



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTO ARTÍSTICO

TÍTULO:

Arte Lúdico Como Enlace Creativo

Autor(a):

Génesis Jamileth Mera Solórzano

Tutor:

Ing. Alfonso Wenceslao Muñoz Cedeño.Mg .

Chone – Manabí - Ecuador

2026

TUTOR CERTIFICATION

Lic. Alfonso Wenceslao Muñoz Cedeño, M. Sc.; profesor de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión Chone, certifico como tutor representante de este trabajo de grado.

CERTIFICATION

El presente trabajo de grado, titulado: "Arte Lúdico Como Enlace Creativo" ha sido revisado exhaustivamente en varias sesiones de trabajo conjunto. Se ha concluido que el mismo, está listo para su presentación y defensa.

Las opciones y conceptos mostrados en este documento previo a la obtención de una licenciatura en artes, es fruto de la perseverancia y originalidad de su autor: Génesis Jamileth Mera Solórzano, siendo ella, la única responsables de este trabajo de grado.

Chone, 13 de febrero de 2026



Lic. Alfonso Wenceslao Muñoz Cedeño

TUTOR



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

CHONE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CONSENTIMIENTO DE DERECHOS

Quien/es suscriben la presente: Génesis Jamileth Mera Solórzano estudiante de la carrera de Artes Plásticas, declaro para constancia que el siguiente trabajo de titulación: “Arte Lúdico Como Enlace Creativo”, es de autoría propia y ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros y consultando las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Responsabilidad por opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones; así como la información obtenida en este trabajo de grado, modalidad de integración curricular, es de exclusiva responsabilidad de su(s) autor(es), excepto citas textuales.

Adicionalmente, cedo/cedemos los derechos del presente trabajo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, para que pase a formar parte de su patrimonio de propiedad intelectual de trabajos de investigación, científicos o técnicos y de grado, ya que ha sido realizada con apoyo académico, financiero o profesional de la universidad

Chone, 13 de febrero de 2026

Génesis Jamileth Mera Solórzano

C.I. 1313677492

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
CHONE

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de proceso de solicitud de (modalidad de titulacion) sobre el tema “Arte lúdico como enlace creativo” del año lectivo 2025, elaborado por la estudiante Génesis Jamileth Mera Solórzano



Lic. Lila del Rocio Bermudez Cevallos, Mg
Decana



Ing. Alfonso Wenceslao Muñoz Cedeño, Mg
Tutor



Miembro del Tribunal



Miembro del Tribunal



Secretaria

Chone, 13 de febrero de 2026

AGRADECIMIENTO

A Dios por la vida y sus bendiciones, a mis Padres por su apoyo incondicional a los Docentes de la carrera por sus enseñanzas y guía para formar y enseñar a los estudiantes, cada clase fue una herramienta eficaz que me sirvió en el camino profesional.

DEDICATORIA

A mi por no rendirme y seguir aquí, a mis padres y hermanas por su apoyo incondicional, mis amistades quienes tambien estuvieron apoyando cada dia y a Dios por la vida y permitir que mis padres tengan fuerzas y mantenerlos aquí junto a mi.

ÍNDICE

<i>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN.....</i>	<i>2</i>
<i>Introducción</i>	<i>3</i>
<i>1.1 presentación del tema.....</i>	<i>4</i>
<i>1.2 planteamiento y formulación del problema</i>	<i>4</i>
<i>1.3 Objetivos.....</i>	<i>4</i>
<i>1.3.1 Objetivo general.....</i>	<i>5</i>
<i>1.3.2 Objetivos específicos</i>	<i>5</i>
<i>1.4 Justificación.....</i>	<i>6</i>
<i>Capitulo II: marco teórico de la investigación</i>	<i>7</i>
<i>2.1 antecedentes históricos.....</i>	<i>7</i>
<i>La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística.....</i>	<i>7</i>
<i>El juego en la educación artística como transmisor de arte contemporáneo.....</i>	<i>7</i>
<i>2.2 Antecedentes de investigaciones relacionadas al tema presentado</i>	<i>9</i>
<i>Capitulo III: Marco investigativo.....</i>	<i>11</i>
<i>3.1 Tipo de investigación</i>	<i>13</i>
<i>3.2 Método de investigación.....</i>	<i>13</i>
<i>3.3 Técnicas, herramientas e instrumentos.</i>	<i>13</i>
<i>3.4 Análisis y presentación de resultados</i>	<i>14</i>
<i>3.4.1 Tabulación y análisis de los datos</i>	<i>14</i>
<i>Capítulo IV: Marco propositivo</i>	<i>18</i>
<i>4.1 Descripción de la propuesta – proyecto.....</i>	<i>18</i>
<i>4.2 Determinación de recursos</i>	<i>18</i>
<i>4.2.1 Humanos.....</i>	<i>19</i>
<i>4.2.2 Tecnológicos.....</i>	<i>19</i>
<i>4.2.3 Económicos</i>	<i>19</i>
<i>4.3 Etapas de ejecución del proyecto.....</i>	<i>20</i>
<i>4.3.1 Fase I.....</i>	<i>20</i>
<i>4.3.1.1 Procesos</i>	<i>20</i>
<i>4.3.2 Fase II.....</i>	<i>21</i>
<i>4.3.2.1 Procesos</i>	<i>21</i>
<i>Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.....</i>	<i>22</i>
<i>Conclusión.....</i>	<i>22</i>

<i>Recomendación</i>	22
<i>Bibliografía</i>	23
<i>Anexos</i>	24

ÍNDICE DE GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

Tabla 1	14
Tabla 2	14
Tabla 3	15
Tabla 4	16
Tabla 5	16
Tabla 6	17
Tabla 7	19

RESUMEN

¿Qué es el arte? ¿Qué es un sistema lúdico? ¿Cómo se integra el arte dentro del sistema lúdico como medio alternativo de la educación? Planté preguntas fundamentales sobre mi iniciativa antes de su concepción e implementación.

Introducir métodos de enseñanza innovadores centrados en fomentar la creatividad a través del juego, lo que fomenta la participación y expresión de los estudiantes durante el proceso de creación del arte.

En educación, el juego mejora la participación de los estudiantes y estimula sus habilidades creativas de pensamiento. El proyecto emplea un método cualitativo para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. El arte creativo es una herramienta educativa, lo cual contribuye al aprendizaje de los estudiantes sin recurrir a métodos tradicionales. Podemos afirmar que el arte lúdico se fortalece y conecta lo que es educación con el pensamiento imaginativo.

ABSTRACT

What is art? What is a playful system? How is art integrated within the playful system as an alternative means of education? Before launching my initiative, I asked myself all the key questions about its purpose and how to bring it to life.

It introduces fresh teaching methods that use play to spark creativity, getting students actively involved and expressing themselves as they create art.

In education, play boosts student engagement and fires up their creative thinking. The project takes a qualitative approach to assess learning. Creative art becomes a powerful educational tool, helping kids learn without sticking to old-school methods.

We can affirm that playful art is strengthened and connects what education is with imaginative thinking.

CAPITULO I: INTRODUCCIÓN

Introducción

Utilizando las ideas adquiridas al explorar los juegos que sirven como un método de creación versátil, este esfuerzo presenta una perspectiva fresca al incorporar el juego en su papel como expresión artística, medio instructivo y medios de comunicación. Entender el juego como una fusión de la expresión artística y los juegos sin restricciones amplía importantes vías para fomentar metodologías creativas innovadoras, fluidas e interactivas, especialmente dentro de marcos educativos o sociales. De esta manera, el arte supera el resultado final, este funciona como viaje continuo donde los Jóvenes descubren mediante la expresión creativa. Una metodología alegre fomenta un compromiso abierto en la dedicación creativa sin limitar de manera estricta, así impulsa la creatividad a través de una expresión libre de prejuicios y genera mayor conciencia, lo que inspira la participación activa y estimula el pensamiento innovador entre los asistentes. Está propuesta sugiere utilizar los juegos como una herramienta educativa que integra elementos lúdicos junto con esfuerzos artísticos, permitiendo a los alumnos adquirir conocimiento a través de una participación y un compromiso más libres. Este método busca transformar un esfuerzo artístico en algo más que un proceso hábil; su objetivo es hacer integral la creatividad centrándose en el significado de la intuición.. Según (Peña Quiñonez, Socha Leon, & Mesias Bolaños, 2021) el juego incentiva a los estudiantes a expresar sentimientos y desarrollar ideas a través de actividades que conectan el juego con el arte, fortaleciendo su aprendizaje y participación en el aula. Por lo tanto, este proyecto propone captar el arte lúdico como un puente el cual articula conocimientos, sentimientos, habilidades y experiencias desde una lógica no lineal pero profundamente significativa. El objetivo es dar a conocer cómo el juego puede fortalecer el pensamiento divergente, conexiones humanas y de esta manera fomentar espacios de aprendizaje donde los errores no detengan el proceso de aprendizaje, sino que lo enriquezcan.

1.1 Presentación del tema

Estas dos disciplinas como lo es el arte y el juego se han hecho presente desde el principio de la humanidad, no sólo como forma de entretenimiento sino también como herramienta de aprendizaje. En la actualidad la educación artística enfrenta problemas como la pérdida de motivación y la falta de conexión con las emociones de los estudiantes. Por eso, las artes basadas en el juego se sugieren como una propuesta que combina el juego con la práctica creativa para promover el aprendizaje. Este proyecto tiene no sólo valor académico sino también valor social, cultural y emocional, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes a través de una propuesta pedagógica innovadora.

1.2 planteamiento y formulación del problema

En los procesos educativos y creativos modernos, existe una necesidad creciente de métodos que promuevan la participación activa, la expresión creativa y el aprendizaje significativo. Sin embargo, en muchos contextos educativos y socioculturales, las prácticas tradicionales todavía favorecen métodos rígidos y poco dinámicos, que limitan la motivación, la imaginación y la capacidad de las personas para establecer conexiones creativas entre el conocimiento y la experiencia personal. El juego en las artes une diversión y expresión, sirviendo como una alternativa educativa y creativa genial. Con un enfoque lúdico y dinámico, el arte permite que los estudiantes exploren emociones, ideas y conocimientos de manera libre, creando un vínculo creativo con el aprendizaje. Sin embargo, a pesar de su gran potencial, el entretenimiento artístico sigue siendo poco valorado o subutilizado como estrategia de aprendizaje en la educación y la formación.

A la luz de esta situación, existe la necesidad de analizar y probar cómo el arte basado en juegos puede actuar como un puente entre la creatividad y su poderoso impacto en el compromiso y la autoexpresión en el proceso de aprendizaje. Surge entonces la pregunta: ¿cómo puede el game art servir como vínculo creativo que promueva la creatividad y el aprendizaje en el proceso educativo?

1.1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Implementar el Arte como elemento lúdico y como estrategia creativa que favorezcan el desarrollo expresivo y participativo de los estudiantes en la creación de obras artísticas.

1.3.2 Objetivos específicos

- Impulsar experiencias artísticas basadas en actividades lúdicas
- Fomentar la creatividad mediante el juego
- Observar los resultados en los estudiantes al utilizar el juego en las artes.

1.4 Justificación

A nivel educativo, el juego estimula la motivación y la creatividad de los estudiantes. El juego no sólo mejora las habilidades sensoriales y expresivas sino que también promueve el aprendizaje holístico, que a su vez promueve la autonomía y la interacción social a través de actividades creativas y divertidas. Este enfoque integra el juego con la creatividad y promueve una experiencia estética abierta y colaborativa.

Si aceptamos el juego como un desarrollador y potenciador de la creatividad e imaginación, parece que las materias relacionadas con el arte -tales como Educación Plástica y Visual de secundaria donde se busca precisamente el uso y evolución de la creatividad- son las más indicadas para implementar estas metodologías o modos de proceder. (Blas, 2022)

La incorporación del juego artístico a la práctica educativa no sólo contribuye al desarrollo de habilidades artísticas sino que también desarrolla las capacidades emocionales, cognitivas y sociales de los estudiantes. El juego interrumpe las actividades educativas convencionales y se convierte en una actividad educativa integral en la que los errores no se castigan sino que se convierten en oportunidades para el desarrollo creativo. Además, este proyecto cobró importancia en la educación artística porque demostró el papel del arte como canal de autoexpresión libre y transformadora, alejándose de visiones puramente utilitarias o decorativas del arte. A nivel profesional, esto nos permite crear programas educativos innovadores que satisfagan las necesidades reales de los niños de hoy y promuevan una educación más integral, receptiva y significativa.

Capítulo II: marco teórico de la investigación

2.1 antecedentes históricos

Homo Ludens

Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" afirma que "el juego es más viejo que la cultura" (Huizinga, 1998) pag11. Entonces entendemos que la cultura se crea en forma de juego, por lo tanto el arte del juego se basa en esta idea, el juego es una actividad libre, llena de tensión y alegría, que fomenta la autoexpresión y la comunicación en un contexto diferente al de la vida cotidiana. En este sentido, Johan Huizinga señala que:

“El juego es una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de “ser otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1998) pag44

Según Huizinga, el juego en sí, con un propósito y regido por reglas aplicadas voluntariamente, constituye el aspecto más importante del desarrollo humano y cultural.

En este contexto, el juego trasciende la niñez y es considerado una actividad cultural estructural. Desde esta perspectiva, tiene sentido analizar cómo se representa el juego en el arte contemporáneo y su importancia en el proceso de educación artística.

La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística

El juego genera una sensación de libertad en el proceso creativo que no se había encontrado antes en el arte, fundamentada en la falta de interés estético que caracteriza tanto la creación artística como el juego mismo, impulsándonos a establecer una relación genuina de libertad en las expresiones artísticas actuales. Varios artistas contemporáneos, como Joseph Kossuth, perciben el arte como un "juego de lo indescriptible" un juego enigmático con lo inaprehensible por palabras

y aquí es donde el artista habilita la comunicación mediante una sensibilidad que acentúa la idea del juego mencionada por (Párraga, 2004)

"Un juego consciente de su propia naturaleza lúdica, es decir, que tiene conocimiento de las limitaciones impuestas por sus reglas (de ficción), que reconoce que es arte únicamente porque se le denomina así, sin aspiraciones de fundamentarse a sí mismo o de adoctrinar. Es consciente de que opera bajo normas que restringen su significado en el contexto del juego que ellas crean. (....)" (p .26)

El arte contemporáneo establece la inclusión del espectador a través de sus principios lúdicos. Una de las ideas más relevantes del arte actual es la implicación del público, que intenta encontrar maneras de involucrar a la sociedad en el proceso creativo. Esto no podría lograrse sin un enfoque lúdico del arte ya que para que esto ocurra, la sociedad debe estar bien preparada a través de la educación, esencial para una participación informada en la actividad artística.

Esto implica entender el lenguaje de diferentes movimientos artísticos, así como dominar la percepción de un espacio, forma, color, entre otros aspectos. Sin embargo, este tipo de educación es claramente limitado, por lo que alcanzar la utopía del arte moderno que promueve un arte accesible a todos y donde todos son artistas, solo es factible si por un lado, ampliamos nuestras oportunidades educativas que nos permiten compartir nuestro deseo de involucrarnos y explorar.

Por lo tanto, esta es una conclusión la cual sugiere que el arte moderno posee un notable potencial educativo. La actividad lúdica es fundamental en la enseñanza de los jóvenes, ya que impulsa la experimentación con diferentes materiales en un ejercicio participativo inmediato. Con solo una introducción, algunos materiales disponibles, y unas pocas reglas, tanto un niño como un adulto pueden jugar y formar sus propias conclusiones estéticas, enriqueciendo así su educación artística. (Párraga, 2004)

Esta inclinación hacia la enseñanza se apoya en el esmero con el que se han manifestado los movimientos artísticos revolucionarios de este siglo en sus variados escritos y manifiestos, intentando enseñar sus conceptos tanto a posibles observadores como a participantes activos en

su diálogo. Considerando que el juego se adapta perfectamente a la educación del arte moderno, una de las maneras más prácticas de obtener conocimiento sobre el arte actual y la formación artística es mediante las estrategias lúdicas empleadas en el arte contemporáneo. En lo que respecta a la creatividad, el juego se ve como un potenciador de los procesos creativos en niños y adolescentes. Los estudios indican que incorporar el juego en la educación artística estimula la imaginación, la investigación y el autoconocimiento, elementos clave en el crecimiento de la expresión visual y la innovación creativa. Finalmente, la integración del arte lúdico como un vínculo creador en la educación artística fomenta un aprendizaje relevante, puesto que el juego genera un contexto de libertad lo cual permite a los alumnos explorar sin temor a cometer errores. Así el arte lúdico se transforma en un impulsor de la creatividad, tanto en el entorno académico como en la sociedad en un sentido más amplio (Párraga, 2004)

El juego en la educación artística como transmisor de arte contemporáneo

Un obstáculo que aparece al implementar actividades en clase es la limitación de tiempo vinculada con el uso de tecnología por parte de los alumnos. Algunos enfrentan diferentes retos al manejar los programas informáticos, las instrucciones, las interfaces y los softwares utilizados. Esto puede deberse a que solo usan de manera ocasional herramientas digitales en el contexto de la educación formal. Es fundamental resaltar la importancia de expandir el marco temporal ante estudios previos relacionados con las destrezas y hábitos tecnológicos de los estudiantes. Por otro lado, también se han notado comportamientos problemáticos como consecuencia del mal uso de la tecnología de la información, por ejemplo, algunos estudiantes se han mostrado reacios a culminar las tareas designadas y han utilizado dispositivos digitales de manera poco ética. Otra propuesta de mejora es la posible integración de sistemas de gamificación, que incluyan aspectos como puntos, niveles, recompensas y clasificación. En este contexto, cada actividad puede incorporar más elementos lúdicos, tales como misiones, trabajos y la asignación de personajes y roles. Así, aunque se busca considerar todas las actividades desde una perspectiva de género, siempre existe la oportunidad de incrementar las referencias a las artistas femeninas y sus contribuciones (Blas, 2022)

A pesar de estos inconvenientes, el resultado de aplicar estas actividades en el aula fue positivo, mostrando un notable aumento en la motivación e implicación de los estudiantes. Desde tiempos antiguos, las expresiones artísticas y el juego han coexistido. Podemos finalizar este proyecto innovador con la noción que ha sido cultivada en su desarrollo: el arte como juego y el juego como arte. Como se ha mostrado, aunque son elementos de distintas características, comparten varias similitudes que las convierten en ramas hermanas. Una de ellas es la necesidad fundamental que representan para el desarrollo completo del ser humano. Por consiguiente, restringir la incorporación de métodos recreativos en el aula, especialmente aquellos que están vinculados a disciplinas artísticas, puede limitar a los estudiantes en cuanto a numerosas ventajas que de otro modo no tendrían acceso. No hay fundamento para excluir los juegos de la enseñanza, ya que siempre han formado parte esencial del crecimiento, la conexión y la comprensión del entorno. Si el arte y el juego han estado presentes en todas las culturas humanas es precisamente porque poseen un componente educativo. Si consideramos el arte contemporáneo como una forma de juego, los prejuicios comunes suelen desvanecerse. De esta manera, se percibe el arte de una forma más inocente y, por ende, más libre. Este último concepto resulta fundamental tanto en el desarrollo de un juego como en la creación artística, por lo que es esencial tenerlo presente al emplear estos métodos como educadores. Como ha quedado evidenciado, combinar lo recreativo con la enseñanza artística no solo es viable, sino que también es lógico y natural (Blas, 2022)

Al examinar la trayectoria del arte desde este punto de vista, encontramos que muchos artistas y creadores han incorporado el juego como un aspecto inherentemente relacionado con el arte y la enseñanza. Esto se manifiesta en la creación de juguetes que son a la vez piezas artísticas, o en obras que incluyen características propias del juego. Por lo tanto, la aplicación de las ideas expuestas en este escrito en el ámbito educativo resultaría beneficiosa para los estudiantes y para su entendimiento del arte, formando así generaciones que puedan apreciar y sobre todo disfrutar de la creación artística (Blas, 2022)

2.2 Antecedentes de investigaciones relacionadas al tema presentado

Los propósitos del juego siempre forman parte esencial del mismo. Cuando juegas en solitario, no hay metas externas. No existen aspiraciones ajenas al juego ya que la única razón de jugar es por el placer de jugar. Se puede deducir de esto que el juego se limita al cumplimiento de las tareas que este establece.

En la actualidad, es imprescindible actualizar los métodos de aprendizaje con enfoques activos que permitan a las personas involucrarse y fomente la realización de metas de manera atractiva. En este contexto, la gamificación ha evolucionado en un método tecnopedagógico que facilita esto al promover el uso de elementos de juego para captar la atención de los estudiantes. (Angulo Armenta & Márquez Ramírez, 2024)

El arte se define como un juego que implica una representación transformativa que crea lo que se representa, dándole una mayor existencia y revelándolo en su esencia. Esta revelación de la verdad únicamente se logra a través de la experiencia que el espectador vive con la obra. (ORUETA, 2013)

El juego en el ámbito educativo de las artes visuales puede asumir un significado distinto al de otras áreas de la educación obligatoria para jóvenes. Parte de esta interacción con otras disciplinas se debe a la profunda conexión que existe entre las prácticas artísticas y los elementos del juego, ya que tanto el artista como el espectador participan activamente en la obra: una performance, una instalación o incluso una simple observación de un cuadro debe ser interpretada por quien observa.

Esos lenguajes, que pueden estar relacionados con prácticas de juego si no están ya interconectados en sí mismos- son a menudo desconocidos para los estudiantes y para la mayoría de las personas, que por deficiencias en la educación o por la naturaleza misma de dichos lenguajes, carecen de las herramientas que les permitan comprenderlos y disfrutarlos. De esta forma, el juego puede transformarse en un recurso esencial para facilitar la comunicación de las formas de arte contemporáneo, sobre todo en el ámbito escolar. (Blas, 2022)

La relación entre arte y educación debe ser considerada como un proceso en espiral que debe enriquecerse de manera continua, siendo conscientes de los resultados y riesgos involucrados, para minimizar la incertidumbre y lograr un resultado exitoso. Uno de los aspectos clave del estudio es que la motivación es esencial para obtener resultados favorables, siendo fundamental que el niño, niña y joven aprenda mediante el juego y descubra que puede discutir cualquier tema de manera clara y sin prejuicios por esta razón, es crucial demostrar la tríada de crear-entretener-enseñar . (Díaz Fernández & Ledesma Gómez, 2021)

Capítulo III: Marco investigativo

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se emplea en este proyecto es cualitativo, en esta se analizó el aprendizaje de los estudiantes desde la observación directa.

Este tipo de investigación también es de acción ya que se intervino en un espacio escolar, en la cual se realizó el proyecto con el fin que los niños tengan una enseñanza a través de la didáctica-lúdica.

El rumbo de la investigación es el arte como estrategia de ocio, que permite estudiar las causas, consecuencias y estrategias de su implementación en el contexto de la población abordada, analizando el proceso educativo de los estudiantes.(Peña Quiñonez, Socha Leon, & Mesias Bolaños, 2021)

3.2 Método de investigación

El método que se aplica es acción participativa, por lo que se está involucrando activamente a los estudiantes en el proceso creativo de este proyecto y ellos también formaron parte al realizar actividades dentro del aula de clases, demostrando su creatividad.

3.3 Técnicas, herramientas e instrumentos.

En la primera fase y segunda se ha realizado planificaciones en la cual semana a semana el estudiante cumplió, todo este proceso se evidencia mediante fotografías

También se realizó una encuesta a los padres y estudiantes sobre las actividades y el proyecto presentado.

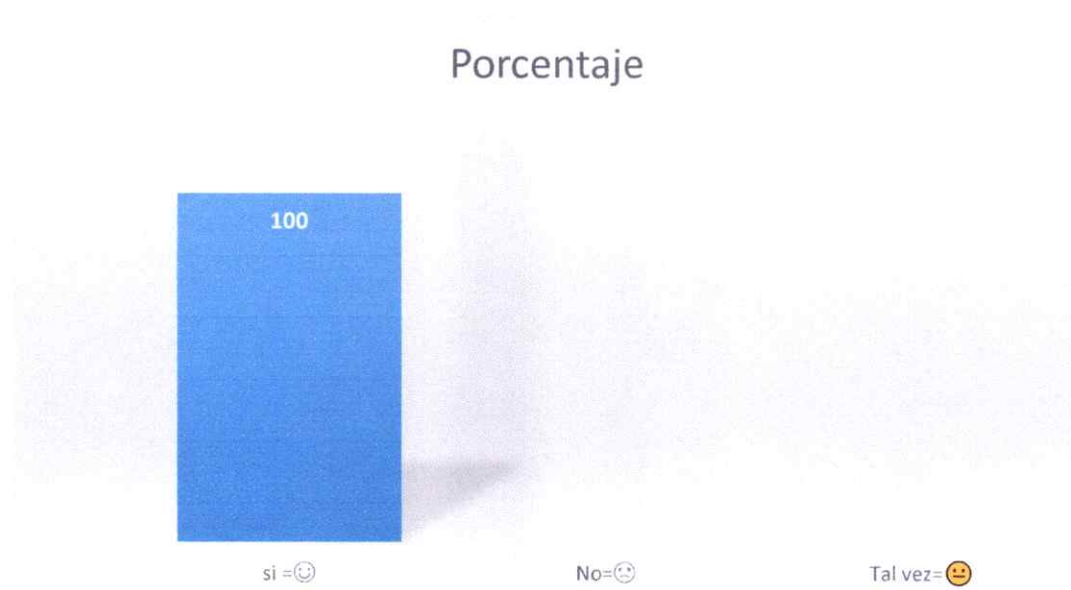
3.4 Análisis y presentación de resultados

3.4.1 Tabulación y análisis de los datos

Encuesta de evaluación a los estudiantes y padres

En los anexos se encuentra las preguntas de la encuesta en base a los gráficos.

Tabla 1



Encuesta padres de familias

Tabla 2

¿SU REPRESENTANTE MUESTRA INTERÉS Y ENTUSIASMO POR LAS ACTIVIDADES DE ARTE REALIZADAS EN CLASES?



Tabla 3

¿CONSIDERA QUE LOS JUEGOS DENTRO DE LAS ACTIVIDADES FOMENTAN EL APRENDIZAJE Y EL MOVIMIENTO EN SU HIJO



Tabla 4

¿HA OBSERVADO MEJORAS EN LA CREATIVIDAD O LA MOTRICIDAD DE SU HIJO GRACIAS A LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS?



Tabla 5

¿CREE QUE EL ARTE LÚDICO ES UNA ESTRATEGIA ADECUADA PARA LA ENSEÑANZA EN ESTA ETAPA ESCOLAR?



Tabla 6

¿LA COMUNICACIÓN SOBRE LOS PROYECTOS DE ARTE Y EL TRABAJO DE SU HIJO HA SIDO CLARA Y SUFICIENTE?



Capítulo IV: Marco propositivo

4.1 Descripción de la propuesta – proyecto

Este proyecto se centra en el aprendizaje mediante la actividad lúdica, utilizando juegos tradicionales como la rayuela. Se incorporará un dado y se hará énfasis en el ámbito artístico.

¿Cómo se llevará a cabo? En el área designada para la actividad se colocará un dibujo en el suelo, que tomará la forma de un caracol con números de colores distintos. Este elemento se empleará en el proyecto como una herramienta pedagógica en el área de arte. Para llevar a cabo esta actividad, será necesario contar con imágenes impresas en tarjetas, que serán parte esencial de la dinámica.

Las tarjetas contendrán actividades enfocadas en la mezcla de colores y otras instrucciones creativas. Estas serán introducidas en una bolsa, de la cual los alumnos seleccionarán al azar una tarjeta para ejecutar la actividad indicada. Además, se usará una plantilla con una imagen base que permitirá a los participantes llevar a cabo las acciones solicitadas en cada tarjeta, favoreciendo así la expresión artística y el pensamiento creativo.

El progreso dentro del juego se llevará a cabo utilizando un dado educativo, el cual indicará las acciones a realizar, como por ejemplo: avanzar un número específico de espacios (3, 4 o 6), perder un turno, volver a lanzar el dado, saltar directamente al espacio final o realizar una actividad física, como un baile. Estas instrucciones facilitarán la dinámica de la actividad y mantendrán el interés de los participantes.

Así, los niños tendrán la oportunidad de aprender y mostrar sus habilidades de manera activa y significativa, alejándose del método tradicional en el aula. El proceso educativo se desarrollará mediante estrategias de enseñanza y juego que fomenten la participación, la creatividad y el disfrute.

4.2 Determinación de recursos

4.2.1 Humanos

Los participantes en esta actividad serán los 27 estudiantes del primer año de básica de la institución y la docente que indicara la actividad

4.2.2 Tecnológicos

Cámara fotográfica o celular para evidenciar el proceso y resultados del proyecto realizado

4.2.3 Económicos

Tabla 7

Productos	Valor
Pintura roja super corona 3,785 L	\$35
Pintura amarilla	\$35
Pintura azul	\$35
Pintura blanca	\$35
Pintura negra	\$35
Brochas	\$4,75
Pinceles	\$2,50
Fomix	\$ 5
Total	\$187,25

4.3 Etapas de ejecución del proyecto

Se realizó un boceto para ejecutar una etapa del proyecto y realizarlo en el patio de la Unidad Educativa Fiscomisional 5 de Mayo. También se realizó docencia en la misma unidad educativa la cual se realizaba planificaciones semanales para trabajar con los niños, esta fue la primera etapa en la cual los niños aprendieron activamente en cada actividad.

4.3.1 Fase I

En el proceso de enseñanza a los estudiantes se realizaban planificaciones semanales para llevar a cabo las actividades, de esta manera se iban integrando y conociendo más sobre el arte.

4.3.1.1 Procesos

Este proyecto cuenta con los recursos requeridos.

En primer lugar, tenemos los recursos humanos, en esta se evidencia la participación activa de los estudiantes del primer año de básica y también el acompañamiento de la docente. De esta manera se pudo realizar cada actividad.

En cuanto a lo material no se requiere de recursos complejos, lo que se permite la implementación sin dificultad dentro del espacio escolar.

Respecto a lo económico el presupuesto es accesible, lo que demuestra que la propuesta se puede ejecutar sin generar una carga económica excesiva.

Esto demuestra en la pedagogía los resultados obtenidos durante la ejecución de las actividades lúdicas.

Por lo tanto, este proyecto es viable para ser aplicado en el ámbito educativo demostrando que a través del juego se puede aprender

4.3.2 Fase II

Para realizar el proyecto se lo hizo en el patio de la Unidad Educativa Fiscomisional 5 de Mayo, dentro de un espacio de la Institución, se boceteó en el piso los dibujos a pintar y finalmente puliendo el dibujo principal para utilizar con los estudiantes de dicha institución.

4.3.2.1 Procesos

Se comenzó a pintar los dibujos en el patio de la institución tomando en cuenta cada detalle y una vez culminado se hizo la entrega a la rectora.

De tal manera que se explicó sobre los dibujos y su función.

El caracol del aprendizaje, los colores que se utilizaron para el caparazón fueron morado, amarillo, celeste y rojo, mientras que el cuerpo es de color verde, los niños reconocen estos colores con más facilidad ya se relacionan con lo que tienen a su alrededor diariamente.

Los otros juegos incluyen el cohete en forma de rayuela y los círculos con la silueta de los pies, orientados en la estimulación psicomotriz a través del juego.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

Conclusión

Este proyecto demostró que el arte lúdico sirve como un método didáctico y de esta manera los estudiantes se le hace factible aprender, no de la manera tradicional si no divirtiéndose, el arte lúdico en este punto podemos decir que se consolida como un enlace creativo, ya que conecta el aprendizaje a través de la imaginación.

Recomendación

A la Unidad Educativa Fiscomisional 5 DE MAYO se le hace la invitación a Incorporar estrategias pedagógicas a través del Arte lúdico no solo en un área específica de la educación artística, si no en las demás asignaturas.

Bibliografía

- Peña Quiñonez, D. P., Socha Leon, G., & Mesias Bolaños, F. A. (2021). *EL ARTE COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO ANTONIO BAYAYA IED GRADO DECIMO*. BOGOTA.
- Díaz Fernández, A., & Ledesma Gómez, R. D. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*, 19.
- Blas, E. G. (2022). *EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO TRANSMISOR DE ARTE CONTEMPORÁNEO. PROPUESTA DE INNOVACIÓN*.
- Huizinga, J. (1998). *homo ludens*.
- Párraga, M. T. (2004). *LA SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO EN EL ARTE MODERNO Y SUS IMPLICACIONES EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA* . Madrid.
- ORUETA, S. D. (2013). *GADAMER: EL ARTE ENTENDIDO A TRAVÉS DEL JUEGO*.
- Angulo Armenta, J., & Márquez Ramírez , A. (2024). Estado del arte sobre el uso de la gamificación en las prácticas docentes. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 83-104., 83-104.

Anexos

Encuesta niños

 **Uleam**
Escuela de Educación Básica

Artes Plásticas
Extensión Chone

ENCUESTA DE EVALUACIÓN - TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
Carrera de Artes Plásticas - Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Extensión Chone.
Nivel: Primer Año de Educación Básica
Nombre:
Edad: Curso:

1. ¿Te gustó jugar con el dado y el caracol del piso?

☒  ☐  ☐ 

2. ¿Te divertiste pintando y haciendo arte mientras jugabas?

☒  ☐  ☐ 

3. ¿Te gustaría volver a jugar y aprender arte así?

☒  ☐  ☐ 

4. ¿Te fue fácil entender lo que tenías que hacer en el juego?

☒  ☐  ☐ 

5. ¿Te sentiste contento/a al terminar el juego?

☒  ☐  ☐ 

Encuesta padres de familias

 **Uleam**
Escuela de Educación Básica

Artes Plásticas
Extensión Chone

ENCUESTA DE EVALUACIÓN - TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
Carrera de Artes Plásticas - Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Extensión Chone.
Nivel: Primer Año de Educación Básica
Nombre: Julio T. Tena
Edad: 4/12 Curso: 1°

¿Su representante muestra interés y entusiasmo por las actividades de arte realizadas en clases?

☒ Sí
☐ A veces
☐ No

¿Considera que los juegos dentro de las actividades fomentan el aprendizaje y el movimiento en su hijo?

☒ Mucho
☐ Algo
☐ Poco
☐ Nada

¿Ha observado mejoras en la creatividad o la motricidad de su hijo gracias a las actividades artísticas?

☒ Sí
☐ Parcialmente
☐ No

¿Cree que el arte lúdico es una estrategia adecuada para la enseñanza en esta etapa escolar?

☒ Sí
☐ No
☐ No estoy seguro(a)

¿La comunicación sobre los proyectos de arte y el trabajo de su hijo ha sido clara y suficiente?

☒ Sí
☐ A veces
☐ No

Trabajos en clases



