



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título:

El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela “Alfonsina Storni”.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica.

Autor
Zapata Vargas Alex Mauricio. Ing.
Tutor
Telmo Edwin Vaca Cerda. PhD.

LATACUNGA –ECUADOR

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad del Tutor del Trabajo de Titulación “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni” presentado por Zapata Vargas Alex Mauricio, para optar por el título magister en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación ha sido revisado en todas en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, agosto 30, 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Telmo Edwin Vaca Cerda', is written over a faint, circular stamp or watermark.

PhD. Telmo Edwin Vaca Cerda
CC: 0501528897

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni”, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo y obtención del Título de Magister en Educación Básica, el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, agosto 30, 2021



.....
Mg.C. Catherine Patricia Culqui Cerón
0502828619
Presidente del tribunal



.....
Mg.C. Tania Margarita Borja Padilla
1002149282
Miembro de Tribunal 2



.....
Mg.C. José Nicolás Barbosa Zapata
0501886618
Miembro de Tribunal 3

DEDICATORIA

Este trabajo con su resultado está dedicado para la principal inspiración de mi vida, mi hija Sofia y mi esposa Josseline.

A mis queridos padres Elenita y Germánico mis seres de luz desde niño siempre con su inmenso amor, a mis hermanos, sobrinos y cuñadas. A mis fantásticos estudiantes.

Alex Mauricio

AGRADECIMIENTO

Me debo a la existencia encontrarme en este momento y lugar con las maravillosas personas conocidas en este camino.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por permitirme alcanzar esta meta, a mis docentes, familia y todos los profesionales que contribuyeron en esta investigación.

Alex Mauricio Zapata Vargas

RESPONSABILIDAD DE AUTORIA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, agosto 30, 2021



Alex Mauricio Zapata Vargas

CC: 0502860026

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, agosto 30, 2021



Alex Mauricio Zapata Vargas

C.C: 0502860026

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni” contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, agosto 30, 2021



.....
Mg.C. Catherine Patricia Culqui Cerón
CC. 0502828619

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela “Alfonsina Storni”.

Autor: Zapata Vargas Alex Mauricio

Tutor: Vaca Cerda Telmo Edwin PHD.

RESUMEN

El presente trabajo está enmarcado en la línea de investigación Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social, como sub línea de investigación de Metodología medios, estrategias y ambientes de aprendizaje. Parte del problema que presenta la Educación Artística pese a ser esencial para el desarrollo cognitivo y su contribución a otras áreas, no tiene la atención necesaria en especial en el subnivel de Educación Básica Superior, donde se relega casi totalmente al juego siendo este una importante estrategia didáctica, omitiendo el carácter histórico-cultural arraigado a su práctica durante la existencia del ser humano en sus distintas etapas de vida. El objetivo que pretende esta investigación es elaborar una guía de juegos para la enseñanza de la Educación Cultura y Artística que contenga juegos acordes a las destrezas del subnivel de Educación Básica superior, que contribuya a la creatividad, trabajo colaborativo y practica de valores. Cada juego está acompañado del plan de clases y su respectiva evaluación. La guía conto con la revisión de expertos y usuarios quienes bajo su criterio consideran factible la aplicación de la guía en el proceso de enseñanza, fue también aplicada de forma parcial observando resultados favorables en el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: estrategia; didáctica; cognitivo, aprendizaje; educación artística; juego, histórico cultural.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Title: The game as a didactic strategy to facilitate the learning of Artistic Education in teenagers of the upper sublevel of the “Alfonsina Storni” School.

Author: Zapata Vargas Alex Mauricio

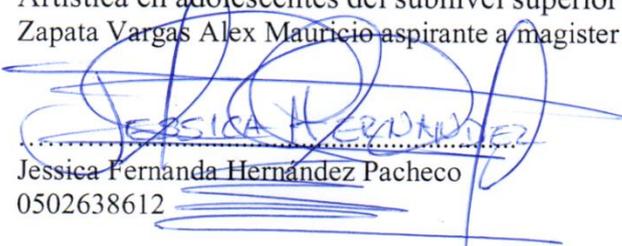
Tutor: Vaca Cerda Telmo Edwin PHD.

ABSTRAC

The present task is framed in the line of investigation Education and Communication for Human and Social Development, as a sub-line of research of Methodology media, strategies and learning environments. Part of the problem that Art Education presents, despite of being essential for cognitive development and its contribution to other areas. It does not have the necessary attention, especially in the sub-level of Higher Basic Education where the game is almost totally relegated being this an important didactic strategy, omitting the historical-cultural character rooted in its practice during the existence of the human being in its different stages of life. The objective of this investigation is to develop a game guide for the teaching of Cultural and Artistic Education that contains games according to the skills of the upper Basic Education sublevel, which contributes to the creativity, collaborative work and the practice of values. Each game is accompanied by the lesson plan and its respective evaluation. The guide was reviewed by experts and users, who, in their opinion, consider the application of the guide feasible in the teaching process, it was also partially applied, observing favorable results in learning.

KEYWORDS: strategy; didactics; cognitive, learning; artistic education; game, historical cultural

Jessica Fernanda Hernández Pacheco con cédula de identidad número: 0502638612 Licenciado/a en: Ciencias Humanas y de la Educación especialidad Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1010-04-519169 ; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela “Alfonsina Storni”, de Zapata Vargas Alex Mauricio aspirante a magister en Educación Básica.


Jessica Fernanda Hernández Pacheco
0502638612

Latacunga, julio 23, 2021.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Antecedentes	1
CAPITULO I.- FUNDAMENTACIÓN TEORICA	9
1.1 Antecedentes. -	9
1.2 Fundamentación Epistemológica	10
1.2.1 Cultura Artística.....	10
1.2.1.1 Cultura Artística y la Sociedad	11
1.2.1.2 La sociedad y el ser humano	12
1.2.1.3 Realidad Socio- Cultural.....	13
1.2.2 Educación Artística	14
1.2.2.1 Importancia de la Educación Artística	14
1.2.2.2 La Educación Artística en las Escuelas.....	16
1.2.2.3 Enseñanza del arte basada en disciplinas	17
1.2.3 Lúdica.....	18
1.2.3.1 Método lúdico	19
1.2.3.2 La lúdica en el arte	20
1.2.4 Definición del juego.....	21
1.2.4.1 El juego como estrategia	21
1.2.4.2 Características del juego.	22
1.2.4 Desarrollo cognitivo.....	23
1.2.4.1 Cognición.....	23
1.2.4.2 Procesos cognitivos.....	24
1.3 Fundamentación del estado del arte	25
1.4 Conclusiones Capítulo I.....	27

CAPÍTULO II. PROPUESTA	29
2.1.- Título de la propuesta	29
2.2.- Objetivo	29
2.3.- Justificación	29
2.4.- Desarrollo de la propuesta	30
2.4.1.- Elementos que la conforman. –	31
2.4.2 Explicación de la propuesta. –	32
Juego N°1	34
Juego N°2.....	39
Juego N°3.....	44
Juego N°4.....	50
Juego N°5.....	56
Juego N°6:.....	61
Juego N°7.....	66
Juego N°8.....	71
Juego N°9.....	76
Juego N°10.....	81
2.4.3. Premisas para su implementación. -.....	87
2.5 Conclusiones Capitulo II.-	89
CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA	91
PROPUESTA.....	91
3.1 Evaluación de expertos.	91
3.2 Validación por parte de los usuarios	94
3.3 Evaluación de Impacto o resultados.....	96
3.4 Resultado de la Propuesta	97
3.5 Conclusiones Capitulo III	98

CONCLUSIONES GENERALES	99
RECOMENDACIONES	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
ANEXOS.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tareas asociadas a los objetos específicos.....	4
Tabla 2. Problemas de investigación por etapas.	5
Tabla 3. Población.....	7
Tabla 4. Cronograma de actividades.....	87
Tabla 5. Resultado Validación de Especialistas.....	92
Tabla 6. Resultado Validación de usuarios.	95
Tabla 7: Cuadro comparativo de la aplicación.....	97

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

La presente investigación está enmarcada conforme la **línea** de investigación Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social, se determina como **sub línea** de investigación de metodología medios, estrategias y ambientes de aprendizaje. (Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje), el tema “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni”

El juego es importante como una actividad didáctica al ser natural del ser humano, si bien cobra relevancia durante los primeros años de vida también es practicado en otras etapas de la vida del ser humano como; la adolescencia y la edad adulta, el juego desarrolla la creatividad y la beneficia en relación con los demás individuos, está coherente y de acorde al objetivo 1 del Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida de Ecuador, en el que se resalta lo siguiente “Es necesario promover políticas e intervenciones de desarrollo integral de la primera infancia, así como garantizar el acceso a una educación de calidad para niños, niñas y adolescentes, que permita favorecer el acceso a capacitación de calidad y pertinente para jóvenes y adultos, para potenciar sus capacidades y el desarrollo del talento humano”.

Por lo tanto, el **problema se planteó** en base de conocer que de acuerdo a la declaración de los derechos de los niños en 1959 se estableció que: “los niños merecen disfrutar en su plenitud del juegos y recreación, dirigido hacia los fines seguidos por la educación” de la misma manera (UNICEF, 2018) manifiesta que “El juego es una de las formas más importantes en las que los niños pequeños pueden obtener conocimientos y competencias esenciales para la vida”. Por esta razón y las oportunidades de juego, los entornos que benefician el juego, la exploración y el aprendizaje de forma práctica constituyen de forma fundamental los programas de educación eficaces. Para Vygotsky, citado por (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017) el juego estará determinado por ciertas normas y reglas, porque estas hacen parte de la dinámica cultural relacionada a su entorno. Mirando estos aspectos desde la pedagógica, se podría decir que el juego llega a generar

repercusiones en la consolidación de los valores (equidad, solidaridad, ética, autonomía, comunicación, considerando la axiológica que contribuye de forma activa a través de la participación del niño en los juegos. De la misma manera Vygotsky & Ausubel citado por (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017)) hacen referencia al juego como un espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores (experiencias), con la posibilidad humana de comunicar que definen por medio de los estímulos y llega a la determinar un concepto propio. “La capacidad socializadora del juego contribuye en el aprendizaje, mediante la posibilidad que tiene de propiciar diversas experiencias y proyecciones, que pueden otorgar información significativa de fácil codificación”.

Por otra parte en Latinoamérica (Ramírez, 2017) en la revista Magisterio de la república de Colombia manifiesta “El juego es una actividad natural, libre y espontánea, que actúa como elemento de equilibrio sin importar la edad, porque es de carácter universal, pues está presente durante toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento y es parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción y una forma de ser y estar frente a la vida. También en el contexto escolar, contribuye en la expresión de emociones, ayuda al desarrollo de la creatividad, a la interacción y el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos”.

Mientras que el (CEIAP, 2018) describe al juego como parte de un aprendizaje, inmerso en el desarrollo de competencias cognitivas, que contribuye al bienestar emocional, a la interacción social, ayuda a una buena salud física y mental. El aprendizaje se da durante toda la vida, pero es en la primera infancia donde se origina con una brevedad que no se repetirá. Mientras que para la (IPF, 2019) parte de la editorial Planeta en España, en su blog Innovación en Formación Profesional establece “La pedagogía moderna recurre al juego con fines educativos, porque es un elemento de motivación, que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar disfrutando”, fórmula que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden de mejor manera y más rápido si lo hacen de forma divertida y sin presión”.

Por otra parte, desde Piaget se hace mención del papel importante que tiene el juego para el desarrollo de la moral, permitiendo que el sujeto asuma conciencia de la norma y su práctica.

En el Ecuador existen investigaciones realizadas sobre la utilización del juego como un recurso didáctico, entre estas se encuentra la realizada por (Torres, 2017), en su trabajo manifiesta que “el juego es una actividad que se encuentra presente en todos los seres humanos, se le asocia habitualmente con la infancia, pero que se mantiene y manifiesta a lo largo de la vida del hombre y mujer, incluso hasta la ancianidad. También en este tema (Carvajal, 2012) afirma que no existe duda sobre la importancia que posee el juego durante el desarrollo del niño, y, por consiguiente, en su educación, dentro de la pedagogía se da discusiones sobre el uso del juego en la enseñanza. Se mantiene diversas posiciones: Jugar para enseñar, Jugar o enseñar, Jugar y enseñar. Así mismo en el contexto social (Taipe, 2015) menciona que el juego es la actividad ideal que propicia el desarrollo social.

El artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador establece que: "Se debe garantizar la educación la misma que estará centrada en el ser humano, garantizando su desarrollo holístico, enmarcado en el respeto a los derechos humanos, el medio ambiente y su sustentabilidad, en la democracia; será participativa, obligatorio, intercultural democrática, incluyente, diversa, de calidez y calidad; impulsando la equidad de género, la justicia, solidaridad y la paz; estimulando el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa de forma individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

En el Plan nacional de desarrollo 2017-2021 en su Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, considera en su objetivo 1 relevante velar por la calidad en la Educación General Básica y garantizar la universalización del bachillerato, anulando la deserción y el rezago escolar y vinculando componentes relevantes del currículo educativo con la demanda laboral, presente y futura.

De igual manera el Código de la niñez en el Art. 48 garantiza el derecho a la recreación, el descanso. Tienen derecho los niños y las niñas a la recreación y descanso, al juego, al deporte y las más actividades propias de cada etapa evolutiva.

A nivel seccional dentro de los GADS Estado y de los gobiernos seccionales están en la obligación de inculcar y promocionar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales, crear y mantener espacios seguros, elaborar programas, actividades y espectáculos adecuados a su edad, gratuitos y seguros para el ejercicio de este derecho.

Esta investigación busca dar respuesta a la **problemática planteada** ¿Cómo influye el juego en el proceso de enseñanza de la Educación Cultural y Artística en los estudiantes Educación Básica Superior para facilitar la creatividad y el aprendizaje colaborativo?

Planteándose como **objetivo general** de la investigación “Determinar la importancia e incidencia del juego para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Cultural y Artística, con actividades de carácter lúdico, facilitando la creatividad y el aprendizaje colaborativo”.

Para realizar esta investigación con mayor eficacia se plantea los siguientes **objetivos específicos** los mismos que contribuyen a cumplir con el objetivo general de la investigación que se detalla a continuación:

Para llevar a cabo la investigación se establece un sistema de tareas que van en coherencia y de acuerdo con los objetivos trazados.

Tabla 1. Tareas asociadas a los objetos específicos.

Objetivo	Tareas
1. Realizar la investigación sobre el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje como una estrategia para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje colaborativo.	<ol style="list-style-type: none">1. Revisión bibliográfica2. Análisis e interpretación de la de la información.3. Composición de la información.

<p>2. Determinar los factores inmersos en el proceso creativo y colaborativo en la enseñanza de la Educación Cultural y artística, utilizando juegos y comprobando la recepción por parte del estudiante.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de los instrumentos de diagnóstico. 2. Aplicación los instrumentos (ficha de observación). 3. Análisis de los instrumentos a utilizar. 5. Análisis del resultado obtenido.
<p>3. Elaborar la propuesta metodológica mediante el desarrollo de estrategias para fortalecer el desarrollo de la creatividad y el trabajo colaborativo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema de la propuesta de investigación. 2. Desarrollo de los objetivos. 3. Elaboración de la justificación. 4. Planteamiento de la propuesta.
<p>4. Evaluar los resultados obtenidos por medio de un análisis estadístico que permita medir la eficacia de las estrategias de la propuesta.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación experto. 2. Evaluación usuario. 3. Aplicación y resultados.

Elaborado por: Zapata. A (2021).

El problema está abordado en cuatro etapas que se detallan a continuación mediante la siguiente tabla:

Tabla 2. Problemas de investigación por etapas.

Etapas	Descripción
Etapas N°1 Diagnostico	Existe bibliografía sobre el uso de juegos en la enseñanza, pero no específicamente en el Área de Educación Cultural y Artística, haciendo casi nula su existencia.
Etapas N°2 Planificación	Revisión de fuentes bibliografía, se revisa fundamentos teóricos y se establece las acciones a realizar.
Etapas N°3 Acción	Se fijará estrategias que derivan en juegos para el proceso de enseñanza de la Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica superior.
Etapas N°4 Evaluación	Se evaluará los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta

Elaborado por: Zapata. A (2021).

El presente trabajo de investigación se **justifica** dado que se especificará varias características tales como una **novedad científica** para los docentes de Educación Cultural y Artística de la escuela de Educación Básica Alfonsina Storni, ya que, no se ha realizado investigaciones previas a cerca del tema de los juegos en el trabajo pedagógico de la institución.

La **utilidad práctica** puesto que, esta investigación elabora una propuesta, la misma que le servirá como apoyo al maestro durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Cultural y Artística.

Tiene **utilidad metodológica**, de investigación permitirá que el docente pueda utilizar metodologías y técnicas apropiadas e innovadoras para el proceso de enseñanza mediante el juego con la finalidad de que el estudiante se motive, desarrolle su creatividad y la habilidad social del trabajo colaborativo a la vez también el docente tome en cuenta la individualidad de cada estudiante

Esta investigación tuvo **factibilidad bibliográfica**, porque existen diversas fuentes sobre el tema, en donde hay suficientes líneas de consulta acerca de la propuesta a investigar, con autores de diferentes épocas señalando los más antiguos hasta los contemporáneos.

La **factibilidad económica** se encuentra sustentada en la casi nula necesidad de recursos para la aplicación de las metodologías y materiales a utilizar son generalmente de fácil acceso o elaboración, se puede financiar todos los recursos necesarios para el desarrollo de esta investigación.

La **factibilidad organizacional** se socializo y solicito la autorización a los directivos de la institución a fin de poder realizar la investigación como también se gestionó el respaldo necesario de la máxima autoridad institucional para la realización y aplicación de la propuesta en la institución educativa.

Se cuenta también con la **factibilidad personal**, existe predisposición personal como también el apoyo, el tiempo necesario para la realización de la presente investigación.

En esta investigación se utilizó el **enfoque mixto**, en su objetivo la utilización de enfoques cualitativos y cuantitativos para el tratamiento de la información

encontradas en el lugar donde se aplicó la investigación, está estructurado y de forma predeterminada de acuerdo al instructivo establecido en la universidad, el mismo que es específico y formal.

La investigación se encontró con la **modalidad de proyecto factible** puesto que se desarrollará tomando el 20% de la bibliografía consultada, el 20% será de campo y el 60% tendrá la aplicación de la propuesta.

El presente trabajo se basó en la **metodología** aplicada y se lo realizará de forma parcial, de esta manera buscará confrontar la teoría de la aplicación de los juegos con la realidad del desarrollo de la creatividad en los adolescentes de Educación Básica Superior.

En esta investigación se parte del problema identificado por el investigador siendo de tipo explicativa al pretender establecer la causa-efecto que tiene la no utilización de estrategias didácticas como el juego y su posterior aplicación.

La población de esta investigación se encontró conformada por las autoridades de la Institución, docentes del área de Educación Cultural y Artística y estudiantes del sub nivel superior de la escuela de Educación Básica Alfonsina Storni. La población no supera de las 100 personas por lo cual no se realizará el cálculo de la muestra.

Tabla 3. Población

Variables	Número
Autoridades	1
Docentes	1
Estudiantes	36
Total	38

Elaborado por: Zapata. A (2021).

El método que se utilizó para la investigación fue **inductivo** porque partirá de lo general, de la teoría existente hacia lo específico; y se sustentará mediante una revisión bibliográfica.

Entre las **técnicas e instrumentos** que se empleó en la presente investigación está: la observación y la entrevista como instrumentos el cuestionario, preguntas estructuradas y la escala valorativa.

CAPITULO I.- FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1 Antecedentes. -

Durante la investigación realizada se encontraron importantes trabajos de titulación como artículos científicos, tanto de pregrado como posgrado, las conclusiones en algunos casos llego hasta la implementación de las propuestas.

Entre las investigaciones revisadas se destaca la desarrollada en la Universidad de Cuenca por Karla Cristina Arias Torres con el título: “El juego en el proceso de aprendizaje en educación Inicial”. el mismo que fue desarrollado en el año 2017. La metodología que utilizo para esta investigación fue de tipo cuantitativa cuantitativo, donde se utilizarán técnicas e instrumentos estadísticos para describir y explicar determinados atributos de la población que se encuentra bajo estudio. (Torres, 2017).

Torres, llega a la conclusión que los maestros encuestados manifestaron estar de total acuerdo con el valor que posee el juego como un medio para conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes.

Otra de las investigaciones que genero aporte en el tema fue realizada en la Universidad central del Ecuador con el título: “Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años en el jardín de infantes “Pedro Vicente Maldonado” del cantón de mismo nombre durante el periodo 2014-2015” realizado por Rosa Piedad Soliz Solano el año 2015, siendo la metodología utilizada de tipo cuali-cuantitativo porque considera técnicas cualitativas como entrevistas abiertas, técnicas de observación y va a describir lo que sucede mientras el grupo es observado dentro del aula de clase también cuantitativa porque utilizara

como instrumento la encuesta al haber utilizado la observación directa del problema en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Soliz concluye manifestado en su investigación que al emplear el juego simbólico se diferencia la influencia que tiene en el desarrollo del pensamiento creativo y expresivo, el niño crea ideas originales, logrando transformar lo que hay a su alrededor.

En el trabajo de titulación realizada por Guido Gabriel Calle Arévalo en la Universidad de Cuenca que lleva como título: “Lo lúdico como herramienta para una pedagogía del arte, dirigido a niños/niñas de 9 a 10 años de edad en una escuela fiscomisional del cantón Biblián”, concluye que el juego es una parte esencial que actúa directamente sobre el ambiente y lo vuelve propicio para que este a su vez influya en el niño y sea parte de su proceso creativo.

1.2 Fundamentación Epistemológica

1.2.1 Cultura Artística

Es muy importante empezar desde la definición de Cultura Artística, para tener claro los conceptos, definiciones y así lograr un óptimo análisis del proyecto investigativo.

Partimos de la definición que establece el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) en el Currículo de educación Cultural y artística que manifiesta que la cultura y el arte juega un papel fundamental en la vida de las personas al promover aprendizajes basadas en experiencias, la importancia de la auto definición del yo, de quienes somos y como es la relación con los demás, posibilitando formas rigurosas de pensamiento como las matemáticas o las ciencias y divergentes como la filosofía.

La Educación Cultural y artística se convierte en un espacio que permite la promoción, el conocimiento del arte y la cultura, que fomenta el respeto y aprecio por la diversidad y diferentes formas de expresión.

También se puede definir a la Cultura Artística como los conocimientos que son adquiridos por una sociedad definida y que se encuentre dentro de un mismo territorio, puede ser por diferentes expresiones y dentro de ellas arte. Llamamos arte a la actividad por la cual el ser humano puede expresar diferentes puntos de vista, ideas, emociones o una visión propia del mundo, por medio de los recursos plásticos, sonoros, lingüísticos o mixtos. Una cultura nunca va a ser igual que otra, una cultura no es mejor que otra, solamente son diferentes y depende desde las perspectiva que se vean las cosas, en este caso un ejemplo es la comunidad de Quisapincha ubicado en el cantón Tungurahua los mismos que tiene una cultura artística diferentes a la de la comunidad de Otavalo ubicada en la provincia de Imbabura y es porque están ubicadas en zonas geográficas distintas y distantes, comparten algunas características pero en mayoría las costumbres y tradiciones cambian, su idioma tiene similitud, en el ámbito artístico encontramos en la segunda comunidad mencionada representaciones de la naturaleza en tejidos y pinturas, con material propio de esa zona en la primera comunidad encontramos talleres y fábricas que utilizan el cuero como materia prima, por esa razón se diferencian una cultura de otra (Parra, 2018).

Para (Castro, 2016) La educación cultural es una propuesta pedagógica que se sustenta en la necesidad de interrelación de las culturas, bajo un trato de respeto, reconocimiento y trato equitativo, en Latinoamérica se prioriza la educación cultural en relación al insuficiente tratamiento dado a los pueblos indígenas excluyéndoles de proyectos y políticas gubernamentales, es por esto que se propone la Educación Cultural como una práctica educativa que situé como foco de reflexión las diferencias culturales entre individuos y grupos.

1.2.1.1 Cultura Artística y la Sociedad

La cultura artística y la sociedad simboliza, por características propias, la “Capacidad de realizar propuestas nuevas y sean materializarlas de forma novedosa y creativa en diversos campos como puede ser; la literatura, la música, las artes plásticas, ciencias, ciencias teóricas, ciencias aplicadas tales como las matemáticas, física, medicina, informática, entre otros.” (Jimeno A., 2010).

Representa que se va presentando a distintos niveles como; artístico, social, político, científico, tecnológico, que involucra a toda una sociedad. Como sociedad se reconoce a la agrupación de individuos o personas que se encuentran relacionadas, ya sea por línea directa de genética, por la transferencia de conocimientos, por comunicación, comportamientos, por medio de la cooperación, poseyendo un nivel conjunto de carácter cultural. (Altamirano, 2013).

La (UNESCO, 2021) Sostiene la importancia de la relación entre el arte y la sociedad, es transcendental la inclusión en las políticas públicas el apoyo a los y las artistas, la educación artística juega un rol importante en la transformación de los sistemas educativos, que contribuya a la solución de problemas sociales y culturales, por este motivo es necesario la promoción del arte en la sociedad durante toda la vida.

1.2.1.2 La sociedad y el ser humano

La cultura artística es parte de todos los pueblos y comunidades existentes, depende de ellos aplicarla de una manera adecuada y utilizarla para mejorar los niveles sociales de los jóvenes, niños, adultos; “Es necesario dar importancia a la cultura como parte de nuestras vidas, para poder poner en práctica la sensibilidad, la capacidad de entendimiento, el razonamiento y la comunicación que deberíamos aplicar en nuestro actuar social e ideológico” (Macías, 2012).

Las iniciativas culturales son parte elemental de los miembros de una comunidad, desde ahí nacen las costumbres, las formas de creer y pensar, al igual que se forma la personalidad de las personas que la conforman, su principal deber es neutralizar las prácticas inadecuadas a nivel sociales, generadas por necesidad, ausencia de educación, maltrato físico o psicológico desde los hogares, por medio de actividades, que el ser humano puede realizar; el arte es un medio de expresión, por el cual transmitir sus pensamientos y emociones (Altamirano, 2013).

(Blanco, 2010) Entre todos los seres vivos, el ser humano es el único animal que puede construir su futuro de forma individual y colectivo sin estar condicionado de su biología como los demás seres que habitan el planeta, se considera tres aspectos para analizar la relación Hombre-sociedad-cultura: a. El hombre es por

naturaleza un animal social. b. El individuo es el resultado de la evolución sociocultural y c. Se considera dos formas o tipos de sociabilidad siendo estas; la primaria y la política.

Se puede concluir que desde un punto de vista histórico la evolución del ser humano, la convivencia entre individuos de la misma especie convirtió al ser humano en un animal social semejante a los primates, toda la convivencia fue buscando normar la convivencia entre sociedad, los rasgos que estas agrupaciones produjeron es lo que definió a cada grupo, siendo llamados rasgos culturales.

1.2.1.3 Realidad Socio- Cultural

La cultura abarca un amplio campo de acción para su análisis, en todas ellas interviene el ser humano, siendo quien origina las manifestaciones producidas por el proceso psicológico, por entorno en que se encuentra y en el tiempo en que se desarrolla (Cogo, 2009).

A lo largo de la historia, este tipo de actividades naturales ha cambiado y se han dado distintas percepciones. En la época antigua se consideraba cultura al producto de la creación humana; en la edad medieval se teocéntrica, su máxima expresividad estuvo en la pintura, escultura, literatura, arquitectura, donde era tema principal Jesucristo, Dios y los hechos bíblicos, en contra parte la filosofía y la ciencia generaron nuevos conocimientos. En los últimos siglos se la ha simbolizado como una manifestación aplicada a la literatura o las bellas artes (Tejera & Jiménez, 2008).

El ser humano posee una disposición innata por dejar un registro de su entorno, está basado en la “valoración que un individuo hace de una determinada situación social y de su papel o posibilidades en ella” y el arte es una de las principales formas de hacerlo. Prueba de ello son los diferentes conocimientos que se tiene del desarrollo humano en las distintas épocas, donde se pone de manifiesto su destreza (Cotera, 2003). Entonces la relación socio-cultural se da desde tiempo atrás siendo determinada por el contexto que vivió el ser humano, siendo influenciada por la filosofía, la teología las temáticas que eran plasmadas en las creaciones que se realizaban.

1.2.2 Educación Artística

Una vez detallado el concepto de la cultura artística y su relación con la sociedad, se aborda los principales conceptos relacionados a la Educación Artística, su importancia, la metodología, las técnicas que utiliza el docente para impartir el conocimiento en sus clases y es por ellos necesario partir desde la definición principal que se presenta a continuación.

1.2.2.1 Importancia de la Educación Artística

El arte es expresado mediante cualquier actividad realizado con un fin estético y que busque comunicar, pues es mediante el cual se puede expresan ideas, se transmiten emociones, una visión del mundo por medio de la literatura, la música, el baile y la pintura. En los primeros años de vida del ser humano, de forma espontánea y natural los niños juegan, bailan, cantan y dibujan lo que en el día. Estas actividades son necesarias para desarrollar el sistema sensorial, cognitivo, motor y emocional en definitiva el cerebral, lo que permite aprender a aprender a los niños de una forma independiente, ellos imitan lo que hacen sus padres o personas de su entorno (Wilson Faicán, 2020).

Al mencionar el arte en la educación, sabemos que se refiere a la Educación Artística, esta contribuye de forma integral al desarrollo pleno de los niños, niñas y jóvenes. Se caracteriza por enriquecer y por cumplir un gran aporte en el desarrollo cognitivo de las habilidades y destrezas, tales como el emprendimiento, procura dar a conocer la diversidad cultural, promover la creatividad y fomentar la curiosidad. (Auca Projectes Educatius, 2017).

Para el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) en el currículo de Educación Cultural y Artística, se reconoce la importancia de la Educación Artística en los aportes que realiza al perfil de salida del bachiller ecuatoriano, le permite comunicar ideas, emociones, participar e interesarse de la vida artística, disfrutar de las actividades artísticas, gozar de un pensamiento crítico, valorar el patrimonio cultural propio y universal, descubrir las posibilidades de los distintos lenguajes

artísticos, idear soluciones a problemas complejos de la vida, desarrollar una actitud de respeto y tolerancia que le permita comprenderse a sí mismo y a los demás.

La educación artística en las escuelas permite que los niños y niñas se conozcan mejor así mismos, que puedan expresar su mundo interior, plasmar su imaginación y creatividad. Esta educación puede ser disfrutada de diferentes maneras, como la pintura, el baile, el teatro, el dibujo y el canto.

Es importante recalcar que dentro de la malla curricular del ministerio de educación que rige en todo el país la educación artística forma parte de esta tanto para escuelas, colegios públicos y privados, esta asignatura muchas veces no es tomada en cuenta con la importancia que se la debe tomar pues trata de actividades primordiales para el desarrollo de niños y niñas, ofreciendo numerosos beneficios en el aprendizaje. Si se enseñan de manera adecuada, los alumnos pueden conseguir importantes desarrollos a nivel personal, académico y en su vida social (Ministerio de Educación, 2020).

Los estudiantes al momento de recibir educación artística como materia son beneficiados de distintas formas entre ellas y las más relevantes son las siguientes:

- Refuerza la calidad en el aprendizaje
- Aumenta el entusiasmo y el interés de los alumnos
- Las actividades artísticas incrementan la percepción del entorno y generan en el alumno una flexibilidad de pensamiento.
- Genera en el alumno seguridad y autonomía
- Estimula las habilidades cognitivas y permiten al individuo comunicarse
- Ofrece la oportunidad de explorar la imaginación y la capacidad de desenvolverse mejor en ámbitos sociales.
- Al promover el trabajo en equipo, genera un mejor ambiente escolar entre los propios alumnos y también con el profesor.
- Desarrolla la tolerancia y la empatía.
- La educación artística ayuda a activar muchas partes del cerebro.

Varios organismos internacionales y entre ellos la UNESCO cumplen a diario una lucha para que la educación artística sea tomada como parte muy importante en el

desarrollo del niño, niña, adolescente y solo formar seres humanos sensibles, empáticos y creativos. (Auca Projectes Educatius, 2017).

De acuerdo con el investigador y psicólogo Howard Gardner, la educación artística presenta el desafío de inculcar de modo eficaz, el valor de la cultura, con los medios disponibles para la educación artística y lo particulares de cada estudiante a educar.

La contribución que hace la Educación Artística es variada y multidisciplinaria, permitiendo una mejor comunicación a través de los lenguajes artísticos, promueve valores como el respeto y la tolerancia, permite el autodescubrimiento y contribuye también a la resolución de problemas de una forma creativa.

1.2.2.2 La Educación Artística en las Escuelas

Las instituciones educativas son los lugares donde los niños, niñas, adolescentes pasan la mayor parte del día. Un hecho que no pasa y mucho menos desapercibido por muchos docentes, pero si olvidado por los funcionarios es que, desde hace varios años, a la educación artística no se le da la importancia y valor por parte del sistema educativo y esto sucede en muchos colegios en el mundo. La educación artística es necesaria en la escuela, no porque vaya a hacer a los niños y niñas más inteligentes, sino más bien porque les permite adquirir competencias y rutinas mentales que le permitirá estar en armonía con la naturaleza del ser humano y a su vez es imprescindible para el aprendizaje de cualquier otra asignatura escolar. Esto es útil para todos los estudiantes, por lo que se convierte en una forma muy adecuada de atender la relegada diversidad en el aula (Sánchez, 2018, págs. 20-25).

Como manifestó Eisner *“Las artes muestran a los niños que los problemas reales del mundo suelen tener más de una solución, que es necesario analizar las tareas desde diferentes perspectivas, que la imaginación es una guía poderosa en el proceso de resolución y que no siempre existen reglas establecidas cuando tienen que tomar decisiones”*. (Auca Projectes Educatius, 2017)

La falta de artes en las aulas se debe a la indiferencia y desinterés generalizada por las actividades artísticas en el desarrollo curricular presente en los diferentes niveles educativos. Esto puede ser en parte debido a una falta de formación docente, la inexistencia de políticas culturales o la influencia de los medios de comunicación.

Se considera a la educación artística como imprescindible a razón que permite que los estudiantes adquieran competencias sociales y emocionales básicas para el desarrollo individual y que como meta consiga hacerles más felices. Ese es el verdadero aprendizaje, el que prepara para la vida. (Puente, 2017, págs. 45-50).

La Educación Cultural enfrenta a una dura realidad caracterizada por el desinterés que parte desde los mismos docentes, autoridades y funcionarios, esto al no considerar o desconocer la importancia y aporte que realiza esta área desde las aulas, contribuye de forma integral en la formación de competencias para la vida de los estudiantes,

1.2.2.3 Enseñanza del arte basada en disciplinas

La Enseñanza del arte basada en las disciplinas en inglés denominadas Discipline Based Art Education (DBAE) es una de las ideas más importantes de la enseñanza de educación artística que nace en el Getty Center for Arts Education en el año 1980 por una fundación de carácter privada que se dedica a las humanidades y las artes visuales, incorpora elementos de muchas otras teorías educativas. Se caracteriza por tener cuatro objetivos básicos, e intenta obtener una visión completa del arte, como un elemento flexible y adaptable a grupos de estudiantes de diferentes de edades.

- Su objetivo 1 está relacionado con la producción de arte. Proporciona a los estudiantes las herramientas que posibilita una ejecución artística de calidad, individual y original. Se trata de que los estudiantes conozcan y aprendan técnicas para trabajar en diferentes materiales, así como el desarrollo de su imaginación y sensibilidad. (Eisner, 2004, pág. 65).
- El objetivo 2 está relacionado con la Historia del Arte. Se debe ayudar a los estudiantes a aprender y observar las obras de arte, interpretarlas, entender el contexto histórico-cultural en el que se crean las obras.
- El tercer objetivo está relacionada a la crítica de Arte: “describir, evalúa, interpretar, teorizar y juzgar las características y cualidades de la forma visual, a fin de comprender, apreciar y la comprensión del arte en la sociedad” (Solberg, 2012).
- El objetivo 4 está relacionado con los valores como función que ofrece el arte. Relacionado con la estética como campo filosófico.

La Integración de las artes es una concepción que defiende la utilización del arte en los currículos de otras materias. El currículo de las denominadas artes integradas se organiza en función de cuatro estructuras las mismas que son:

- Las artes se utilizan para ayudar a comprender un periodo histórico concreto o una cultura. La utilización de materiales como fotografías, música o literatura sirven para completar una información que se reducirá a una explicación histórica de carácter académico (Eisner, 2004, págs. 101-122).
- La segunda forma de integración ayudar al estudiante a identificar las diferencias entre las propias artes. De esta manera, se puede revelar lo que las artes mantienen en común y lo sus diferencias en cuanto a la forma de expresión.
- En tercer lugar, posibilidad identificar una idea que pueda explorar mediante obras de arte en comparación con otros campos.
- La última estructura tiene que ver con la práctica de resolución de problemas, deberá abordarse desde diferentes disciplinas, que incluiría a las artes.

1.2.3 Lúdica

La lúdica es la estrategia que ayuda que los estudiantes se interesen por el aprendizaje, genera expectativa y deseo no solo por aprender, también por disfrutar mientras están aprendiendo y a posterior de lo aprendido; por eso es importante su presencia en el proceso de enseñanza, en los proyectos y todas las situaciones de aprendizaje.

El termino lúdica tiene su origen en el término latín “ludus” y dícese pertenece o hace referencia al juego, etimológicamente corresponde al juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta dado por el sujeto y la relación con el espacio en el cual se manifiesta. La lúdica se convierte en un factor de importancia en la dimensión del desarrollo humano. (Universidad Surcolombiana - USCO, 1997)

La lúdica ha ampliado su oferta, a toma importancia y más a razón que la falta de motivación está dejando fuera del sistema educativo a casi el 50% de los estudiantes, es decir 1 de cada dos estudiantes por problemas de aprendizaje deciden

presidir de la educación, que ven que la escuela como un organismo desmotivador, no les interesa, no los apasiona y toman disgusto con asistir a la misma, pues en sí mismas las asignaturas no tienen sentido si no logran ir más allá de los contenidos programáticos que deben ser compartidos. (Rincon, 2017, págs. 8-12).

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal, atraviesa y dura toda la vida, no son prácticas establecidas, tampoco son actividades, no se categoriza como una ciencia, ni lleva la etiqueta de disciplina, menos una nueva moda, más bien es un proceso perteneciente al desarrollo humano en su dimensión; psíquica, socio-cultural y biológica. (Jiménez, 1998).

1.2.3.1 Método lúdico

Nuestros primeros aprendizajes desde el momento de nuestro nacimiento se va presentando mediante ideas que es la representación de una cosa en la mente, parte desde la información primaria y elemental del ser humano, correlaciona los sentidos y se inician con el juego, que también puede considerarse como acciones o expresiones artística, esta es la base de nuestro aprendizaje, pero se pierden al asumir que la vida no puede ser un juego y se reprime ese niño que llevamos dentro (Echeverri, 2009, pág. 30).

La lúdica es más bien una predisposición y actitud que presenta el ser frente a la vida, frente a las situaciones cotidianas. Es una forma de permanecer en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos que se produce disfrute y goce, que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. El aspecto emocional y como es el sentido del humor, el arte y otras actividades que conlleva como él (baile, amor, afecto), es producto gracias a la interacción con otros, sin más recompensa que la sensación de bienestar que producen dichos hechos (Jiménez, 2011, págs. 2-8).

La metodología lúdica produce espacios y momentos que se puede denominar lúdicos, produce interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica en el que interviene la lúdica es mientras se aprende a convivir, a coexistir junto a los demás partiendo de valores individuales y colectivos, también es ayudar a formar una comunidad escolar que goce de sensibilidad, crítica y solidaridad. Desde la

biología es en el hemisferio cerebral izquierdo donde procesa la información de forma concreta, analítica y lógica y es durante este proceso que realizamos el aprendizaje cognitivo o intelectual. A través del hemisferio cerebral derecho se aprende de forma intuitiva y perceptualmente, todo lo relacionado con el espacio; y con lo interior de nuestro cuerpo es decir lo vinculado a las emociones y el afecto, a la fantasía y la imaginación (Berrantes, 2017, pág. 32).

El desarrollo de la expresión creativa debe ser un objetivo de la educación; la creatividad es un potente recurso y valiosa herramienta, todos nacemos potencialmente creadores. Es relevante la aplicación de la Metodología lúdica y su favorable aporte en el aprendizaje cognitivo, como en el desarrollo de la creatividad al ser una capacidad que debemos desarrollar y potenciar.

1.2.3.2 La lúdica en el arte

Desde los primeros niveles y subniveles de educación el aprendizaje se da jugando y es de esta manera como se descubre las cosas esenciales de la vida. El juego es una situación esencial en cada ser humano, es un fenómeno elemental presente incluso en el mundo animal. Desde temprana edad el niño empieza probando, ensayar, experimentar, imita, recrear, repete; él es un ser objeto y ser sujeto de acción; puede transgredir al momento de cumplir las normas y esto desde el juego; en él se frustra, ganará, perderá; puede o no puede. Para el niño la forma innata de explorar el mundo es el juego y todas estas experiencias lúdicas son ejercicios de solución de futuros problemas (Londoño, 2017, págs. 28-32).

Si se llegase a retroceder en el tiempo y recordar todo lo que se producía emocionalmente cuando se amasaba barro, se realizaban trazos con carbón obtenidos de las cocinas o quemas y su aplicación en distintas superficies, se jugaba con trozos de tiza y se garabateaba con crayola o cualquier objeto que producía trazos, basta para entender que el ser humano de forma natural e histórico necesita del lenguaje artístico para representar códigos, ideas, significados y conceptos; de tal manera que recuperarlos como medios de aprendizaje contribuirán a facilitar la enseñanza, a desarrollar relaciones colaborativas y establecer estructuras de pensamiento. Para los niños pintar genera disfrute, dar color a sus manos es un

medio de expresión natural en el que se descubre el color de la vida. Estas son básicas experiencias básicas para su realización (Fulvio, 2014, pág. 15).

De todo esto se nace la necesidad de crear un nuevo concepto de la utilidad del arte, como una vía asequible que permita una nueva forma de rescatarnos ontológicamente, la cual ha sido bautizada como "ars ludens", es decir el arte lúdico. Esta propuesta nueva de concebir el arte llega con la posibilidad de comprender y conocer la realidad mediante el juego; del juego que provoca el contacto cercano con las expresiones artísticas. Se debe entender también como un movimiento inicial para construir una sociedad lúdica y en constante cambio, basada en el concepto filosófico del juego como una forma de entender la realidad y de rescatar los valores esenciales, haciendo uso del humor, la risa, el ingenio la autocrítica para romper con los modelos de la sociedad. (Bretón, 2017, págs. 66-69).

1.2.4 Definición del juego

La Real academia de la lengua española (2021) en su definición deja muy en claro que el juego es básicamente una acción que busca el disfrute, el gozo y el entretenimiento, a su vez es un ejercicio recreativo o de competición sujeto a reglas en el cual se participa, se gana o se pierde. Mientras que K. Groos, sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que forma parte de la primera edad de los humanos y también los animales, es un procedimiento de carácter instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que de adulto tendrá afrontar.

El juego se considera como una expresión elevada del desarrollo humano mientras este es niño, el juego es la expresión libre de lo que contiene su alma, es el producto más puro y espiritual de este, al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana (SS. Fletcher y J. Welton).

1.2.4.1 El juego como estrategia

Una de la estrategia más utilizada por los docentes de los diferentes niveles de educación como es la; primaria, secundaria está basada en el juego, especialmente en dos de sus ramas: la gamificación y el GBL (Game Based Learning ó ABJ en

español). La gamificación toma diversos elementos del juego clásico y los lleva a entornos del aprendizaje no necesariamente lúdicos. Mientras que la gamificación educativa es una forma estructurada de trabajo en el aula utilizando el andamiaje de un juego, pero sin llegar a ser un juego (Gamarra, 2015).

Mientras que en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), el juego es un vínculo directo con el conocimiento, los maestros dan prioridad a la lúdica de la actividad para enfocar el aprendizaje de diferentes destrezas y habilidades. Existe una segunda opción muy eficaz que trata de adaptar juegos existentes e incorporarlos en los currículos para acercarlos a la actividad didáctica. La última y tercera opción es permitir al docente crear sus propios juegos de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de su alumnado (Gamarra, 2015).

Inspirados en las experiencias de juego y el “dibujo para todos” de Jean-Jacques Rousseau, surgen movimientos a mediados del siglo XIX de renovación pedagógica que tuvieron una fuerte influencia en la transformación del pensamiento artístico durante el siglo XX. Estos cambios permitieron nuevos caminos en la historia de la cultura gracias a exponentes procedentes de disciplinas tales como el diseño, las artes visuales y la arquitectura (Rousseau., 1762, pág. 29).

1.2.4.2 Características del juego.

- El juego es placentero, divertido aun cuando no vaya acompañado por signos evidentes de regocijo, es evaluado de manera positiva por quien lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas y no pretende llegar a otros objetivos, es más un disfrute que un esfuerzo destinado a algún fin. A diferencia de un deporte un juego no tiene un carácter específicamente competitivo.
- El juego es voluntario, espontáneo, no es obligatorio, simplemente elegido por quien lo practica.
- El juego requiere cierta participación del jugador.
- Brinde tranquilidad y alegría emocional al saber que solamente es un juego.
- Espontáneo, no hace falta una práctica ni aprendizaje previo.

- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo (Larrea, 2011, pág. 9).
- El poder de crear que tiene el estudiante, le permite adentrarse en el fantástico mundo del juego y vivir en él gracias a su imaginación, desarrollando su capacidad expresiva y creativa.
- El juego es un medio que permite la expresión natural de forma libre de lo que contiene en su alma, contribuyen para su madurez y construcción del yo, facilita su relación con los otros, con la cultura y la naturaleza.
- El juego permite crear vínculos afectivos en su convivencia interpersonal, contribuye el desarrollo de la intuición creativa y del pensamiento científico.
- Estimula el crecimiento al permitirles ser ágiles, crear confianza y seguridad de sí mismo, inteligentes, creativos, con un alto manejo de lenguaje.
- El juego permite exteriorizar sus pensamientos, sus sentimientos y emociones; dando rienda suelta a sus fantasías y facilitando el descubrimiento su entorno por sí solo (Larrea, 2011, pág. 12).

1.2.4 Desarrollo cognitivo

La realización de actividades artísticas permite desarrollar una suma de información asociado a las expresiones del cuerpo, sean estas corporales, como también musicales y plásticas, con lo cual se contribuye al desarrollo cognitivo en los seres humanos, especialmente en los niños (Figuroa, 2015, pág. 38).

1.2.4.1 Cognición

Es la capacidad que tienen los seres vivos de procesar la información a partir de la percepción esto mediante los estímulos que llegan del mundo exterior a través de los sentidos, el conocimiento se adquiere con la experiencia y las características subjetivas que permiten integrar toda la información para valorar e interpretar y comprender el mundo. Etimológicamente la palabra cognición proviene del latín "cognoscere", que significa conocer. Entonces, cuando se habla de cognitivo se refiere a todo que pertenece o que está relacionado al conocimiento, es decir, la información que se adquiere gracias al aprendizaje y experiencia.

Distintas disciplinas han estudiado la cognición entre ellas; la neurología, la psicología, la filosofía, la antropología, también las ciencias de la información. Sin embargo, fue la psicología cognitiva quien empezó a estudiar cómo el procesamiento de la información influye en la conducta y la relación que tenían los diferentes procesos mentales durante la adquisición del conocimiento (Asensio, 2019, pág. 3).

(Torres A. , 2017) define a la cognición como un concepto muy amplio y que hace también referencia al pensamiento, siendo este una etapa de la cognición; el razonamiento quien a su vez interviene en la resolución de problemas, en la psicología se entiende a la cognición como el procesamiento de cualquier tipo de información mediante las funciones mentales.

1.2.4.2 Procesos cognitivos

Podemos entender los procesos cognitivos como el procedimiento capaz de incorporar nuevos conocimientos, en estos procesos intervienen varias funciones cognitivas como son: la percepción, la memoria, la atención y el razonamiento. Todas estas funciones intervienen conjuntamente para integrar el conocimiento y crear una interpretación del mundo. (Fuenmayor & Yeriling, 2008, pág. 15).

La percepción cognitiva permite organizar y comprender el mundo a través de los estímulos que recibimos por medio de los sentidos. La información se la recibe de los cinco los sentidos básicos como; la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto, también de otros no tan conocidos como la propiocepción este es el sentido que informa sobre la posición corporal y que permite que tengamos un esquema corporal y sepamos qué posición ocupamos en un espacio. Unarecive la información el cerebro lo integra creando un nuevo conocimiento (Asensio, 2019).

La atención es un proceso cognitivo que permite concentrarnos en un estímulo o una actividad, para luego poder procesar más profundamente en la conciencia. La atención es una función fundamental para el desarrollo de la vida diaria y se utiliza en la mayoría de las tareas, también se la considera como el medio que controla y regula el resto de los procesos cognitivos: como la percepción hasta el aprendizaje o el razonamiento complejo. (Asensio, 2019)

La memoria cognitiva es una función que permite codificar, almacenar y recuperar la información pasada. La memoria es un proceso elemental para el aprendizaje y es la que permite crearnos un sentido de identidad. Hay muchos tipos de memoria, la memoria a corto plazo, que permite mantener temporalmente la información en la mente y la memoria a largo plazo que son los recuerdos o conocimientos que guardamos durante más tiempo. (Asensio, 2019)

Pintar, dibujar, tocar un instrumento musical, modelar, cantar entre otras son actividades elementales para el desarrollo biológico, educativo y emocional de los niños. También puede ser considerada una necesidad espiritual. Pues a través de ellas se explora el medio que le rodea, adquieren conciencia de sí mismos y de los demás. Su contribución se clasifica de la siguiente manera:

- Desarrollo personal: Todas las actividades artísticas proporcionan oportunidades para expresar creatividad propia, para descubrirse así mismo; potencian la autoestima y el concepto del “yo”. Cada creación artística genera el sentimiento de haber alcanzado un logro.
- Desarrollo social: se da cuando el niño aprende a cooperar en un trabajo artístico realizado en grupo. Los niños son conscientes de su contribución personal al trabajo colectivo y adquieren, además, el sentimiento de pertenencia a un grupo.
- Desarrollo físico: motricidad fina al trabajar los músculos más pequeños, la coordinación mano-ojo, lateralidad, el sentido del ritmo se desarrollan gracias a la expresión artística.
- Desarrollo del lenguaje: El lenguaje y el vocabulario infantil experimentan un enorme desarrollo a medida que los niños interpretan de forma oral sus trabajos, el dibujo contribuye al desarrollo de la escritura.

1.3 Fundamentación del estado del arte

Existen importantes aportes teóricos tanto a nivel regional como internacional sobre la importancia y valía del juego en el proceso de enseñanza de las diversas áreas de educación, también del juego dependiendo la etapa de desarrollo del niño, destaca las investigaciones realizadas para el nivel de educación Inicial, parte que el juego

es una de las actividades favoritas de los niños, resalta los 3 y 4 años que es la edad que empiezan la escolaridad, aprenden todo lo que se encuentra a su alrededor, despiertan la iniciativa y desarrollan la creatividad, aprende que no todas las cosas puede realizarlo solo y que para algunos juegos requiere de la participación de otros niños, dentro del impacto pedagógico esta investigación está diseñada mediante los juegos de exploración y experimentación, que permite ayudar a los maestros y padres de familia, en sus actividades diarias, mejora el aprendizaje de los niños, su calidad de vida.(Cachiguango, 2017).

Entre sus diversas aplicaciones el juego es aplicado también como una estrategia para el desarrollo del lenguaje, tomando en cuenta que el niño sus 4 y 5 años es normalmente conversador y ruidoso, es cuando sus sonidos lingüísticos se van asemejando más a lo de los adultos, su vocabulario va aumentando esto les permite integrarse en todos los ámbitos de su vida con un lenguaje apropiado, es por esto que se plantea al juego como una estrategia para el desarrollo del lenguaje, estos juegos están acompañados de canto, trabalenguas e historias como estrategias. (Torres C. d., 2019).

El juego es también una estrategia para estimular el desarrollo socio afectivo, permite la interrelación entre los niños y sus pares, puede también aportar al desarrollo de la inteligencia interpersonal y emocional, esta investigación determina la importancia del juego y el desarrollo afectivo en la etapa de los 3 y 4 años, tomando en cuenta la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, determina mediante la investigación que es necesario no solo los docentes cuenten con una guía que contribuya al desarrollo socio afectivo, sino también que a esta guía tengan acceso los padres y se determina como la mejor estrategia el juego (Eloína, 2016).

El juego en el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de 5 a 6 años, las habilidades sociales se logran en la convivencia día a día con la persona que constantemente comparte con sus semejantes aventuras, juegos, risas, llantos e incluso peleas que permite construir su identidad y autonomía. El equilibrio emocional en los primeros años de vida ayuda a determinar el desarrollo afectivo de la primera infancia, la familia como una institución fortalecida; dota al infante

de cariño, amor, emociones, sentimientos y sobre todo apego construye las bases para el andamiaje de procesos socio-afectivos(Olivo, 2020).

En la etapa de los 6-7 años el niño posee diversas habilidades, destrezas afectivas, motoras y sociales ya desarrolladas, son también mas independientes de su familia, a su vez inicia también sus relaciones interpersonales mas complejas al estar en el ambiente escolar en mayor contacto con sus pares y profesores para desenvolverse en un determinado contexto, en las relaciones es donde va a modelar su personalidad, sentimiento de identidad y visión de si mismo y de los demás. En esta edad los juegos son más complejos, recogen las preferencias y gustos de los niños tales como; sus personajes favoritos de caricaturas y super héroes, aplicarlos en la creación o adaptación de juegos.(Cuñas, 2015).

El arte y el juego se puede convertir en un aliado clave en la educación de los adolescentes, mediante la contrastación de varias corrientes pedagógicas en las cuales el arte y el juego sean un eje fundamental, se puede concluir que estas convergen en puntos similares como lograr el óptimo desarrollo del educando de forma emocional como psicológico, a su vez el juego surge como necesidad de contacto con los demás y se adapta las condiciones en un ambiente cambiante, forman parte del desarrollo de la inteligencia como del aspecto evolutivo de los sujetos. (Guayta, 2019)

En las diversas investigaciones propuestas destaca la importancia del juego para el ser humano, de forma particular en la infancia, contribuye de distinta manera y en diferentes ámbitos al desarrollo de los niños, sin llegar a restar la importancia del juego en las demás etapas. Es una estrategia ampliamente estudiada desde el campo psicológico y educativo. De igual manera la utilización del juego es un importante recurso para los maestros y para el padre de familia.

1.4 Conclusiones Capítulo I

Los autores citados en sus aportes referentes a la importancia de la lúdica ratifican que la mejor forma de aprender es a través del juego, siendo este una actividad natural del ser humano y de otras especies animales, que el juego se manifiesta de

manera principal en los primeros años de vida pero que está presente durante todas las etapas del ser humano.

Las artes son un área relegada, muchas veces por los mismos docentes, directivos y funcionarios públicos, no forma parte de las políticas estatales, existe falta de profesionales, se da prioridad a las áreas consideradas como elementales y se deja de lado las importantes contribuciones que tiene el arte y la cultura.

La Educación Artística tiene un carácter integral porque contribuye también a las demás áreas de estudio, permite el desarrollo de la comunicación, es una forma de expresar los más profundos sentimientos, permite el autodescubrimiento y la relación con los otros en un marco de respeto y tolerancia.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1.- Título de la propuesta

Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y artística en el subnivel de Educación Básica Superior.

2.2.- Objetivo

- Favorecer el uso de los juegos en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística en el subnivel de educación básica superior.

2.3.- Justificación

Se realizó un diagnóstico situacional de la institución para lo cual se realizó una entrevista a la autoridad institucional (Anexo1), encuestas a los docentes y padres de familia de la institución (anexo 2 y 3), los resultados obtenidos demuestran que el juego en la enseñanza de la educación cultural y artística en el subnivel de básica superior es una estrategia motivadora que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas para fomentar las expresiones artísticas, la creatividad y el trabajo colaborativo. Contribuyendo también al autodescubrimiento de identidad e individualidad de forma positiva en el estudiante.

Un problema detectado mediante la encuesta es que una parte de los docentes se olvidan de la importancia que tiene el juego dentro del desarrollo cognitivo del estudiante el 75% afirma que utilizan en algún momento el juego en el aula, por eso es normal que las clases de básica superior inicien sin ninguna motivación o actividad lúdica que ayude a captar la atención del estudiante, el 100% de docentes están conscientes que el juego es una estrategia motivadora, si comparamos con el inicio de clases de básica elemental veremos que aquí los niños empiezan sus clases jugando, motivados y atentos a lo que el docente dice, la gran diferencia en educar

es la que mencionamos, entre mayor edad menos juego siendo esto una práctica errónea tanto como docentes y estudiantes. (Anexo 2)

En el marco institucional no se cuenta con una guía que especifique la manera en que los juegos contribuyen en el proceso de enseñanza en especial de la Educación Cultural y Artística de acuerdo a las destrezas del currículo nacional y al contexto de la institución, por ello la importancia de implementar una guía metodológica dentro de la institución educativa. Según el criterio de los padres de familia obtenidos mediante la encuesta (Anexo 3), consideran que sus hijos pueden aprender mediante el juego, siempre y cuando cumplan con el objetivo de la destreza planteada.

Al contar con una guía didáctica que oriente el uso de juegos durante el proceso de enseñanza en la asignatura de educación cultural y artística, ayuda al docente para que se guíe e innove al impartir sus clases logrando así que sus estas sean más interesantes y logren captar la atención total de sus estudiantes. La escuela es un factor de protección por excelencia y por esta razón las actividades lúdicas como el juego ayuda a que los adolescentes se integren con sus pares, creando vínculos afectivos y generando procesos de socialización basados en el respeto a las diferencias.

2.4.- Desarrollo de la propuesta

La presente investigación propone una guía de juegos para la enseñanza de educación cultural y artística en básica superior, la cual estará estrictamente formada por juegos originales y otros adaptados a la realidad y contexto del área de estudio y de la institución, la importancia de esta es que dentro del área en mención no se cuenta con una guía previa como en otras asignaturas, logrando así, ser una de las primeras en ser elaborada y parcialmente aplicada dentro de la institución.

En presente guía se encontrará las actividades que el docente puede realizar a lo largo del año lectivo ya sea en el salón de clases, tarea en casa o clase virtual, al hablar de enseñar con juegos decimos que el adolescente no trabajará de manera teórica, lo hará de manera practica redescubriendo lo importante que son sus sentidos, ayudando a incrementar el interés y alcanzar el aprendizaje.

La presente guía teoriza y planea estrategias pedagógicas para docentes del área de educación cultural y artística del subnivel básica superior, esta construcción teórica está respaldada en un soporte bibliográfico, busca promover la utilización de los juegos, que contribuye a expresión cultural y aprendizaje social.

2.4.1.- Elementos que la conforman. –

La guía expuesta está constituida por 10 juegos y su orientación metodológica, tiene como objetivo aplicarla en el desarrollo de la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior.

Se encuentra estructurada de los siguientes elementos:

Nombre del juego. - Es el nombre asignado a la actividad en concreto, el nombre hace referencia también a la actividad a desarrollar, buscando darle un atractivo y facilitando la memorización del nombre.

Gráfico o imagen del juego. - Es una representación ilustrativa del juego, intenta mostrar de manera gráfica el desarrollo de la actividad.

Objetivo: Es la intensión que preside y finalidad de cada juego, responde a la destreza (Que enseñar) del currículo de Educación Cultura y Artística correspondiente a básica Superior.

Materiales: Es un listado de todos los materiales o elementos necesarios para la puesta en práctica del juego.

Aplicación: Es la explicación detallada del proceso de construcción de la actividad en la construcción del aprendizaje del estudiante.

Observaciones a considerar: Son recomendaciones a ser consideradas en la aplicación del juego.

Evaluación: La evaluación orienta a observar la evolución del estudiante en la adquisición de la destreza trabajada.

2.4.2 Explicación de la propuesta. –

Mediante la presente guía de juegos los docentes de Educación Cultural y Artística cuentan con una propuesta que pueden ser utilizados para la enseñanza de la Educación Cultural y artística apegado a las destrezas que se imparten en el subnivel de básica Superior, a la vez contribuye al desarrollo de la creatividad y el trabajo colaborativo.

Esta propuesta dentro de su base teórica adopta como una de sus referencias a la teoría sociocultural al ser de las más influyentes en la psicología evolutiva y también en el campo de la educación, esta teoría sostiene que la sociedad puede hacer contribuciones hacia el desarrollo individual, destaca también la interacción entre el desarrollo de las personas y el entorno social y cultura en la que viven. El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada "zona de desarrollo próximo" Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados. Contribuye a expresar y a regular las emociones. El juego es ante todo otra forma de expresión. Aunque no necesariamente tiene que coincidir con la realidad, sí pone de manifiesto la manera en que un determinado grupo social entiende el mundo y su rol dentro de él.

De la pedagogía Walford se recoge la importancia de la propia búsqueda y experimentación por parte del estudiante al finalizar su segunda etapa escolar, que tiene como premisa el desarrollo de la creatividad y la imaginación, también el conocimiento del medio a través del juego. Mientras que de Montessori se rescata el tercer plano donde el estudiante tiene una mente humanística, descubre la contribución que puede hacer a la humanidad y también tiene afán por entenderla.

Se adopta como estrategia al juego debido a su contexto histórico, es decir que el juego forma parte de la historia del ser humano, es universal al conocer su existencia en las diversas culturas que pueblan, es inclusivo al no distinguir clases sociales, razas ni edades, el juego y poblaron el planeta, también está presente en el desarrollo cognitivo del niño donde “el jugar” produce sentimientos de alegría mientras se van desarrollando habilidades, esto es precisamente en lo que se basa esta guía, la consecución de destrezas y habilidades mediante el juego.

Como metodología se acude al ciclo de aprendizaje planteado por David Kolb, la misma que permite la planificación secuencia de actividades partiendo de una etapa exploratoria como lo es la experiencia y conocimientos previos que posee el estudiante, la reflexión de la experiencia para entender el significado del tema, la conceptualización es en esta parte donde influye la realidad, el estado emocional y la complejidad del conocimiento siendo el juego la estrategia para la asimilación y finalmente la aplicación, siendo esta parte donde el estudiante pone en práctica lo aprendido.

Juego N°1

Nombre del Juego: Graficando la canción		
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.1.5. Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo, y compararlas con las de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>		
<p>Objetivo: Realizar una línea de tiempo grafica con las canciones más representativas del pentagrama nacional, poniendo en práctica la concentración y habilidad para el dibujo del estudiante.</p>		
Tiempo:	10 min	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Papel o cartulinas. • Selección musical del pentagrama nacional. • Reproductor de audio. • Canciones en formato mp3. 	
N° de participantes:	26 participantes	
Aplicación		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente activa los conocimientos previos mediante una lluvia de ideas sobre los ritmos tradicionales del Ecuador. 2. Previamente seleccionara 5 canciones del pentagrama musical nacional, las cuales irán de forma ascendente es decir de mayor a menor antigüedad. 3. Mediante el uso de un reproductor de audio se escuchará 20 segundos de la canción. (Seleccionando la parte representativa, de ser posible descriptiva de la canción) Ejemplo: 		

*“Yo no quiero vivir en este Carpuela
Porque lo que tenía se llevó el río” (Tadeo, 1967)*

4. El estudiante graficara un elemento que le parezca distintiva de la canción escuchada para lo cual dispone de un tiempo de 30 segundos.
5. Al final el estudiante expondrá por qué eligió el elemento que dibujo como distintivo de cada canción.

Observaciones a considerar

El contexto de la institución es muy importante, es necesario prever la preferencia musical del grupo de estudiantes con anterioridad, por ejemplo, una breve encuesta del género musical que escuchan.
Se puede abordar ejes transversales utilizando el contenido de las letras de las canciones.

Evaluación

Indicadores esenciales de la evaluación:

- I. **“ECA.4.1.3.** Organiza cronológicamente piezas musicales y obras artísticas de distintas características, elaborando líneas del tiempo u otros recursos gráficos” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Técnica: Observación

Instrumento: Escala Numérica

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 - 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°1	Grado:	Octavo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Línea de tiempo musical y visual.	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	OG.ECA.2. “Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.1.5. Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una	Experiencia Conversatorio y lluvia de ideas sobre los ritmos y canciones populares del Ecuador.	<ul style="list-style-type: none"> - Papel o cartulinas. - Selección musical del pentagrama nacional. 	“I. ECA.4.1.3. Organiza piezas musicales y obras artísticas cronológicamente de distintas características,	Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo	

<p>de las etapas vitales del individuo, y compararlas con las de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) .</p>	<p>Reflexión ¿Sabemos cómo elaborar una línea tiempo? Recordamos las canciones más populares de la música ecuatoriana de los últimos cinco años.</p> <p>Conceptualización Aplicación del juego N°1</p> <p>Aplicación Graficamos de forma autónoma una línea de tiempo con distinta temática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reproductor de audio. - Canciones en formato mp3. 	<p>elaborando líneas del tiempo y otros recursos gráficos” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	---	--	---	--

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Elabora una línea grafica de tiempo con canciones más representativas de los géneros musicales ecuatorianos.

N°	Criterio de evaluación	Valorización	
		SI	NO
1	Participa activamente en el juego propuesto.		
2	Utiliza un criterio de organización cronológico aplicada en la línea de tiempo.		
3	Los dibujos realizados detallan mayoritariamente algún elemento descrito en las canciones escuchadas. Contiene relación lógica.		
4	El dibujo realizado muestra creatividad y originalidad.		
5	Cumple con todos los dibujos solicitados en el tiempo establecido para el juego.		
Valorización de los criterios		Valorización numérica	
Cinco criterios demostrados		10,00	
Cuatro criterios demostrados		9,00	
Tres criterios demostrados		8,00	
Dos criterios demostrados		7,00	
Un criterio demostrado		6,00	

Juego N°2

Nombre del Juego: Adivino la canción		
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.1.5. Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo, compararlas con las de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>		
<p>Objetivo: Identificar y organizar en orden cronológico las canciones representativas y populares de los últimos cinco años, mediante la utilización de la expresión corporal para su descripción.</p>		
Tiempo:	20 min	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Canciones escritas en tarjetas, de diversos géneros e infantiles. 	
N° de participantes:	Parejas o grupos	
Indicaciones		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Activación la experiencia del estudiante, conversatorio de sus canciones favoritas. 2. El docente selecciona previamente las canciones de acuerdo al contexto musical, tomando en cuenta lo siguiente, edad de estudiante, si el estudiante es de octavo año la edad cronológica corresponde de 11 a 13 años, se tomará en cuenta las canciones más populares de los últimos cinco años incluidos canciones infantiles. 3. Se escribirá el nombre de las canciones en tarjetas. 4. Se forma parejas o grupos de estudiantes. 5. Se entrega una o más canciones a cada pareja o grupo. 6. Cada pareja o grupo mediante expresión corporal (mímica, señas, gestos) explica la canción. 7. Gana el grupo que más canciones acierte. 		
Observaciones a considerar		

El contexto de la institución es muy importante, es necesario conocer la preferencia musical del grupo de estudiantes con anterioridad, por ejemplo, una breve encuesta del género musical que escuchan. Se puede aplicar de forma presencial y mediante adaptaciones a una clase virtual mediante elaboración de videos donde el estudiante demuestra los movimientos elaborados como parte de la expresión corporal.

Evaluación

Indicadores esenciales de la evaluación:

“I. ECA.4.1.3. Organiza piezas musicales y obras artísticas de distintas características cronológicamente, elaborando líneas del tiempo y otros recursos gráficos” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 - 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°1	Grado:	Octavo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Línea de Tiempo musical y visual	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.1.5. Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una	Experiencia Conversatorio “Tus preferencias musicales” Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Papel o cartulinas. - Selección musical del pentagrama nacional e internacional de 	“I. ECA.4.1.3. Organiza cronológicamente piezas musicales y obras artísticas de distintas características, elaborando	Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo	

<p>de las etapas vitales del individuo, y compararlas con las de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias”(Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>¿Conocemos los distintos géneros musicales? Recordamos las canciones más populares de la música ecuatoriana e internacional de los últimos cinco años. Conceptualización Aplicación del juego N°2 Aplicación Planteamos de que otra forma que no sea el lenguaje oral podemos expresar una idea, emoción, pensamiento o sensación.</p>	<p>los últimos cinco años.</p>	<p>líneas del tiempo u otros recursos gráficos” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	---	--------------------------------	--	--

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Elabora una línea grafica de tiempo con canciones más representativas de los géneros musicales ecuatorianos.

N°	Criterio de evaluación	Valorización	
		SI	NO
1	Presenta predisposición de participar el juego propuesto.		
2	Utiliza un criterio de organización cronológico aplicada en la línea de tiempo.		
3	Utiliza gestos, contacto visual, movimientos motrices para expresar la idea central de la canción.		
4	Recurre a más de dos movimientos motrices diferentes y libres para expresar la idea central		
5	Trabaja de forma cooperativa en la creación de movimientos y tiene intención de decodificar las expresiones corporales presentadas en la participación de sus compañeros.		
Valorización de los criterios		Valorización numérica	
Cinco criterios demostrados		10,00	
Cuatro criterios demostrados		9,00	
Tres criterios demostrados		8,00	
Dos criterios demostrados		7,00	
Un criterio demostrado		6,00	

Juego N°3

Nombre del Juego: Sonorizando la imagen	
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.1.12. Seleccionar las piezas musicales más adecuadas para sonorizar un diaporama atendiendo al carácter y emociones que se quieran transmitir (di capora: varias diapositivas a la vez)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
<p>Objetivo: Desarrollar la creatividad recurriendo a la memoria musical para sonorizar imágenes de diversas situaciones.</p>	
Tiempo:	20 min
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías. • Cronometro.
N° de participantes:	Parejas o grupos
	
Indicaciones	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se parte de la ejemplificación de diaporamas mediante la presentación de las mismas, se seleccionará un contenido atractivo que a su vez incentive su creación a los estudiantes. 2. El docente seleccionara fotografías que expresen emociones, pensamientos o ideas claras, en formato digital o impresas. 3. Forma parejas o grupos. 4. En parejas al iniciar el cronometro que durara un minuto, mientras mira la imagen mencionara el nombre de una canción que pueda ser relacionada con la imagen mostrada por el profesor, en caso de no pensar en una se solicitara se pase a la siguiente, simplemente mencionando la palabra “paso”. El estudiante recurrirá a su conocimiento previo de diversas canciones tanto de origen nacional como internacional y diversos géneros musicales. 5. Gana la pareja o grupo que más imágenes sonorice cinco o más imágenes en el tiempo de un minuto. 	
Observaciones a considerar	

El contexto de la institución es muy importante, se puede realizar este juego de manera presencial con fotografías impresas o en clases virtuales mediante diapositivas preparadas previamente y una aplicación de cronometro: Mi cronometro desde la tienda de Windows. [Obtener Mi cronometro: Microsoft Store es-EC](#)

Evaluación

Indicadores esenciales de la evaluación:

“I.ECA.4.6.3. Elabora producciones audiovisuales y/o multimedia, originales o derivadas el remezcla de contenidos existentes, reconociendo la aportación de los creadores originales y la riqueza de las nuevas versiones. (S.3., I.4., J.3.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Técnica: Observación

Instrumento: Escala valorativa

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 – 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°1	Grado:	Octavo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Diaporamas	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.1.12. Seleccionar las piezas musicales más adecuadas para sonorizar un diaporama atendiendo al carácter y emociones	Experiencia Presentación de diaporamas utilizando el programa PowerPoint el mismo que contiene	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector y PC - Papel o cartulinas. - Selección grafica clara de: emociones, 	“I.ECA.4.6.3. Elabora producciones audiovisuales y/o multimedia, originales o derivadas el remezcla de contenidos existentes,	Técnica: Observación Instrumento: Escala Valorativa.	

<p>que se quieran transmitir (diapora: varias diapositivas a la vez)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>imágenes y cronometro en cuenta regresiva.</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Qué beneficios tienen los medios de distribución de contenido audiovisual?</p> <p>¿Qué contenidos consumimos en las plataformas de distribución de contenido audiovisual?</p> <p>¿Cómo musicalizan las escenas de nuestras series, telenovelas y películas favoritas?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Aplicación del juego N°3</p> <p>Aplicación</p> <p>Elaboración de diaporamas de temática</p>	<p>sentimientos e ideas.</p>	<p>reconociendo la aportación de los creadores originales y la riqueza de las nuevas versiones. (S.3., I.4., J.3.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)</p>	
--	---	------------------------------	---	--

	libre utilizando software dedicado.			
--	--	--	--	--

Instrumento de Evaluación: Escala valorativa

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Crea y sonoriza diaporamas utilizando medios tecnológicos y manuales para relacionar de manera lógica imágenes con canciones.

Categoría	Valorización			
	Totalmente	En su mayoría	Parcialmente	Poco
La canción provoca una respuesta emocional igual a la imagen	2,00	1,50	1,00	0,50
Canción 1				
Canción 2				
Canción 3				
Canción 4				
Canción 5				

Juego N°4

Nombre del Juego: Patrimonio cultural de espagueti	
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía, instalaciones, artesanías, tecnología), en las que se atienda a la coherencia y a la adecuada organización de la información” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
<p>Objetivo: Valorar y representar el patrimonio cultural tangible de la comunidad o ciudad mediante la creación artística.</p>	
Tiempo:	40 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de construcciones históricas y patrimoniales. • Espagueti • Pegamento.
N° de participantes:	Individual /parejas
Indicaciones	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Previamente se conoce sobre el patrimonio cultural siendo los mismos clasificados en tangibles e intangibles, se realiza una breve retroalimentación con una lluvia de ideas. 2. El docente selecciona una o varias imágenes del patrimonio cultural más destacable y reconocible de la ciudad de residencia del alumno. 3. Entrega la fotografía de forma física o digital al estudiante. <ul style="list-style-type: none"> Opción A (Alto relieve): Se debe realizar una representación 2d utilizando únicamente el espagueti y pegamento del patrimonio indicado en la fotografía. Opción B (Escultura). Se realizará una escultura utilizando únicamente una base que puede ser cartón o madera, espaguetis y pegamento. 4. Se pedirá la participación de un jurado conformado por docentes de la institución preferiblemente del área de matemáticas y ciencias sociales. 5. Se premiará simbólicamente al ganador. 	



Observaciones a considerar
Esta actividad por su duración se realizada en el tiempo extracurricular del estudiante, se puede realizar en parejas o de forma individual dependiendo el contexto de la institución, ideal para trabajar antes de una feria o por las festividades institucionales.
Evaluación
Indicadores esenciales de la evaluación:
<p>“I.ECA 4.2.4. Reconoce y describe algunas características diferenciadas en manifestaciones artísticas y culturales. (I.1., S.2.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rubrica</p>

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 - 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°1	Grado:	9no Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Patrimonio cultural tangible.	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
Destreza a trabajar: “ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras,	Experiencia Se reactiva la experiencia previa mediante una retroalimentación de la clase anterior sobre el	- Impresiones o diapositivas con las imágenes de los edificios patrimoniales más	“I.ECA 4.2.4. Reconoce y describe algunas características diferenciadas en manifestaciones artísticas	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

<p>creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía, instalaciones, artesanías, tecnología), en las que se atiende a la coherencia y a la adecuada organización de la información” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>patrimonio cultural. Se puede utilizar una lluvia de ideas</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Cuántos edificios patrimoniales y monumentos tiene la ciudad donde vivimos?</p> <p>¿Visitamos o conocemos de cerca algún patrimonio cultural de nuestra comunidad o ciudad?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Aplicación del juego N°4</p> <p>Aplicación</p> <p>Elaboramos un collage físico o digital con fotografías correspondientes al patrimonio cultural tangible de la ciudad o</p>	<p>representativos de la ciudad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espagueti. - Pegamento. 	<p>y culturales. (I.1., S.2.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	--	---	---	--

	comunidad (edificios patrimoniales, iglesias, monumentos museos, mausoleos, cementerios entre otros).			
--	---	--	--	--

Instrumento de Evaluación: Rubrica

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Reconoce el patrimonio cultural tangible, elabora creaciones artísticas utilizando materiales de su entorno desarrollando su creatividad.

Categoría	Valorización			
	Muy superior 2,00	Superior 1,50	Medio 1,00	Bajo 0,50
Información Previa	Conocimiento exhaustivo antes de crear la obra de arte	Información considerable antes de crear la obra	Suficiente información antes de la elaboración de la obra	Poca información
Consideración sobre la obra de arte	Muy creativa	Bastante creativa	Poca creativa	No plasma la tema central
Título	Título muy original	Título bastante original	Suficientemente original	Poco original
Descripción de la obra	Obra muy detallada	Obra bastante detalla	Suficientemente detallada	Poco Detallada
Técnica	Técnica muy adecuada	Técnica bastante adecuada	Suficientemente adecuada	Poco adecuada

Juego N°5

Nombre del Juego: Quien lleva el ritmo	
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.2.5. Participar activamente en la preparación y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títeres, etc. o en el rodaje de una pequeña producción audiovisual, responsabilizándose del rol elegido o asignado”.(Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)</p>	
<p>Objetivo: Crear una coreografía grupal o individual, utilizando un género musical propio de la región, cumpliendo diversas condiciones que promueve la creatividad, resolución de problemas y el trabajo colaborativo.</p>	
Tiempo:	30 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de una canción propia de la región. (bomba, San Juanito, pasacalle). • Reproductor de audio. • Patio o teatro. • Una cuerda o palos de escoba.
N° de participantes:	Grupos de 10 estudiantes.
Indicaciones	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Previamente se aborda el tema de los géneros musicales propios de cada región. 2. El grupo seleccionara previamente una canción propia de la región, debe ser rítmica. 3. Formará un círculo con la ayuda de la cuerda o de los palos de escoba los mismos que no deben ser soltados. 4. Elaboraran una coreografía bajo las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> - De principio a fin no podrán separarse de la cuerda o palos de escoba. - Debe contar con movimientos como: Girar, saltar, agacharse, mover el brazo disponible, intercambiar de brazo sin llegar a soltar la cuerda o palo. 	



5. Presentaran la coreografía al final de la clase.
Observaciones a considerar
Se destinada el tiempo apropiado para el desarrollo de esta actividad, se desarrollará únicamente en las horas de clases y de manera presencial.
Evaluación
Indicadores esenciales de la evaluación: “I. ECA.4.5.1. Organiza de manera coherente un proceso de trabajo de interpretación o creación artística, asumiendo distintos roles y esforzándose por respetar sus fases. (S.3., I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Técnica: Observación Instrumento: Rubrica

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 – 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°2	Grado:	9no Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Danza y coreografías	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.4. Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.2.5. Participar activamente en la preparación y puesta en escena de una	Experiencia Video demostrativo de las diferentes danzas del Ecuador: Danzas	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector y PC - Reproductor de audio con amplificación. - Patio o teatro. 	“I. ECA.4.5.1. Organiza de manera coherente un proceso de trabajo de interpretación o creación artística, asumiendo	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

<p>representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títeres, etc. O en el rodaje de una pequeña producción audiovisual, responsabilizándose del rol elegido o asignado” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p><i>tradicionales del Ecuador</i> <i>- YouTube</i></p> <p>Reflexión ¿Cuántas danzas vistos en el video conocías? ¿Has bailado en alguna ocasión una danza ecuatoriana, por ejemplo, el San Juanito, pasillo, pasacalle, bomba entre otros?</p> <p>Conceptualización Aplicación del juego N°5</p> <p>Aplicación Elaboramos una coreografía utilizando varios movimientos y pasos de baile de un género ecuatoriano.</p>	<p>- Una cuerda o palos de escoba.</p>	<p>distintos roles y esforzándose por respetar sus fases. (S.3., I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
--	---	--	--	--

Instrumento de Evaluación: Rubrica

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Crea y organiza presentaciones artísticas siguiendo las instrucciones, trabajando de forma cooperativa y valorizando los ritmos nacionales.

Categoría	Valorización			
	Muy Superior 3,00	Superior 2,50	Medio 2,00	Bajo 1,50
Creatividad	Los pasos creados son muy originales, se entrelazan sin dificultad.	Los pasos creados son originales, se entrelazan con poca dificultad	Los pasos creados son mediamente originales se entrelazan con algo de dificultad	Los pasos no son originales se entrelazan con dificultad o no llegan a entrelazarse.
Ritmo	Los pasos utilizados se acoplan perfectamente al ritmo de la canción.	Los pasos utilizados se acoplan más o menos al ritmo de la canción.	Los pasos apenas se acoplan al ritmo de la canción.	Los pasos no llegan acoplarse al ritmo.
Coordinación	Todo el grupo se mueve al unísono, siguiente perfectamente el ritmo.	Casi todo el grupo se mueve al unísono siguiendo el ritmo.	Solo parte del grupo se mueve al unísono siguiendo mas o menos el ritmo.	No existe casi coordinación en los movimientos del grupo.

Juego N°6:

Nombre del Juego: Pintura a ciegas		
Destreza a trabajar: “ECA.4.2.1. Realizar, en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro: figuras que caminan, personas que esperan, rostros que lloran, caras que ríen, etc” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).		
Objetivo: Crear una obra artística mediante la pintura de un rostro o de un cuerpo que exprese alguna emoción o movimiento, agudizando algún sentido y apoyado en el trabajo cooperativo.		
Tiempo:	10 minutos	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías del rostro de personas expresando diferentes gestos. • Temperas • Formato A3 • Atril 	
N° de participantes:	Parejas	
Indicaciones		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Previamente se abordará la representación humana a través del arte y en los periodos de la historia, re reactivará los conocimientos mediante un breve debate. 2. El docente elegirá cuatro fotografías cada una con una expresión: (alegría, tristeza, miedo y rabia) 3. Se ubicará el formato en el atril o mesa. 4. En la pareja de estudiantes decidirán quién va a pintar y quien será su asistente. 5. El estudiante que vaya a dibujar tendrá 5 segundos para mirar la imagen con la primera expresión. 6. Se vendará los ojos y el estudiante procederá a pintar el primer gesto en un tiempo de 30 segundos. 7. De nuevo mirará el segundo gesto y volverá a dibujar con los ojos vendados por 30 segundos, así hasta dibujar los 4 gestos. 		

8. El asistente podrá pasarle las temperas, pinceles, darle indicaciones, pero no intervenir directamente con pinceladas en el cuadro.
Observaciones a considerar
Se puede delimitar el espacio a trabajar con un óvalo que forme en rostro previamente dibujado en el formato, se puede dibujar los rostros uno sobre otro o dejar que el estudiante decida en que espacio del formato ira pintando.
Evaluación
“ECA.4.2.1. Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista y otros procedimientos adecuados para adquirir datos relevantes relacionados con distintas formas de expresión artística y cultural. (I.1., I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Técnica: Observación Instrumento: Rubrica

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 – 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°2	Grado:	9no Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Pintura expresiva	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.2.1. Realizar, en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro: figuras que caminan, personas que esperan,	Experiencia Se realizará un breve debate sobre la representación artística del cuerpo humano en las diversas culturas. Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografías del rostro de personas expresando diferentes gestos. - Una venda - Temperas - Formato A3 	“I.ECA.4.2.1. Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista y otros procedimientos	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

<p>rostros que lloran, caras que ríen, etc” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>¿Por qué a las figuras femeninas encontradas en Valdivia se les conoce con el nombre de Venus? ¿Recuerdas que era un retrato y autorretrato? Conceptualización Aplicación del juego N°6 Aplicación Elaboramos una representación humana considerando los rasgos que pueden presentar 1000 años adelante en la historia.</p>	<p>- Atril</p>	<p>adecuados para adquirir datos relevantes relacionados con distintas formas de expresión artística y cultural. (I.1. I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
--	---	----------------	--	--

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Crea representaciones del rostro y cuerpo humano que expresen gestos o movimientos utilizando una técnica artística.

N°	Criterio de evaluación	Valorización	
		SI	NO
1	Utiliza un criterio de organización de los materiales y espacio de trabajo		
2	La pintura expresa de forma implícita el gesto o movimiento sugerido.		
3	Representa el rostro o cuerpo humano de acuerdo a sus facciones, utiliza colores		
4	Mantiene una buena comunicación con su compañero durante la creación de la pintura, escucha y da instrucciones.		
5	Trabaja de forma cooperativa con el compañero durante la asistencia para la elaboración de la pintura.		
Valorización de los criterios		Valorización numérica	
Cinco criterios demostrados		10,00	
Cuatro criterios demostrados		9,00	
Tres criterios demostrados		8,00	
Dos criterios demostrados		7,00	
Un criterio demostrado		6,00	

Juego N°7

Nombre del Juego: Escultura bulliciosa		
<p>Destreza a trabajar: “ECA.4.3.8. Explicar cómo se produce el movimiento en esculturas móviles y otros ejemplos de arte cinético, como resultado de un proceso de observación y reflexión” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>		
<p>Objetivo: Realizar una obra artística que parta en los principios del arte cinético, utilizando materiales del entorno próximo que cumpla la finalidad de producir un sonido por acción de un movimiento.</p>		
Tiempo:	El necesario	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Los disponibles en el hogar 	
N° de participantes:	Individual	
Indicaciones		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Previamente se abordará el tema del arte cinético con movimiento real (escultura móvil). 2. Se definirá el reto: Elaborar una escultura que produzca sonido. Los materiales a utilizar dependerán del entorno donde habite el estudiante. 3. Se establecerá el tiempo necesario hasta la fecha de presentación. 		
Observaciones a considerar		
<p>El estudiante debe tener claro que para generar sonido la escultura debe tener movimiento, la fuerza que lo genera deberá ser mecánica como el viento o el agua. (colgantes chismosos, cascabeles, campanas, aspas de ventiladores entre otros).</p>		
Evaluación		
<p>“I.ECA.4.5.2. Demuestra la capacidad de aplicar conocimientos y técnicas en procesos de autoaprendizaje, diseño y desarrollo de proyectos artísticos. (S.3., I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Técnica de Observación</p>		

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 – 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°3	Grado:	10mo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Escultura sonora	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.3.8. Explicar cómo se produce el movimiento en esculturas móviles y otros ejemplos de arte cinético, como resultado de un proceso de	Experiencia Se activará la experiencia previa mediante el dialogo de los sonidos y ruidos que producen los elementos cotidianos de	<ul style="list-style-type: none"> - Semillas - Botellas - Embaces de aluminio o hierro. (todo material que el estudiante 	“I.ECA.4.5.2. Demuestra la capacidad de aplicar conocimientos y técnicas en procesos de autoaprendizaje, diseño y desarrollo de proyectos	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

<p>observación y reflexión” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>nuestro entorno, institución y domicilio. Reflexión ¿Cuál es la diferencia entre un sonido y un ruido? ¿Conoces, has visto o tienes en tu domicilio una campana de viento? Conceptualización Aplicación del juego N°7 Aplicación Realizamos un collage con imágenes de esculturas sonoras.</p>	<p>considere necesario y sea de fácil acceso en su entorno)</p>	<p>artísticos. (S.3., I.4.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
--	--	---	---	--

Instrumento de Evaluación: Rubrica

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Crea y organiza presentaciones artísticas siguiendo las instrucciones, trabajando de forma cooperativa y valorizando los ritmos nacionales.

Categoría	Valorización			
	Muy Superior 2,50	Superior 2,00	Medio 1,50	Bajo 1,00
Creatividad	La creación goza de mucha creatividad y originalidad en su realización.	La creación es creativa y original en su realización.	La creación es poco creativa y original en su realización.	La creación es casi creativa y original en su realización
Materiales	Los materiales son diversos se evidencia de forma visual que son reutilizados y de fácil obtención.	Los materiales en su mayoría son reutilizados y de fácil obtención.	Combinas materiales reutilizados y de fácil obtención otros con nuevos.	Los materiales son diversos, pero en su mayoría no son reutilizados.
Estética	Presenta una composición muy agradable a la vista cuidando cada detalle del ensamble.	Presenta una composición agradable a la vista cuida los detalles del ensamble.	Presenta una composición poco agradable y cuidada de los detalles a la vista.	Existe nulo valor estético, poco agradable a la vista.

Funcionalidad	La creación produce sonido claro por acción mecánica de movimiento (aire, agua u otro)	La creación presenta parcialmente un sonido claro y fuerte producido por algún movimiento.	La creación presenta dificultades para generar un sonido.	La creación presenta un sonido casi indistinguible producto de algún movimiento.

Juego N°8

Nombre del Juego: Reinterpretando – ando	
Destreza a trabajar: “ECA.4.1.2. Representarse a través de un dibujo, una pintura o una escultura, inspirándose en los modelos ofrecidos en obras de artistas locales e internacionales, del presente y del pasado” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).	
Objetivo: Indagar las posibilidades de la reinterpretación artística y aplicarla en la creación de un producto derivado de una obra famosa, apoyado de la fotografía o pintura.	
Tiempo:	40 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Los disponibles en el hogar. • Cámara fotográfica. • Colores, marcadores o temperas.
N° de participantes:	Individual
	
Indicaciones	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Previamente se abordará el tema de las vanguardias artísticas con sus diversos estilos artísticos. 2. Se presentará ejemplos de la reinterpretación artística. 3. Se definirá el reto: Reinterpretar mediante una pintura o una fotografía alguna obra de un artista reconocido a nivel nacional o internacional. 4. Se establecerá el tiempo necesario hasta la fecha de presentación. 	
Observaciones a considerar	
Considerar el contexto donde se desarrolla, se puede realizar mediante una reinterpretación por fotografía o pintura, se puede realizar tanto de forma presencial como virtual, se destinará tiempo extracurricular para su desarrollo.	
Evaluación	
“I.ECA.4.4.3. Transforma o recrea creaciones artísticas preexistentes (construcciones, danzas, canciones, etc.) utilizando técnicas de remezcla, añadiendo elementos del arte contemporáneo o combinando distintas formas de expresión (por ejemplo, danza y video; imágenes y expresión corporal, etc.). (S.3., I.4., J.2.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 – 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N° 1	Grado:	8vo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Reinterpretación artística	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.1.2. Representarse a través de un dibujo, una pintura o una escultura, inspirándose en los modelos ofrecidos en	Experiencia Se activará la experiencia previa mediante una presentación en diapositivas con imágenes de pinturas y esculturas de	<ul style="list-style-type: none"> - Los disponibles en el hogar. - Cámara fotográfica. 	“I.ECA.4.4.3. Transforma o recrea creaciones artísticas preexistentes (construcciones, danzas, canciones, etc.)	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica	

<p>obras de artistas locales e internacionales, del presente y del pasado” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>distintas vanguardias artísticas.</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Cómo te imaginas a tu ciudad en 100 años, tal vez existan autos voladores, puedes crear obras inspirado en eso? ¿Recuerdas el estilo de Picasso y su forma de dibujar rostros y cuerpos?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Aplicación del juego N°8</p> <p>Aplicación</p> <p>Recreamos el cubismo de Picasso al pintar un autorretrato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colores, marcadores o temperas. - Pinceles - Formatos A4 	<p>utilizando técnicas de remezcla, añadiendo elementos del arte contemporáneo o combinando distintas formas de expresión (por ejemplo, danza y video; imágenes y expresión corporal, etc.). (S.3., I.4., J.2.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	--	--	---	--

Instrumento de Evaluación: Rubrica

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Crea reinterpretaciones de obras de artistas reconocidos utilizando la pintura y fotografía.

Categoría	Valorización			
	Muy Superior 2,50	Superior 2,00	Medio 1,50	Bajo 1,00
Descripción	En su creación utiliza una descripción muy completa y detallada.	En su creación utiliza una descripción bastante completa	Describe la creación de una forma detallada	No describe detalla ni completa su creación.
Análisis	Describe con precisión los principios utilizados para enfatizar la reinterpretación artística.	Describe con precisión algunos principios utilizados para enfatizar la reinterpretación artística.	Describe algunos principios utilizados para enfatizar la reinterpretación artística.	No se distingue los principios utilizados ni se llega a enfatizar los rasgos característicos.
Interpretación	Formula de forma simbólica, metafórica y con evidencia su reinterpretación.	Identifica la parte simbólica e intenta interpretarlo de forma metafórica.	Interpreta de forma emocional al expresar que siente al realizar la reinterpretación.	Presenta dificultades para interpretar la obra.
Evaluación	Realiza una autoevaluación	Utiliza algunos criterios para	Intenta autoevaluar su	Autoevalúa de acuerdo a

	de su creación, analiza su composición, creatividad, diseño y las ideas plasmadas.	la autoevaluación de su creación.	creación mediante algunos criterios.	sus gustos personales.
Suma categoría:				
Calificación:				

Juego N°9

Nombre del Juego: Detective de sonidos		
Destreza a trabajar: “ECA.4.1.13. Seleccionar materiales musicales, visuales o audiovisuales preexistentes y combinarlos con otros para crear un remix digital original” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).		
Objetivo: Producir solidos con utensilios cotidianos, identificar los sonidos y utilizarlos mediante medios tecnológicos en la elaboración de mezclas sonoras.		
Tiempo:	20 minutos / extracurricular	
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Cinco objetos cotidianos como cubiertos, hojas de papel, una pelota. • Computadora, una grabadora o software de grabación 	
N° de participantes:	Individual o en grupos	
Indicaciones		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reactivamos los conocimientos de los estudiantes mediante una lluvia de idea sobres las mesclas digitales, como los mixes y remixes de audio, la composición grafica digital de fotografías y el collage como una técnica manual. 2. El estudiante seleccionara cinco elementos de su entorno los mismos que puedan producir un sonido. 3. Se seleccionará dos participantes que interactúen el primero con el silencio necesario realizará los sonidos con la ayuda de los objetos (rebotará la pelota, doblará la hoja de papel, impactará una madera sobre otra, golpeará un recipiente plástico o las tapas de las ollas) puede utilizar un medio de amplificación para que se escuche de mejor manera el sonido. 4. El segundo con los ojos vendados intentara adivinar el objeto que lo produce. 		

<p>5. Se considerará el número de acierto y desaciertos al estilo trivia.</p> <p>6. La actividad puede finalizar con la creación de una composición de sonidos producidos por los diferentes objetos, grabarlos en formato de audio y combinarlos para crear un remix.</p>
<p>Observaciones a considerar</p>
<p>Considerar de buscar un lugar libre de ruido o solicitar a los estudiantes el silencio respectivo, dejar bien claro las reglas de la actividad y motivar la participación de todos los estudiantes.</p>
<p>Evaluación</p>
<p>“I.ECA.4.6.3. Elabora producciones audiovisuales y/o multimedia, originales o derivadas de la remezcla o reelaboración de contenidos existentes, reconociendo la aportación de los creadores originales y la riqueza de las nuevas versiones. (S.3., I.4., J.3.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 - 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N° 1	Grado:	10mo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Reinterpretación artística	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
ECA.4.1.13. Seleccionar materiales musicales, visuales o audiovisuales preexistentes y combinarlos con otros para	Experiencia Reactivamos los conocimientos de los estudiantes mediante una lluvia de idea sobres las mezclas digitales, como	<ul style="list-style-type: none"> - Cinco objetos cotidianos como cubiertos, hojas de papel, una pelota. - Computadora, una grabadora o 	“I.ECA.4.6.3. Elabora producciones audiovisuales y/o multimedia, originales o derivadas de la remezcla o reelaboración de	Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo	

<p>crear un remix digital original.</p>	<p>los mixes y remixes de audio, la composición grafica digital de fotografías y el collage como una técnica manual.</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Has escuchado música electrónica, conoces su historia?</p> <p>¿Recuerdas la técnica del collage consideras que se puede realizar también de forma digital?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Aplicación del juego N°9</p> <p>Aplicación</p> <p>Recreamos el cubismo de Picasso al pintar un autorretrato.</p>	<p>software de grabación</p>	<p>contenidos existentes, reconociendo la aportación de los creadores originales y la riqueza de las nuevas versiones. (S.3., I.4., J.3.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	--	------------------------------	---	--

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

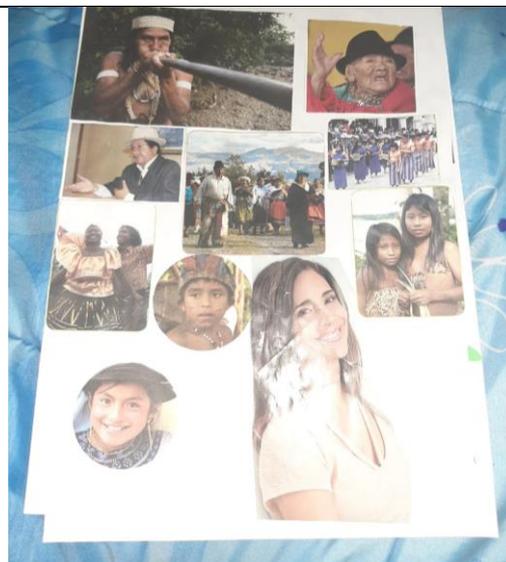
Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Producir sonidos con medios manuales o tecnológicos que puedan ser utilizados para la creación artísticas de mixes, remixes de audio o imagen.

N°	Criterio de evaluación	Valorización	
		SI	NO
1	Distingue los sonidos de ruidos, determina si son graves o agudos.		
2	Utiliza materiales diversos en la producción de sonidos claros y en lo posible fuertes.		
3	Participa activamente en el desarrollo del juego.		
4	Trabaja de forma colaborativa con sus pares, dentro del respeto y compañerismo.		
5	Aplica los sonidos obtenidos en la creación de una composición o mezcla artística utilizando grabaciones o aplicaciones para este fin.		
Valorización de los criterios		Valorización numérica	
Cinco criterios demostrados		10,00	
Cuatro criterios demostrados		9,00	
Tres criterios demostrados		8,00	
Dos criterios demostrados		7,00	
Un criterio demostrado		6,00	

Juego N°10

Nombre del Juego: Puzzle Cultural	
Destreza a trabajar: “ECA.4.3.15. Indagar sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales, su incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).	
Objetivo: Identificar los rasgos característicos de los pueblos y nacionalidades del país mediante un puzzle – trivia que profundicen los conocimientos del estudiante.	
Tiempo:	20 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • 20 fichas impresas o realizadas de forma escrita 4 por cada cultura ancestral. Debe contener características propias de cada cultura. • Un papelote dividido en 4 partes en los cuales se colocará en la parte superior el nombre de cada cultura ancestral. • Un recipiente
N° de participantes:	De 1 a 20
Indicaciones	
1. Se reactivará el conocimiento de la interculturalidad, mediante preguntas sobre los pueblos y nacionalidades del país.	



<ol style="list-style-type: none"> 2. El docente previamente elaborara unas tarjetas, las cuales tendrán escritas un rasgo característico de un pueblos o nacionalidad indígena. 3. Se coloca las fichas en un recipiente y lo mezcla. 4. Cada estudiante va sacando una ficha y lo colocara según corresponda en el espacio asignado para el pueblo o cultura. (puede ser un papelote dividido en espacios para el numero de culturas). 5. El número de fichas se dividirá para el número de participantes. 6. Luego de colocar la última ficha, el docente evaluara y de ser necesario corregirá si existiera alguna equivocación.
Observaciones a considerar
Lo podemos aplicar dependiendo el contexto, puede ser de manera presencial en el aula o también a través de una clase virtual adaptando el juego a esta modalidad.
Evaluación
<p>“I.ECA.4.2.4. Reconoce y describe algunas características diferenciadoras en manifestaciones artísticas y culturales. (I.1., S.2.)” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rubrica</p>

Docente: Ing. Alex Zapata Vargas		Escuela de Educación Básica “ALFONSINA STORNI” UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com			Año lectivo: 2020 - 2021
		Área:	Educación Cultural y Artística.	Jornada:	Matutina
Bloque Curricular: N°1	Grado:	10mo Año	Planificación:	Micro curricular	
Tema: Reinterpretación artística	Periodos:	2 periodos	Duración:	40 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:	“OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
“ECA.4.3.15. Indagar sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales, su incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la	Experiencia Se reactivará el conocimiento de la interculturalidad, mediante preguntas sobre los	- 20 fichas impresas o realizadas de forma escrita 4 por cada cultura ancestral. Debe contener	“CA.4.3.15. Indagar sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales, su incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la	Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo	

<p>actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	<p>pueblos y nacionalidades del país.</p> <p>Reflexión</p> <p>¿Recuerdas cuantas nacionalidades y pueblos indígenas habitan en el país?</p> <p>¿Crees que en pleno siglo XXI aun existan seres humanos aislados de todo contacto con el mundo contemporáneo?</p> <p>Conceptualización</p> <p>Aplicación del juego N°10</p> <p>Aplicación</p> <p>Realizamos una exposición recurriendo a diapositivas o papelotes sobre una etnia indígena de la región amazónica,</p>	<p>características propias de cada cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un papelote dividido en 4 partes en los cuales se colocará en la parte superior el nombre de cada cultura ancestral. - Un recipiente 	<p>actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).</p>	
---	--	---	---	--

	considerando su cosmovisión, vestimenta y expresiones artísticas (danza, música, artesanía).			
--	--	--	--	--

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Nombre del estudiante:

Año de EGB.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Aprendizaje Deseado: Reconoce las características de los distintos pueblos y nacionalidades del Ecuador, los pone en práctica mediante el juego de puzzle.

N°	Criterio de evaluación	Valorización	
		SI	NO
1	Participa de forma activa en el desarrollo del juego.		
2	Conoce las nacionalidades y pueblos por su nombre y ubicación geográfica		
3	Reconoce la diferencia entre un pueblo y una nacionalidad indígena.		
4	Identifica las características representativas de los pueblos y nacionalidades.		
5	Mostro respeto y orden durante el juego		
Valorización de los criterios		Valorización numérica	
Cinco criterios demostrados		10,00	
Cuatro criterios demostrados		9,00	
Tres criterios demostrados		8,00	
Dos criterios demostrados		7,00	
Un criterio demostrado		6,00	

2.4.3. Premisas para su implementación. -

Los juegos propuestos como parte de la guía son aplicables en los tres años de EGB que forman parte del subnivel de educación superior, al ser juegos enmarcados en las destrezas establecidas en el currículo nacional para del área de Educación Básica superior, a su vez es innovador al rescatar el uso de juegos en la enseñanza dirigida a adolescentes, esta guía propone la utilización de materiales de fácil elaboración por lo que sería factible la implementación de la guía en el Institución Educativa.

Esta guía estará a la disposición de los docentes en formato digital e impreso, el mismo que se encontraran en la biblioteca de la institución y también se compartirá por medios digitales para su acceso y consulta cuando se considere necesario.

Se cuenta con el apoyo y autorización de la Lcda. Silvia Rodríguez (Anexo 4), directora de la Escuela Alfonsina Storni, quien luego de recibir la solicitud escrita, autorizo para que se realice la investigación con los docentes, padres de familia y estudiantes del subnivel de Educación Básica.

Los resultados se evaluaron en el tiempo inmediata a aplicar de forma de parcial la guía mediante la ficha de observación elaborada para este fin.

Tabla 4. Cronograma de actividades.

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Socialización	Socializar la guía de juegos didácticos para la enseñanza de la Educación Cultural y artística en	Reunión con las autoridades y docentes de la institución.	Reunión mediante la plataforma MS Teams, computador a o celular.	Investigador. Autoridad de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”	03 de mayo de 2021

	educación Básica superior.				
Planificación	Seleccionar los juegos a ser aplicados durante la etapa de aplicación.	Cronograma de entrevistas. Elección de temáticas. Investigación de la bibliografía. Búsqueda de actividades didácticas. Fijación de fechas. Establecimiento de horarios. Selección de actividades.	Plataforma virtual Teams, computadora o celular.	Investigador.	06 de mayo de 2021
Ejecución	Aplicar los juegos didácticos establecidos en la guía.	Juegos 1 al 10	Materiales como: hojas, lápiz, colores, pintura, pinceles, cubetas de huevos etc.	Investigador.	10 de mayo de 2021

Evaluación	Evaluar la eficacia del impacto de la guía en el proceso de enseñanza de la Educación cultural y artística.	Seleccionar los Instrumentos de evaluación. Fijar los parámetros de evaluar Creación del instrumento. Establecer objetivos de la evaluación.	Fichas de observación .	Investigador	07 de junio de 2021.
------------	---	---	-------------------------	--------------	----------------------

Elaborado por: Alex Zapata.

2.5 Conclusiones Capítulo II.-

- En este capítulo se desarrolló “La Guía de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en Básica Superior” la misma que responde al interés tanto de docentes y de la institución para poder contar con un instrumento que permita articular el uso de los juegos en el aprendizaje de la Educación Artística, esta guía está dirigida principalmente a los docentes quienes demuestran interés en realizar actividades lúdicas durante sus clases.
- Se considero como base para la elaboración de la guía, la creación y adaptación de juegos que contengan las destrezas a trabajar en el subnivel de Educación Básica superior, estas actividades planteadas se realizan principalmente para alcanzar el logro de las destrezas con criterio de desempeño básicos Imprescindibles.
- Cada juego es acompañado de su planificación en base al ERCA, como principio de sustento, se tomó en consideración la adaptación de los mismos a

diversos contextos que pueden presentarse en las instituciones Educativas, pudiendo ser aplicados de forma presencial y con unos ligeros cambios también de forma virtual.

- La Guía Didáctica de Juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior es un instrumento de ayuda al docente para preparar, impartir, concluir su clase de una forma novedosa, original, ayudando a los estudiantes a crear lasos entre pares, afianzar la confianza docente-estudiante, pero principalmente ayuda a obtener resultados satisfactorios al momento de evaluar conocimientos un 70% de la clase alcanza excelentes resultados y por consecuente con este porcentaje a favor podemos decir que la guía dentro de la institución educativa un éxito.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA

PROPUESTA

3.1 Evaluación de expertos.

La presente propuesta conto con la validación de docentes de Educación Básica con una amplia trayectoria de trabajo en beneficio de la niñez y juventud de país, con formación de cuarto nivel y experiencia en el área solicitada.

El primer experto Marlon Eloy Muñoz Cartagenova, Magister en Planeamiento de Instituciones de Educación Superior, Diplomado en Evaluación y Acreditación Universitaria, posee 30 años de experiencia en el campo artístico, bailarín en distintas agrupaciones folclóricas, profesor de teatro y danza, profesor de arte, director del grupo de teatro de Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi, director del Ballet de Proyección Folclórica “Mahsca Danza”, coreógrafo con 62 danzas coreografías a su haber, promotor de cultura artística rural, representante del Ecuador en eventos internacionales de danza, ex docente de la “Universidad Técnica de Cotopaxi”.

El segundo especialista Edgar Wilfrido Herrera Galarraga, con una Especialización Superior en Gerencia Educativa, Magister en Gerencia Educativa, ex Vicerrector de la Unidad Educativa “Vicente León”, ex Asesor Educativo de la Zonal 3 de Educación, ex director provincial de Educación, con 20 años de trayectoria en la docencia de Educación Básica y Bachillerato, ha ocupado importantes cargos a nivel provincial.

La tercera especialista Erika Lorena Ñacata Reatiqui, Magister en Ciencias de la Educación Mención en Gestión Educativa y Desarrollo Social, Magister en Docencia Universitaria y Administración Educativa, Licenciada en Ciencias de la Educación, cuenta con 9 años de experiencia como docente, fue miembro principal y secretaria ejecutiva de la Junta Cantonal de Derechos de Protección de la Niñez y Adolescencia del cantón La Mana.

Para la validación se contactó con cada especialista mediante una carta de invitación y posteriormente luego de haber aceptado se envió la propuesta, conjuntamente con la guía de validación (Anexo 5), en la cual se obtuvo los siguientes criterios:

Tabla 5. Resultado Validación de Especialistas

Aspectos	Especialistas o Usuarios			Moda	Media
	1	2	3		
	Años de experiencia				
	30	20	9		
	Titulo				
	PhD - Mg	Mg	Mg		
	Evaluación de los especialistas				
I	5,00	5,00	4,00	5,00	4,66
II	5,00	5,00	4,00	5,00	4,66
III	5,00	5,00	4,00	5,00	4,66
IV	5,00	5,00	4,00	5,00	4,66
V	5,00	4,00	4,00	4,00	4,33
Moda	5,00	5,00	4,00	Moda integral	Media Integral
Media	5,00	4,80	4,00	5,00	4,59

Elaborado por: Zapata A

La validación de primer especialista contiene una moda de 5,00 puntos que equivale a excelente y una media de 5,00 puntos equivalente también a excelente, según la escala de Rensis Likert, por lo que se interpreta su apreciación de la investigación como pertinente.

La validación de segundo especialista está conformada por las siguientes apreciaciones; moda 5,00 puntos equivalente a excelente, media 4,80 equivalente a muy buena cercana a excelente, esto nos lleva a una interpretación de que se encuentra acertada en su propósito investigativo.

La validación del tercer especialista fue asignada de la siguiente manera: moda 4,00 y media 4,00 por lo que significa que aprecia la investigación como muy buena, siendo esta adecuada. Con esta validación se concluye que la propuesta es pertinente, cumple su propósito y es adecuada.

De esta manera para “Guía de juegos didácticos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior” en el primer indicador referente a la fundamentación obtiene de moda 5,00 y media 4,66, interpretando que es excelente y muy buena respectivamente en su fundamentación.

El segundo indicador Estructuración Interna de la propuesta es calificada según el criterio de los especialistas con una moda de 5,00 y media de 4,66, siendo considerada otra vez como excelente y muy buena, ratificando su idoneidad al fin investigativo.

El indicador Importancia de la propuesta obtuvo los criterios de 5,00 puntos en la moda y 4,66 puntos en la media, nuevamente siendo considerada como excelente y muy buena ratificando la importancia que tiene la investigación realizada.

El cuarto indicador Aplicación de la propuesta le fue asignado 5 puntos en la moda y 4,66 puntos en la media, siendo valorada como excelente y muy buena respectivamente, esto consolida la consideración realizada en la aplicación de la propuesta es acertada.

El quinto indicador Valorización Integral de la propuesta alcanza la puntuación de 4 en la moda y 4,33 en la media, siendo apreciada la investigación en este indicador con doblemente muy buena según el criterio emitido por los expertos.

En la moda y media integral la investigación obtiene los siguientes resultados: la moda integral alcanza los 5,00 puntos de calificación equivalente a excelente y la media integral 4,59 puntos equivalente a muy buena, lo que se interpreta como valida la aplicación de la “Guía de juegos para la enseñanza de la Educación Artística en el subnivel de Educación Básica Superior”

3.2 Validación por parte de los usuarios

Para la validación de usuario se contó con la participación de tres profesionales de Educación Básica todos con títulos de cuarto nivel en Educación Básica que trabajaron o trabajan en el área de Educación cultural y artística.

La Primera usuaria Natalia Elizabeth Chiliquinga Canchignia, Magister en Gerencia y Mediación en Centros Educativos Infantiles, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, ex docente de la Universidad Técnica de Ambato, docente de Educación Inicial y primer año, con 12 años de experiencia docente y realización de actividades artísticas como clown y mimo, docente de la Escuela de educación Básica “Alfonsina Storni”

Segunda usuaria, Silvia de las Mercedes Rodríguez Rivera, Licenciada en Ciencias de la educación mención Educación Física, con 12 años de experiencia en docencia en educación Básica, docente de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”.

Como tercer usuaria Jaqueline del Rocio Fernandez Naranjo, Licenciada en ciencias de la Educación Profesora de Educación Parvularia e Inicial, cuenta con 27 años de experiencia, docente de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni.”

Para la validación se contactó con cada usuario tomando en cuenta su experiencia docente y trayectoria, mediante una carta de invitación, posterior a su aceptación se socializo el instructivo de usuario (Anexo 6) y la guía didáctica de juegos para la

enseñanza de Educación Cultural y artística en Educación Básica Superior, la misma que obtuvo la siguiente calificación para cada aspecto:

Tabla 6. Resultado Validación de usuarios.

Aspectos	Especialistas o Usuarios			Media	Moda
	1	2	3		
	Años de experiencia				
	12	11	13		
	Titulo				
	Mg.	Mg.	Mg.		
	Evaluación de los especialistas				
I	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
II	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
III	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
IV	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
V	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
Moda	5,00	5,00	5,00	Moda integral	Media Integral
Media	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

Elaborado por: Zapata A

El primer usuario bajo su criterio asigna las siguientes calificaciones para la Guía Didáctica de Juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior. 5,00 en la moda y 5,00 en la media equivalente a excelente.

El segundo usuario luego de la revisión de la propuesta otorga una calificación en la moda de 5,00 y en la media de 5,00, siendo según la escala interpretada cualitativamente como excelente, considerando viable la aplicación de la propuesta.

El tercer usuario asigna una puntuación correspondiente de 5,00 para la moda y 5,00 para la media siendo nuevamente considera como excelente lo que considera como valido y pertinente el uso de la guía en el ejercicio docente durante la enseñanza de la educación cultural y artística.

En cuanto a los indicadores la “Guía de juegos para la enseñanza de la Educación Artística en el subnivel de Educación Básica Superior” obtiene en todos ellos el puntaje de 5,00 en la moda y 5,00 en la media, lo cual es interpretado como excelente y de igual manera en la Moda y Media Integral alcance la puntuación de 5,00 en cada una.

Este resultado permite concluir que los usuarios consideran a la guía como un recurso de utilidad para la enseñanza en el sub nivel de Educación Básica Superior de la Educación Cultural y Artística

3.3 Evaluación de Impacto o resultados

Esta evaluación se determinó mediante el análisis de los resultados obtenidos tanto de la evaluación por parte de los expertos como también de los usuarios, de esta manera los expertos según su criterio asignan a la guía una valoración a la moda integral de 5 puntos que se interpreta de forma cualitativa como Excelente; y una media integral de 4,59 puntos que se interpreta como Muy Bueno. Los usuarios consideran que la guía tiene una influencia positiva, que puede producir un impacto tanto, local, como regional y nacional, esto considerando que la propuesta fue desarrollada según el contexto de la institución, pero la facilidad de adaptación de los juegos lleva a considerarla también dentro de un alcance mayor.

Los resultados obtenidos luego de la aplicación demuestran que tiene un impacto positivo en los estudiantes del 73,33% en el trabajo colaborativo que contribuye a la relación interpersonal con sus pares en el aula.

3.4 Resultado de la Propuesta

La guía de juegos se aplicó durante el segundo y tercer parcial (Anexo 7), del segundo quimestre durante el año lectivo 2020 – 2021 en la Escuela de Educación Básica Alfonsina Storni, la guía está estructura con juegos para los tres años que forman el subnivel superior de educación básica siendo distribuidos de la siguiente manera: juegos 1,1 B, 2 y 7 para su utilización en octavo año, los juegos 3, 4, 5 en noveno año y los juegos 6, 8 y 9 en décimo año. Se consideró debido a múltiples factores entre ellos las producidas por el Covid-19 como es la modalidad virtual de clases la aplicación únicamente de los juegos destinados para noveno año.

Antes de la aplicación de la guía se realizó una ficha de observación con la participación de 15 estudiantes de noveno año de EGB, que buscaba analizar los componentes cognitivo, procedimental y actitudinal, La misma que se volvió a evaluar luego de la aplicación de los juegos, para realizar una comparativa mediante el siguiente cuadro:

Tabla 7: Cuadro comparativo de la aplicación.

Aspecto a observar	Antes de la aplicación			Después de la aplicación		
	S	A	N	S	A	N
Se siente motivado al iniciar la clase de Educación Cultural y Artística	13,33%	60,00%	26,66%	66,66%	26,66%	6,66%
Expresa libremente sus emociones y sentimientos al momento de trabajar en Educación Cultural y artística.	0,00%	53,33%	46,66%	53,33%	26,66%	20,00%
Demuestra interés en realizar actividades que requieran la expresión corporal.	0,00%	53,33%	46,66%	66,66%	20,00%	13,33%
Está comprometido con la realización de	0,00%	53,33%	46,66%	73,33%	13,33%	13,33%

las actividades que se realizan en grupo.						
Demuestra satisfacción cuando ha realizado actividades relacionadas a la danza y el teatro.	6,66%	40,00%	53,33%	73,33%	20,00%	6,66%

Elaborado por Zapara A.

Mediante la utilización del juego como estrategia se logró que la motivación del estudiante pase del 13,33 al 66,66 por ciento, que exprese libremente sus emociones del 0,00% al 53%, demuestre interés por las actividades corporales (danza, mímica entre otras) del 0,00% al 66,66%, se encuentre comprometido con el trabajo grupal incentivando el trabajo colaborativo del 0,00% al 73,33% y la satisfacción lograda luego del trabajo se logró pasar del 6,66% al 73,00%, siendo aceptable los resultados obtenidos, teniendo en cuenta que se aplicó de forma parcial a un solo grado de Educación Básica Superior y se aplicó solamente el 30% de los juegos propuestos en la guía.

3.5 Conclusiones Capítulo III

La evaluación realizada por los especialistas apporto suficientes criterios para considerar un producto aplicable a la guía, la misma que bajo sus recomendaciones puede ser aplicada a nivel nacional, de igual manera manifiestan que la guía no debería quedar solamente como un recurso teórico y más bien se debería ser aplicada.

La guía si bien está dirigida para el subnivel de Educación Básica Superior, los juegos propuestos pueden ser adaptados al contenido que se quiera impartir en los demás subniveles, variando la dificultad y el tiempo de realización, los materiales detallados están pensados para que sean de fácil acceso.

Los resultados obtenidos en la aplicación parcial, la misma que se justifica debido al contexto que se vivió durante su aplicación Covid-19, demuestran una vez más que los juegos si contribuyen en la enseñanza de Educación Artística en el subnivel de Educación Básica Superior, de manera cognitiva, procedimental y actitudinal.

CONCLUSIONES GENERALES

La revisión de fundamentos teóricos sobre la Educación Cultural, cognición, didáctica, juego entre otros, permitió la construcción de la base epistemológica para el sustento de la investigación, entre métodos, estrategias para la enseñanza de la Educación Cultural.

Se estableció como problema el desinterés de las artes a nivel de política de estado, el desconocimiento de los padres de familia sobre el aporte de las artes, la desmotivación presente en los estudiantes, el desconocimiento y falta de utilización de estrategias por parte de los docentes, se propone como una posible solución la guía de juegos de juegos con base en el contexto de los estudiantes que asisten a la Institución donde se realizó la investigación.

La guía es el esfuerzo de rescatar al juego como una estrategia didáctica relegada en Educación Básica Superior, tal vez por la marcada transición no solo de los subniveles de educación, sino también los cambios biológicos, emocionales incluso las apreciaciones sociales que sufren y adquieren los estudiantes.

La guía cuenta con una valiosa evaluación de especialistas y usuarios quienes con sus años de experiencia en el campo educativo y artístico consideran valida la propuesta para su aplicación, una vez aplicada de manera parcial, los resultados confirman el impacto positivo en el proceso de enseñanza de Educación Cultural y Artística.

RECOMENDACIONES

Gracias al resultado obtenido sería recomendable que la guía no quede únicamente como un trabajo de investigación realizado para una titulación, si no, más bien sea aplicada de acuerdo al valor que posee, sea adaptada a los distintos contextos de otras instituciones e incluso mejorada para que sea una autentica herramienta en beneficio de docentes y estudiantes.

Tómese a esta guía como un producto híbrido entre actividades presenciales que se realizan en el aula, que puede contribuir a cualquiera momento de la clase y que sin mayor esfuerzo puede ser también adaptada para su uso en clases a distancia (clases virtuales).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altamirano, e. R. (2013). Cultura artística. *Revista ciencia unemi*, 35-43.
- Arjones fernandez, m. A. (11 de 07 de 2016). *Biblioteca universitaria* . Obtenido de universidad de Málaga: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/11801>
- Asensio, d. (25 de diciembre de 2019). *Cognifit*. Obtenido de cognifit: <https://www.cognifit.com/es/cognicion>
- Auca Projectes educatius. (29 de mayo de 2017). *Auca*. Obtenido de <https://www.auca.es/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-escuela/>
- Bernaschina c, d. (2019). *Las tic y artes mediales: la nueva era digital en la escuela inclusiva*. Quito: universidad politécnica salesiana.
- Berrantes, p. (22 de mayo de 2017). *Repositorio de la universidad nacional de educación enrique guzmán y valle*. Obtenido de universidad nacional de educación enrique guzmán y valle: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/1429/tm%20ce-cn%203153%20b1%20-%20barrantes%20montes.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Blanco, m. C. (2010). *El ser humano como ser social y cultural*.
- Bretón, j. C. (14 de octubre de 2017). *Manifiesto del arte lúdico*. Obtenido de manifiesto del arte lúdico: <http://julio.carrascobreton.com/wp-content/uploads/2017/10/manifiestoludico.pdf>
- Carvajal, d. (2012). *“incidencia de juegos y canciones tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños/as de 4-5 años”*. Quito: universidad politecnica salesiana sede quito.
- Castro, f. S. (01 de enero de 2016). *Www.fondodeculturaeconomica.com*. Obtenido de www.fondodeculturaeconomica.com: <https://www.fondodeculturaeconomica.com/dife/definicion.aspx?l=e&id=4>

- Ceiap. (01 de febrero de 2018). *El juego como estrategia de aprendizaje en casa*. Obtenido de <https://ceiap.uazuay.edu.ec/blog/detalle/8642>: <https://ceiap.uazuay.edu.ec/blog/detalle/8642>
- Chávez, I. G. (08 de octubre de 2019). *Slideshare lenguaje artistico*. Obtenido de universidad de guadalajara: <https://www.slideshare.net/juanalbertopadillazamora/el-lenguaje-artistico-m-2-act4>
- Chusig v, m. (2018). *“sistemas tecnológicos de la información y la comunicación en el proceso de*. Quito: universidad central del ecuador.
- Cogo, d. (2009). Los estudios de recepción en américa latina: perspectivas teórico-metodológicas. *Portal de la comunicación.*, 25-50.
- Cotera, j. (2003). La imaginación y el arte en la infancia. En j. Cotera, *ensayo psicológico, lev s. Vigotsky*. (págs. 25-28). España: akal. .
- Echeverri, j. (2009). *La dimensión lúdica del maestro en formación*. Lima.
- Eisner, e. (2004). *La escuela que necesitamos*. España: amorrrortu.
- Figuroa, j. (mayo de 2015). *Repositorio de universidad de santo tomás*. Obtenido de repositorio de universidad de santo tomás: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3104/figueroajames2015.pdf?sequence=1&isallowed=y#:~:text=la%20pr%3%a1ctica%20de%20actividades%20art%3%adsticas,en%20los%20ni%3%b1os%20y%20ni%3%b1as>.
- Fuenmayor, g., & yeriling, v. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de artes y humanidades unica*, 15.
- Fulvio, e. (2014). *Reflexiones sobre la educación inicial y el arte*. España.

- Gamarra, I. A. (13 de Septiembre de 2015). *COMUNICACIÓN EN SANTILLANA I+D+I*. Obtenido de COMUNICACIÓN EN SANTILLANA I+D+I: <https://www.santillanalab.com/expertos-isabel-andrade/>
- IPF. (06 de enero de 2019). *www.ifp.es*. Obtenido de www.ifp.es: <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil#:~:text=El%20juego%20tiene%20un%20papel,ameno%20y%20facilita%20el%20aprendizaje.&text=la%20educaci%C3%B3n%20infantil-,El%20juego%20tiene%20un%20papel%20fundamental,desarrollo%20inte>
- Jiménez, E. (2011). La importancia del juego. . *Revista digital I+E Investigación y Educación*, 2-8.
- Jimeno A. (08 de 11 de 2010). *La importancia de la cultura*. Obtenido de Diario El País: <http://lacomunidad.elpais.com/ajimenoduce/2010/8/11/>
- Larrea, F. (Julio de 2011). *UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA* . Obtenido de UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1857/1/El%20arte%20y%20el%20juego%20como%20estrategia%20para%20potenciar%20la%20imaginaci%C3%B3n%20y%20la%20creatividad.%20Propuesta%20de%20gu%C3%ADa%20metodol%C3%B3gica%20para%20madres%20comunitarias.pdf>
- Londoño, C. A. (14 de Febrero de 2017). *Universidad de Antioquia - Facultad de Artes* . Obtenido de Universidad de Antioquia - Facultad de Artes : <http://huitoto.udea.edu.co/colecciondegrabado/galeria/analisis/ludico.pdf#:~:text=LA%20L%C3%9ADICA%20EN%20EL%20ARTE,-Desde%20peque%C3%B1os%20aprendemos&text=Desde%20una%20temprana%20edad%20el,pierde%3B%20puede%20y%20no%20puede.>
- Macías, G. (25 de 10 de 2012). *Importancia de la difusión cultural en la Universidad*. Obtenido de Importancia de la difusión cultural en la Universidad: <http://www.oem.com.mx/elheraldodetabasco/notas/n2763607.htm>

- Ministerio de Educación. (10 de SEPTIEMBRE de 2020). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Curriculo de Educación Cultural y Artística*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/GUIA-ECA.pdf>
- Parra, A. R. (20 de 10 de 2018). *Blogger*. Obtenido de Cultura Artística: <http://ej-cali.blogspot.com/>
- Puente, M. (03 de Octubre de 2017). *Repositorio Universidad de Cantabria*. Obtenido de Repositorio Universidad de Cantabria: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/13204/PuenteVerdeMarina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, M. R. (30 de enero de 2017). *www.magisterio.com.co*. Obtenido de [www.magisterio.com.co: https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje](https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje)
- Rincon, L. O. (25 de Junio de 2017). *Fundación Universitaria los Libertadores*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1335/rinconlucy2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rousseau., J. J. (1762). *Emilio o de la Educación* . España.
- Sánchez, G. (10 de Mayo de 2018). *Importancia de la Educación artística*. Obtenido de El templo del dibujo: <https://www.eltemplodeldibujo.com/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-escuela/>
- Tadeo, M. (1967). *Mi lindo Carpuela* [Grabado por M. Tadeo]. Ibarra, Imbabura, Ecuador.
- Taipe, J. (2015). *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas* . Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 111-112.
- Tejera, a., & jiménez, j. Y. (18 de 10 de 2008). *Las manifestaciones artísticas prehispanicas y su huella..* Obtenido de gobierno de canarias: <http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/pdf/hcartecantomo1.pdf>
- Torres, a. (2017). *Psicología y mente.* Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/cognicion-definicion-procesos>
- Torres, k. C. (2017). "el juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial". Cuenca: universidad de cuenca.
- UNESCO. (31 de enero de 2021). *es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes.* Obtenido de [es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes:](https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes) <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego . En UNICEF, *Aprendizaje a través del juego* (págs. 6-8). New York.
- Universidad Surcolombiana - USCO. (1997). *Aproximación a los conceptos de ludica y ludopatía.* Bogota.
- Wilson Faicán, J. P. (16 de MARZO de 2020). *Definición del Arte.* Obtenido de garabato / tic y educación: <https://garabatopublico.com/2020/03/16/definicion-del-arte/>

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista dirigida a la máxima autoridad institucional, Lcda. Silvia Rodríguez.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI ENTREVISTA A: AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALFONSINA STORNI”

OBJETIVO: Conocer a través del criterio de las autoridades, sobre la importancia que tiene el juego para desarrollar la creatividad en los niños.

Indicaciones: Distinguidas autoridades de la EGB “Alfonsina Storni” sírvanse en contestar las siguientes preguntas con la sinceridad posible.

1.- ¿Conoce usted juegos que se puedan aplicar en la enseñanza de Educación Cultural y Artística?

Si, la rayuela antes se conocía el parame la mano como una forma de entretenimiento y aprendizaje a la vez.

2.- ¿Cuál sería el papel de la Institución para fortalecer el aprendizaje de la Educación Cultural y artística?

Fomentar en el estudiante que se adentre más en la materia, que aprenda más porque de forma lúdica también aprenden los estudiantes, es la manera más fácil de entender y captar nuevas experiencias.

3.- ¿Cree usted que el juego puede contribuir a desarrollar el trabajo colaborativo en los niños/as?

Si, porque abre más la mente, desarrollan más su habilidades y conocimientos.

4.- ¿Cree usted que se pueda utilizar el juego en el proceso de enseñanza a estudiantes de Educación Básica superior?

Si, les da más oportunidades para que puedan desarrollar sus cualidades y habilidades.

5.- ¿Se orienta a los docentes realizar actividades innovadoras a fin de motivar a los estudiantes de Educación Básica Superior?

Si, se les orienta y se les da a conocer nuevas técnicas que pueden utilizar.

6.- ¿Cree usted que es necesario que se implemente estrategias lúdicas en el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje de Educación Cultural y artística?

Si, para que puedan por este medio desarrollar mejor sus habilidades los estuantes y los docentes puedan llegar más a los estudiantes con sus conocimientos.

7.- ¿Usted impulsaría a que los docentes del área de educación Artística utilicen en Básica Superior como estrategia el juego?

Si, para que les llame más la atención y no sean sus horas de clases monótonas y aburridas, sino más llamativas.

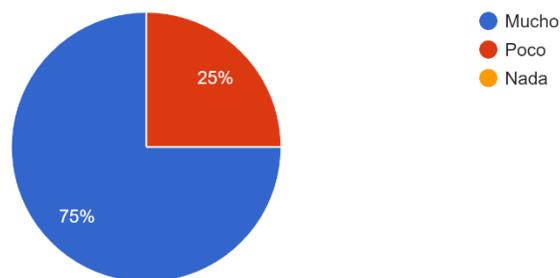
Anexo 2. Encuesta realizada a los docentes del subnivel de Educación Básica Superior.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

ENCUESTA A: DOCENTES DE LA EGB “ALFONSINA STORNI”

OBJETIVO: Detectar el grado de conocimiento e interés de los docentes sobre la utilización de los juegos como estrategia didáctica en Educación Básica Superior.

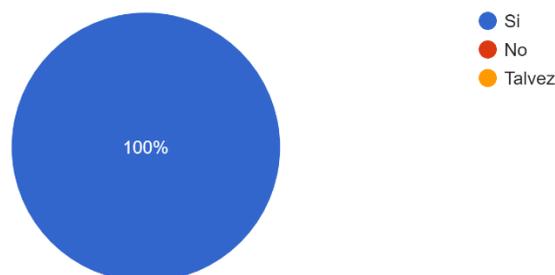
1. ¿En qué porcentaje utiliza usted el juego en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística en los años de Educación Básica Superior?



Análisis e interpretación

Según las respuestas emitidas por los docentes del subnivel de Educación básica superior, para la primera pregunta el 75% afirma que utiliza “mucho” el juego en sus horas de clase, frente al 25% que responde poco y el 0% que obtuvo la opción nada.

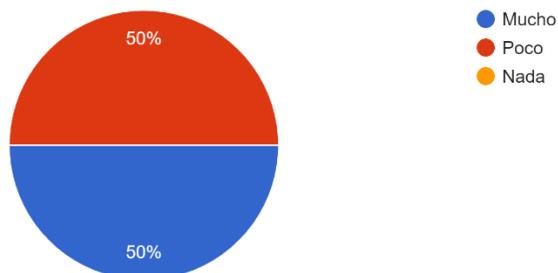
2. ¿Considera que el juego puede ser una estrategia motivadora en Educación Cultural y Artística en el subnivel de educación Básica Superior?



Análisis e interpretación

Los docentes del subnivel de Educación básica superior, para la segunda a pregunta afirman en su totalidad 100% que consideran como una estrategia motivadora el uso del juego en la enseñanza de educación Cultural y Artística.

3. ¿Qué tiempo de su clase destina a realizar actividades lúdicas en el aula?



Análisis e interpretación

El 50% de los docentes del subnivel de Educación básica superior afirman que utilizan “mucho” del tiempo de clase en realizar actividades lúdicas, mientras que el restante 50% responde que utilizan poco tiempo.

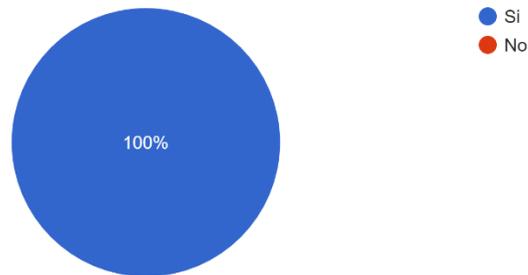
4. ¿Usted cree que el juego es importante para desarrollar habilidades y destrezas en clase?



Análisis e interpretación

El 100% de docentes consideran que el juego contribuye a desarrollar habilidades y destrezas en clase.

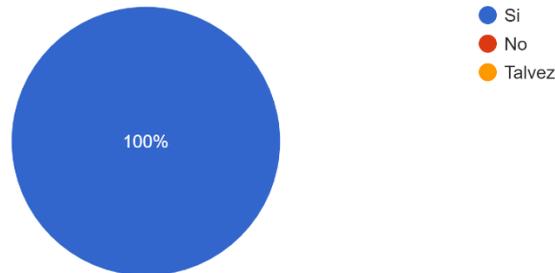
5. ¿Cree usted que juego es un medio para fomentar las expresiones artísticas en el desarrollo del trabajo colaborativo y la creatividad?



Análisis e interpretación

Los docentes del subnivel de Educación básica superior, para la quinta pregunta afirman en su totalidad 100% que consideran como un medio para fomentar las expresiones artísticas en el desarrollo del trabajo colaborativo y la creatividad.

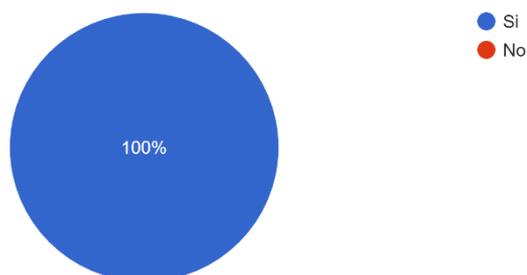
6. ¿Considera que la Educación Cultural contribuye al auto descubrimiento de la identidad e individualidad de forma positiva en el estudiante?



Análisis e interpretación

La totalidad de los docentes del subnivel de Educación básica superior consideran que en la Educación Cultural y Artística contribuye al autodescubrimiento de la identidad de forma positiva en el estudiante.

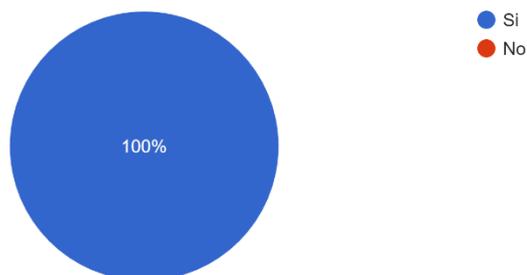
7. ¿Usted cree que una guía de juegos contribuiría en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística?



Análisis e interpretación

El 100% de docentes del subnivel de Educación básica superior creen que una guía de juegos contribuiría en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

8. ¿Estaría dispuesto a implementar más actividades como los juegos en sus clases?



Análisis e interpretación

En su totalidad los docentes del subnivel de Educación básica superior afirman estar dispuestos a implementar el juego en sus clases.

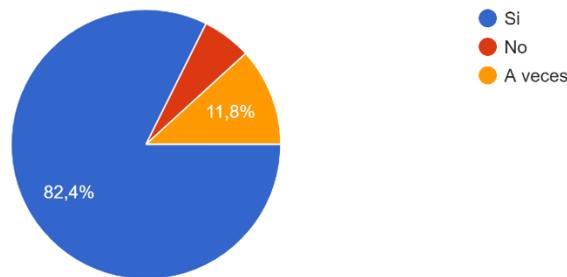
Anexo 3. Encuesta realizada a los padres de familia de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Superior.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

ENCUESTA A: PADRES DE FAMILIA DE LA EGB “ALFONSINA STORNI”.

OBJETIVO: Conocer el criterio de los Padres de familia de EGB “Alfonsina Storni” en relación al juego como parte del desarrollo de la creatividad en sus hijos.

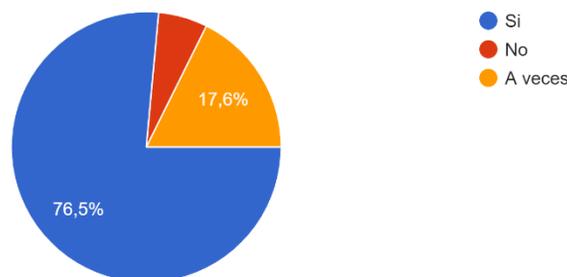
1. ¿Considera usted que el juego es una forma de estimular el aprendizaje de Educación Cultural y Artística en su hijo?



Análisis e interpretación

Los padres de familia que participaron en la encuesta tienen variadas opiniones con respecto a la pregunta número 1, siendo sus respuestas las siguientes; el 82,4% si considera que el juego es una forma de estimular el aprendizaje, el 11,8% mencionan que a veces, mientras que consideran que no estimula el 5,9% de padres de familia.

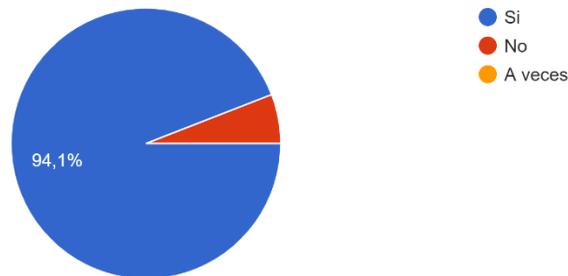
2. ¿Cree usted que en la Educación Cultural y Artística se necesita de su apoyo como padre de familia, para el desarrollo correcto de las actividades en casa?



Análisis e interpretación

El 76,5% de padres de familia considera que deben prestar su ayuda para el desarrollo correcto de las actividades en casa, el 17,6% considera que a veces y el 5,9% de padres de familia afirman que no es necesario.

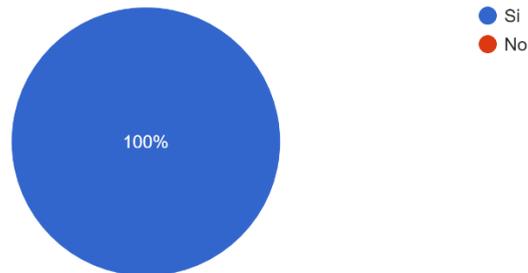
3. ¿La enseñanza de la Educación Cultural y Artística dentro del aula contribuye al desarrollo habilidades sociales a través del desarrollo del trabajo lúdico?



Análís e interpretación

En la pregunta numero 3 el 94.1,5% de padres de familia considera que la enseñanza de la Educación cultural y artística si contribuye al desarrollo de habilidades sociales, mientras que el 5,9% de padres de familia consideran que no contribuye.

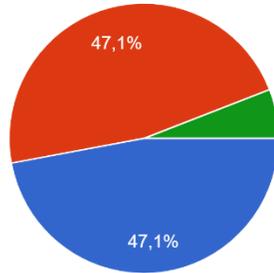
4. ¿Considera usted que la Educación Artística contribuye al desarrollo integral de su hijo?



Análís e interpretación

El 100% de padres de familia considera que la enseñanza de la Educación cultural y artística si contribuye al desarrollo integral de sus hijos.

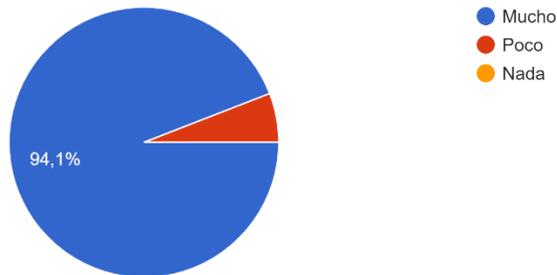
5. ¿Cree usted que el juego beneficia a la práctica del trabajo colaborativo de su hijo con sus compañeros?



Análisis e interpretación

En la pregunta número 5 el 47.1% de padres de familia considera que el juego si beneficia el trabajo colaborativo, mientras que 47,1% de padres de familia consideran que contribuye a veces y el 5,9% considera que no contribuye.

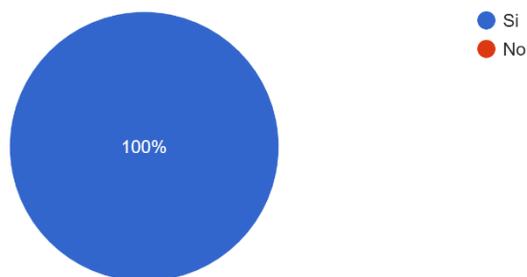
6. ¿Qué tan importante cree usted que el docente evalué el esfuerzo de su hijo por aplicar los valores culturales presentes en su comunidad?



Análisis e interpretación

El 94.1% de padres de familia considera que es importante que el docente evalué el esfuerzo al aplicar valores culturales, mientras que 5,9% considera que no contribuye nada.

7. ¿Cree usted que es necesario que la institución cuente con una guía de juegos, que se puedan utilizar en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el Subnivel de Educación Básica Superior (8vo, 9no y 10mo año)?



En la ultima pregunta el 100% de padres concuerdan que es necesario que la institución cuente con una guía de juegos que facilite la enseñanza de Educación Cultural y Artística a sus hijos.

Anexo 4. Solicitud autorización para realizar la investigación en la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”.

Ambato, 05 de marzo de 2021

Lcda. Silvia Rodríguez

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALFONSINA STORNI”

Presente,

De mi consideración:

Yo Zapata Vargas Alex Mauricio con cedula de identidad, 0502860026, me dirijo a usted, expresándole un fraterno saludo, y augurándole el mayor de los éxitos en sus funciones.

A la vez, mediante la presente me permito solicitar me conceda la autorización para realizar el trabajo de investigación en la institución, el mismo que lleva por tema “El juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de la Educación Artística en adolescentes del subnivel superior de la Escuela Alfonsina Storni” como parte de la titulación en la Maestría de Educación Básica.

Esperando mi solicitud sea favorable anticipo mi más sentido agradecimiento.

Atentamente,


Ing. Alex Zapata V.
C.I: 0502860026

Recibido
U.E. ALFONSINA STORNI
DIRECCIÓN


Anexo 5. Guía de validación Especialistas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y artística en el subnivel de Educación Básica Superior” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior”

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Marlon Eloy Muñoz Cartagenova
Número de cédula o identidad:	0500690292
Teléfonos:	0987272015
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Master en ciencias de la educación mención en planeamiento de instituciones de educación superior
Número de Registro Senescyt:	1020-03-399392
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	
Años de experiencia:	30 años
Correo electrónico:	munoz_marlon@hotmail.com

3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.	X				
II. Estructuración interna de la propuesta.	X				
III. Importancia de la propuesta.	X				
IV. Aplicabilidad de propuesta.	X				
V. Valoración integral de la propuesta.	X				

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	
II. Estructuración interna de la propuesta.	
III. Importancia de la propuesta	
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	
V. Valoración integral de la propuesta	

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	X
Nacional	
Internacional	

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor

Ninguna.


Firma del evaluador
C.I: 0500690292

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior”

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Edgar Wilfrido Herrera Galárraga
Número de cédula o identidad:	0501674139
Teléfonos:	0995041550
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Gerencia Educativa
Número de Registro Senescyt:	1022-2016-1714836
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Unidad Educativa Vicente León Docente de Educación para la Ciudadanía e Investigación en Ciencia y Tecnología Latacunga
Años de experiencia:	20
Correo electrónico:	Wilfrido.herrera@educacion.gob.ec

3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.	X				
II. Estructuración interna de la propuesta.	X				
III. Importancia de la propuesta.	X				
IV. Aplicabilidad de propuesta.	X				
V. Valoración integral de la propuesta.		X			

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	Enfocar como una estrategia para el desarrollo de la creatividad e innovación con la incorporación de herramientas digitales.
II. Estructuración interna de la propuesta.	Adecuada
III. Importancia de la propuesta	Fortalecer la comprensión del aporte de la Educación Cultural y Artística al desarrollo y valoración de las diferentes expresiones del arte en la adolescencia como parte de su formación integral.
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	Viable
V. Valoración integral de la propuesta	El Puzzle y el Spaguetti le quitan espacio a la valoración de lo local, considerando el lenguaje. Se podría utilizar algo más cercano como el rompecabezas o a denominación de fideos locales. La idea desde lo local a lo global. El papel de las TIC, a través de las herramientas digitales o programas

	informáticos no se identifica claramente en los recursos, tomando en cuenta que los adolescentes tienen una época de consumo digital profundo en esos años.
--	---

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input checked="" type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor

Conclusión: La propuesta se ajusta al currículo nacional y es una opción estructurada y contextualizada a nuestro medio, y de muy fácil aplicación.

Recomendación: Evidenciar e incluir herramientas digitales variadas (TIC) para el desarrollo de la creatividad e innovación.



Firma del evaluador
C.I: 0501674139

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: "Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y artística en el subnivel de Educación Básica Superior" de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: "Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior"

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Erika Lorena Ñacata Reatiqui
Número de cédula o identidad:	1715895429
Teléfonos:	0994703407
Título de cuarto Nivel o posgrado:	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EN GESTION EDUCATIVA Y DESARROLLO SOCIAL MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y ADMINISTRACION EDUCATIVA
Número de Registro Senescyt:	1010-07-667370 1045-14-86050221
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Escuela de Educación Básica El Vergel Docente
Años de experiencia:	9 años
Correo electrónico:	erikalorenas@hotmail.com



3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.		x			
II. Estructuración interna de la propuesta.		x			
III. Importancia de la propuesta.		x			
IV. Aplicabilidad de propuesta.		x			
V. Valoración integral de la propuesta.		x			

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	Ninguna
II. Estructuración interna de la propuesta.	Ninguna
III. Importancia de la propuesta	Ninguna
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	Ninguna
V. Valoración integral de la propuesta	Ninguna

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	x
Regional	
Nacional	
Internacional	

W2

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor

- Mi recomendación sería que la guía sea puesta en práctica, y no solo que se la haya realizado como obtener una titulación académica, pues es un documento muy enriquecedor y conocimiento que llevado a la práctica se podría aplicar manejando las tres E: con eficacia, eficiencia y efectividad.


Firma del evaluador
C.I: 1715895429

Q3

Anexo 6. Guía de validación Usuarios

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE USUARIOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y artística en el subnivel de Educación Básica Superior” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior”

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	CHILQUINGA CANCHIGNIA NATALIA ELIZABETH
Número de cédula o identidad:	0502812555
Teléfonos:	0995202052
Título de cuarto Nivel o posgrado:	MAGISTER EN GERENCIA Y MEDIACIÓN EN CENTROS INFANTILES
Número de Registro Senescyt:	1010-10-715081
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALFONSINA STORNI- DOCENTE
Años de experiencia:	12 AÑOS
Correo electrónico:	Natyparvulitaut24@yahoo.es

3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.	x				
II. Estructuración interna de la propuesta.	x				
III. Importancia de la propuesta.	x				
IV. Aplicabilidad de propuesta.	x				
V. Valoración integral de la propuesta.	x				

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	Siendo esta una fase importante del trabajo de investigación se debe desarrollar la teoría que va a fundamentar el proyecto en función a una propuesta creativa y acorde a la realidad institucional.
II. Estructuración interna de la propuesta.	
III. Importancia de la propuesta	
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	
V. Valoración integral de la propuesta	

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	X
Regional	

Nacional	
Internacional	

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor

Conclusiones

- 1.- Se debe sustentar dicha Propuesta de Investigación con bases teóricas acorde al Currículo vigente.
- 2.- Se debe establecer una Propuesta de Investigación con estrategias innovadoras que sea aplicable a la realidad institucional.
- 3.- Al elaborar la Propuesta de Investigación considerar las áreas de desarrollo de los niños y niñas conjuntamente con las edades.

Recomendaciones

- 1.- Realizar un resumen sustentado con las referencias de las distintas bases teóricas.
- 2.- Diseñar las actividades de la Propuesta de Investigación con material atractivo y que motiven el aprendizaje.
- 3.- Las actividades que se planteen se debe incluir el nombre de la actividad, recursos, desarrollo y finalidad.



Firma del evaluador
C.I: 0502812555

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE USUARIOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: "Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior" de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: "Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior"

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	FERNANDEZ NARANJO JAQUELINE DEL ROCIO
Número de cédula o identidad:	1801975556
Teléfonos:	0999924741
Título de cuarto Nivel o posgrado:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION PROFESORA DE EDUCACION PARVULARIA E INICIAL
Número de Registro Senescyt:	1019-2016-1696811
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALFONSINA STORNI- DOCENTE
Años de experiencia:	27 AÑOS
Correo electrónico:	jacferl@hotmail.com

3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.	X				
II. Estructuración interna de la propuesta.	X				
III. Importancia de la propuesta.	X				
IV. Aplicabilidad de propuesta.	X				
V. Valoración integral de la propuesta.	X				

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	
II. Estructuración interna de la propuesta.	
III. Importancia de la propuesta	
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	Cada juego está muy bien explicado les ayuda a ser creativos e investigativos para poner en la práctica y puedan desarrollarlos fácilmente, a la vez que ayuda al niño a desarrollar su expresión corporal, cada juego tiene correlación a la edad que tiene el niño para desarrollar sus capacidades motrices, memoria, lenguaje y la relación con su entorno.
V. Valoración integral de la propuesta	

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input checked="" type="checkbox"/>
Nacional	<input type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el autor

Me parece excelente porque está implicando a todas las áreas especialmente Educación Cultural y Artística, ayuda a desarrollar las destrezas individuales de cada niño



Firma del evaluador
C.I: 1801975556

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE USUARIOS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de Educación Básica Superior” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Alex Mauricio Zapata Vargas

Título: “Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior”

Objetivo: Favorecer la enseñanza de la Educación Cultural y Artística mediante la elaboración de una guía de juegos que contenga actividades de carácter lúdico, que facilite la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	SILVIA DE LAS MERCEDES RODRÍGUEZ RIVERA
Número de cédula o identidad:	1802030948
Teléfonos:	0984402662
Título de cuarto Nivel o posgrado:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION CULTURA FISICA
Número de Registro Senescyt:	1010-08-807085
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALFONSINA STORNI-DOCENTE
Años de experiencia:	12 AÑOS
Correo electrónico:	Silviarodriguez1970@hotmail.com

3. Evaluación

La presente guía se acompaña de resultados cuantitativos que serán los que usted asigne de acuerdo a su juicio, mediante la siguiente escala:

5 = Excelente 4 = Muy Bien 3 = Bien 2 = Regular 1 = Insuficiente

Indicadores	5	4	3	2	1
I. Fundamentación de la propuesta: Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en subnivel de Educación Básica Superior.	X				
II. Estructuración interna de la propuesta.	X				
III. Importancia de la propuesta.	X				
IV. Aplicabilidad de propuesta.	X				
V. Valoración integral de la propuesta.	X				

4. Sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta

Indicadores	Sugerencia
I. Fundamentación de la propuesta	
II. Estructuración interna de la propuesta.	
III. Importancia de la propuesta	
IV. Aplicabilidad de la propuesta.	
V. Valoración integral de la propuesta	

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	X
Regional	
Nacional	
Internacional	

6. Conclusiones y recomendaciones generales para el autor

Se recomienda que la propuesta sea aplicada y se utilice a futuro en la labor diaria del docente.



Firma del evaluador
C.I: 1802030948

Anexo 7. Certificado de Investigación en la Institución.



Escuela de Educación Básica
"ALFONSINA STORNI"

UNAMUNCHO-PUERTO ARTURO

TELF: 2479179 EMAIL: escuelaalfonsinastorni2012@hotmail.com



Puerto Arturo, 15 de julio del 2021.

CERTIFICACIÓN

Yo, Lcda. Silvia de las Mercedes Rodríguez Rivera, portadora de la cedula de ciudadanía N°1802030948. En mi calidad de directora de la Escuela de Educación Básica "Alfonsina Storni" del Distrito 18D01, me permito certificar que:

El Ing. Alex Mauricio Zapata Vargas con C.C 050286002-6 realizo la investigación con el tema "Guía didáctica de jugos para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el subnivel de educación Básica Superior" en esta institución durante el año lectivo 2020-2021.

Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,


Lcda. Silvia Rodríguez
DIRECTORA (E)
C.C N°1802030948

U.E. ALFONSINA STORNI
DIRECCIÓN

PTO. ARTURO - UNAMUNCHO

ANEXO 8. Aplicación de la propuesta



Ilustración 1. Juego Quien lleva el ritmo



Ilustración 2. Juego Patrimonio de Espagueti



Ilustración 3. Adivinando la canción.



Ilustración 4. Juego Reinterpretando - Ando