su autoestima y puedan sensibilizarse con los diversos roles que representan, los mismos que pueden abarcar temáticas impactantes.

Incluso en asignaturas que no están directamente relacionadas con las artes se puede evidenciar que manejan técnicas artísticas para profundizar algún tópico, por ejemplo, en el caso de la materia de Lengua y Literatura, suelen realizar obras de teatro para representar a los personajes de alguna novela.

En las obras de teatro que se realizan en eventos masivos, todo ese equipo que ha trabajado durante tanto tiempo muestra ese producto final, el cual suele ser bastante llamativo y bien trabajado.

Otros enfocan su trabajo, más que a la representación y a la adquisición de destrezas actorales, al proceso de investigación y aprendizaje, al proceso de compartir y aportar ideas, en una palabra, al desarrollo personal. Es decir, desarrollarse, expresarse y comunicarse mediante las técnicas teatrales. (Motos, 2009, p. 4)

En el ámbito educativo, el teatro va más allá de solo el resultado, lo que se busca es que los estudiantes puedan explorar, experimentar y explotar sus destrezas expresivas, además de disfrutar ese proceso que ofrecen las variadas técnicas de la expresión corporal.

El teatro es importante en la educación, ya que beneficia al crecimiento, tanto personal como académico, de los estudiantes o participantes de la actividad.

Tomos (2009) menciona algunos aspectos de por qué es una estrategia de enseñanza y aprendizaje y son los siguientes:

- a) Permite al estudiante trabajar kinésicamente y emocionalmente para aprender de forma más profunda.

Las técnicas dramáticas producen una respuesta total, un conjunto de respuestas verbales y no verbales ante un estímulo o un grupo de estímulos, por lo que proporcionan la oportunidad para realizar actividades auditivas, visuales, motrices y verbales, posibilitando que el sujeto del aprendizaje tenga experiencias simultáneas en todos los planos de su persona y no limitando el aprendizaje a una mera experiencia intelectual. (Motos, 2009, p. 8)

- b) El estudiante se pone en los zapatos de su personaje y de esta manera comprende mejor los conceptos y las ideas, generando un aprendizaje que perdure.
- c) Ayuda en el desarrollo del lenguaje y vocabulario.
- d) Estimula la imaginación del estudiante y su pensamiento crítico, creativo y activo.
- e) “Utiliza las inteligencias múltiples. Y también las técnicas dramáticas actúan como puente de conexión entre las competencias en comunicación lingüística o la competencia social y ciudadana, y la competencia cultural y artística” (Motos, 2009, p. 8).
- f) Los estudiantes aprenden a organizar, sintetizar la información, crear ideas, trabajar cooperativamente.
- g) El estudiante es protagonista de construir su propio conocimiento, además el docente puede trabajar de manera más lúdica y creativa.
- h) El teatro se interrelaciona con otras artes, como son: la literatura, la música, la pintura, la danza, y el canto.

En el proceso artístico que envuelve al teatro, se debe explotar, explorar, compartir, crear, experimentar para poder obtener herramientas para realizar un cambio o transformación social.

### ***1.2.3. El Teatro y la Lúdica***

Las estrategias lúdicas se pueden relacionar con las artes de manera efectiva, porque se puede crear diversidad de actividades que sean significativas para los estudiantes. Los

juegos despiertan las sensaciones y estímulos, al relacionarlo con el arte se puede aprender disfrutando.

El docente de educación artística debe crear un ambiente de confianza en el que los estudiantes puedan participar en los juegos de aprendizaje. Asensio (2008) menciona que la lúdica al fusionarse con el teatro, se evidencian resultados positivos, en su caso, tenía que enseñarles a sus estudiantes a mejorar su desempeño en la oratoria, entonces el autor expresa que, al igual que en una obra de teatro, es necesario un precalentamiento, él desarrolló distintas actividades lúdicas en las que se evitaba la comunicación no verbal, esto con la finalidad de hacer mayor énfasis a la oralidad.

Las posibilidades de creación de ejercicios o actividades que tengan que ver con la lúdica y el teatro son amplias, puesto que, es un área flexible que si se la encamina al mejoramiento del desempeño académico, al desarrollo emocional y social de los estudiantes, se podrá generar espacios de aprendizaje colectivo.

La disciplina artística del teatro, como ya se mencionó previamente, se enfoca en el aprendizaje del proceso del trabajo teatral, no en el resultado. Lo lúdico es esencial para que nuestros estudiantes desarrollen su expresividad, despierten su interés por conocer su corporalidad, sus habilidades comunicativas y sus estados emocionales.

### **1.2.3.1. Juego Teatral.**

Una de las estrategias lúdicas que se puede emplear con las artes de la representación, es el juego teatral, por el hecho de que se enfoca en aprovechar el proceso de sesiones dramáticas. Los niños y niñas están abiertos a experimentar con juegos teatrales:

Es en Educación Infantil y Primaria, el momento privilegiado para celebrar y estimular la buena capacidad dramática del niño. Y es en Educación Secundaria donde esos recursos que han adquirido pueden ser utilizados como estrategias en su proceso de aprendizaje o en su vida personal y social. (Cruz, 2014, p. 75)

El juego teatral ayuda a los estudiantes a desarrollarse en su dimensión personal, social, educativa, emocional, este proceso hace que el docente forme parte de este trabajo cooperativo y su relación sea genuina y abierta. Consideramos que estas actividades son una fuente de aprendizaje académico y personal, para todos los miembros que formarán parte de las mismas.

El juego teatral se lo realiza mediante sesiones dramáticas, las etapas son las siguientes:

- a) Puesta en marcha o preliminares
- b) Sensibilización
- c) Creatividad Corporal
- d) Juegos de voz/ creatividad vocal

- e) Expresión/ teatralización (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes [CNCA] & Organización de Estados Iberoamericanos [OEI], 2016, p. 30).

A continuación se va a hablar un poco de lo que abarca cada una de las etapas.

Puesta en marcha o preliminares, son aquellas actividades que se las realiza para despertar la atención de las personas con las que se trabajará y que se cree un ambiente adecuado para experimentar. “Al mismo tiempo, son útiles para romper el hielo en el inicio de la clase y ayudan a superar el bloqueo y las inhibiciones que se producen, sobre todo al comenzar una nueva actividad” (CNCA & OEI , 2016, p. 30).

En la sensibilización se va a utilizar o estimular los sentidos, además de que mediante técnicas de relajación se podrá generar una disposición a la creatividad.

Dentro de la creatividad corporal se busca que la persona pueda darse cuenta de la destreza que posee su cuerpo y la relación con su entorno. “Queda claro que no se persigue conseguir habilidades físicas, sino una habilidad expresiva con el cuerpo de manera creativa y comunicativa” (CNCA & OEI, 2016, p. 30).

Mediante los juegos de voz/ creatividad vocal se conocerá la expresividad que se puede lograr a través de la misma mediante técnicas básicas. La voz es un elemento relevante para la creación e interpretación.

Expresión/teatralización, en esta etapa se va a conjugar todo lo visto y trabajado anteriormente para que las personas involucradas tengan la oportunidad de usar esas destrezas para el juego dramático.

### **1.3. Expresión Corporal**

#### ***1.3.1. Definición***

El cuerpo es capaz de expresar ideas, pensamientos, sentimientos tan solo con movimientos. “La Expresión Corporal es el conjunto de técnicas corporales, espaciales y temporales, a través de las cuales el sujeto puede expresar y comunicar al otro, de forma a veces artística, los contenidos de su mundo interior” (Montesinos, 1999, p. 16).

Gracias a la Expresión Corporal (EC) o también llamada expresión kinestésica, los seres humanos pueden mantener un proceso comunicativo que acompaña a nuestra expresión verbal, como se menciona:

La EC parte del hecho de que todo ser humano, de una manera consciente o inconsciente, se manifiesta mediante su cuerpo y utiliza su cuerpo como un instrumento irremplazable de expresión que le permite ponerse en contacto con el medio y con los demás. (García et al., 2013, p. 19)

Siempre se está generando movimiento, de manera voluntaria así como involuntaria, esto quiere decir que el movimiento es parte de cada uno y de la manera en la que se relaciona con el medio.

### ***1.3.2. Enfoque Educativo***

Dentro del ámbito educacional, la expresión corporal ha sido de gran utilidad para el desarrollo personal de los estudiantes, en especial de los niños y niñas, ya que ellos desde temprana edad suelen experimentar con los movimientos de su cuerpo. “La expresión corporal ayuda al alumnado en la formación del concepto de sí mismo y contribuye también a la adquisición de los instrumentos básicos para el control del propio cuerpo y la acción sobre la realidad” (Cáceres, 2010, p. 5). El movimiento forma parte de cada etapa de la vida además de que es parte fundamental para expresarse.

Como se ha mencionado anteriormente, es de gran importancia el trabajo colaborativo en la enseñanza. “En EC, no sólo se trabaja desde la individualidad, sino también desde el trabajo en equipo, la interrelación, la cooperación y todo esto con el fin de conseguir el desarrollo de la creatividad” (García et al., 2013, p. 20). Cuando se da la oportunidad de que se aprenda conjuntamente, no solamente se genera conocimiento sino que también se trabaja la dimensión personal de nuestros estudiantes.

En el área educativa se puede experimentar con variadas técnicas, herramientas que estén relacionadas con la expresión corporal. Además de que es beneficioso para los que participan en este proceso:

Son evidentes las aportaciones de la Expresión Corporal a la dimensión emocional y social de la persona, así como el desarrollo de la capacidad comunicativa, tanto verbal como no verbal. Además, del propio conocimiento del yo personal y su posibilidad de acción y movimiento en relación al espacio y en un tiempo determinado. (Zafra, 2015, p. 9)

Cada persona tiene la habilidad de conocer sus capacidades individuales a través de la experimentación y la expresión que genera el movimiento del propio cuerpo.

También es necesario mencionar que el espacio es un elemento que constituye y forma parte de la expresión kinestésica, Fernández y Arias (2013) mencionan que:

Desde la expresión corporal siempre se ha tenido en cuenta esta doble dimensión del espacio (física y emocional), que en los niños es mayor porque forma parte de su afectividad y emocionalidad, lo viven, lo hacen suyo y lo transforman simbólicamente. El niño va tomando conciencia y organiza sus posiciones y gestos en función de unas direcciones, aprende a realizar trayectorias recorriendo el espacio general. A la hora de recorrer dicho espacio general, no sólo hay que tener en cuenta

su dimensión afectiva, sino también la motivacional, dando sentido al espacio, utilizando el juego simbólico cuando se trata de orientar los ejercicios. (p. 160)

Se ha destacado la importancia que tiene el juego en la expresión corporal y como el espacio cobra un sentido emocional, no solo físico, porque gracias al espacio se puede interactuar con todo lo que nos rodea.

### **1.3.2.1. Rol Docente.**

Según Archilla y Pérez (2017), las pautas que debe seguir un docente para trabajar adecuadamente con la expresión corporal son las siguientes:

- 1) Clima de confianza y conocimiento del grupo
- 2) Dominio de los contenidos por parte del profesorado y haber tenido experiencias previas con él
- 3) Posibilidad de la aparición de sentimientos positivos y de logro, tanto en el alumnado como en el profesorado
- 4) Desarrollo de la creatividad
- 5) Favorecer la implicación del alumnado: él es protagonista y genera sus aprendizajes (Archilla & Pérez, 2017, pp. 232- 233).

El docente que pretende trabajar con la expresión corporal debe tener el conocimiento previo y haber experimentado con este tipo de actividades para poder compartir con los estudiantes y hacer que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea dinámico y enriquecedor. Es por eso que:

Para enseñar EC, la intervención del educador en el aula tendrá que ir encaminada a conseguir que el practicante se implique y participe en las actividades. Para ello, el profesional deberá proponer actividades que supongan un esfuerzo y un reto adecuado a las capacidades del grupo. Tendrá que estimular, sugerir, orientar, controlar el riesgo, aportar ideas y ofrecer posibilidades de actuación. (García et al., 2013, p. 20)

Para empezar a trabajar con el grupo, el educador necesita conocer las capacidades de sus estudiantes, además de tener presente que ellos van a ser partícipes de las actividades y él sabrá guiarlos apropiadamente.

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA**

### **2.1. Tipo, Nivel, Diseño y Enfoque de la Investigación**

#### ***2.1.1. Tipo de Investigación***

La presente investigación es de tipo descriptiva, la cual “exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado. Aquí se observa y se registra, o se pregunta y se registra. Describe el fenómeno sin introducir modificaciones: tal cual” (Rojas, 2015, p. 7).

El proyecto de investigación se encargará de describir los resultados que se han obtenido para sustentar a la temática y así, elaborar la propuesta de manera adecuada y dinámica.

#### ***2.1.2. Nivel de la Investigación***

El estudio desarrollado tiene un alcance descriptivo, ya que “con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández et al., 2014, p. 92).

#### ***2.1.3. Diseño de Investigación***

La investigación es de diseño no experimental, el cual “en este tipo de investigación las variables estudiadas no se manipula en forma intencionada, la finalidad de esta investigación es observar los fenómenos tal como se comportan en su contexto natural, para luego analizarla” (Cabezas et al., 2018, p. 79). Dentro de este marco, estrategias lúdicas es la variable independiente que tendrá relación con las variables dependientes que son: artes de la representación, mayormente teatro, y expresión kinestésica.

#### ***2.1.4. Enfoque de Investigación***

El enfoque que se aplica es cualitativo, debido a que “es un tipo de investigación sin mediciones numéricas, tomando encuestas, entrevistas, descripciones, experiencias de los investigadores, reconstrucción de hechos suscitados, no imponiendo en general la prueba de hipótesis como algo necesario en el proceso investigativo” (Cabezas et al., 2018, pp. 65-66).

#### **2.2. Técnicas e Instrumentos de Investigación**

La técnica que se utilizará en el presente proyecto es la encuesta, con la cual se diagnosticará el nivel de conocimiento y experimentación, que poseen un grupo de 10 docentes o personas relacionadas con el arte; y otro grupo de 20 niños/as de 11 a 12 años sobre el teatro.

Los instrumentos que se ha tomado en cuenta para la presente investigación son dos cuestionarios de 10 preguntas, cada uno enfocado a los distintos grupos mencionados.

**Tabla 1***Matriz de Consistencia*

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas desde la representación, mejorarán la expresividad kinestésica de los niños y niñas de 11 a 12 años de edad?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Fortalecer la expresividad kinestésica de los niños y niñas de 11 a 12 años de edad mediante una estrategia lúdica teatral.</p>	No aplica	Estrategias Lúdicas	Diseño: No experimental
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera se identificará el nivel de conocimiento de los docentes del área acerca del teatro?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de conocimiento de los docentes del área acerca del teatro.</p>		Artes de la representación	Nivel: Descriptivo
			Expresión Corporal	Método: Deductivo
				Enfoque: Cualitativo
				Técnica: Encuesta
				Instrumento: Cuestionario

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
¿De qué manera se definirá el nivel de experimentación de los niños y niñas con el teatro?	Definir el nivel de experimentación de los niños y niñas con el teatro.			
¿De qué manera se elaborará la estrategia lúdica teatral?	Elaborar una estrategia lúdica teatral.			

**Tabla 2***Operacionalización de la Variable 1*

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Estrategias Lúdicas	Conocimiento	Manejo	1	Bastante
		Investigación	2	(87-115)
	Experimentación	Acercamiento	3	Más o menos
	Implementación	Planificación	4	(55-86)
		Participación	5	Un poco (23-54)

**Tabla 3***Operacionalización de la Variable 2*

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Artes de la Representación	Conocimiento	Conocimiento	1	Bastante
		Clasificación	2	(87-115)
	Experimentación	Acercamiento	3	Más o menos
	Implementación	Motivación	4	(55-86)
		Creatividad	5	Un poco (23-54)
				Nada

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. Resultados de la Encuesta Realizada a Docentes

A continuación, se va a tabular la información que se obtuvo al realizar las encuestas correspondientes a 10 docentes del área artística.

**Tabla 4**

*Datos Informativos Docentes*

<b>Datos Informativos</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
<b>Género</b>	Femenino	60 %
	Masculino	40 %
<b>Total</b>		100%
<b>Rango de Edad</b>	22 a 27 años	60 %
	28 a 33 años	20 %
	34 a 39 años	10 %
	Más de 40	10 %
<b>Total</b>		100%
<b>Etnia</b>	Mestizo/a	80 %
	Blanco/a	10 %
	Afro	10 %
	ecuatoriano/a	
<b>Total</b>		100%

Nota: Elaboración propia. Fuente: encuesta agosto 2021

**Tabla 5***Resultados de los Docentes*

<b>Preguntas</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
1. Usted como docente, ¿maneja estrategias lúdicas en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística?	Bastante	50 %
	Más o menos	40 %
	Un poco	10 %
2. ¿Ha investigado sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza?	Bastante	50 %
	Más o menos	10 %
	Un poco	40 %
3. ¿Ha utilizado los juegos como herramienta de apoyo para enseñar a sus estudiantes?	Bastante	50 %
	Más o menos	30%
	Un poco	20 %
4. ¿Tiene conocimientos sobre teatro?	Bastante	40 %
	Regular	50 %
	Nada	10 %
5. ¿Ha experimentado con la disciplina artística del teatro?	Bastante	20 %
	Regular	60 %
	Poco	10 %
	Nada	10 %
6. ¿Considera usted que el teatro fortalece la expresividad corporal?	Bastante	100%
7. ¿Identifica expresiones de movimiento en sus estudiantes?	Bastante	50 %
	Regular	40 %
	Poco	10 %

<b>Preguntas</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
8. ¿En sus clases aplica estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de los niños y niñas?	Siempre	60 %
	A veces	40 %
9. ¿Cree usted que el teatro es beneficioso para el desarrollo de los estudiantes?	Muy de acuerdo	100 %
10. ¿Considera que el teatro debe ser impartido con herramientas dinámicas?	Muy de acuerdo	100 %

Nota: Elaboración propia. Fuente: encuesta agosto 2021

### 3.2. Resultados de la Encuesta a Niños y Niñas de 11 a 12 años

En la siguiente sección, se va a conocer los resultados de las encuestas que se realizaron a 20 niños y niñas de 11 a 12 años de edad, para evidenciar el nivel de experimentación que tienen en relación con el teatro.

**Tabla 6**

*Datos Informativos Niños/as*

<b>Datos Informativos</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
<b>Género</b>	Femenino	55 %
	Masculino	45 %
<b>Total</b>		100%
<b>Edad</b>	11 años	60 %
	12 años	40 %
<b>Total</b>		100%
<b>Etnia</b>	Mestizo/a	85 %
	Blanco/a	10 %
	Mulato/a	5 %
<b>Total</b>		100%

Nota: Elaboración propia. Fuente: encuesta agosto 2021

**Tabla 7***Resultados Encuesta Niños/as*

<b>Preguntas</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
1. ¿Cree usted que la asignatura de Educación Cultural y Artística es impartida de manera dinámica?	Bastante	40 %
	Más o menos	35 %
	Un poco	20 %
	Nada	5 %
2. ¿Qué tanto conoce del teatro?	Bastante	5 %
	Más o menos	30 %
	Un poco	40 %
	Nada	25 %
3. De las siguientes disciplinas artísticas, responda según sus gustos.	<b>Música</b>	
	Me agrada	85 %
	No me agrada	15 %
	<b>Teatro</b>	
	Me agrada	<b>55 %</b>
	No me agrada	<b>45 %</b>
	<b>Dibujo</b>	
	Me agrada	70 %
	No me agrada	30 %
	<b>Danza</b>	
	Me agrada	60 %
	No me agrada	40 %
<b>Pintura</b>		
Me agrada	70 %	
No me agrada	30 %	

<b>Preguntas</b>	<b>Opciones</b>	<b>Resultados</b>
4. ¿Qué papel le gustaría interpretar si fuera parte de una obra de teatro?	Protagonista	35 %
	Villano	35 %
	Personaje Secundario	30 %
5. ¿Le interesaría aprender teatro mediante juegos de aprendizaje?	Mucho	55 %
	Más o menos	35 %
	Un poco	10 %
6. ¿Ha escuchado sobre los juegos de rol?	Mucho	40 %
	Más o menos	15 %
	Un poco	20 %
	Para nada	25 %
7. ¿Le gusta la idea de experimentar con los juegos de rol para mejorar su expresividad corporal?	Me gusta mucho	50 %
	Me gusta ligeramente	20 %
	Ni me gusta ni me disgusta	25 %
	Me disgusta muchísimo	5 %

Nota: Elaboración propia. Fuente: encuesta agosto 2021

En el caso de la encuesta dirigida a los niños y niñas de 11 a 12 años de edad, se ha seleccionado las preguntas y respuestas más relevantes que influyen con la temática central de la investigación.

Tras haber organizado toda la información obtenida con las encuestas ejecutadas a los distintos grupos de personas, se ha llegado a evidenciar la relevancia que tiene el teatro en la vida estudiantil, ya sea desde el punto de vista docente como para los niños y niñas que asisten a clases.

Por un lado, los resultados de las encuestas que se realizaron a los docentes demuestran de manera general, que la mayoría de ellos manejan estrategias lúdicas al momento de impartir sus clases, además de que se mantienen informados acerca de estas

herramientas didácticas. A pesar de que tienen un conocimiento regular sobre el teatro, están conscientes de que aportan al desarrollo integral de sus estudiantes.

Por otro lado, la información recolectada de los niños y niñas de 11 a 12 años, muestra diversos puntos de vista relacionados con el teatro. Un claro ejemplo es que, a la mayoría le agrada la música y en un gran porcentaje no le agrada el teatro, esto se evidencia en la Tabla 7. Es entendible que esto suceda por el hecho de que no se le da la importancia necesaria a esta disciplina, ya sea por falta de conocimiento o la escasa atención que se le brinda. Incluso, en el contexto actual se puede evidenciar que no manejan estrategias adecuadas en relación con el teatro en las distintas Instituciones Educativas.

La falta de experimentación con la manifestación teatral ha sido una problemática que ha perdurado en el tiempo y se debería crear y aplicar propuestas enfocadas al desarrollo expresivo de los estudiantes. Sin embargo, existen investigaciones que evidencian aportes relevantes en esta área.

## CAPÍTULO IV: PROPUESTA

### 4.1. Estrategia Lúdica Teatral: Juego de Rol

La propuesta del presente proyecto de investigación es el diseño de una estrategia lúdica que está relacionada con las artes de la representación, en este caso, enfocada al teatro. La herramienta dinámica que se describirá es el juego de rol y como beneficia al proceso de enseñanza – aprendizaje.

En primer lugar, es de gran importancia conocer un poco más acerca del juego de rol. Paos (2012) menciona que el término se le atribuye a un profesor de sociología de Boston College llamado William A. Gamson, el cual en el año 1966 creó un juego llamado SimSoc (Simulated Society) con la finalidad de que sus estudiantes puedan interpretar un papel que les ayude a aprender aspectos de la sociología y habilidades comunicacionales. En ese momento no existían reglas estrictas, solamente se necesitaba de la imaginación, diálogo e improvisación de los participantes. Posteriormente en 1974, se publicó un juego llamado Dungeons & Dragons, el cual mezclaba la mecánica del juego de estrategia con el juego de rol, con una temática de fantasía heroica. Gracias a este juego, el término fue un éxito y se crearon miles de juegos de rol, los cuales captaron la atención del público juvenil. Y ni hablar de la variedad de juegos audiovisuales que existen en la actualidad, los cuales dan la oportunidad de que el jugador interprete un rol (p. 1).

Entonces, el juego de rol es una actividad lúdica que permite al participante interpretar un papel, de manera improvisada, creativa y tomando decisiones como lo haría el personaje, evitando que sus propias motivaciones se involucren. Al enfocar dicha estrategia en el ámbito educativo, brinda una serie de ventajas y posibilidades para explorar. Por medio de este, se fortalecen los vínculos sociales de los estudiantes, mejora sus habilidades interpersonales, además de que se pueden desarrollar valores como empatía, respeto y tolerancia; destrezas como la creatividad, la improvisación y el trabajo colaborativo.

El juego de rol es una opción bastante enriquecedora si se quiere profundizar conocimientos, ya que se va a tener la atención de los estudiantes y a su vez, ellos disfrutan de la experiencia de trabajar con nuevas estrategias pedagógicas.

Esta propuesta está dirigida directamente a los docentes que les interese implementar la lúdica en su proceso de enseñanza.

A continuación, se va a explicar de manera detallada dos propuestas en las que se puede dar uso al juego de rol, uno en forma de dinámica previa a empezar una clase y la otra, es la actividad de refuerzo de un tema.

#### 4.1.1. Como Dinámica Previa a la Clase

Realizar una dinámica antes de impartir una clase, permite que los estudiantes se despejen de actividades en las que han estado trabajando anteriormente, además de que, genera un ambiente amistoso.

Es necesario mencionar información general que servirá como guía para ejecutar la dinámica.

**Tabla 8**

##### *Información General Dinámica*

<b>Nombre de la Dinámica</b>	Vamos a conocernos mejor
<b>Objetivo</b>	Realizar un conversatorio entre el grupo de trabajo sobre sus intereses individuales a la vez que observan los gestos o movimientos de los compañeros.
<b>Número de Participantes</b>	28 o más
<b>Grupos de Trabajo</b>	4 o 5 personas por grupo
<b>Lugar</b>	Salón de clases o fuera del mismo
<b>Tiempo</b>	16 minutos aproximadamente
<b>Actividad</b>	En los grupos de trabajo se va a dialogar sobre los intereses, gustos, pasatiempos que tiene cada uno, prestando mucha atención a los gestos o movimientos que los compañeros realicen, para después representarlos, es decir, ponernos en el lugar del compañero de al lado.

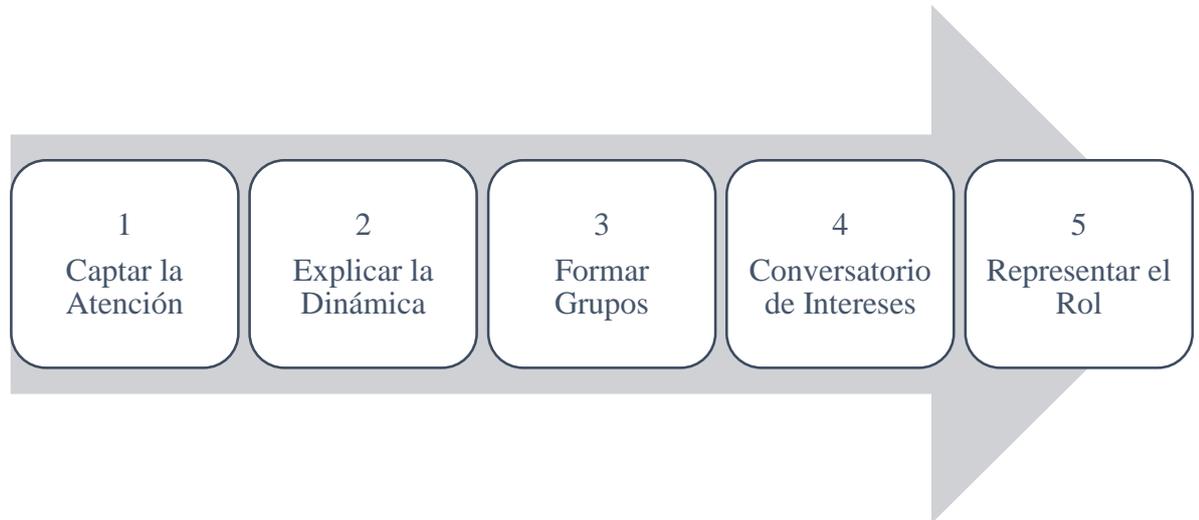
Nota: Elaboración Propia

Cabe recalcar qué, si el número de participantes es menor al mencionado en la tabla 8, también se puede ejecutar la actividad sin ningún problema.

Lo siguiente que se debe hacer es organizar la dinámica mediante cinco pasos clave para que la misma cumpla con los objetivos establecidos anteriormente.

### Figura 1

#### *Pasos Dinámica Previa a la Clase*



**Primer paso: Captar la Atención.** (2 minutos). Captar la atención de los estudiantes. El moderador que realizará la dinámica deberá extender un saludo hacia los participantes y ejecutará una corta actividad para despertar los sentidos de los estudiantes.

### Figura 2

#### *Primer Paso Dinámica*



Fuente: Elaboración propia

**Segundo paso: Explicar la Dinámica.** (2 minutos). Socializar de qué trata la dinámica a ejecutar, los objetivos de la misma, además de mencionar que trabajarán en grupos, para que tengan una idea clara de la actividad.

**Figura 3**

*Segundo Paso Dinámica*



Fuente: Elaboración propia

**Tercer paso: Formar Grupos.** (2 minutos). En este paso se conformará los equipos de trabajo, los cuales serán de cuatro o cinco personas, para tener una mejor experiencia.

**Figura 4**

*Tercer Paso Dinámica*



Fuente: Elaboración propia

**Cuarto paso: Conversatorio de Intereses.** (5 minutos). Dialogar entre los compañeros sobre sus intereses, gustos, pasatiempos, como actuarían en distintas situaciones. Hay que recordarles a los participantes que deben ser muy observadores, darse cuenta de los movimientos o gestos que hagan sus compañeros.

Este paso es realmente importante, por el hecho de que el docente o la persona encargada de la dinámica, debe asignar a uno de los participantes, como un mediador o guía para que después de la charla, pueda plantear alguna situación ficticia o un problema que se deba resolver. Puesto que el docente no va a poder estar presente en todos los grupos al mismo tiempo para evidenciar cada acción.

## Figura 5

### *Cuarto Paso Dinámica*



Fuente: Elaboración propia

**Quinto paso: Representar el Rol.** (5 minutos). Después de tener el conocimiento adecuado sobre los intereses y comportamientos de los compañeros, hay que continuar con el último paso, el cual es la representación del rol.

Esto quiere decir que, cada uno de los participantes realizará el rol del compañero de al lado, actuando acorde a cómo cree que esa persona lo haría. El guía de grupo asignado podría crear una situación o problema para resolver.

Por ejemplo:

- Una situación ficticia en la cual todos tengan 10 años más;
- una visita a un museo representativo de la ciudad;
- o cómo reaccionarían si un compañero llegara a extraviarse en un paseo.

## Figura 6

### *Quinto Paso Dinámica*



Fuente: Elaboración propia

El docente deberá observar cómo los estudiantes se desempeñan y se expresan.

Hay que recalcar que esta actividad debe ser llevada a cabo con buena predisposición y evitar que los estudiantes se involucren demasiado en el papel que interpretan.

#### ***4.1.2. Como Actividad de Refuerzo***

Para utilizar al juego de rol como una actividad de refuerzo, la correcta planificación es importante para no tener inconvenientes. Además de que, al ser una actividad extensa, hay que informar a los estudiantes previamente lo que se pretende realizar.

Un día se debe impartir la clase con la temática que corresponda de manera normal y el juego de rol, al ser la actividad de refuerzo, la pueden ejecutar la próxima clase.

En la siguiente tabla, se explicará la información general que ayudará a la planificación de un juego de rol con una temática relacionada con la Educación Cultural y Artística. En este caso se utiliza a las vanguardias artísticas del siglo XX.

**Tabla 9***Información General Actividad de Refuerzo*

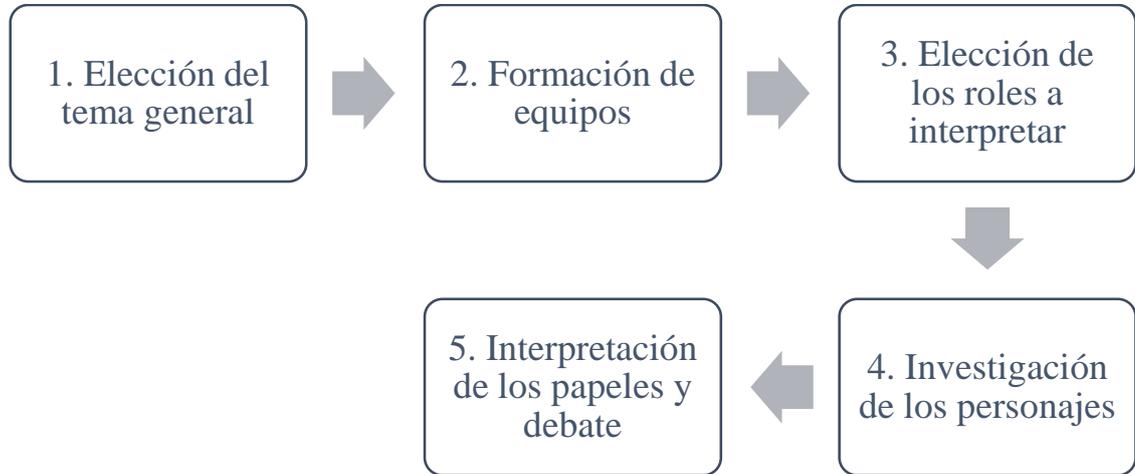
<b>Nombre de la Actividad</b>	Vanguardias Artísticas del siglo XX
<b>Objetivos</b>	Representar el papel de un artista de una vanguardia artística para profundizar sus características.  Generar un debate acerca de las distintas vanguardias.
<b>Número de Participantes</b>	28 o más
<b>Grupos de Trabajo</b>	4 o 5 personas por grupo
<b>Lugar</b>	Salón de clases o fuera del mismo
<b>Tiempo</b>	40 minutos aproximadamente
<b>Materiales</b>	Solo si son necesarios, vestimenta que haga más inmersiva la representación.
<b>Actividad</b>	Cada grupo tendrá una vanguardia artística que deberá defender, al igual que cada participante interpretará el papel de algún artista de la misma.

Nota: Elaboración propia

Al igual que en la dinámica, en la actividad de refuerzo también se proporcionarán cinco pasos esenciales para que se cumplan los objetivos planteados. A continuación, evidenciarán los pasos en la figura 7.

**Figura 7**

*Pasos para Actividad de Refuerzo*



Estos pasos se los dividirá en tres fases:

**Fase 1. En la clase previa**

**Primer Paso: Elección del Tema General.** (5 minutos). Como ya se había planificado previamente, el tema que se abarcará son las vanguardias artísticas del siglo XX.

**Figura 8**

*Primer Paso Actividad*



Fuente: Elaboración propia

**Segundo Paso: Formación de Equipos.** (3 minutos). Los grupos deben ser conformados por cuatro o cinco personas, además el docente será el encargado de informarles cuál vanguardia defenderán.

Se lo hace de manera grupal para que se pueda generar un ambiente de aprendizaje colectivo, en el cual todos puedan aportar y compartir ideas teniendo en cuenta valores como la empatía, el respeto y el compañerismo.

### **Figura 9**

#### *Segundo Paso Actividad*



Fuente: Elaboración propia

**Tercer Paso: Elección de Roles a Interpretar.** (5 minutos). Ahora que se conoce los grupos de trabajo, elegirán los roles que va a interpretar cada uno de los estudiantes. El docente será el encargado de asignar un artista de la vanguardia correspondiente.

Una vez adquirido este conocimiento, los estudiantes decidirán sobre la utilización de la vestimenta de su personaje o no.

**Figura 10**

*Tercer Paso Actividad*



Fuente: Elaboración propia

**Fase 2. En casa**

**Cuarto Paso: Investigación de Personajes.** El docente proporcionará la bibliografía necesaria para profundizar la información de los movimientos, cómo por ejemplo esta: <https://www.significados.com/movimientos-de-vanguardia/> y ellos por su cuenta, buscarán información clave de los artistas para poder representarlos. Como se mencionó previamente, este paso los estudiantes lo realizarán en casa.

**Figura 11**

*Cuarto Paso Actividad*



Fuente: Elaboración propia

### Fase 3. En clase, el día de la actividad

**Quinto Paso: Interpretación de los Papeles y Debate.** (40 minutos). Los estudiantes pondrán en práctica lo que han investigado anteriormente sobre su personaje y el rol que representarán. Todos van a interpretar el papel que les corresponde y defenderán la vanguardia a la que ellos pertenecen. El docente será el guía del juego y mediante preguntas podrá generar un conflicto en base al tema, para apreciar como sus estudiantes tratan de solucionarlo y si es necesario deberá ser parte del juego también. Las preguntas podrían ser: ¿por qué cree usted que su vanguardia ha generado tanto revuelo?, esto en el caso del dadaísmo.

Con esta actividad se profundizará los contenidos de la asignatura y, sobre todo, los participantes incrementaran su creatividad y expresividad corporal.

### Figura 12

#### *Quinto Paso Actividad*



Fuente: Elaboración propia

Esta propuesta será presentada mediante un sencillo manual, con el fin de que esté al alcance de docentes, padres de familia o personas interesadas en la temática.

## CONCLUSIONES

- Tras haber recolectado y analizado la información acorde al conocimiento que poseen los docentes del ámbito artístico sobre el teatro, se aprecia que la mayoría dispone de un nivel regular de experimentación. Sin embargo, los educadores han investigado sobre estrategias lúdicas dentro de la asignatura de Educación Cultural y Artística, las cuales deben ir direccionadas al desarrollo de la expresividad corporal de los estudiantes.
- Los niños y niñas de 11 a 12 años de edad evidencian un escaso conocimiento acerca del teatro. Aunque comparten la idea de aprenderlo mediante estrategias lúdicas que impulsen su desarrollo corporal, de esta forma fortalecerían sus habilidades expresivas.
- La propuesta del presente proyecto está relacionada con el teatro y con las estrategias lúdicas; se ha tomado al juego de rol como eje para la creación de dos actividades que impulsen la creatividad y mejoren la expresividad de los estudiantes. Hay que recalcar que la propuesta elaborada brinda la posibilidad de experimentar con diversas temáticas artísticas.

## RECOMENDACIONES

- Es preciso que los docentes del área artística se mantengan en constante capacitación sobre las diferentes disciplinas que tiene su campo, ya que el conocimiento se va transformando y es necesario estar informados de estrategias pedagógicas lúdicas que permitan el desarrollo adecuado de sus estudiantes. Al implementar herramientas didácticas al momento de compartir sus conocimientos, generarían un aprendizaje significativo.
- Los estudiantes necesitan demostrar interés sobre los contenidos que estén aprendiendo, además de realizar preguntas para ampliar su propio conocimiento. Es relevante que demuestren una buena predisposición a la experimentación de nuevas metodologías y que colaboren con la generación del aprendizaje colaborativo.
- El juego de rol puede ser utilizado como una herramienta pedagógica dentro de la lúdica, ya que tiene diversos beneficios en el ámbito educativo. Es una estrategia que es adaptable para cualquier área y al ser tan flexible, la vuelve ideal para ejecutarla como actividad o dinámica.

## REFERENCIAS

- Archilla Prat, M. T., & Pérez Brunicardi, D. (2016). Las luces de la expresión corporal. Ventajas y posibilidades de los “Proyectos de Aprendizaje Expresivos” en Educación Física en Secundaria (Lights on corporal expression. Advantages and potential of «Expressive Learning Projects» in Physical Education). *Retos*, 31, 232–237. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i31.51065>
- Arranz Raso, P., & Rodríguez, S. (2016). *El Cuerpo. Una visión a través del arte* [Tesis de Maestría, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/160573?ln=ca>
- Arteaga Checa, M. (1999). Fundamentos teóricos: Capacidad expresiva. En V. Vicianá Garófano & J. Conde Caveda (Eds.), *Desarrollo de la expresividad corporal: tratamiento globalizador de los contenidos de representación* (2.a ed., p. 32). INDE. <https://books.google.com.ec/books?id=0M9PhVfKRQsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Arteaga Restrepo, A. S., Humanez, J. M., & Santana Durango, N. (2015). *Que tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Inem Lorenzo María Lleras del municipio de Montería Córdoba* [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria de Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/139>
- Asensio, L. (2008). El teatro y lo lúdico como herramientas para mejorar la comunicación. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° IX*, 9, 55–56. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=123&id\\_articulo=1008](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=123&id_articulo=1008)

- Burgueño, A. (2020). Las artes escénicas y su contexto histórico. En F. Doménech & V. León (Eds.), *Artes escénicas. 2<sup>o</sup> Bachillerato* (pp. 1–3). Paraninfo.  
<https://books.google.com.ec/books?id=GyDgDwAAQBAJ&pg=PA1&dq=artes+escénicas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi0sPOOkuHuAhWFTDABHalkCqgQuwUwA3oECAkQCQ#v=onepage&q=artes%20escénicas&f=false>
- Cabezas Mejía, E. (2018). Diseños no experimentales. En D. Andrade Naranjo & J. Torres Santamaría (Eds.), *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica* (1.a ed., p. 79). Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.  
<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Cáceres Guillén, M. (2010, julio). La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil. *Temas para la Educación*.  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes & Organización de Estados Iberoamericanos. (2016). *Manual de apoyo al facilitador: Taller de teatro*. Ediciones del Desierto.  
<https://1library.co/document/zggpe8nz-manual-de-apoyo-facilitador-taller-teatro-protagonistas-juego.html>
- Cruz Cruz, P. (2014). *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia]. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-PCruz>
- Domínguez Chavira, C. (2015). La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. *Colección Reportes Técnicos de Investigación*, 1.  
<http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

- Farias, D., & Rojas Velásquez, F. (2010, diciembre). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31. <http://funes.uniandes.edu.co/15276/1/Farias2010Estrategias.pdf>
- Fernández Díez, B., & Arias García, J. (2013). La expresión corporal como fuente de aprendizaje de nociones matemáticas espaciales en educación Infantil. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 24. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732290032.pdf>
- Ferradás, D., & Andersson, A. (2020). Juego. En *Del juego dramático al teatro con niños: Proyectos con máscaras, sombras, papel y títeres. Textos para representar y crear* (1.a ed., p. 32). Noveduc. <https://books.google.com.ec/books?id=MGQWEAAAQBAJ&pg=PA32&dq=juego+dramatico&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiczprqp8DuAhWSwVkkKHfTMAtkQ6AEwAXoECAYQA#v=onepage&q=juego%20dramatico&f=false>
- Galván, E. E. (2013, 13 junio). *Definición de las Artes Escénicas* | Eusebio E. Galván. Canarias Cultura. <https://canariascultura.com/2013/04/02/definicion-de-las-artes-escenicas/>
- García Pindado, S. (2016). *Las artes de la representación en el entorno educativo a través del proyecto artístico de “La nave”* [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18573>
- García Sánchez, I., Pérez Ordás, R., & Calvo Lluch, Á. (2013). Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 23. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732289004.pdf>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En *Metodología de la Investigación* (6.a ed., pp. 92–176). McGraw Hill. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Martínez Guerrero, B. (2010). *Elaboración de una guía motivacional de expresión corporal con la utilización de recursos didácticos elaborados en base de materiales reciclables para niños/as de 4 a 5 años del centro de formación parvularia de práctica docente semillitas “César Francisco Naranjo” del cantón Pujilí, periodo lectivo 2009-2010* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/313>
- Mimenza, O. C. (2021, 6 agosto). *Los 15 tipos de investigación (y características)*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Montesinos Ayala, D. (1999). ¿Qué es la expresión corporal? En *Expresión Corporal. Unidades didácticas para Bachillerato III* (Vol. 3, p. 16). INDE. [https://books.google.com.ec/books?id=WuXuF85pnTIC&pg=PA16&dq=define+expresión+corporal&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj1-Z\\_WxMDwAhWwl-AKHV7XDHMQ6AEwAnoECAIQAg#v=onepage&q=define%20expresión%20corporal&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=WuXuF85pnTIC&pg=PA16&dq=define+expresión+corporal&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj1-Z_WxMDwAhWwl-AKHV7XDHMQ6AEwAnoECAIQAg#v=onepage&q=define%20expresión%20corporal&f=false)
- Mora, A. S. (2015). El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: Dualismos persistentes en el mundo de la danza. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 10(1). <https://www.redalyc.org/pdf/2970/297042319007.pdf>

- Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: Fundamentos y retos. *Creatividad y Sociedad*, 14.  
[http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0847/5\\_APY\\_REE\\_2.pdf](http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0847/5_APY_REE_2.pdf)
- Moyles, J. (1990). Juego y aprendizaje. En *El juego en la educación infantil y primaria* (2.a ed., pp. 34–35). Ediciones Morata, S.L.  
<https://books.google.com.ec/books?id=MUU5ROpjQoIC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Paos, R. (2012, 16 mayo). *Juego de roles*. Scribd.  
<https://es.scribd.com/document/93730267/Juego-de-Roles>
- Pérez-Aldeguer, S. (2017). Las artes escénicas como metodología. *Foro de Educación*, 15(22). <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447549523001.pdf>
- Un repaso a los tipos de títeres*. (2017, 18 abril). A la Sombrita.  
<https://alasombrita.com/2017/04/18/un-repaso-a-los-tipos-de-titeres/>
- Rodríguez, E. (2020, 11 marzo). *La importancia del juego dramático durante la infancia*. Eres mamá. <https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>
- Rojas Cairampoma, M. (2015). Tipos de investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1). <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Sanz Andrés, M. (2019). *La expresión artística a través del cuerpo* [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39266>
- Trancón, S. (2006). Hacia una definición del teatro. En *Teoría del teatro: bases para el análisis de la obra dramática*. (1.a ed., p. 88). Fundamentos.  
<https://books.google.com.ec/books?id=tT-Ymbkdjn4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Zafra Torres, A. S. (2015). *La importancia de la Expresión Corporal en Educación Primaria*

[Tesis de Pregrado, Universidad de Jaén]. <https://hdl.handle.net/10953.1/2150>

## ANEXOS

### Anexo 1

#### *Encuesta dirigida a Docentes de Arte*

La presente encuesta se la realiza con el fin de obtener resultados que apoyen al proyecto de investigación titulado "Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística".

¡Gracias por responder esta breve serie de preguntas!

Datos Informativos: Género, Rango de edad, Etnia

Estrategias Lúdicas y las Artes de la Representación

1. Usted como docente, ¿maneja estrategias lúdicas en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística?  
Bastante – Más o menos – Un poco
  
2. ¿Ha investigado sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza?  
Bastante – Más o menos – Un poco
  
3. ¿Ha utilizado los juegos como herramienta de apoyo para enseñar a sus estudiantes?  
Bastante – Más o menos – Un poco
  
4. ¿Tiene conocimientos sobre el teatro?  
Bastante – Regular – Poco – Nada
  
5. ¿Ha experimentado con la disciplina artística del teatro?  
Bastante – Regular – Poco – Nada

6. ¿Considera usted que el teatro fortalece la expresividad corporal?

Bastante – Regular – Poco – Nada

7. ¿Identifica expresiones de movimiento en sus estudiantes?

Bastante – Regular – Poco – Nada

8. ¿En sus clases aplica estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de los niños y niñas?

Siempre – A veces – Nunca

9. ¿Cree usted que el teatro es beneficioso para el desarrollo de los estudiantes?

Muy de acuerdo – Ligeramente de acuerdo – Ni de acuerdo ni en desacuerdo – Ligeramente en desacuerdo – Muy en desacuerdo

10. ¿Considera que el teatro debe ser impartido con herramientas dinámicas?

Muy de acuerdo – Ligeramente de acuerdo – Ni de acuerdo ni en desacuerdo – Ligeramente en desacuerdo – Muy en desacuerdo

## Anexo 2

### *Encuesta dirigida a Niños y Niñas de 11 a 12 años*

La presente encuesta se la realiza con el fin de obtener resultados que apoyen al proyecto de investigación titulado "Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística".

¡Gracias por responder esta breve serie de preguntas!

Datos Informativos: Género, Edad, Etnia

Estrategias Lúdicas y las Artes de la Representación

1. ¿Cree usted que la asignatura de Educación Cultural y Artística es impartida de manera dinámica?

Bastante – Más o menos – Un poco – Nada

2. ¿Qué tanto conoce del teatro?

Bastante – Más o menos – Un poco – Nada

3. ¿Qué tanto sabe acerca de la danza?

Bastante – Más o menos – Un poco – Nada

4. De las siguientes disciplinas artísticas, responda según sus gustos.

Música – Teatro - Dibujo – Danza – Pintura

5. De los siguientes tipos de danza, responda según sus intereses.

Danza académica – danza contemporánea – danza folklórica – danza tradicional – rumba

6. De los siguientes tipos de música, elija cuál es su preferida.

Música clásica – música actual – música tradicional – Otro

7. ¿Qué papel le gustaría interpretar si fuera parte de una obra de teatro?

Protagonista – Villano – Personaje Secundario

8. ¿Le interesaría aprender teatro mediante juegos de aprendizaje?

Mucho – Más o menos – Un poco – Para nada

9. ¿Ha escuchado sobre los juegos de rol?

Mucho – Más o menos – Un poco – Para nada

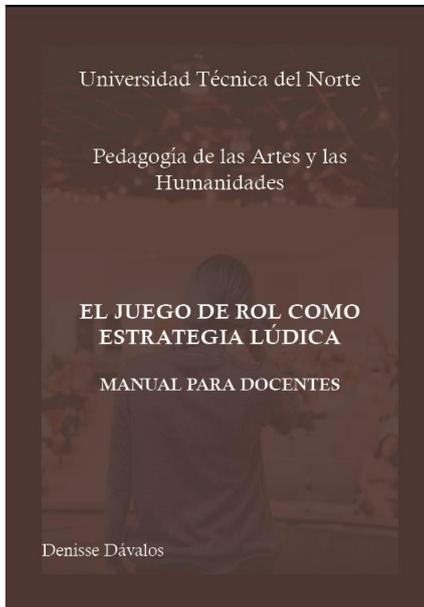
10. ¿Le gustar la idea de experimentar con los juegos de rol para mejorar su expresividad corporal?

Me gusta mucho – Me gusta ligeramente – Ni me gusta ni me disgusta – Me disgusta algo – Me disgusta muchísimo

Anexo 3

***Manual de la Propuesta***

***Link:*** <https://issuu.com/denissedavalos/docs/manuaaltesisjuegoderol>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES  
EL JUEGO DE ROL COMO  
ESTRATEGIA LÚDICA

Pertenece al Proyecto de Investigación titulado:  
*Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la expresividad kinestésica en la asignatura de Educación Cultural y Artística*

Denisse Violeta Dávalos Quishpe  
Autora

MSc. César Ernesto Guzmán Toro  
Director del Proyecto de Investigación

Ibarra - Ecuador  
Todos los derechos reservados  
2021



Creando  
**CIENCIA,**  
construyendo  
**SUEÑOS**

Este sencillo manual contiene dos actividades que involucran al juego de rol en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El Juego de Rol como Estrategia Lúdica

### Estrategia Lúdica Teatral: Juego de Rol

El juego de rol es una actividad lúdica que permite al participante interpretar un papel, de manera improvisada, creativa y tomando decisiones como lo haría el personaje, evitando que sus propias motivaciones se involucren.

Al enfocar dicha estrategia en el ámbito educativo, el juego de rol brinda una serie de ventajas y posibilidades para explorar.

Por medio de este, se fortalecen los vínculos sociales de los estudiantes, mejora sus habilidades interpersonales, además de que se pueden desarrollar valores como empatía, respeto y tolerancia; destrezas como la creatividad, la improvisación y el trabajo colaborativo.





### Actividad N°1

Se trata de una dinámica que se puede ejecutar previamente a la clase.

**Nombre de la Dinámica:** Vamos a conocernos mejor.

**Objetivo:** Realizar un conversatorio entre el grupo de trabajo sobre sus intereses individuales a la vez que observan los gestos o movimientos de los compañeros.

**Número de Participantes:** 28 o más.

**Grupos de Trabajos:** 4 o 5 personas por grupo.

**Lugar:** Salón de clases o fuera de él.

**Tiempo:** 16 minutos.

**Actividad:** En los grupos de trabajo se va a dialogar sobre los intereses, gustos, pasatiempos que tiene cada uno, prestando mucha atención a los gestos o movimientos que los compañeros realicen, para después representarlos, es decir, ponernos en el lugar del compañero de al lado.

### Pasos para Realizar la Actividad N°1



A continuación, se explicará brevemente la duración y las indicaciones de los pasos mencionados.

**1. Captar la Atención (2 minutos):** El moderador que realizará la dinámica deberá extender un saludo hacia los participantes y ejecutará una corta actividad para despertar los sentidos de los estudiantes.

**2. Explicar la Dinámica (2 minutos):** Exponer los objetivos de la actividad, además de mencionar que trabajarán en grupos, para que tengan una idea clara de la tarea.

**3. Formar Grupos (2 minutos):** Cada equipo de trabajo debe conformarse de cuatro o cinco personas, para tener una mejor experiencia.



**4. Conversatorio de Intereses (5 minutos):** Dialogar entre los compañeros sobre sus gustos, pasatiempos, el como actuarían en distintas situaciones. Hay que recordarles a los participantes que deben ser muy observadores, darse cuenta de los movimientos o gestos que hagan sus compañeros.

Este paso es realmente importante, por el hecho de que el docente o la persona encargada de la dinámica, debe asignar a uno de los participantes, como un mediador o guía para que después de la charla, pueda plantear alguna situación ficticia o un problema que se deba resolver.

**5. Representar el Rol (5 minutos):** Después de tener el conocimiento adecuado sobre los intereses y comportamientos de los compañeros, hay que continuar con el último paso, el cual es la representación del rol.

Esto quiere decir que, cada uno de los participantes realizará el rol del compañero de al lado, actuando acorde a cómo cree que esa persona lo haría.

El guía de grupo asignado podría crear una situación o problema para resolver.

Por ejemplo:

- Una situación ficticia en la cual todos tengan 10 años más;
- una visita a un museo representativo de la ciudad;
- o cómo reaccionarían si un compañero llegara a extraviarse en un paseo.

#### Actividad N°2

Se trata de una actividad de refuerzo acorde al contenido de la asignatura.

Es relevante mencionar que, un día se debe impartir la clase con la temática que corresponda de manera normal y el juego de rol, al ser la actividad de refuerzo, la pueden ejecutar la próxima clase.

**Nombre de la Dinámica:** Vanguardias Artísticas del siglo XX.

**Objetivos:** Representar el papel de un artista de una vanguardia artística para profundizar sus características.

Generar un debate acerca de las distintas vanguardias.

**Número de Participantes:** 28 o más.

**Grupos de Trabajos:** 4 o 5 personajes por grupo.

**Lugar:** Salón de clases o fuera de él.

**Tiempo:** 40 minutos.

**Actividad:** Cada grupo tendrá una vanguardia artística que deberá defender, al igual que cada participante interpretará el papel de algún artista de la misma.

#### Pasos para Realizar la Actividad N°2



A continuación, se explicará brevemente la duración y las indicaciones de la actividad.

El procedimiento se lo dividirá en tres fases:

#### Fase 1. En la Clase Previa

**1. Elección del Tema General (5 minutos):** Como ya se había planificado previamente, el tema que se abarcará son las vanguardias artísticas del siglo XX.

**2. Formación de Equipos (3 minutos):** Los grupos deben ser conformados por cuatro o cinco personas, además el docente será el encargado de informarles cuál vanguardia defenderán.

**3. Elección de Roles a Interpretar (5 minutos):** Ahora que se conoce los grupos de trabajo, elegirán los roles que va a interpretar cada uno de los estudiantes.

El docente será el encargado de asignar un artista de la vanguardia correspondiente.

Una vez adquirido este conocimiento, los estudiantes decidirán sobre la utilización de la vestimenta de su personaje o no.

### Fase 2. En Casa

**4. Investigación de Personajes.** El docente proporcionará la bibliografía necesaria para profundizar la información de los movimientos, cómo por ejemplo esta: <https://www.significados.com/movimientos-de-vanguardia/> y ellos por su cuenta, buscarán información clave de los artistas para poder representarlos.

Como se mencionó previamente, este paso los estudiantes lo realizarán en casa.

### Fase 3. En Clase, el Día de la Actividad

**5. Interpretación de los Papeles y Debate (40 minutos):** Los estudiantes pondrán en práctica lo que han investigado anteriormente sobre su personaje y el rol que representarán. Todos van a interpretar el papel que les corresponde y defenderán la vanguardia a la que ellos pertenecen.

El docente será el guía del juego y mediante preguntas podrá generar un conflicto en base al tema, para apreciar como sus estudiantes tratan de solucionarlo y si es necesario deberá ser parte del juego también. Las preguntas podrían ser: ¿por qué cree usted que su vanguardia ha generado tanto revuelo?, esto en el caso del dadaísmo.

