



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PRÁCTICAS
CORPORALES EXPRESIVO-COMUNICATIVAS EN LA FORMACIÓN
INTEGRAL EN ESTUDIANTES DEL DÉCIMO “A” DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LUIS
LEORO FRANCO”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciatura en
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

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

AUTOR:

Nicole Anabella Cuastumal Gaon

DIRECTOR:

MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal

Ibarra – Ecuador 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0450058250		
APellidos y Nombres:	Cuastumal Gaon Nicole Anabella		
DIRECCIÓN:	Av. Brasil y José Luis Tamayo		
EMAIL:	nicolcuastumal0@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELÉFONO MÓVIL:	0984490089

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Actividades lúdicas para el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas en la formación integral en estudiantes del Décimo "A" de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco"
AUTOR (ES):	Cuastumal Gaon Nicole Anabella
FECHA: DD/MM/AAAA	27/10/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en pedagogía de la Actividad Física y Deporte
DIRECTOR:	MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal
ASESOR:	MSc. Anita del Rocío Gudiño Noguera

2. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 06 días del mes de noviembre de 2025

EL AUTOR:

(f).....

Cuastumal Gaon Nicole Anabella

C.I 0450058250

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 06 de noviembre de 2025

MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

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

(f)

MSc. Vanessa Carolina Méndez Carvajal

C.C.: 1002776407

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar, a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría para recorrer este camino de formación profesional, por iluminar mis dediciones y no soltarme en los momentos difíciles, gracias por permitirme llegar hasta aquí y bendecir este camino de aprendizaje y crecimiento.

Con todo mi corazón dedico este logro a mis padres Wilson Cuastumal y Carina Gaon quienes con su amor, paciencia y ejemplo me enseñaron a no rendirme y ser un apoyo muy fundamental para llegar a esta meta en mi vida, gracias por estar siempre a mi lado incluso cuando el camino fue difícil, a mis hermanas Anahi y Ayelen por ser motivo de alegría e inspiración para seguir adelante y estar en todo momento conmigo y a mis abuelitos por sus consejos, su ternura y por ser una bendición constante en mi vida.

También dedico este logro a un pequeño ser, cuya presencia y afecto incondicional, me acompañaron en cada etapa de este proceso académico. Su ternura, lealtad y apoyo fueron inspiración constante para culminar con éxito este camino.

Nicole Cuastumal

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía y fortaleza en cada etapa de este proceso, brindándome sabiduría, paciencia y la determinación necesaria en esta etapa.

A mi familia por su amor incondicional, apoyo constante y por inculcarme valores que han sido la base de mi formación personal y profesional, por el cariño y ser una fuente de inspiración en mi vida.

A mi tutora de tesis MSc. Vanessa Méndez por su guía, compromiso y dedicación durante el desarrollo de esta investigación, su apoyo, paciencia fueron muy importantes para encaminar este trabajo y culminarlo de la mejor manera.

Finalmente, a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de desarrollarme y adquirir conocimientos para mi formación profesional.

Nicole Cuastumal

Resumen Ejecutivo

La presente investigación busca en el siglo XXI que exista una mayor innovación en los estudiantes mejorado su creatividad, comunicación y la interacción entre compañeros a través de las actividades lúdicas, lo cual se fundamenta en la importancia de integrar el juego como una herramienta pedagógica que permite a los estudiantes a expresarse, comunicarse y relacionarse de manera más activa y obtener un aprendizaje significativo; el objetivo principal fue Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas como aporte a la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”; el estudio de esta investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño no experimental de tipo descriptivo para lo cual se aplicó una encuesta a docentes y estudiantes que reconocen el valor de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales; donde se identificó debilidades en el uso de estrategias y se elaboró una propuesta alternativa con actividades lúdicas para fomentar la formación integral. Se concluyó que el uso de estas actividades lúdicas favorece el desarrollo integral de los estudiantes mejorando su capacidad de expresarse con libertad y entusiasmo, se recomienda incluir actividades lúdicas de manera constante ya que ayudan a los estudiantes aprender de manera significativa, divertida y participativa fomentando así la formación integral en los estudiantes.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, prácticas corporales expresivo-comunicativas, formación integral, emocional, cognitivo, social.

ABSTRACT

This research aims to promote greater innovation among students in the 21st century by enhancing their creativity, communication, and peer interaction through playful activities, this research is based on the importance of integrating play as a pedagogical tool that allows students to express themselves, communicate, and relate more actively, leading to meaningful learning. The main objective was to analyze the impact of playful activities on the development of expressive-communicative practices as a contribution to the comprehensive formation of the tenth-grade students of "Luis Leoro Franco" Educational Unit.

This study was conducted using a mixed approach, with a non-experimental, descriptive design, involving a survey administered to teachers and students who recognize the value of playful activities in improving cognitive, social, and emotional skills. The research identified weaknesses in the current strategies used, and an alternative proposal was developed, incorporating playful activities to promote comprehensive development.

The conclusion indicates that the use of these playful activities supports the overall development of students by enhancing their ability to express themselves freely and enthusiastically. It is recommended to consistently include playful activities, as they help students learn in a meaningful, fun, and participatory manner, thus fostering their comprehensive development.

Keywords: Playful activities, expressive-communicative bodily practices, integral, emotional, cognitive, social formation.

INDICE

Índice de tablas.....	11
Índice de ilustraciones	13
Introducción	15
Planteamiento del problema	15
Formulación del problema.....	16
Delimitación del problema:.....	17
Delimitación temporal:	17
Delimitación espacial:.....	17
Justificación	17
Antecedentes.....	19
Objetivos.....	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos.....	20
Interrogantes de la investigación	21
Capítulo 1: Marco Teórico	22
1.1 Actividades lúdicas.....	22
1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas.....	23
1.1.3 Clasificación de actividades lúdicas	24
1.1.4 Bloque 1: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	26
1.2 Expresión Corporal y prácticas expresivo-comunicativas	27
1.2.1 Expresión Corporal	27
1.2.3 Importancia de la expresión corporal.....	28

1.2.4 Dimensiones.....	29
1.2.5 Estrategias didácticas para la expresión corporal	30
1.2.6 Practicas Corporales expresivas- comunicativas en el currículo	31
1.3 Formación Integral	32
1.3.1 Definición de formación integral	32
1.3.2 Importancia de la formación integral.....	33
1.3.3 La formación integral y sus dimensiones.....	34
Capítulo 2: Materiales y Métodos	35
2.1 Tipo de investigación	35
2.1.2 Alcance o tipo de investigación	35
2.1.3 Diseño de la investigación	35
2.1.4 Método de investigación	36
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación científica	37
2.2.1 Encuestas.....	37
2.2.2 Instrumento	37
2.3 Preguntas de investigación	38
2.4 Matriz de operalización de variables	40
2.5 Participantes	41
2.6 Procedimiento y análisis de datos.....	41
Capítulo 3: Resultados y Discusión	42
3.1 Cuestionario aplicado a los estudiantes sobre las actividades lúdicas	42
3.2 Cuestionario a Estudiantes Percepciones de las actividades.....	47

3.3 Cuestionario a Docentes sobre la Aplicación de actividades lúdicas.....	56
Capítulo 4: Propuesta	62
4.1 Título de la propuesta	62
4.2 Introducción.....	62
4.3 Objetivos.....	63
4.4 Desarrollo de la propuesta.	64
Conclusiones	81
Recomendaciones	82
Glosario	83
Referencias	85
Anexos.....	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿En las clases de educación física realizan juegos o dinámicas divertidas?....	42
Tabla 2 ¿Te gusta participar en las actividades lúdicas (juegos, dinámicas)?	43
Tabla 3 ¿Te gusta moverte y expresar lo que sientes con tu cuerpo?	43
Tabla 4 ¿Aprendes mejor cuando juegas o realizan dinámicas en la clase?	44
Tabla 5 ¿Los juegos te ayudan a conocerte mejor y tener más confianza?	45
Tabla 6 ¿En los juegos puedes participar sin miedo a equivocarte?	45
Tabla 7 ¿El profesor nos motiva a participar en juegos y dinámicas?	46
Tabla 8 ¿Te gusta compartir ideas y emociones cuando juegas en las clases?	47
Tabla 9 ¿Muestro Creatividad y originalidad en las actividades?	47
Tabla 10 ¿Participó activamente en la dinámica?	48
Tabla 11 ¿Incorporo movimientos expresivos (gestos, sentimientos, mímicas)?	49

Tabla 12	¿Expreso emociones de alegría, entusiasmo y felicidad?.....	49
Tabla 13	¿Identifico emociones negativas como tristeza, miedo y vergüenza?	50
Tabla 14	¿Integro todo mi cuerpo en la presentación?	51
Tabla 15	¿Muestro conexión entre la emoción y lo que representa mi cuerpo?	51
Tabla 16	¿Me gusta participar en teatro, danza porque son importantes para mi desarrollo?	52
Tabla 17	¿Los juegos y dinámicas me ayudan a desarrollar habilidades más allá de lo académico?.....	53
Tabla 18	¿Participo con confianza y seguridad?.....	53
Tabla 19	¿Apoyo a mis compañeros cuando trabajamos en equipo?	54
Tabla 20	¿He mejorado mi actitud dentro y fuera del aula?	55
Tabla 21	¿Me siento integrado en las actividades grupales?	55
Tabla 22	¿Incluye juegos en sus clases como parte del aprendizaje?	56
Tabla 23	¿Utiliza actividades que promuevan la expresión corporal (dramatizaciones, danza, mímicas y teatros)?	56
Tabla 24	¿Promueve actividades donde los estudiantes expresen emociones a través del movimiento?.....	57
Tabla 25	¿Fomenta la expresión corporal a través de las actividades lúdicas?	58
Tabla 26	¿Fomenta el trabajo en equipo mediante juegos y dinámicas?	58
Tabla 27	¿Motiva a sus estudiantes a participar en actividades lúdicas?.....	59
Tabla 28	¿Crea un ambiente seguro y libre para que los estudiantes se expresen en las actividades?.....	59
Tabla 29	¿Las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés y ansiedad en los estudiantes?	60
Tabla 30	¿Utiliza juegos para desarrollar la comunicación no verbal?	60

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1;	40
Ilustración 2;	41
Ilustración 3 Calentamiento.....	65
Ilustración 4 Tarjeta de emociones.....	66
Ilustración 5 Actor-imitador.....	66
Ilustración 6 Indicaciones.....	67
Ilustración 7 Gestos.....	68
Ilustración 8 mimímate.....	68
Ilustración 9 Primera estación.....	69
Ilustración 10 Segunda estación.....	70
Ilustración 11 Tercera estación.....	70
Ilustración 12 Calentamiento.....	71
Ilustración 13 Historia Amistad.....	72
Ilustración 14 Reflexión.....	72
Ilustración 15 Activación.....	73
Ilustración 16 Postura de emociones.....	74
Ilustración 17 Expresión de ideas.....	74
Ilustración 18 Motivación con palmas.....	75
Ilustración 19 Secuencia de movimientos.....	76
Ilustración 20 Cierre de actividad.....	76
Ilustración 21 Movilización articular.....	77
Ilustración 22 discusión entre amigos.....	78
Ilustración 23 análisis de la actividad.....	78
Ilustración 24 Ejercicios preparatorios.....	79
Ilustración 25 Conducción de la actividad.....	80

Ilustración 26 Momento final	80
Ilustración 27; Evidencia docentes y estudiantes.....	105

Introducción

Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas son importantes para promover el desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito cognitivo, social y emocional. Sin embargo, en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” se constató mediante la observación empírica, una escasa implementación de actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas afectando negativamente la formación integral de los estudiantes.

Las causas son: débil integración de juegos y dinámicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual ha dificultado en los estudiantes la expresión de ideas, emociones y pensamientos, también existe la escasa capacitación docente en estrategias más activas y dinámicas como la lúdica y el juego incidiendo en un bajo desarrollo de las competencias expresivas- comunicativas, la carencia de materiales didácticos desmotivan el interés de los estudiantes al realizar las actividades de la planificación micro curriculares, afectando a la importancia que tiene el juego en el desarrollo emocional, existiendo limitadas actividades para relacionarse y colaborar con los compañeros, estas causas y efectos han limitado la implementación de estrategias metodológicas innovadoras que pueden ser creativas, afectivas y participativas donde afectado no solo en el rendimiento académico si no a su desarrollo social, afectivo y comunicativo.

Ha dificultado a los estudiantes que expresen sus sentimientos, emociones y comunicación por esta razón la utilización de actividades lúdicas mediante el juego promoviendo así un mejor aprendizaje y buscando una mayor innovación en el siglo XXI mejorando la creatividad y la interacción social entre compañeros.

Tomando en cuenta que existen crisis, además de educativas sociales provocando niveles de autoestima bajo en las Unidades Educativas siendo el aislamiento social, la

discriminación, una débil integración con los grupos de estudiantes que demuestran habilidades deficientes, por lo cual los estudiantes no demuestran sus habilidades para poder expresarse de manera segura y activa. Además, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes exploren su creatividad, desarrollen su confianza y mejoren su capacidad para trabajar en equipo, promoviendo la inclusión y evitando un aislamiento social fortaleciendo la cohesión entre compañeros.

Es importante abordar estas temáticas ya que las actividades lúdicas son herramientas muy fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes ya que al integrar las prácticas corporales permiten expresar sus emociones y comunicación, a través del juego no solo es satisfactorio en el desarrollo escolar si no en el bienestar emocional de cada uno de los estudiantes potenciando un aprendizaje significativo y conectándonos con el entorno, mejorando una relación factible entre compañeros donde al utilizar estas estrategias de enseñanza se facilita un ambiente dinámica y motivador en los adolescentes favoreciendo un crecimiento tanto lo académico como personal.

Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas para la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de Educación General Básica la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”?

Delimitación del problema:

Delimitación temporal: la presente investigación se llevó a cabo en el periodo 2024-2025, tiempo en el cual se realizó la recopilación de información

Delimitación espacial: el desarrollo de esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura con la participación de los estudiantes del Décimo “A” de Educación Básica Superior conjuntamente con los docentes del área de Educación Física.

Justificación

Las actividades lúdicas son importantes dentro de la educación ya que fomenta el aprendizaje a través de los juegos, al realizar actividades que sean motivadoras, que los estudiantes exploren nuevas habilidades y puedan desenvolverse de manera más dinámica y participativa para obtener un aprendizaje significativo, por lo tanto, las prácticas corporales expresivo-comunicativas involucran el uso del cuerpo como un medio de expresión, comunicación siendo de manera verbal o no.

Sabiendo que las actividades lúdicas promueven un ambiente educativo más efectivo y de manera integral fomentando la participación de los estudiantes que puedan desarrollar sus habilidades sin ser rechazados o discriminados más bien tener confianza en sí mismos, tomando en cuenta que las actividades ayudan a reducir el estrés, mejorar su autoestima y tener compañerismo con los demás.

El juego no solo es una forma de entretenimiento o diversión más bien es una herramienta pedagógica educativa donde se puede utilizar para la expresión, creatividad y comunicación. Permitiendo estas actividades que los estudiantes tengan mejores experiencias y aprendan de manera divertida ayudando a su crecimiento personal y social.

Para (Merejildo Suárez y Tigrero González, 2023) expresan que el juego es muy importante para el crecimiento de los niños ya que mediante ello aprenden a desarrollar habilidades y destrezas como también la socialización con las demás personas por lo cual son fundamentales para prepararlos a su diario vivir ayudando a solucionar problemas y destacar los beneficios que los juegos obtienen para contribuir en ellos.

Este estudio busca que los estudiantes del Décimo “A” se ha identificado que muchos tienen dificultades para expresarse de manera adecuada siendo de manera verbal como corporal por lo que se incrementara estrategias metodológicas que ayudarían a la interacción y el trabajo en equipo siendo importante para mejorar el autoestima y confianza de cada uno de los estudiantes.

Según (CHINGA MARCILLO y BAGÜI DIAZ, 2024) Las estrategias metodológicas son importantes en el proceso educativo ya que el docente utiliza estas metodologías para crear un aprendizaje más dinámico, motivador y accesibles facilitando que los estudiantes desarrollen sus destrezas y habilidades de manera significativa.

Se concluyo que esta investigación es factible porque los objetivos son ejecutables, medibles, tenemos recursos disponibles además de docentes, estudiantes lo cual no se requiere de mayor inversión ya que pueden aplicarse materiales accesibles que se obtienen con los recursos disponibles tanto docentes como de los estudiantes, las actividades lúdicas para el desarrollo expresivo comunicativas no requieren inversión económica significativa, si no que pueden implementarse con materiales accesibles y pedagógicos adaptados en el ámbito educativo, el diseño metodológico propuesto puede obtener resultados claros, medibles y preciso.

Antecedentes

Algunas investigaciones sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de las practicas expresivo comunicativas en la formación integral de los estudiantes es importante conocer sobre lo que algunos autores detallan sobre este tema.

Según (Ollagata Suasnavas, 2024) en la investigación titulada “Las actividades para el desarrollo de las funciones ejecutivas”; este estudio identifico tres funciones principales, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva y el control también dando como conclusión que las actividades lúdicas no solo favorecen el desarrollo cognitivo sino que también lo socioemocional fortaleciendo las funciones importantes de los estudiantes dando como importancia el incorporar las estrategias didácticas en el aula para obtener un mejor aprendizaje.

(Organización Mundial de la Salud, 2024) la actividad física como todo movimiento corporal producido por los músculos para consumir energía lo que esto consiste en cualquier movimiento, lo cual las actividades no solo mejoran la salud física si no que ayuda al desarrollo mental, emocional y social ya que al incluir los juegos y dinámicas recreativas en la vida diría es una manera efectiva de prevenir enfermedades y mejorar el bienestar.

También (García Tapia y Pilatasig Pilaguano, 2023); desarrollaron una investigación titulada “La actividad física y el bienestar emocional” donde se obtuvo fomentar la actividad física mediante juegos recreativos donde se contribuya el bienestar emocional de los estudiantes llegando a la conclusión de que los procesos de enseñanza-aprendizaje deben ser dinámicos, participativos y motivadores permitiendo que los docentes adapten metodologías activas que respondan a los interés y necesidades de los estudiantes.

(Rodríguez Camargo y Tascón Rodríguez, 2020) realizaron una investigación sobre “Las actividades lúdicas en educación física” ; destacando como las actividades lúdicas no

solo fomenta la actividad física en los estudiantes, el juego puede convertirse en un recurso motivador y divertido estimulando el aprendizaje y una mejor concentración dando como uso de talleres y los juegos no solo dinamicen las clases de educación física si no que ayude al desarrollo integral de los estudiantes promoviendo las habilidades y el desempeño de cada uno de ellos.

Otro autor de investigación explora “el valor de las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas”; (Salazar, 2024.). para mejorar las clases de educación física fomenta en los estudiantes una actitud positiva, genuina y dinamiza destacando que los juegos son muy importantes ya que motivan el aprendizaje y los estudiantes aprenden de manera divertida proponiendo actividades que se lúdicas que puedan ayudar a desarrollar expresión corporal y comunicativa.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas como aporte a la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente el nivel de desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.
- Determinar las percepciones sobre las actividades lúdicas en la formación integral en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

- Elaborar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes Décimo de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

Interrogantes de la investigación

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que explican el nivel de desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”
- ¿Qué percepciones tienen los estudiantes de Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” sobre las actividades lúdicas en su formación integral?
- ¿Qué elementos debe contener una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes Décimo de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se realizan con el fin de interactuar con las demás personas, siendo creativas y promoviendo el juego de manera motivadora.

Según (Candela Borja y Benavides Bailón, 2020) las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras, lo cual se adquiere un aprendizaje significativo. Estas actividades ayudan a la estimulación para captar y entender de buena manera lo que se encuentra en el mundo, fortaleciendo la coordinación y son importantes para las etapas de desarrollo de las personas.

Conforme a los planteamientos de (Ceballos Carrascal y Segura Rada, 2020) lo lúdica como un enfoque pedagógico basándose en el juego lo cual es importante para fomentar los entornos escolares de aprendizaje buscando que los estudiantes participen activamente de manera motivacional, dinámica lo cual el docente es importante siendo responsable de diseñar y aplicar metodologías que hagan un aprendizaje más interesante y motivador fortaleciendo así al desarrollo integral.

Las actividades lúdicas en la educación son importantes ya que resaltan el juego como lo principal en que los estudiantes donde pueden estar más activos y motivados para involucrarse en el aprendizaje. Debemos tener en cuenta que el docente es muy crucial en la formación de los estudiantes ya que como docentes hay que crear o diseñar actividades que no solo llamen la atención en los estudiantes si no que contribuya en la formación de el mismo

Según lo expresado por (Sánchez Salazar et al., 2023) Los juegos y actividades ayudan a los estudiantes al desarrollo de las habilidades y destrezas siendo importantes los juegos tradicionales en la humanidad ya que ahora en la actualidad se están perdiendo lo cual

es necesario recuperar en las escuelas usando herramientas pedagógicas de enseñanza aprendizaje.

Conuerdo con los autores ya que es muy importante valorar y recuperar los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica ya que no solo es parte de la cultura si no que se contribuye de manera significativa a la formación del estudiante, a través de estas actividades pueden aprender de forma más dinámica activa fortaleciendo a sus habilidades físicas, cognitivas y sociales lo cual son esenciales en su crecimiento personal y académico.

De tal manera que podemos recuperar los juegos en la escuela ya que fortalece al aprendizaje y crea ambientes en los cual pueden disfrutar y desarrollar su creatividad ya que muchas veces estas se han estado perdiendo con el avance de las tecnologías y los cambios de la vida actual.

1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas

La implementación de actividades lúdicas es fundamental en la enseñanza-aprendizaje ya que contribuye en los estudiantes que obtengan nuevas experiencias, adquieran conocimiento libremente y la exploración del mundo en que los rodea.

Algunos autores como (Lopez Villafuerte et al., 2024) las actividades lúdicas son importantes para el bienestar de los estudiantes ya que liberan tensiones y se puede reducir el estrés creando un entorno positivo y estimulante favoreciendo un mejor aprendizaje de manera significativo.

El juego es fundamental para la formación de los estudiantes ya que ellos pueden divertirse, aprender de manera adecuada y tener confianza en sí mismo, permitiendo que los estudiantes exploren su entorno y entender diversas situaciones que les pueda ocurrir en el mundo que los rodea.

Las dinámicas lúdicas permiten a fortalecer las destrezas y habilidades en los estudiantes ya que son importantes mediante estas actividades el estudiante adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo. Según (Sánchez Salazar et al., 2023) los juegos y actividades ayudan a desarrollar sus habilidades físicas y mentales para ello deben ser motivadoras y divertidas que hace que los estudiantes se interesen por aprender algo más y puedan adquirir conocimiento para mejorar las etapas de desarrollo de cada uno.

Las actividades lúdicas deportivas son importantes para unir el juego con el ejercicio físico ya que esto ayuda al bienestar corporal, al apoyo de crecimiento emocional, físico y social, en la cual estas actividades son involucradas para que los estudiantes adquieran las destrezas motrices, lo cual mismo tiempo disfrutan y comparte tiempo con los compañeros (Moyota Daquilema, 2024).

1.1.3 Clasificación de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas en el ámbito educativo son esenciales ya que son de gran importancia para estimular la formación de los estudiantes favoreciendo la condición de las habilidades, conocimiento y aprendizaje.

Los estudiantes al experimentar las actividades lúdicas esto ayuda a que pueden tener una mejor independencia por lo cual aprenden a reconocer el medio y a tener mayor contacto con la sociedad. Estas actividades son esenciales ya que pueden ser exploradas mediante el juego quedando satisfechos en lo que han realizado. (Chude Benavides, 2016)

❖ Juego Simbólico

Es la capacidad de simbolizar, crear situaciones a través de la mente con ideas imaginarias y reales donde se desarrolla la capacidad de la creatividad ayudando también a desenvolver otras habilidades dependiendo en la situación que se encuentra.

- Puede jugar al papa y la mama

- Personajes principales de un cuento
- Expresan emociones diferentes en las que se encuentra

Diversos autores (García Basurto et al., 2024) El juego simbólico es muy importante para el desarrollo de los estudiantes ya que estimula el pensamiento, la creatividad y el manejo de emociones. Además, con este tipo de juego los participantes aprenden a construir su propia identidad, tener relación con sus compañeros, obteniendo un aprendizaje y una formación integral.

❖ **Juego sensorio motor**

Los estudiantes se centran en los movimientos, manipulación, exploración y la observación de los objetos aprendiendo diversos estímulos tendiendo una mayor agilidad, seguridad y para dar solución algún problema.

- Juego de coordinación y equilibrio
- Juegos de ritmo
- Juegos de precisión

Los autores (Quiñones Hernandez y Donato Lopez, 2023) afirman que Es una herramienta muy fundamental en la educación de los estudiantes porque permite que aprendan a través de la acción, movimientos y la exploración, además, este juego permite al desarrollo integral, fortalecer las capacidades cognitivas, emocionales y motoras para obtener un aprendizaje activo, significativo y orientada al desarrollo de las competencias.

❖ **Juego de roles**

Los niños crecen y van cumpliendo con las diferentes etapas de su vida en lo que los juegos también se van cambiando, los niños tienen más creatividad e imaginación en lo cual se integran a diferentes grupos para compartir las actividades de manera divertida.

- Teatrales o dramatizados
- Juegos corporales
- Juegos imaginativos creativos
- Juegos de valores y la convivencia

(Peñafiel Lara et al., 2023) El juego promueve el desarrollo de habilidades sociales esenciales para la convivencia y el aprendizaje mediante este tipo de juego los niños fortalecen su comunicación, cooperación y la capacidad para resolver los conflictos, contribuyendo a su formación integral y al desarrollo de las competencias necesarias.

❖ **Juegos tradicionales**

Estos juegos han sido de las experiencias de los abuelos, padre y de toda la familia que se han convertido como una herramienta esencial para el aprendizaje concientizándose a utilizar materiales, disfrutando de estas actividades ya que también es buena para la salud.

- Juego de la Rayuela
- Saltar la soga
- Juego la gallinita ciega

Los juegos constituyen una fundamental herramienta educativa y cultural, ya que no solo se promueve el desarrollo físico y motriz si no que ayudan a fortalecer su identidad y valorar las costumbres de su región, desarrollan habilidades sociales y motrices, fomentando la convivencia y el respeto por las culturales (Ramos Hernández y Maya Rosell, 2022).

1.1.4 Bloque 1: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar

Las prácticas corporales son esenciales en la formación motriz y social de los niños, niñas y jóvenes ya que no solo sirven para divertirse si no que ayuda a prender, relacionarse

con otras personas y conocer reglas y valores, lo cual en educación física se explican las reglas de juego para que todos entiendan, participen y disfruten obteniendo un aprendizaje significativo (MINISTERIO EDUCACIÓN FÍSICA, 2016).

1.2 Expresión Corporal y prácticas expresivo-comunicativas

1.2.1 Expresión Corporal

También (Chuni Sanmatin y Larco Pullas, 2023) La expresión corporal es una manera de comunicar sentimientos o emociones usando el cuerpo ya sea a través de los movimientos o gestos, las personas también pueden conectar de manera emocional con quien los rodea. Esta manera de comunicación incluye diferentes movimientos utilizando las partes del cuerpo como brazos, piernas ya sean con posturas o pueden ser acompañadas por música donde se puede utilizar los gestos para expresar lo que se siente o piensa sin la necesidad de pronunciar las palabras.

La expresión corporal es muy esencial ya que permite a comunicarse y expresar emociones sin la necesidad de las palabras, dando en mejor crecimiento a la creatividad, confianza y a la interacción social, al incluirla en la clase enriquece y apoya al crecimiento emocional, físico y social de los estudiantes.

Otros autores (Molina Cevallos y Palma Villavicencio, 2022) La educación corporal a través de los movimientos estimulan a los estudiantes a desarrollar su orientación espacial, las capacidades físicas y cognitivas, el desarrollo de las destrezas y habilidades que a poco se van expresando a través de algunas actividades despertando el interés por adquirir nuevas experiencias.

Coincidiendo con lo que el autor menciona es muy fundamental para el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes ya que a través del movimiento no solo mejoran sus habilidades, sino que también existe un mejor desarrollo en él.

(Molina Cevallos y Palma Villavicencio, 2022) La expresión corporal permite a los estudiantes que conozcan y expresen sus sentimientos y emociones potenciando la capacidad comunicativa a través de los movimientos corporales.

Lo que menciona este autor resalta la importancia que tiene la expresión corporal permitiendo a los estudiantes conocer sus emociones y expresarse sin ningún miedo o rechazo ante otras personas, fortaleciendo su confianza en sí mismo mejorando sus habilidades.

1.2.3 Importancia de la expresión corporal

Para (Salazar Ortega, 2024) La expresión corporal es muy fundamental en la educación de los estudiantes ya que esto ofrece un enfoque integral y más dinámico y atractivo para adquirir un buen aprendizaje centrándose en el proceso de la creatividad, comunicación y la resolución de los problemas.

Esto admite que los estudiantes puedan experimentar y enfrentar los desafíos de una manera significativa enriqueciendo su aprendizaje a conectarse con sus emociones y a expresarlas sin ningún miedo en su formación.

Coincidiendo con lo que menciona el autor la expresión es fundamental en el desarrollo de los estudiantes permitiendo conocerse a sí mismo, expresarse de manera creativa y fortalecer habilidades como la motricidad y la comunicación.

(Simbaña Haro et al., 2022) la expresión corporal es importante al desarrollo de los estudiantes porque debemos tener en cuenta que no todos los niños pueden expresarse con palabras algunos encuentran otras maneras de comunicarse utilizando el cuerpo, gestos y las emociones. La expresión corporal no solo favorece a la capacidad de comunicarse si no que fortalece su seguridad personal y la confianza de ellos mismo y la interacción con otras personas.

Considero que la expresión es una herramienta importante ya que no todos se pueden expresar fácilmente si no que buscan otras alternativas para expresarse verbalmente, algunas pueden expresarse utilizando su cuerpo, los gestos siendo esto una efectiva de la comunicación.

1.2.4 Dimensiones

Las dimensiones son importantes ya que estas conforman la expresión corporal que utilizamos para la comunicación de las emociones, pensamientos y los sentimientos sin la necesidad de utilizar palabras. (Ocampo Gómez et al., 2012)

- **Dimensión comunicativa**

Se conoce como el agrupamiento de las potencialidades de las personas que le permiten encontrar sentido y significado de sí mismos representando a través del lenguaje ya que es capaz de interactuar significativamente e interpretar los mensajes con sentido crítico. (Ocampo Gómez et al., 2012)

- **Dimensión creativa**

Siendo la creatividad como una habilidad esencial para generar ideas de manera original y encontrar soluciones a problemas que se presentan diarios, en lo cual las personas pueden adaptarse al entorno para expresar emociones, pensamientos de manera única y así contribuyendo en la sociedad. (Bautista Criollo, 2024)

- **Dimensión expresiva**

Esta dimensión se destaca la importancia de la conciencia corporal en la expresión persona lo cual no solo se trata de dar movimientos con el cuerpo, si no dar movimientos en los cuales se pueden reflejar significados de lo que estamos realizando, también es un proceso

en el que exploramos destrezas corporales para comunicar quienes somos de manera autentica. (Bolaños Encalada, 2024)

1.2.5 Estrategias didácticas para la expresión corporal

❖ Canciones Motrices

Las canciones en las clases son esenciales pedagógicamente ya que fomentan el aprendizaje a través de la combinación de ritmo, melodía y el movimiento. Ya que el hecho de tener canciones como una herramienta facilita el aprendizaje y que los estudiantes se involucren de manera más activa, también desarrollan habilidades motrices y generar un ambiente más participativo y así obtener el aprendizaje de manera significativo. (Orozco Morales, 2023)

❖ Cuentos Motores

Son herramientas educativas que es utilizada en la etapa infantil y la primaria ya que estas fomentan el juego simbólico y ayudan al desarrollo de las habilidades motrices, en educación física se utilizan para mejorar las capacidades motoras de los niños y se aplican en otras áreas, deberían ser utilizadas para fomentar la lectura y promover la cooperación entre los estudiantes (Martos García et al., 2022).

❖ Danza

Las danzas son valiosas ya que son esenciales en el ámbito educativo porque conecta a los estudiantes con las raíces culturales y fortalece la convivencia grupal, aunque en hay una cierta escasez por la falta de la formación docente y el apoyo curricular su inclusión puede ayudar a mejorar un aprendizaje y enseñar de manera adecuada y un enfoque pedagógico claro. (Pastor Prada y Morales Fernández, 2021)

❖ Teatro Sombras

Es una forma de expresión artística en la cual ha permitido contar historias de manera creativa utilizando figuras u objeto frente a una fuente de luz o en una pantalla generando emoción y significado ya que esto no solo estimula a la imaginación, sino que se convierte en un recurso de manera educativo y comunicativo lo cual favorece a la expresión, creatividad y el trabajo en equipo. (Santos Tacuri, 2024)

❖ Juegos expresivos

Estos juegos son esenciales para que los estudiantes explore su cuerpo y emociones de manera didáctica potenciando la creatividad y la imaginación también algo muy fundamental la confianza de sí mismo al mismo tiempo que desarrolla su expresividad corporal y gestual. (Aragoneses Herranz y López Pastor, 2014)

1.2.6 Prácticas Corporales expresivas- comunicativas en el currículo

Son habilidades que tienen la intención de crear y expresar mensajes en lo que las emociones, estados de ánimos se manifiestan poniendo énfasis en la expresión corporal de cada persona. (MINISTERIO EDUCACIÓN FÍSICA, 2014)

Las prácticas son fundamentales en el desarrollo de los estudiantes ya que permite la exploración, la comunicación de las emociones, sensaciones y pensamientos través del cuerpo de lo que va más allá del lenguaje verbal permiten la libertad de expresión, creatividad y el respeto de cada persona ya que fortalece la autoestima y la confianza de sí mismos.

1.3 Formación Integral

1.3.1 Definición de formación integral

La formación se centra en las habilidades cognitivas, comunicación, afectivo y ético el comprender la realidad y la manera en cómo interactuar con ella, por ello dentro de la formación es importante crear prácticas interesantes y motivadoras.

(Lourdes Ruiz, 2023) la formación integral es esencial ya que no solo es importante que los estudiantes aprendan contenidos educativos si no que es necesario que involucren valores, pensamientos y el compromiso con el entorno con la intención de educar o guiar no solo en el conocimiento, sino cómo comportarse de manera responsable, descubrir quienes son, la práctica de valores y convertirse en personas comprometidas.

(Guerra et al., 2014) la formación integral debe ser más que solo enseñar conocimientos a los estudiantes el ser responsables a pensar en lo que vivimos y a involucrase en nuestro entorno. Lo cual esto no solo ayuda a conocer quiénes son o cuales son los valores si no que son herramienta para ser más conscientes y capaces de crear una diferente de manera positiva en el mundo.

Es muy importante la educación ya que no se debe limitar más bien debemos crear estudiantes con pensamiento crítico, valores y habilidades emocionales en que los estudiantes sean competentes dentro de las diferentes disciplinas siendo un apoyo para prepararlos en los desafíos de la vida.

(Miranda Pardes et al., 2023) Hace referencia al perfeccionamiento de las habilidades de un individuo en los diferentes entornos ya sea de manera individual, educativo, sociales o políticos. La formación integral garantizar las competencias y capacidades que se potencian y sean capaces de un avance en la sociedad.

Concuerdo con el autor ya que el desarrollo integral es muy fundamental para el desarrollo completo de cada estudiante en los ámbitos de la vida, el potenciar sus habilidades que brindan los individuos las herramientas necesarias para adaptarse en la sociedad.

1.3.2 Importancia de la formación integral

(De Dios Alija et al., 2023) Un proceso que fomenta la argumentación, crítica promoviendo la integración de los saberes y las competencias siendo los conocimientos, capacidad y las actitudes como principios de los valores y la convivencia de cada persona.

Es fundamental para la humanidad y el desempeño en la sociedad en la que se vive a los beneficios de desarrollo de pensamiento y los valores que se trae consigo lo cual tiene relación con la calidad de vida y la salud afirmando que la formación se identifica como el proceso del individuo. (Zapata Castro et al., 2022)

Desde la perspectiva de (Palacios Ibarra y Ramírez Chávez, 2024) La educación integral al incluir con el desarrollo de las competencias socioemocionales son un pilar importante para la formación de las personas empáticas y comprometidas con el entorno ya que no solo se trata de alcanzar los logros académicos sino de formar personas capaces de establecer relaciones saludables con los demás y la resolución de problemas que pueden existir, ser inclusivos, equitativos y seguros donde puedan desarrollarse desde su identidad y los valores teniendo una convivencia de respeto justicia y paz

Estos autores coinciden que la formación integral no solo debe enfocarse en lo académico si no que, en el desarrollo de los valores, actitudes, pensamientos y las competencias socioemocionales ya que son fundamentales para formar personas empáticas y responsables destacando la convivencia, la inclusión y la salud mental ayudando así a que todos puedan relacionarse con todos y con los de su entorno.

1.3.3 La formación integral y sus dimensiones

Las dimensiones deben ser desarrolladas, potencializadas de manera integral y equitativa por lo cual no se deben abordar por separado sin ser de parte de un proceso organizado y con la participación de diferentes elementos. (León Reinoso, 2022) lo cual menciona tres dimensiones

- **Dimensión Cognitiva**

Siendo la base de un aprendizaje en lo que permite adquirir conocimiento desarrollando el pensamiento crítico para comprender la realidad.

- **Dimensión Operativa**

En esta dimensión es el saber con el hacer ya que no solo debemos conocer conceptos, sino que debemos aplicarlos en la vida diaria buscando que las ideas se transformen en acciones generando resultados.

- **Dimensión Afectiva**

Es lo que nos hace ser buenas personas ya que nos ayuda a tener empatía el preocuparnos por las demás personas, la práctica de los valores, sentimientos y las emociones que toda actividad o ayuda realizarlas de buen corazón y actitud en lo cual los valores siempre deben estar presentes porque ayuda tener un mundo más justo y de convivencia.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de investigación

Esta investigación se enmarca dentro de un enfoque mixto, con un diseño no experimental, para analizar los datos de como influyen las actividades lúdicas en las prácticas expresivo-comunicativas en la formación integral en los estudiantes se aplicó la estadística descriptiva. (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 534) afirma que: “Los métodos mixtos representan a un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de la investigación implicando la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos para lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo un estudio”

2.1.2 Alcance o tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo descriptivo por ello su finalidad era analizar y reconocer de manera detallada la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo comunicativas para la formación integral en los estudiantes, permitió observar el fenómeno de manera natural mediante una información más clara. Según (Haro Sarango et al., 2025, p. 959) determina que “La investigación busca describir características de fenómenos o poblaciones, estableciendo asociaciones entre variables, sin determinar la casualidad”

2.1.3 Diseño de la investigación

La investigación no experimental porque no se manipulan las variables si no que se observa y analiza buscando comprender como las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las practicas expresivo-comunicativas en los estudiantes lo cual algunos autores (Toscano et al., 2023, p. 34) “La investigación no experimental se define como aquella que se realiza sin manipular deliberadamente las variables donde es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizar”

Este estudio fue de tipo transversal ya que se limitó a observar y analizar en un tiempo específico con la finalidad de describir como las actividades lúdicas influyen en las practicas expresivo- comunicativas permitiendo obtener una visión clara y precisa del estado de estas habilidades en un momento determinando, identificando las necesidades de los estudiantes para poder mejorar y así aplicar buenas estrategias de enseñanza. Otros autores (Manterola et al., 2024, p. 146) expresan que “Los estudios de corte transversal permiten estudiar la prevalencia de enfermedades, determinar asociaciones entre variables y describir las características de una población en un momento y lugar determinado.

2.1.4 Método de investigación

Se utilizo en el método deductivo en lo cual se parte de teorías y los conceptos de manera general de las actividades lúdicas, las practicas corporales expresivo-comunicativas y la formación integral permiten partir de conocimiento establecidos para finalizar con conclusiones y dar un razonamiento reflexivo. Según (Vargas Cordero, 2009) “Es cuanto el asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El maestro presenta conceptos, principios, afirmaciones o definiciones de las cuales van siendo extraídas conclusiones y consecuencias”.

Método Analítico

Se aplicó el método analítico donde se dividió en partes específicas de cada variable, se examinó cada variable por separada para comprender la relación entre ellos y proponer estrategias metodológicas más efectivas, desde la perspectiva de otro autor (Reyes et al., 2022) expresan que “El método analítico consiste en descomponer un problema en diferentes partes, para investigar cada una por separado, y posteriormente evaluar la interrelación entre ellas”.

Método estadístico

Este método permitió procesar y analizar cuantitativamente los datos obtenidos recolectados mediante aplicación de los instrumentos, se obtuvo mediciones que se evidenciaron a través de tablas, y análisis que facilitó la interpretación de los resultados. Según (Martínez et al., 2021) “En el método estadístico se realiza una serie de pasos con el fin de obtener resultados fiables para evitar obtener conclusiones erróneas”

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación científica

2.2.1 Encuestas

Se utilizó para la recolección de información las cuales permitieron obtener, elaborar y analizar los datos de manera eficaz y concreta, en los estudiantes del Décimo “A” de la educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

2.2.2 Instrumento

Se construyó un cuestionario de preguntas cerradas dirigido a los estudiantes del Décimo “A”, compuesto por 21 Ítems y a los docentes del área de Educación Física conformado por 9 preguntas.

2.3 Preguntas de investigación

- **¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que explican el nivel de desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”?**

Para fundamentar teórica y metodológicamente se recopiló información de revistas científicas, artículos académicos, libros que abordan la importancia del juego, las prácticas corporales expresivas-comunicativas y la formación integral. A través de esta indagación podemos conocer sobre la comprensión y que el cuerpo es un medio para comunicar emociones, ideas, gestos y posturas donde pueden expresar sin la necesidad de la utilización de las palabras siendo importante para su desarrollo personal.

- **¿Qué percepciones tienen los estudiantes de Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” sobre las actividades lúdicas en su formación integral?**

Los estudiantes perciben las actividades lúdicas como situaciones positivas donde pueden aprender de manera divertida y diferente que contribuyen a su desarrollo personal y social. Para conocer sus ideas se aplicó una encuesta tanto a estudiantes como a los docentes que permitió obtener información sobre las experiencias. Los resultados indicaron que los estudiantes valoran positivamente las actividades ya que pueden expresarse con libertad y relacionarse con sus compañeros, aunque se evidenció que algunos estudiantes no están seguros de participar en las actividades ya sea por timidez o falta de confianza, por ello es necesario crear espacios de confianza y seguridad donde todos puedan realizar las actividades sin temor a ser rechazados o juzgados.

- **¿Qué elementos debe contener una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes Décimo de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?**

Objetivos claros, actividades creativas y motivadoras que sean adecuadas a las edades de los estudiantes, debe apoyarse en métodos participativos que se fomente la expresión corporal, el trabajo en equipo y exista la libre expresión de cada uno al realizar las actividades, es muy importante que se estructure una buena planificación con recursos adecuados y una evaluación que permita observar el desarrollo de los estudiantes, estos elementos permiten fortalecer y contribuir a su formación integral.

2.4 Matriz de operalización de variables

Ilustración 1;

Matriz de relación

Objetivos diagnósticos	VARIABLES	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Determinar los tipos de actividades lúdicas para el desarrollo de las practicas corporales.	Actividades lúdicas	Clasificación <ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico • Teatrales • Juego sensorio motor • Juegos tradicionales • Juego de roles 	Encuesta	En estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”
Evaluar las practicas corporales expresivas-comunicativas que realizan los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”	Practicas corporales expresivas-comunicativas	Expresión corporal Dimensiones <ul style="list-style-type: none"> • Comunicativa • Creativa • Expresiva Estrategias <ul style="list-style-type: none"> • Canciones Motrices • Cuentos motores • Teatro sombras Juegos expresivos	Encuesta	En los estudiantes del Décimo “A”
Analizar como las actividades lúdicas contribuyen a la formación integral fortaleciendo las practicas corporales en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco	Formación Integral	Concepto de formación integral Importancia de la formación integral Formación integral y sus Dimensiones <ul style="list-style-type: none"> • Cognitiva • Afectiva Operativa 	Encuesta	Estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” del Décimo “A” de Educación Básica Superior.

2.5 Participantes

La población de esta investigación corresponde a los integrantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” ubicada en la provincia de Imbabura, en la ciudad de Ibarra con los estudiantes del Décimo “A” de Educación Básica Superior junto con los docentes del área de Educación Física.

Ilustración 2;

Población

Participantes	N ^a
Estudiantes	27
Docentes	7
Total	34

2.6 Procedimiento y análisis de datos

Se aplicó la encuesta dirigida a los estudiantes del Décimo “A” y docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, se realizó de manera presencial para la obtención de recolección de los datos correspondientes mediante la tabulación, utilizando la aplicación del SPSS lo cual nos ayudó a establecer de manera correcta los datos estadísticos.

Para (Rocío et al., 2021) afirma que “Es una hoja de cálculo capaz de resolver operaciones aritméticas, es un gestor de datos que permite procesar información de forma dinámica y expresarlos de forma personalizada, eficaz y sencilla según sea el caso, así el investigador puede obtener un análisis estadístico completo de los datos”

Capítulo 3: Resultados y Discusión

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos dirigidos a estudiantes y docentes con el fin de conocer las percepciones sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de las practicas corporales expresivas-comunicativas dentro del proceso de formación integral de los estudiantes del Décimo “A”.

3.1 Cuestionario aplicado a los estudiantes sobre las actividades lúdicas

Tabla 1

¿En las clases de educación física realizan juegos o dinámicas divertidas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	18.5	18.5	18.5
	A veces	15	55.6	55.6	74.1
	No	7	25.9	25.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 55,6% y el 25,9 % de los estudiantes consideran que hay una escasa aplicación de los juegos o dinámicas divertidas lo que da entender que no siempre hay actividades divertidas afectando a la motivación y compromiso en la clase, por ello es importante que los docentes incluyan con mayor frecuencias actividades lúdicas significativas, atractivas y motivadoras. (Zorrilla Ortiz et al., 2023) Las dinámicas recreativas en educación física motivan a los estudiantes a participar activamente fomentando la participación y el trabajo en equipo lo cual al ser entretenidas se crea un ambiente donde el aprendizaje se da de manera significativa.

Tabla 2

¿Te gusta participar en las actividades lúdicas (juegos, dinámicas)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	9	33.3	33.3	33.3
	A veces	16	59.3	59.3	92.6
	No	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los resultados muestran que el 59,3% le gusta participar en las actividades lúdicas lo que da a entender que no es de manera entusiasta que muchos estudiantes disfrutan de estas dinámicas en ciertos momentos lo cual puede depender del tipo de actividad, del ambiente del aula o el acompañamiento del docente también puede existir otro límite por razones de timidez, la inseguridad o el grupo no muestra agrado por las actividades Para (Munzon Chuya y Jarrín Navas, 2021) expresan que: Las actividades lúdicas son importantes para el proceso educativo ya que no solo motivan si no que despiertan el interés de los estudiantes potenciando su creatividad y habilidades cognitivas a través del juego ya que los estudiantes aprenden forma activa integrando su cuerpo y la mente

Tabla 3

¿Te gusta moverte y expresar lo que sientes con tu cuerpo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	18.5	18.5	18.5
	A veces	12	44.4	44.4	63.0
	No	10	37.0	37.0	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los estudiantes indican que 59.3% a veces les gusta expresar lo que sienten con su cuerpo, lo cual pueden existir barreras personales o sociales que impiden que todos hagan con entusiasmo y libertad de expresarse es fundamental que los docentes integren en sus clases más actividades de movimiento, expresión y dramatización que no solo mejoren sus habilidades comunicativas si no que favorecen la construcción de identidad, control emocional y la integración grupal. (Altamirano Cortez et al., 2024)

La expresión corporal es un lenguaje no verbal que utilizamos para comunicarnos y expresar emociones, pensamientos y sensaciones a través del cuerpo y movimiento.

Tabla 4

¿Aprendes mejor cuando juegas o realizan dinámicas en la clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	15	55.6	55.6	55.6
	A veces	10	37.0	37.0	92.6
	No	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 37,0 % de estudiantes reconocen el valor pedagógico del juego lo que refuerza su uso como estrategia importante en el aula, es fundamental integrar dinámicas bien estructuradas, potenciar el aprendizaje mediante la motivación y la participación actividad. (Candela Borja y Benavides Bailón, 2020) Las actividades lúdicas y dinámicas favorecen un aprendizaje significativo ya que fomentan al cuerpo y mente del estudiante a través del juego desarrollan habilidades físicas, cognitivas y emociones lo cual esto permite que aprendan de manera activa y motivadora.

Tabla 5

¿Los juegos te ayudan a conocerte mejor y tener más confianza?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	13	48.1	48.1	48.1
	A veces	10	37.0	37.0	85.2
	No	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Este resultado indica que el 48,1 % de los estudiantes reconoce que los juegos fortalecen su autoconocimiento y la confianza personal, ya que el juego es más que una actividad recreativa siendo un proceso donde ellos se descubren, expresan y refuerzan su autoestima. Para (Jiménez-Tamayo et al., 2022) Las actividades que realizan ayudan a desarrollar pensamiento satisfacer las necesidades y crear nuevas experiencias también ellos pueden explorar, descubrir y poder relacionarse con las demás personas.

Tabla 6

¿En los juegos puedes participar sin miedo a equivocarte?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	12	44.4	44.4	44.4
	A veces	12	44.4	44.4	88.9
	No	3	11.1	11.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los resultados reflejan que un 44.4% si se sienten seguros de participar en los juegos sin miedo a equivocarse lo cual es positivo ya que se convierte en un espacio donde el error es aceptado como parte del proceso de aprendizaje, mientras que otro 44,4% de los estudiantes a veces les gusta participar lo cual esto evidencia que la seguridad emocional no está incrementada en todos ya que el miedo a equivocarse

puede ser por dinámicas competitivas o a la falta de apoyo entre compañeros por ello es necesario que los docente promueven actividades donde el respeto, la empatía y la aceptación sean valores importantes fortaleciendo así un entorno inclusivo y saludable para todos. Según (Maldonado Cruz y Cuadrado Vaca, 2023) El juego permite que desarrollen habilidades creando experiencias significativas donde pueden tomar decisiones libres, logrando la independencia, seguridad y la integración.

Tabla 7

¿El profesor nos motiva a participar en juegos y dinámicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	9	33.3	33.3	33.3
	A veces	14	51.9	51.9	85.2
	No	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

La motivación del docente es muy fundamental para que los estudiantes se involucren en las actividades, mientras que el 51,9% de estudiantes a veces lo hace lo cual muestra una falta de constancia o intensidad en la motivación que figura del docente es central lo cual no solo basta proponer juegos si no el transmitir energía, entusiasmo para que los estudiantes participen activamente en las actividades a realizarse. (Santamaría Chávez, 2022) La motivación es muy importante para el aprendizaje ya que fomenta el interés y la participación activa en los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos.

Tabla 8

¿Te gusta compartir ideas y emociones cuando juegas en las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	10	37.0	37.0	37.0
	A veces	12	44.4	44.4	81.5
	No	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

En esta tabla se busca comprender si los estudiantes expresan o comparten lo que piensan y lo que sienten, lo cual muestra que el 44,4% a veces les gusta compartir lo que es parcialmente favorable para la expresión emocional y comunicativa durante los juegos, existiendo también barreras personales o sociales que limitan la participación de algunos estudiantes es necesario fortalecer la confianza, respeto para que todos puedan expresarse sin temor o sentirse parte del grupo. (MORESCO DELGADO et al., 2025) El juego es fundamental en el ámbito educativo ya que favorece al desarrollo emocional y social, a través del juego aprenden a expresar ideas, emociones y relacionarse con los demás.

3.2 Cuestionario a Estudiantes Percepciones de las actividades

Tabla 9

¿Muestro Creatividad y originalidad en las actividades?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	25.9	25.9	25.9
	A veces	18	66.7	66.7	92.6
	Nunca	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los resultados obtenidos muestran que un 66.7% de los estudiantes manifiestan que solo a veces demuestran creatividad y originalidad en las actividades reflejando que la mayoría de los estudiantes no expresan su potencial de manera constante es necesario fomentar un ambiente más seguro que les permita expresarse con libertad en todo momento. Para (Navarrete Ortega et al., 2023) La creatividad es un proceso del desarrollo de valores que permite al estudiante descubrir, resolver problema de manera original y novedosa.

Tabla 10

¿Participó activamente en la dinámica?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	7.4	7.4	7.4
	A veces	20	74.1	74.1	81.5
	Nunca	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Mediante el siguiente análisis se evidencia que un 74.1% de estudiantes participa activamente solo a veces esta participación refleja irregularidad en las dinámicas lo cual puede estar relacionado a la poca motivación, timidez o el desinterés por parte del estudiante, esto refuerza la necesidad de fortalecer el diseño de actividades lúdicas atractivas, contextualizadas y adaptadas al grupo para lograr una mejor participación de manera constante y comprometedor. Para (Delgado, 2023) expresa que El juego permite a los estudiantes involucrarse en lo afectivo, cognitivo y social despertando el interés y obteniendo una participación más activa en el proceso educativo.

Tabla 11

¿Incorporo movimientos expresivos (gestos, sentimientos, mímicas)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	25.9	25.9	25.9
	A veces	13	48.1	48.1	74.1
	Nunca	7	25.9	25.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

En los siguientes datos obtenidos expresan los estudiantes que solo 48.1% a veces realizan movimientos expresivos, esta división indica que La expresividad corporal no es una práctica habitual para todos lo que podría estar relacionado con la poca confianza o espacios que promueven esta forma de comunicación, por ello es importante incluir dinámicas donde los estudiantes puedan moverse, representar emociones y fomentar el desarrollo integral de cada uno. (Bernate y Alfaro Urtatiz, 2021) La expresión corporal permite que los estudiantes liberen sus emociones, conectarse con ellos mismo y desarrollar habilidades comunicativas no verbales.

Tabla 12

¿Expreso emociones de alegría, entusiasmo y felicidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	15	55.6	55.6	55.6
	A veces	9	33.3	33.3	88.9
	Nunca	3	11.1	11.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 55,6% de los estudiantes revelan que siempre presentan emociones positivas como la alegría y el entusiasmo estos resultados reflejan que la mayoría de estudiante si experimentan sensaciones positivas al participar lo cual es fundamental para el

aprendizaje por tanto promover actividades lúdicas con valor emocional fortalece la experiencia de aprendizaje desde el disfrute y la conexión interpersonal. Según (Zambrano Mayanger, 2020) Las emociones son fundamentales para el aprendizaje mediante las emociones positivas los estudiantes se sienten motivados y comprometidos despertando el interés y la atención de las clases

Tabla 13

¿Identifico emociones negativas como tristeza, miedo y vergüenza?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	18.5	18.5	18.5
	A veces	15	55.6	55.6	74.1
	Nunca	7	25.9	25.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los resultados indican que un 55,6% de estudiantes reconoce estas emociones a veces, aunque al juego lo toman como algo positivo existe una limitación que experimenta las emociones negativas de manera constante lo cual podrían afectar a la participación por ello es fundamental generar un entorno seguro y empático donde la equivocación o las diferencias sean aceptadas sin ningún rechazo. Diversos autores (Castro Paniagua et al., 2023) expresan que Las emociones negativas pueden afectar al comportamiento y desempeños de los estudiantes en el ámbito educativo también se ve afectado al rendimiento académico y generar conflictos.

Tabla 14

¿Integro todo mi cuerpo en la presentación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	22.2	22.2	22.2
	A veces	16	59.3	59.3	81.5
	Nunca	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 59,3% determinan que a veces los estudiantes integran su cuerpo de manera completa esta distribución indica que no todos logran incorporar su cuerpo al realizar presentaciones es de gran importancia fomentar espacios donde se valore la corporalidad, como dramatizaciones, teatros o juegos de roles que permitan que los estudiantes se apropien de su cuerpo. Según (Muñoz Tanguino et al., 2021) manifiestan que las expresiones lúdicas como el teatro la danza o el juego permiten al estudiante aprender de manera integral involucrando sus emociones y cuerpo es importante que integren todo su cuerpo en las actividades ya que a través de esto se fortalece la expresión corporal y se obtiene un aprendizaje significativo.

Tabla 15

¿Muestro conexión entre la emoción y lo que representa mi cuerpo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	29.6	29.6	29.6
	A veces	15	55.6	55.6	85.2
	Nunca	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los resultados muestran que el 55,6% siente esa conexión emocional solo a veces esto surge que aún existe una desconexión parcial entre emocional y lo expresivo, lo que limita la comunicación es habitual incorporar dinámicas de dramatizaciones, juegos simbólicos y ejercicios de conciencia corporal para fortalecer la conexión. (Arteaga Garófalo, 2024) Las emociones son fundamentales para el proceso educativo ya que motivan el aprendizaje y fortalecen las relaciones entre el aula lo cual nos expresamos a través de gestos, posturas movimientos y actitudes cuando un estudiante se siente seguro su cuerpo lo refleja de manera natural permite participación activa y autentica.

Tabla 16

¿Me gusta participar en teatro, danza porque son importantes para mi desarrollo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	29.6	29.6	29.6
	A veces	7	25.9	25.9	55.6
	Nunca	12	44.4	44.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Se observa que el 44,4% de estudiantes nunca muestra gusto por las actividades esto muestra desinterés hacia estas formas de expresión o que pueden existir factores como la timidez, miedo o intereses de realizar estas prácticas. (Pilicita Lita, 2023) Las artes escénicas como el teatro, danza utilizan el cuerpo y la expresión para comunicar ideas y emociones lo cual es una herramienta fundamental para el aprendizaje.

Tabla 17

¿Los juegos y dinámicas me ayudan a desarrollar habilidades más allá de lo académico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	17	63.0	63.0	63.0
	A veces	9	33.3	33.3	96.3
	Nunca	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 63,0% afirma que siempre desarrollan habilidades mediante el juego, dando como resultados positivos esto evidencia que la gran mayoría de los estudiantes reconoce el valor del juego como medio para desarrollar sus habilidades fundamentales para su formación integral como la creatividad, la comunicación y la toma de decisiones, el juego es reconocido como una estrategia potente de desarrollo social y personal. (Torres Avelino, 2021) Los juegos ayudan al desarrollo cognitivo, social y motriz a través de los juegos fortalecen las capacidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la atención permitiendo aprender de manera activa y significativa.

Tabla 18

¿Participo con confianza y seguridad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	29.6	29.6	29.6
	A veces	15	55.6	55.6	85.2
	Nunca	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 55,6% participa con seguridad y confianza solo a veces esto demuestra que la seguridad emocional aún no está garantizada en todos los casos, la confianza deber ser

cultivada con actividades en las que todos puedan participar según sus capacidades y sin comparaciones es importante que el docente cree ambientes de respeto, aceptación donde todos se sientan capaces de participar sin temor a equivocarse o la crítica. (Artavia Granados, 2005) Al crear un ambiente de seguridad esto ayuda a que los estudiantes participen o se expresen sin miedo a equivocarse y así compartir ideas con los demás realizando actividades donde se fomente la participación activa

Tabla 19

¿Apoyo a mis compañeros cuando trabajamos en equipo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	12	44.4	44.4	44.4
	A veces	14	51.9	51.9	96.3
	Nunca	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Los datos reflejan que el 51,9 % a veces apoyan a sus compañeros lo cual se evidencia que existe un poco cooperación entre compañeros y el trabajo colaborativo, ya que no todos lo practican de forma constante por ello es importante reforzar el valor del equipo y la solidaridad mediante dinámicas cooperativas. Según (Quispe et al., 2023) El trabajo colaborativo implica unir esfuerzos para alcanza una meta en común con esta forma permie compartir responsabilidades y habilidades individuales como grupales al colaborar no solo contribuyen las ideas si no que puedo ayudar a los demás y tener una convivencia.

Tabla 20

¿He mejorado mi actitud dentro y fuera del aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	12	44.4	44.4	44.4
	A veces	13	48.1	48.1	92.6
	Nunca	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El 48,1% manifiesta que siempre ha mejorado su actitud lo cual confirma que las actividades lúdicas y expresivas tienen un impacto positivo en la conducta estudiantil lo cual las actividades lúdicas no solo contribuyen al aprendizaje si no también al desarrollo de valores y la convivencia. Ciertos autores (Arias García et al., 2021) A través de las actividades de la expresión corporal permite que se pueden generar actitudes positivas en los estudiantes ya que pueden conocerse mejor, expresarse y relacionarse con los demás.

Tabla 21

¿Me siento integrado en las actividades grupales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	40.7	40.7	40.7
	A veces	11	40.7	40.7	81.5
	Nunca	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

El resultado obtenido fue un 40,7% que siempre está integrado en las actividades sin exclusión de sus compañeros mientras que el otro 40.7% no es seguro de compartir actividades con sus compañeros por lo tanto demuestra que existe cierta parte activa de las dinámicas lo cual puede afectar a su rendimiento y su bienestar es importante

asegurar que todos tengan oportunidades de participar, ser escuchados y reconocidos.

(Intriago Holguín y Jama Zambrano, 2022) La integración escolar permite que todos los estudiantes pueden aprender, compartir, expresar ideas y disfrutar de los juegos o tarea en grupo, al estar integrado pueden sentirse aceptados, respetados y valorados.

3.3 Cuestionario a Docentes sobre la Aplicación de actividades lúdicas

Tabla 22

¿Incluye juegos en sus clases como parte del aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

El 71,4% de los docentes afirmar incluir juegos siempre, lo cual refleja una actitud favorable hacia la integración del juego ya que los docentes comprenden el potencial del juego no solo como recreación si no como medio para el aprendizaje significativo. (Moya Gómez B. J., 2024) El juego es muy fundamental en el aprendizaje ya que a través de él los estudiantes pueden descubrir, experimentar, desarrollar su imaginación y la resolución de problemas.

Tabla 23

¿Utiliza actividades que promuevan la expresión corporal (dramatizaciones, danza, mímicas y teatros)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

Un 71,4 % aplica siempre lo que permite evidenciar que la expresión corporal no es practicada completamente entre los docentes hacia los estudiantes, lo cual puede deberse a la falta de formación o a concepciones tradicionales, la expresión corporal permite una comunicación emocional que fortalece la identidad, la autoestima y la creatividad del estudiante siendo fundamental en la educación integral. (Posso Pacheco y Barba Miranda, 2023) Las actividades de expresión corporal permiten que los estudiantes se expresen libremente sin importar sus capacidades al incrementar estas actividades ayudan a la participación activa, fortalece la comunicación y ayudan a crear ambientes donde todos sean aceptados.

Tabla 24

¿Promueve actividades donde los estudiantes expresen emociones a través del movimiento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	42.9	42.9	42.9
	Casi siempre	4	57.1	57.1	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

. El 57.1% de los estudiantes señala que siempre o casi siempre lo hace lo cual es muy positivo porque hay una conciencia docente sobre la importancia del vínculo entre emoción y corporalidad (Palma Quimis et al., 2024) La expresión corporal estimula la creatividad e imaginación, fortalece el aprendizaje significativo y formas de expresión emocional a través del cuerpo

Tabla 25

¿Fomenta la expresión corporal a través de las actividades lúdicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

El 71,4% de los docentes fomentan la expresión corporal a través de las actividades lúdicas lo que evidencia una tendencia positiva hacia la integración de estrategias que promuevan la creatividad, la comunicación no verbal en el aula. (Salazar Arango et al., 2023) La expresión corporal es una actividad que permite al estudiante desarrollar sus habilidades como la imaginación, creatividad y la comunicación, a través de la practica las personas pueden conocerse, expresarse y descubrir múltiples movimientos con la utilización de su cuerpo siendo una herramienta fundamental para el aprendizaje y fortalecer su desarrollo físico como su capacidad de comunicación.

Tabla 26

¿Fomenta el trabajo en equipo mediante juegos y dinámicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

Los resultados muestran que el 71,4% de los docentes expresan que siempre fomentan el trabajo en equipo lo que evidencia que las estrategias son efectivas para desarrollar las competencias colaborativas en el aula. (Aparicio Herguedas et al., 21) Los juegos y dinámicas fomentan el trabajo en equipo ya que existen espacios prácticos y motivadores donde las personas pueden colaborar, comunicarse y resolver los

conflictos en equipo, desarrollando competencias importantes como la cooperación, el liderazgo y la responsabilidad.

Tabla 27

¿Motiva a sus estudiantes a participar en actividades lúdicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

Un 71,4% de los docentes afirman que siempre motivan a sus estudiantes lo que evidencia la importancia de fomentar estrategias para mejorar el interés y la participación activa y aprendizaje significativo en el aula. (Sánchez Samaniego, 2024) Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes ya que permiten a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, fomentando la creatividad y la resolución de problemas contribuyendo a un aprendizaje más dinámico y duradero.

Tabla 28

¿Crea un ambiente seguro y libre para que los estudiantes se expresen en las actividades?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	71.4	71.4	71.4
	Casi siempre	2	28.6	28.6	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

(Cayambe Gordillo et al., 2024) Es importante crear un clima de aula seguro y positivo donde los estudiantes sean aceptados, valorados y escuchados creándose bajo las reglas claras de una comunicación abierta y honesta valorando los logros de cada estudiante. Con un 71,4% que siempre lo hace los resultados reflejan que los docentes

están comprometidos con la creación de ambientes seguros donde el respeto y la libertad de expresión permiten al estudiante participar sin temor, es fundamental estos ambientes para el aprendizaje activo y bienestar estudiantil.

Tabla 29

¿Las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés y ansiedad en los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	100.0	100.0	100.0
	Casi siempre	0	000.0	000.0	000.0
	Rara vez	0	000.0	000.0	000.0
	Casi nunca	0	000.0	000.0	000.0
	Nunca	0	000.0	000.0	000.0

El 100% de los docentes reconoce que las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés y la ansiedad por lo cual las actividades y dinámicas actúan de manera importante para el disfrute, disminuyendo las tensiones, y activando emociones de alegría, sorpresa y empatía ayudando a equilibrar la salud mental. (Moya Gómez B. J., 2024) Las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés en los estudiantes por lo que al jugar ellos se sienten más relajados, motivados y seguros el juego libera tensiones y pueden expresarse con facilidades y disfrutar para obtener un aprendizaje significativo.

Tabla 30

¿Utiliza juegos para desarrollar la comunicación no verbal?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	28.6	28.6	28.6
	Casi siempre	4	57.1	57.1	85.7
	Rara vez	1	14.3	14.3	100.0
	Total	7	100.0	100.0	

Los resultados muestran que el 57,2 % de los docentes reconoce el valor del juego como una herramienta importante para desarrollar la comunicación no verbal lo cual es importante en los procesos educativos permite que los estudiantes se comuniquen de forma más emocional corporal. (Pilco Guamarica et al., 2021) La comunicación no verbal en los niños cumple con las funciones como expresar emociones, reforzar el lenguaje y guiar la interpretación ya que los niños aprenden a expresar lo que sienten y piensan sin la necesidad de las palabras.

Capítulo 4: Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Elaborar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

4.2 Introducción

Las actividades Lúdicas son muy importantes en la formación integral de los estudiantes ya que fomenta su desarrollo físico, emocional, cognitivo y social. A través del juego los estudiantes no solo se entretienen si no que obtienen un aprendizaje significativo como comunicarse, expresar emociones, colaborar en equipo y fortalecer habilidades.

Esta propuesta se enmarca en los lineamientos del currículo de educación General Básica Superior del Ministerio de Educación del Ecuador donde resalta la importancia de la educación física que promueve el desarrollo de la expresión, la comunicación mediante el movimiento. Sabiendo que el juego es una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo de las practicas corporales expresivo-comunicativas desarrollando en los estudiantes habilidades y destrezas y fortaleciendo su autoestima, empatía, creatividad y expresión corporal.

Con estas actividades permiten que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje, promoviendo valores y habilidades que son fundamentales para su formación como persona Esta propuesta es dirigida a los estudiantes de Décimo “A” de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” como una estrategia pedagógica para enriquecer su desarrollo integral mediante el juego y el movimiento expresivo.

4.3 Objetivos

Objetivo General

Plantear propuestas alternativas basada en actividades lúdicas que fortalezca las prácticas expresivo-comunicativas para contribuir a la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

Objetivos Específicos

- Diseñar actividades lúdicas orientadas al desarrollo de las practica corporales expresivo-comunicativas que permitan a los estudiantes manifestar emociones, ideas y sentimientos a través del movimiento
- Implementar propuestas alternativas que promuevan la participación activa de los estudiantes en actividades que estimulen la comunicación corporal y la expresión creativa.
- Valorar las prácticas corporales como herramienta para potenciar la identidad, la autoestima y la comunicación de los estudiantes.

4.4 Desarrollo de la propuesta.



PROPUESTA

**ALTERNATIVA BASADAS EN ACTIVIDADES
LÚDICAS QUE FORTALEZCA LAS PRÁCTICAS
CORPORALES EXPRESIVO-**

**COMUNICATIVAS PARA
CONTRIBUIR LA**

FORMACIÓN INTEGRAL

DE LOS ESTUDIANTES DE

DÉCIMO



Nicole Cuastumal


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
ASIGNATURA: Educación Física	Nivel: Básica Superior
TEMA: Espejo de emociones congeladas	
Objetivo O.EF.4.4. Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	
Destreza	EF.4.5.1. Tomar decisiones sobre su cuerpo a partir del reconocimiento de su competencia motriz (sus capacidades motoras y habilidades motrices), la construcción de su imagen y esquema corporal y de los vínculos emocionales con las prácticas corporales, en interacción con sus pares durante su participación en prácticas corporales.
Indicador de Evaluación	I.EF.4.4.1 Crea diversas practicas corporales expresivo-comunicativas, expresando sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Para iniciar la actividad, se organiza a los estudiantes en parejas ubicadas frente a frente realizando el calentamiento articular explicando sobre como el cuerpo puede expresar emociones sin hablar realizando también preguntas sobre ¿Qué es para ustedes emoción?, ¿Qué movimientos se puede realizar sin hablar? También dando una explicación indicando que uno de los estudiantes será el “actor” y el otro el imita. Se les indica que no deben hablar ni hacer sonidos, y que el espejo debe imitar con precisión los movimientos de su compañero. Se aclara la importancia de moverse lentamente y con atención para lograr una buena sincronización.
MOMENTO DE DESARROLLO	La actividad comienza con el “actor” realizando movimientos suaves y expresivos con el cuerpo (manos, brazos, rostro, desplazamientos), mientras el “espejo” imita fielmente cada gesto. Luego de unos minutos, se realiza el cambio de roles. Durante la segunda ronda, el docente puede incorporar música suave de fondo para acompañar los movimientos y facilitar la conexión expresiva. Finalmente, se les puede pedir que expresen emociones específicas a través del movimiento, como alegría, tristeza o sorpresa, fomentando así la comunicación no verbal.
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar una reflexión compartida sobre la experiencia que se tuvo al realizar la actividad ¿Cómo te sentiste al imitar y ser imitado?, ¿qué fue lo más fácil o difícil?, ¿qué aprendiste observando a tu compañero?
RECURSOS	Parlante, patio y estudiantes tarjeta de emociones
ILUSTRACIONES	<p>Ilustración 3 Calentamiento</p> 

Ilustración 4 Tarjeta de emociones**Ilustración 5 Actor-imitador****RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Reconoce y comprende claramente la comunicación no verbal usando el cuerpo.	Identifica la comunicación no verbal con apoyo	Tiene dificultad para comprender	No identifica ni comprende la actividad
Procedimental	Imitaciones precisas y expresivas de movimientos y emociones	Participa con dificultad en la imitación	Le cuesta mantener la secuencia de movimientos	No logra seguir ni ejecutar los movimientos del compañero
Actitudinal	Colabora activamente, respeta el turno y muestra entusiasmo.	Participa con actitud positiva	Necesita instrucción constante para colaborar	Muestra desinterés o no coopera.


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		
ASIGNATURA: Educación Física		Nivel: Básica Superior
TEMA: El cuerpo transmite		
OBJETIVO O.EF.4.4. Participar en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las practicas corporales que elijan		
DESTREZA	EF.4.3.5 Reconocer aquellos elementos que favorecen u obstaculizan su participación en las prácticas corporales, expresivo-comunicativas (confianza, vergüenza timidez respeto entre otras) y poner en práctica estrategias para mejorar sus intervenciones.	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.4.1 Crea diversas practicas corporales expresivo-comunicativas, expresando sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación	
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	¿Los estudiantes realizaran un círculo para indicar la actividad luego se dará la importancia de la comunicación y se realizaran preguntan si conocen sobre la comunicación?	
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes en las columnas que se encuentran el último de la columna tocan el hombro del compañero para que él se gire y de esta manera darle una serie de gestos los cuales debe seguir pasando a los demás integrantes hasta llegar al primero de la columna el cual indicara todos los gestos que sus compañeros han estado pasando. Esta dinámica es muy parecida al teléfono descompuesto lo cual esta se enfoca a través de los gestos.	
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar preguntas ¿Qué fue lo más divertido?, ¿Qué dificultad encontraron al realizar los gestos? ¿Y cómo se sintieron trabajando en equipo?	
RECURSOS	Estudiantes, Docente, espacio amplio	
ILUSTRACIÓN	<p style="text-align: center;">Ilustración 6 <i>Indicaciones</i></p> 	

Ilustración 7 Gestos**Ilustración 8 mimimate****RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende la dinámica de mejor manera	Capta la idea general	Le cuesta entender la función dentro del grupo	No comprende la actividad
Procedimental	Coordina su movimiento con el grupo	Participa, pero no coordina	Le cuesta seguir el ritmo o el orden	No participa o interrumpe la dinámica
Actitudinal	Coopera con respeto	Participa, pero se distrae a veces	Se muestra indiferente o poco colabora.	Tiene actitudes negativas hacia al grupo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
ASIGNATURA: Educación Física	Nivel: Básica Superior
TEMA: Desafío Integral	
OBJETIVO O.EF.4.4. Participar en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las practicas corporales que elijan	
DESTREZA	EF.4.3.6 Reconocer la importancia de espacios colectivos, colaborativos de confianza y respeto entre pares para construir producciones expresivo-comunicativas de manera placentera y segura, según los roles propios y de cada participante (protagonista, espectador).
Indicador de evaluación	I.EF 4.5.2 Construye con pares espacios de confianza, respeto, colaboración y seguridad antes y durante la presentación, frente a un público, de diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas.
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min
	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Para iniciar con la actividad realizaremos un calentamiento donde los estudiantes simulan movimientos de superhéroes explicando la dinámica que será superar tres estaciones cuerpo, mente y corazón se dividirá en grupos.
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes pasaran por tres estaciones lo cual la primera estación el puente humano donde coordinan sus cuerpos para formar un puente donde uno debe pasar sin tocar el suelo, la segunda estación sigue la secuencia se presenta sonidos, colores e imágenes el grupo debe memorizar y repetir correctamente y la tercera estación: rescate de empatía cada estudiante toma una tarjeta con situación emocional poder ser triste, enojado o feliz debe representarla con su cuerpo.
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar preguntas ¿Qué fue lo más divertido?, ¿Qué fue lo más difícil? Y ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?
RECURSOS	Estudiantes, Docente, parlante, imágenes
ILUSTRACIONES	Ilustración 9 Primera estación
	

Ilustración 10 Segunda estación**Ilustración 11** Tercera estación**RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Proceso ●
Conceptual	Comprende cada propósito de estación.	Reconoce la idea con orientación	Se confunde en las instrucciones.	No identifica el objetivo de la dinámica
Procedimental	Ejecuta los retos físicos, metales y sociales.	Participa con algo de apoyo.	Requiere mucha ayuda para cumplir con los retos.	No logra cumplir las tareas.
Actitudinal	Muestra disposición empatía y compromiso	Participa con voluntad	Muestra poco compromiso.	No coopera en la actividad


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	
ASIGNATURA: Educación Física	Nivel: Básica Superior
TEMA: Cuento en movimiento	
OBJETIVO O.EF.4.4. Participar en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las practicas corporales que elijan	
DESTREZA	EF.4.3.7 Elaborar, comunicar, reproducir e interpretar mensajes en contextos escénicos, que vinculen la creación de prácticas corporales expresivos-comunicativas) danzas, teatralizaciones, circos, coreografías, kermes, celebración) con saberes de otras áreas, para ser presentados ante un público.
Indicador de Evaluación	I.EF.4.5.1 Construye espacios escénicos individuales y colectivos en los que pueda vincular saberes de otras áreas, utilizando diferentes recursos expresivos (percepciones, sensaciones, estados de ánimo, música, vestuarios entre otras), reconociendo los beneficios y las posibilidades que ofrecen la realización de improvisaciones, ensayos, coreografías y composiciones.
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Los estudiantes se formarán en una fila lo cual el docente dará una introducción sobre la actividad a través de una conversación motivacional dando a conocer la importancia de la expresión corporal, la comunicación no verbal y el respeto entre compañeros. Para realizar esta actividad se harán pequeños ejercicios de calentamiento físico a continuación explicamos la actividad será una dramatización por medio del cuerpo
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes participaran activamente en la dinámica planteada, desarrollando su coordinación, creatividad formando grupo de 3 o 4 personas cada grupo inventara una historia corta por ejemplo una aventura, un viaje o una amistad y la representa solo con movimientos mientras que los demás observan e interpretan la historia.
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para dar una reflexión sobre ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron ¿y que desafíos enfrentaron al realizar esta actividad. Es importante resaltar los valores del trabajo en equipo, la importancia de la expresión corporal para la comunicación y la formación integral.
RECURSOS	Estudiantes, Docente, espacio amplio
ILUSTRACIÓN	<p style="text-align: center;">Ilustración 12 Calentamiento</p> 

Ilustración 13 *Historia Amistad***Ilustración 14** *Reflexión***RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende la importancia de la expresión corporal	Capta la idea general	Le cuesta entender la función dentro del grupo	No comprende la actividad
Procedimental	Coordina su movimiento con el grupo	Participa con esfuerzo	Tiene dificultad para coordinar	No participa o interrumpe la dinámica
Actitudinal	Muestra respeto, empatía y entusiasmo	Participa, pero se distrae a veces	Colabora poco con el grupo	Tiene actitudes negativas hacia al grupo.


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		
ASIGNATURA: Educación Física		Nivel: Básica Superior
TEMA: Esculturas con el cuerpo		
OBJETIVO O.EF.4.1. Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.		
DESTREZA	EF.4.3.6 Reconocer la importancia de construir espacios colectivos, colaborativos de confianza y respeto entre pares, para construir producciones expresivo-comunicativas de manera placentera y segura, según los roles propios y de cada participante (protagonista, espectador)	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.5.2 Construye con pares espacios de confianza, respeto, colaboración y seguridad antes y durante la presentación, frente a un público de diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas	
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Se reunirá al grupo para iniciar sobre la importancia e la comunicación preguntado a los estudiantes ¿podemos expresar una idea sin palabras? ¿Qué emociones se pueden reflejar con el cuerpo? Luego se indicarán imágenes de esculturas humanas o figuras de equilibrio, postura continuamos con un breve calentamiento con movilidad articular y respiración	
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes se organizarán en grupo de 3 personas donde el docente propone representar con su cuerpo como alegría, miedo, unión o libertad. Manteniendo la postura por unos segundos mientras los demás compañeros interpretan lo que están observando	
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para dar un criterio de como ¿se sintieron al trabajar con su cuerpo para expresar una idea?, ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo y la comunicación no verbal? Resaltando la importancia de cuerpo como herramienta comunicativa y artística, capaz de transmitir mensajes sin necesidad de palabras.	
RECURSOS	Estudiantes, Docente, espacio amplio	
ILUSTRACIÓN	<p style="text-align: center;">Ilustración 15 Activación</p> 	

Ilustración 16 *Postura de emociones***Ilustración 17** *Expresión de ideas***RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende totalmente como e cuerpo puede comunicar ideas y emociones.	Capta la idea general	Le cuesta entender la función dentro del grupo	No comprende la relación entre cuerpo y comunicación
Procedimental	Crea posturas expresivas con coordinación y creatividad.	Participa con iniciativa y colabora.	Se muestra inseguro o poco coordinado.	No participa ni coopera activamente.
Actitudinal	Coopera con respeto y entusiasmo durante la actividad.	Participa, aunque con timidez	Se distrae o colabora poco.	Tiene actitudes negativas hacia al grupo.


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		
ASIGNATURA: Educación Física		Nivel: Básica Superior
TEMA: Cadena de movimientos		
OBJETIVO O.EF.4.1. Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.		
DESTREZA	EF.4.3.5 Reconocer aquellos elementos que favorecen u obstaculizan su participación en las prácticas corporales, expresivo-comunicativas (confianza, vergüenza timidez respeto entre otras) y poner en práctica estrategias para mejorar sus intervenciones.	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.4.1 Crea diversas practicas corporales expresivo-comunicativas, expresando sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación	
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	El docente motiva a los estudiantes con un breve dialogo ¿Qué sucede cuando trabajamos en equipo y no prestamos atención? Luego se realizará una mini dinámica de palmas en ritmo creciente para activar la concentración con el propósito de mantener la conexión visual con los compañeros para formar una secuencia rítmica donde se debe respetar al anterior	
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes forman un círculo, el primero crea un movimiento corporal sencillo como u giro o levantar la mana el siguiente compañero repite ese movimiento añade otro nuevo lo cual la cadena continúa hasta que todos participen cuando finalizan todo el grupo ejecuta la secuencia completa al ritmo de palmas, el docente puede aumentar el nivel de dificultad con cambios de velocidad o direcciones.	
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar preguntas como ayudo a recordar la secuencia, ¿Por qué es importante respetar el turno y a atención colectiva? El docente enfatiza que la coordinación grupa y la escucha activa fortalecen la convivencia y la comunicación corporal dentro del aula.	
RECURSOS	Estudiantes, Docente, espacio amplio	
ILUSTRACIÓN	<p style="text-align: center;">Ilustración 18 <i>Motivación con palmas</i></p> 	

Ilustración 19 Secuencia de movimientos*Ilustración 20 Cierre de actividad***RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende la importancia del trabajo en equipo y la comunicación.	Capta la idea general	Tiene dificultad para recordar la secuencia	No comprende la actividad
Procedimental	Ejecuta con precisión, ritmo y atención	Participa, con interés	Le cuesta seguir el ritmo o el orden	No participa en la actividad
Actitudinal	Coopera con respeto y entusiasmo	Participa, pero se distrae a veces	Se muestra indiferente o poco colabora.	Tiene actitudes negativas hacia al grupo.


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		
ASIGNATURA: Educación Física		Nivel: Básica Superior
TEMA: Teatro sin palabras		
OBJETIVO O.EF.4.1. Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.		
DESTREZA	EF.4.3.7 Elaborar, comunicar, reproducir e interpretar mensajes en contextos escénicos, que vinculen la creación de prácticas corporales expresivos-comunicativas) danzas, teatralizaciones, circos, coreografías, kermes, celebración) con saberes de otras áreas, para ser presentados ante un público.	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.5.1 Construye espacios escénicos individuales y colectivos en los que pueda vincular saberes de otras áreas, utilizando diferentes recursos expresivos (percepciones, sensaciones, estados de ánimo, música, vestuarios entre otras), reconociendo los beneficios y las posibilidades que ofrecen la realización de improvisaciones, ensayos, coreografías y composiciones.	
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Los estudiantes realizaran un círculo para indicar la actividad dando a conocer sobre la importancia de la comunicación más allá de las palabras formulando preguntas ¿Cómo podemos comunicar sin hablar?, ¿Qué expresamos con nuestros gestos o movimientos? A continuación, se realiza u breve calentamiento incluyendo ejercicios para preparar a los estudiantes y reducir la timidez.	
MOMENTO DE DESARROLLO	Los estudiantes se unirán en grupos de 4 personas donde a cada uno le se dará una situación cotidiana como un cumpleaños sorpresa, una victoria deportiva, discusión entre amigos, ir al mercado o perder algo importante se les dará un tiempo para que representen la escena con gestos, postura y desplazamientos sin pronunciar palabras mientras que el docente será un apoyo y ayudara en lo que pueda a cada grupo.	
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar preguntas ¿Qué dificultades encontraron al expresar sin palabras? ‘¿Qué aprendieron sobre su cuerpo y comunicación? El docente destaca que el cuerpo es muy fundamental para expresar ideas, sentimientos y emociones.	
RECURSOS	Estudiantes, espacio amplio, música instrumental, docente	
ILUSTRACIÓN	<p><i>Ilustración 21 Movilización articular</i></p> 	

Ilustración 22 discusión entre amigos*Ilustración 23 análisis de la actividad***RUBRICA**

Dimensiones	Excelente ●	Bueno ☺	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende la función de la comunicación no verbal y la importancia.	Capta la idea general	Tiene dificultad para aplicar en la práctica.	No logra comprender la actividad
Procedimental	Utiliza gestos y movimientos creativos y expresivos	. Realiza la dramatización con esfuerzo y coordinación.	Se muestra inseguro	No participa o interrumpe la dinámica
Actitudinal	Participa con entusiasmo y disposición hacia el grupo	Colabora, aunque se muestra tímido.	Participa poco o se distrae durante la actividad.	Tiene actitudes negativas o desinterés.


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		
ASIGNATURA: Educación Física		Nivel: Básica Superior
TEMA: La cuerda de la confianza		
OBJETIVO O.EF.4.1. Participar en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las practicas corporales que elijan		
DESTREZA	EF.4.3.5 Reconocer aquellos elementos que favorecen u obstaculizan su participación en las prácticas corporales, expresivo-comunicativas (confianza, vergüenza timidez respeto entre otras) y poner en práctica estrategias para mejorar sus intervenciones.	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.4.1 Crea diversas practicas corporales expresivo-comunicativas, expresando sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación	
EDAD: 13 a 15 años	TIEMPO: 40 min	ESPACIO: Exterior
MOMENTO INICIAL	Se reúnen a los estudiantes y se les explica la actividad mientras realizamos un calentamiento breve destacando que se trata de ejercicios de confianza y comunicación a través del cuerpo por ello se les pide que formen parejas y reciban una cuerda mientras eso el docente explica lo q van a realizar con la ayuda de un estudiante.	
MOMENTO DE DESARROLLO	Las parejas sostienen la cuerda y realizan ejercicios de movimiento: caminar coordinados manteniendo la cuerda tensa, prestando atención a los gestos y desplazamientos, crear figuras o posturas usando la cuerda, equilibrio flexibilidad y coordinación; Realizar desplazamientos agachados, estirados manteniendo la cuerda y sincronizando movimientos.	
MOMENTO DE CIERRE	Al concluir la actividad, se reúne al grupo para realizar preguntas como se sintió al depender de su compañero y que aprendió sobre la comunicación corporal y a la confianza, se cierra la actividad destacando la expresión corporal no solo ayuda a moverse mejor si no a conectar con otros y fortalecer la cooperación y confianza en el aula.	
RECURSOS	Estudiantes, Docente, espacio amplio, cuerdas, conos	
ILUSTRACIÓN	<p style="text-align: center;"><i>Ilustración 24 Ejercicios preparatorios</i></p> 	

Ilustración 25 Conducción de la actividad



Ilustración 26 Momento final



RUBRICA

Dimensiones	Excelente ●	Bueno 😊	Regular ●	Deficiente ●
Conceptual	Comprende la importancia de la cooperación.	Capta la idea general	Le cuesta entender la función.	No entiende el propósito.
Procedimental	Coordina movimientos precisos.	Participa, con esfuerzo	Tiene poca coordinación.	No participa o no coopera con su compañero
Actitudinal	Coopera con respeto y confianza.	Participa con timidez	Se muestra indiferente o inseguro	No respeta al compañero

Conclusiones

- Se concluyo que la revisión bibliográfica permitió sustentar teóricamente los conceptos y variables en este estudio lo cual contribuyó de manera significativa una comprensión más profunda del tema y la valoración de las prácticas dentro de la formación integral.
- Se evidencio que los estudiantes y docentes valoran de manera positiva las actividades lúdicas dentro del aula ya que estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámica, motivador y divertido si no que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales fortaleciendo la formación integral de los estudiantes.
- Se elaboro una propuesta alternativa con actividades lúdicas que busca mejorar la expresión, la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, con la finalidad de responder a las necesidades del aula y promover así una educación más inclusiva, participativa y formativa.

Recomendaciones

- Se sugiere que los maestros de la educación sigan mejorando su forma de enseñar, revisando y actualizándose constantemente sobre investigaciones y estudios recientes, ya que no solo fortalece sus conocimientos académicos si no también a sus habilidades sociales, emocionales y comunicativas.
- Es importante que los docentes incorporen actividades lúdicas de manera constante ya que ayudan a los estudiantes aprender de manera significativa, más divertida y participativa fomentando así la formación integral de los estudiantes en lo cognitivo, social y emocional.
- Se recomienda aplicar propuestas alternativas con actividades lúdicas ya que están permiten mejorar la expresión, la comunicación y la interacción entre compañeros también es importante que estas actividades se adapten las necesidades del grupo para lograr una educación inclusiva y participativa.

Glosario

- ❖ **Actividades lúdicas:** Son juegos o dinámicas que ayudan a los estudiantes aprender de manera activa y divertida para obtener un buen aprendizaje significativo.
- ❖ **Juego simbólico:** Juegos de imaginación que se utilizan actuaciones de personajes o situaciones reales.
- ❖ **Juego de roles:** Juegos donde representan personajes o profesionales desarrollando su creatividad.
- ❖ **Juegos tradicionales:** Son juegos antiguos que han pasado de generación en generación que forman parte de la cultura ayudando al aprendizaje.
- ❖ **Motivación:** Interés por participar y aprender algo nuevo
- ❖ **Desarrollo integral:** Crecimiento como persona en lo emocional, físico y social.
- ❖ **Expresión corporal:** Comunicar lo que se siente o piensa utilizando gestos, movimiento y el cuerpo.
- ❖ **Dimensión comunicativa:** Transmitir mensajes y entender a los demás sin la necesidad de hablar.
- ❖ **Dimensión creativa:** Crear o inventar nuevas ideas y expresar emociones de manera original.
- ❖ **Dimensión expresiva:** Mostrar emociones o ideas con el cuerpo y gestos.
- ❖ **Formación integral:** Educación que no solo se enfoca en enseñar conocimiento si no enseñar valores y ser empáticos con las demás personas.
- ❖ **Juego:** Forma de adquirir conocimiento de manera divertida.
- ❖ **Aprendizaje significativo:** Aprender nuevas cosas que tienen sentido para recordarlas con facilidad
- ❖ **Educación física:** Se aprende a través del movimiento, juego y cuerpo.

- ❖ **Valores:** Principios como respeto, responsabilidad, empatía que generan un buen comportamiento.
- ❖ **Competencias socioemocionales:** Habilidad para controlar emociones y tener una buena relación con los demás.
- ❖ **Inclusión:** Participar sin excluir a nadie respetando sus diferencias.
- ❖ **Habilidades emocionales:** Capacidad para expresarse y manejar las emociones
- ❖ **Desarrollo personal:** Mejorar como persona lo que siente y piensa.

Referencias

1. Altamirano Cortez, S. P., Albán Bazurto, D. T., Veliz Gavilanes, J. P., Conforme Espinoza, R. A., & Altamirano Cortez, E. S. (2024). RELACIÓN ENTRE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *CIENCIA Y EDUCACIÓN*, *V(7)*, 70-85.

<https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.12721290/559>

2. Aparicio Herguedas, J. L., Velázquez Callado, C., & Fraile Aranda, A. (21). El trabajo en equipo en la formación inicial del profesorado. *Cultura, Ciencia Y deporte*, *XVI(49)*, 455-464.

<https://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/1548/823>

3. Aragonese Herranz, A., & López Pastor, V. M. (2014). LA EXPRESIÓN CORPORAL. *Revista Educación Física para la paz*(10), 23-43.

[file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-LaExpresionCorporalEnEducacionInfantil-5367747%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-LaExpresionCorporalEnEducacionInfantil-5367747%20(2).pdf)

4. Arias García, J. R., Fernandez Díaz, B., & Valdés González, R. (2021). Actitudes hacia la Expresión Corporal en el ámbito de la asignatura de Educación Física: Un estudio con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. *Retos*(41), 596-608. <http://www.revistaretos.org/index.php/retos/article/view/83296/63921>

5. Artavia Granados, J. M. (2005). INTERACCIONES PERSONALES ENTRE DOCENTES Y ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en*

Educación, V(2), 1-19.

<https://archivo.revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9142/17513>

6. Arteaga Garófalo, A. A. (2024). *Rol docente en el desarrollo emocional de los estudiantes del Subnivel de Educación Básica Media*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13985/1/Arteaga%20G.%2cAdriana%20A.%20%282024%29Rol%20docente%20en%20el%20desarrollo%20emocional%20de%20los%20estudiantes%20del%20Subnivel%20de%20Educci%3%b3n%20B%3%a1sica%20Media.pdf>

7. Bautista Criollo, D. B. (2024). *Estrategias creativas e identidad cultural (Tesis de Grado)*. Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14404/1/Bauista%20C%2c%20Dayana%20B%2c%20%282024%29%20Estrategias%20creativas%20e%20identidad%20cultural%20%281%29.pdf>

8. Bernate, A. J., & Alfaro Urtatiz, M. E. (2021). La expresión corporal como fenómeno dialógico desde la Corporeidad. *Centro Universitario de Guantánamo*, XXI(26), 59-69. <https://www.redalyc.org/journal/4757/475768574005/html/>

9. Bolaños Encalada, J. E. (2024). *Actividades lúdicas para la enseñanza de la expresión corporal en estudiantes de Actividades lúdicas para la enseñanza de la expresión corporal en estudiantes de Jacinto*". Repositorio UTN.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15898/2/05%20FECY%204520%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

10. Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista*

de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), V(3), 90-98.

<https://doi.org/10.33936>

11. Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, V(3), 90-98.
<https://doi.org/10.33936>

12. Castro Paniagua, W., Chávez Epiquén, A., & Arévalo Quijano, J. C. (2023). Inteligencia emocional: Asociación con las emociones negativas y desempeño laboral en personal docente universitario. *Revista Electrónica Educare*, XXVII(1). https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582023000100187&script=sci_arttext

13. Cayambe Gordillo, J. M., Sánchez Herrera, M. L., Núñez Núñez, I. M., Silva VeloSilva Veloz, I. M., & Sánchez Herrera, E. F. (2024). El docente como gestor de emociones en ambientes de aprendizajes. *Revista Social Fronteriza*, IV(2), 1-25.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/234/411>

14. Ceballos Carrascal, G. M., & Segura Rada, I. F. (2020). Estrategias ludo-pedagógicas para el mejoramiento de convivencia escolar al iniciar la educación básica primaria/Ludic-pedagogical strategy for improving school coexistence at elementary primary al iniciar la educación básica. *Dialnet*, XVIII(3), 135-140.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8329318>

15. CHINGA MARCILLO, L. L., & BAGÜI DIAZ, S. L. (2024). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA COMPRESIÓN LECTORA*. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

<https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2daa4a3c-f6d7-4fd3-b8fc-f84f07c4666d/content>

16. Chude Benavides, E. P. (2016). *“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS EN LOS SECTORES EL OLIVO, ARCÁNGEL Y PRIORATO EN LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO 2015.* REPOSITORIO UTN .

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5394/1/05%20FECYT%202888%20TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

17. Chuni Sanmatin, E. L., & Larco Pullas, J. M. (2023). La expresión corporal en al educación inicial. *593 Digital Publisher CEIT, VIII(3)*, 770-776.

<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1814>

18. De Dios Alija, T., Parada Rodriguez, J. L., Quiroga Claudio, G., & Font de Villanueva, C. (2023). *Comunidades Docentes de Aprendizaje para una Educación Integral, Transversal y Equitativa Orientada al progresos sostenible.* Foro de educación. file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ComunidadesDocentesDeAprendizajeParaUnaEducacionIn-9007045.pdf

19. Delgado, U. A. (2023). Camargo, L. (2018). El juego como herramienta pedagógica en el aula. *Revista Educación y Desarrollo, 32(1)*, 89–96. *Dialnet, I(1)*, 32-44.

<https://ried.website/nuevo/index.php/ried/article/view/3/jueg>

20. García Basurto, G., Paz Rivera, A., Baque Yoza, M., Quezada Pineda, A., & Yáñez Rueda, H. (2024). LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO. *Revista Científica Retos de la Ciencia, IX(19)*,

32-45.

<https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/550/7>

69

21. García Tapia, K. N., & Pilatasig Pilaguano, M. B. (2023). *"La actividad física y el bienestar emocional"*. Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bb57e918-d953-4171-96c4-b1ea831b17c8/content>

22. Guerra, Y., Mótigo Rubio, A. M., Berdugo, C., & Silva, N. (2014). FORMACIÓN INTEGRALIMPORTANCIA DE FORMAR PENSANDO EN TODAS LAS DIMENSIONES DEL SER . *Revista educación y desarrollo social*, VIII(1), 48-69. <https://doi.org/file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-FormacionIntegralImportanciaDeFormarPensandoEnToda-5386176.pdf>

23. Haro Sarango, F. A., Chisag Pallmay, R. E., Ruiz Sarzos, J. P., & Caicedo Pozo, J. E. (2025). Tipos y clasificación de las investigaciones. *Latam. Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, V(2), 1-13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541046>

24. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

25. Intriago Holguín, G. M., & Jama Zambrano, V. R. (2022). La integración escolar en el aprendizaje de los estudiantes de preparatoria. *Revista científica dominio de las ciencias*, VIII(3), 490-507.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635299>

26. Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña Jaramillo, L. F., & Medina León, C. S. (2022).
ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO
DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *Revista
Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social 'Tejedora', V(9),*
172-185.
<https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
27. León Reinoso, O. A. (2022). *La formación integral de los estudiantes de Educación
Básica*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/11f280f5-e0d8-4524-99d0-219faab4fd46/content>
28. Lopez Villafuerte, N. M., Nieto Gomez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., & Figueroa
Muñiz, L. K. (2024). IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN
EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE INICIAL. *Revista
Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON", IV(4), 177-*
194. <https://doi.org/https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218/409>
29. Lourdes Ruiz, L. (2023). Formación integral: desarrollo intelectual, emocional,.
Revista universidad sonora, 11-13.
https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/101219966/19-19articulo_204-libre.pdf?1681820663=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUna_propuesta_de_aula_virtual_para_la_me.pdf&Expires=1744595958&Signature=BgGHeoEnD59Pe2Hgbz303qQQM3YiBb5Lv5MUJ0aiE1P
30. Maldonado Cruz, M. d., & Cuadrado Vaca, J. G. (2023). El juego y su importancia
en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *Revista*

Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, IX(1),
719-731. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9297305>

31. Manterola, C., Hernández Leal, M. J., Espinosa, M. E., & Grande, L. (2024). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *Int.J.Morphol, XLI(1)*, 146-155.
https://intjmorphol.com/wp-content/uploads/2023/02/Art_21_411_2023.pdf?utm_source=chatgpt.com
32. Martínez, R., Virginia, P., & Palacios, R. (2021). Etapas del Método estadístico. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla, IX(17)*, 35-36.
<https://doi.org/https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/6703/7598>
33. Martos García, D., Monforte, J., Espí Monzo, B., Atienza Gozo, R., Peris Valencia, A., & García Puchades, W. (2022). El cuento motor como recurso didáctico provocativo para fomentar la la cooperación y la empatía. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física(44)*, 936-945.
<https://doi.org/file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ElCuentoMotorComoRecursoDidacticoProvocativoParaFo-8281459.pdf>
34. Merejildo Suárez, L. F., & Tigrero González, J. A. (2023). *La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física*. La Libertad: Universidad Estatal Peninsula de Santa Elena,2023.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9367/1/UPSE-TEB-2023-0015.pdf>

35. MINISTERIO EDUCACIÓN FÍSICA. (2014). *EDUCACIÓN FÍSICA*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Area-de-Educacion-Fisica1.pdf>
36. MINISTERIO EDUCACIÓN FÍSICA. (2016). *EDUCACIÓN FÍSICA*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Area-de-Educacion-Fisica1.pdf>
37. Miranda Pardes, M. J., Castillo Pindo, B. M., Cambo Quinche, U. V., Patín, C. C., Lucinda, B., & Jimbieti Warusha, A. I. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, VII(2), 10747-10760.
<https://doi.org/https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6159/9347>
38. Molina Cevallos, M. L., & Palma Villavicencio, M. (2022). DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA A TRAVÉS DE MANUAL DE ACTIVIDADES. *Redalyc.org*.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167007/>
39. MORESCO DELGADO, C., JIMÉNEZ GARCÍA, S., GUTIERREZ OLIVEROS, A., & RUIZ LINARES, D. D. (2025). *EXPERIMENTANDO EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO*. Universidad Marcelino Champagnat.
https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3760/511.TSP_2025.pdf?sequence=12&isAllowed=y
40. Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza- aprendizaje. *Revista Neuronum.*, X(2), 275-294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>

41. Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, X(2), 275-294.
file:///C:/Users/Nicol%20Cuastumal/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf
42. Moyota Daquilema, M. A. (2024). *Actividades lúdicas y el sedentarismo en los niños*. Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo.
http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14174/1/MOYOTA_DAQUILEMA_MICHAEL_ALEJANDRO_TESIS%201%20%281%29.pdf
43. Munzon Chuya, L. P., & Jarrín Navas, A. S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, I(2), 483-503.
file:///C:/Users/Nicol%20Cuastumal/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasYLaCoordinacionMotrizEnLasCla-7953200.pdf
44. Muñoz Tanguino, Y. M., Rodríguez Arturo, S. M., & Román Duarte, M. A. (2021). *La Lúdica Como Estrategia Para El Aprendizaje Significativo De La Lectura Y La Escritura*. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/1e43a4e8-272b-43cb-ab1f-84e67e391a54/content>
45. Navarrete Ortega, R. R., Guzmán Pérez, M. E., & Macías García, L. M. (2023). DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Pertinencia Académica*, VII(1), 1-18.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/2882/2506>

46. Ocampo Gómez, O. L., Pava Ripoll, N. A., & Bonilla Marquínez, O. P. (2012). La dimensión lingüística comunicativa: eje para el desarrollo humano en las demás dimensiones. *Revista Cultura del Cuidado*, VIII(2), 58-66.
<https://doi.org/file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-LaDimensionLinguisticaComunicativa-3926987.pdf>
47. Ollagata Suasnavas, S. E. (2024). *Las actividades lúdicas para el desarrollo de las funciones ejecutivas*. Repositorio Insitucional Universidad Central del Ecuador.
<https://metaflip.metabiblioteca.com/?pdf=https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f5ccd140-a30d-4262-85dc-65d42a880ea4/content?authentication-token=null>
48. Organización Mundial de la Salud. (26 de Junio de 2024). *Actividad Física*.
Actividad Física: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
49. Orozco Morales, C. R. (2023). *“Expresión Corporal y Desarrollo Emocional en Niños*. Riobamba Universidad de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12696/1/UNACH-EC-FCEHT-PAFD-0009-2024.pdf>
50. Palacios Ibarra, Y. S., & Ramírez Chávez, M. A. (2024). Desarrollo de Competencias Socio-Emocionales: El Camino hacia una Educación Integral. *Revista Científica y Académica*, IV(4), 194-210.
<https://doi.org/https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/208/329>
51. Palma Quimis, J. F., Macías Hernández, A. R., Romero Ibarra, O. P., & Maqueira Caraballo, G. d. (2024). Actividades de expresión corporal para la inclusión de

- estudiantes con discapacidad intelectual en la clase de educación física. *Journal Scientific Investigar*, VIII(1), 3549-3565.
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1072/4005>
52. Pastor Prada, R., & Morales Fernández, Á. (2021). Didáctica de la danza tradicional para la escuela. *Retos: nuevas tendencia en educación física, deporte y recreación*(41), 57-67. file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-DidacticaDeLaDanzaTradicionalParaLaEscuela-7944696.pdf
53. Peñafiel Lara, A. D., Neira García, M. A., Alvear Heredia, F. I., & Tacle García, S. P. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *REVISTA SOCIAL FRONTERIZA*, III(5), 192-206.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/110/172>
54. Pilco Guamarica, A. M., Analuisa Maiguashca, J. C., & Galarza García, D. E. (2021). Importancia del manejo de recursos didácticos para el desarrollo del lenguaje no verbal en preparatoria: una revisión bibliográfica. *Revista Cognosis*, VII(4). <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3130/5714>
55. Pilcita Lita, A. M. (2023). *Artes escénicas como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia*. Universidad Central del Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/22e48445-bdf0-45de-b85d-10ef4bccdf47/content>
56. Posso Pacheco, R. J., & Barba Miranda, L. C. (2023). Expresión corporal en educación inicial: fomento de la creatividad y la inclusión. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, II(2), 1228-1234.
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6996/5708>

57. Quiñones Hernandez, L. R., & Donato Lopez, G. (2023). *Fortalecimiento del aprendizaje sensorio motriz a través del juego como estrategia pedagógica*. ECEDU Licenciatura en Pedagogía Infantil.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58901/rquinonesh.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
58. Quispe, L. K., Sebrían, S. A., & Yaranga, A. L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, VII(29). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000301423&script=sci_arttext
59. Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista científica Sociedad & Tecnología*, V(3), 565-576.
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>
60. Reyes, I., Guerra, D., Reyes, N., Oscar, L., & Urbina, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista Dilemas Contemporáneos, Educación, Política y Valores*(2), 1-19.
<https://doi.org/https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106/3096>
61. Rocío, M. P., Monroy Hernandez, A., Rubio, J., Roldan, A., & Reyes Torres, S. (2021). Programa SPSS. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, x(21), 282-284.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/7761/8440>
62. Rodríguez Camargo, A. A., & Tascón Rodríguez, F. D. (2020). *Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de estudio*.

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

<https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/e516eee3-bf9c-4dd5-9d9d-bf568c941676/content>

63. Salazar Arango, E., Roca Larrea, E. V., & Orrala Rodríguez, E. C. (2023). El juego y la expresión corporal del niño en la edad preescolar. *Mérito Revista de Educación*, V(15), 24-34.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1168/2552>
64. Salazar Ortega, P. A. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo de prácticas corporales expresivo-comunicativas para la formación integral en octavo "A" grado de educación básica superior de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro (Tesis)*.
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/16552/2/FECYT%204660%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
65. Sánchez Salazar, T. d., Gómez Alcívar, V. J., Arana Cadena, R. M., & Carrera Bajaan, K. S. (2023). 102Actividades lúdicas: aprendizaje dinámico desde la vinculación con la sociedad y su impacto social. *cuadernos nacionales* .
<https://doi.org/https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4164>
66. Sánchez Samaniego, J. R. (2024). *ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU IMPACTO EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.
<https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7c0a8b3e-1299-4f6d-b914-0c126e97d57c/content>
67. Santamaría Chávez, E. F. (2022). LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES. *Revista Educare*, XXVI, 476-495.

- <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641>
68. Santos Tacuri, L. D. (2024). *EL TEATRO DE SOMBRAS Y SU INFLUENCIA EN LAS*. Universidad Católica de Cuenca.
<https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f75989d6-503f-4228-a831-2958b6e2619a/content>
69. Simbaña Haro, M. P., Gonzalez Romero, M. G., Merino Toapanta, C. E., & Sanmartin Lazo, D. E. (2022). LA EXPRESIÓN CORPORAL Y EL DESARROLLO MOTOR DE NIÑOS DE 3 AÑOS . *Revista científica retos de la ciencia* , VI(12), 25-40.
<https://doi.org/https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/385/448>
70. Torres Avelino, L. L. (2021). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6700/1/UPSE-TEI-2022-0034.pdf>
71. Toscano, A., Alvarez, D., Jimenez, A., Esparza, S., Espinoza, E., & Avilez, M. (2023). *Inicios en la investigación científica: una mirada pedagógica para investigadores principiantes en Marketing e investigación de Mercados*.
https://www.unisinu.edu.co/wp-content/uploads/20230927-LIBRO-DE-INVESTIGACION-Inicios-en-la-Investigacion-2.pdf?utm_source=chatgpt.com
72. Valencia Chaves, E. I. (2017). Una experiencia en el aula: la dimensión afectiva y emocional. *Infancias Imágenes*, XVI(1), 118-130.

<https://doi.org/https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/9924/12951>

73. Vargas Cordero, Z. R. (2009). A INVESTIGACIÓN APLICADA: UNA FORMA DE CONOCER LAS REALIDADES CON EVIDENCIA CIENTÍFICA. *Revista Educación*, XXXIII(1), 155-165.

<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

74. Zambrano Mayanger, A. V. (2020). *EL DESARROLLO EMOCIONAL EN LA EDUCACIÓN*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/080fc39c-178a-4334-a4e1-31bbd733f9c7/content>

75. Zapata Castro, E. I., Guateque Londoño, J. F., & Londoño Bonilla, P. (2022).

Importancia y relación entre la educación integral, la calidad y la equidad educativa, y el directivo docente. *Revista Electronica en educación y pedagogía*, VI(11), 262-280.

<https://doi.org/https://revedupe.unicesmag.edu.co/index.php/EDUPE/article/view/283/546>

76. Zorrilla Ortiz, F., Espinal, T., José, & Bennasar García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, V(3), 52-70.

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872/788>

Anexos

Anexo 1: Encuesta a estudiantes






UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ENCUESTA EDUCATIVA

Estimado estudiante:

En la siguiente investigación se pretende analizar como influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas promoviendo la formación integral.

Solicitamos responda con absoluta sinceridad, sus respuestas son importantes y eso dependerá del éxito de este estudio

Valoración Ítems	 Si	A veces 	 NO
¿En las clases de educación física realizan juegos o dinámicas divertidas?			
¿Te gusta participar en las actividades lúdicas (juegos, dinámicas)?			
¿Te gusta moverte y expresar lo que sientes con tu cuerpo?			
¿Aprendes mejor cuando juegas o realizan dinámicas en la clase?			
¿Los juegos te ayudan a conocerte mejor y tener más confianza?			
¿En los juegos puedes participar sin miedo a equivocarte?			
¿El profesor nos motiva a participar en juegos y dinámicas?			
¿Te gusta compartir ideas y emociones cuando juegan en las clases?			

Anexo 2: Encuesta a estudiantes









UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE ENCUESTA EDUCATIVA

ESTIMADO ESTUDIANTE

En la siguiente investigación se pretende analizar como influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas promoviendo la formación integral.

A continuación, encontrarás una lista de habilidades, señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

Siempre= 5 	A veces =3 	Nunca= 1 
---	---	---

	CRITERIOS		
Valoración Ítems	5= Siempre 	4= A veces 	3=Nunca 
Actividades lúdicas			
Muestro creatividad y originalidad en las actividades			
Participó activamente en la dinámica			
Incorporo movimientos expresivos (gestos, sentimientos, mímicas).			
Prácticas corporales expresivas-comunicativas			
Expreso emociones de alegría, entusiasmo y felicidad			
Identifico emociones negativas como tristeza, miedo y vergüenza			
Integro todo mi cuerpo en la presentación			
Muestro conexión entre la emoción y lo que representa con mi cuerpo			
Formación Integral			

Me gusta participar en teatro, danza porque son importantes para mi desarrollo.			
Los juegos y dinámicas me ayudan a desarrollar habilidades más allá de lo académico			
Participo con confianza y seguridad			
Apoyo a mis compañeros cuando trabajamos en equipo			
He mejorado mi actitud dentro y fuera del aula			
Me siento integrado en las actividades grupales			

Anexo 3: Encuesta dirigida a los docentes del área de Educación Física



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ENCUESTA EDUCATIVA

Estimado docente de Educación Física

La presente investigación tiene como objetivo analizar como inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de las practicas corporales expresivo-comunicativas promoviendo la formación integral

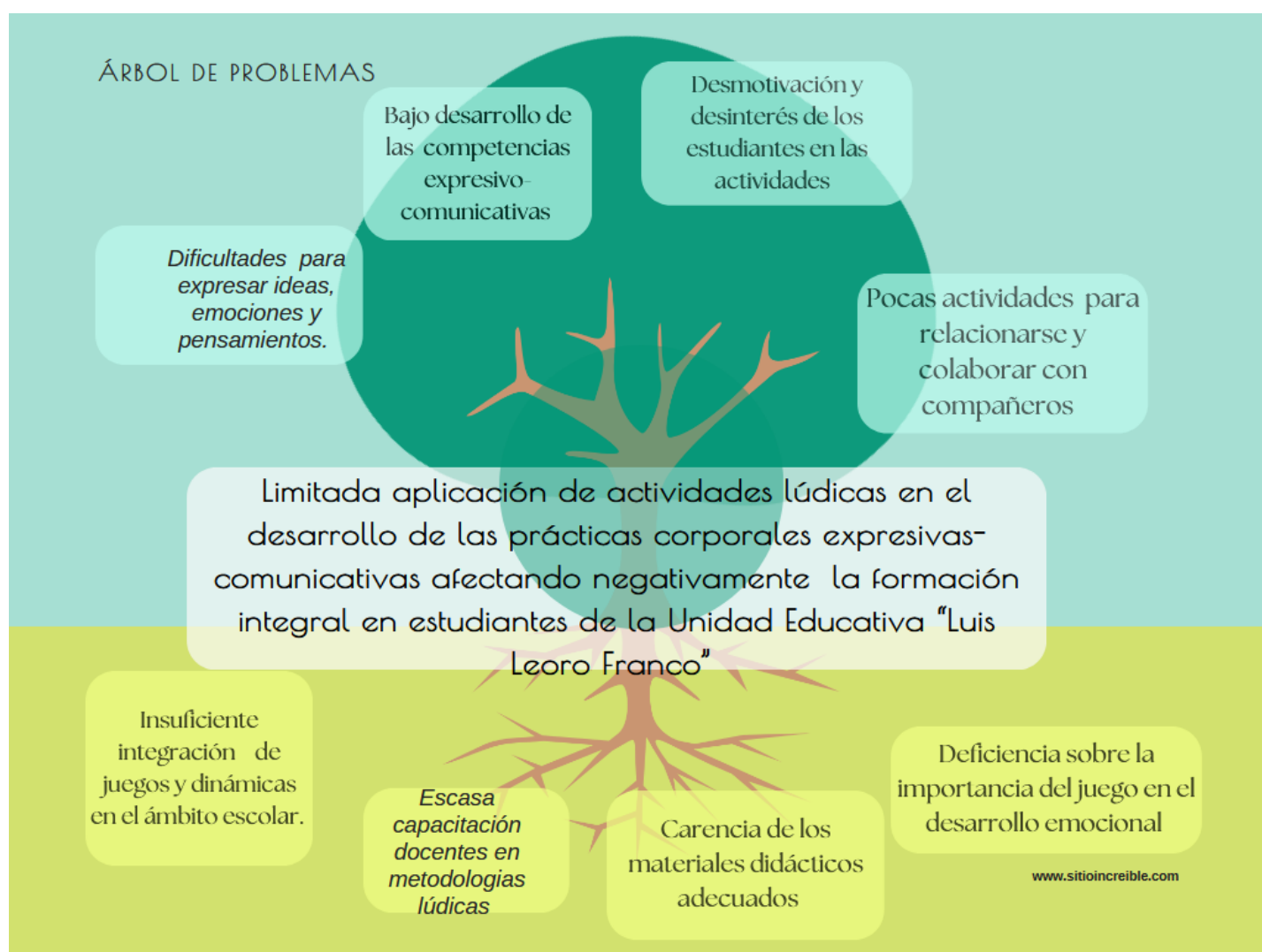
Su participación y respuestas sinceras serán muy importantes para el éxito de este estudio

Responda las siguientes preguntas seleccionando con una (X) la opinión que considere más adecuado.

Valoración Instrumento	Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Casi Nunca	Nunca
¿Incluye juegos en sus clases como parte del aprendizaje?					
¿Utiliza actividades que promuevan la expresión corporal (dramatizaciones, danza, mímicas y teatros)?					
¿Promueve actividades donde los estudiantes expresen emociones a través del movimiento?					
¿Fomenta la expresión corporal a través de las actividades lúdicas?					

¿Fomenta el trabajo en equipo mediante juegos y dinámicas?					
¿Motiva a sus estudiantes a participar en actividades lúdicas?					
¿Crea un ambiente seguro y libre para que los estudiantes se expresen en las actividades?					
¿Las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés y ansiedad en los estudiantes?					
¿Utiliza juegos para desarrollar la comunicación no verbal?					

Anexo 4: árbol de problemas



Anexo 5: Matriz de coherencia

Planteamiento del Problema	Objetivo General
<p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas para la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”?</p>	<p>Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas como aporte a la formación integral de los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.</p>
Preguntas de investigación	Objetivos específicos
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que explican el nivel de desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”? 2. ¿Qué percepciones tienen los estudiantes de Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” sobre las actividades lúdicas en su formación integral? 3. ¿Qué elementos debe contener una estrategia pedagógica basada en actividades lúdicas para fortalecer las prácticas expresivo-comunicativas y contribuir a la formación integral de los estudiantes? 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentar teórica y metodológicamente el nivel de desarrollo de las prácticas expresivo-comunicativas en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”. • Determinar las percepciones sobre las actividades lúdicas en la formación integral en los estudiantes del Décimo “A” de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” • Proponer una estrategia pedagógica basada en actividades lúdicas que fortalezca las prácticas expresivo-comunicativas para contribuir a la formación integral de los estudiantes.

Evidencia de los instrumentos estudiantes y docentes

Ilustración 27; *Evidencia docentes y estudiantes*



REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO



Oficio Nro. UTN-FECYT-D-2025-0066-O

Ibarra, junio 2 de 2025

PARA: MSc. Miriam Paspuezán
 RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Srta. Cuastumal Gaon Nicole Anabella

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 de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle que, se brinde las facilidades necesarias a la Srta. CUASTUMAL GAON NICOLE ANABELLA, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requieren para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PRÁCTICAS CORPORALES EXPRESIVAS – COMUNICATIVAS EN LA FORMACIÓN INTEGRAL EN ESTUDIANTES DEL DÉCIMO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO".

Por su favorable atención, le agradezco.

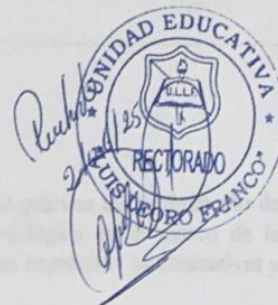
Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

JOSE
 LUCIANO
 REVELO RUIZ

Firmado digitalmente
 por JOSE LUCIANO
 REVELO RUIZ
 Fecha: 2025.05.09
 16:18:28 -0500

MSc. José Revelo
 DECANO DE LA FECYT
 Contacto: 062997800 ext. 7802
 Correo electrónico: decanatofecyt@utn.edu.ec

JLRR/M.Báez





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN
EXPERTO

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

“Actividades lúdicas para el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas en la formación integral en estudiantes del Décimo “A” de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

Autora:

- Nicole Anabella Cuastumal Gaon.

- **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- **Instrumento:** Encuestas a Docentes del área de Educación Física y Estudiantes del Décimo “A” Educación General Básica Superior.
- **Población:** 34 integrantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de Ibarra.

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	MSc. Zoila Ester Realpe Zambrano
CEDULA DE IDENTIDAD	1001776473
TITULO DE MAYOR JERARQUÍA	Magister en docencia de la cultura física
CARGO ACTUAL	Docente titular de la carrera de Entrenamiento Deportivo
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	10 años

• **OBJETIVO:**

Validar la pertinencia, claridad, coherencia y aplicabilidad práctica del instrumento de investigación elaborado, para asegurar su calidad metodológica en el marco de la investigación sobre actividades lúdicas, practicas corporales expresivas comunicativas y formación integral.

• **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

• **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:**

Nº	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad	✓			
2	Pertinencia	✓			
3	Sistematicidad	✓			
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.	✓			
5	Actualidad	✓			
6	Novedad	✓			

Por favor, indique otros (s).aspectos.

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

REVISADO UTN
MSc. Zoila Esther Realpe Z.
ENTRENAMIENTO DEPORTIVO



FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA
 (FECYT)

CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN
 EXPERTO

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

"Actividades lúdicas para el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas en la formación integral en estudiantes del Décimo "A" de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco"

Autora:

- Nicole Anabella Cuastumal Gaon.

- o **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
- o **Instrumento:** Encuestas a Docentes del área de Educación Física y Estudiantes del Décimo "A" Educación General Básica Superior.
- o **Población:** 34 integrantes de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" de Ibarra.

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	MSc. Alicia Marisol Reyes Rivera
CEDULA DE IDENTIDAD	1713773206
TITULO DE MAYOR JERARQUÍA	Maestría en Actividad Física y Deporte
CARGO ACTUAL	Docente FECYT
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	3 años

• **OBJETIVO:**

Validar la pertinencia, claridad, coherencia y aplicabilidad práctica del instrumento de investigación elaborado, para asegurar su calidad metodológica en el marco de la investigación sobre actividades lúdicas, practicas corporales expresivas comunicativas y formación integral.

• **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

• **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:**

Nº	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad	/			
2	Pertinencia	/			
3	Sistematicidad	/			
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.	/			
5	Actualidad	/			
6	Novedad	/			

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....

.....

.....

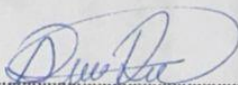
.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR UN EXPERTO

• **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

"Actividades lúdicas para el desarrollo de las prácticas corporales expresivo-comunicativas en la formación integral en estudiantes del Décimo "A" de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco"

Autora:

- Nicole Anabella Cuastumal Gaon.
 - o **Tipo de Investigación:** Mixta- Cualitativa y Cuantitativa
 - o **Instrumento:** Encuestas a Docentes del área de Educación Física y Estudiantes del Décimo "A" Educación General Básica Superior.
 - o **Población:** 35 integrantes de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" de Ibarra.

• **DATOS INFORMATIVOS (EXPERTO):**

NOMBRES Y APELLIDOS	MSc. Edgar Marcelo Méndez Urresta
CEDULA DE IDENTIDAD	1001557097
TITULO DE MAYOR JERARQUÍA	Maestría
CARGO ACTUAL	Docente investigador UTN
INSTITUCIÓN (es) QUE LABORA	Universidad Técnica del Norte
AÑOS DE EXPERIENCIA	33 años

CS Escaneado con CamScanner

• **OBJETIVO:**

Validar la pertinencia, claridad, coherencia y aplicabilidad práctica del instrumento de investigación elaborado, para asegurar su calidad metodológica en el marco de la investigación sobre actividades lúdicas, practicas corporales expresivas comunicativas y formación integral.

• **ORIENTACIONES:**

Marcar con una X en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

PUNTAJE	ALTERNATIVA
4	MUY SATISFACTORIO
3	SATISFACTORIO
2	POCO SATISFACTORIO
1	NO SATISFACTORIO

• **TABLA DE REGISTRO DE VALORES DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:**

Nº	INDICADOR DE CALIDAD	4	3	2	1
1	Cientificidad	/			
2	Pertinencia	/			
3	Sistematicidad	/			
4	Viabilidad para Aplicación Práctica.	/			
5	Actualidad	/			
6	Novedad	/			

CS Escaneado con CamScanner

Por favor, indique otros (s) aspectos.

.....
.....
.....
.....


.....
FIRMA
100557097