

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

TEMA:

**Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el
área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de
Cuarto año de Educación General Básica**

AUTOR:

Balón Mata, Anira María

**Componente práctico del examen complejo previo a la
obtención del título de
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TUTORA:

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

10 de marzo del 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente componente práctico del examen complejo, fue realizado en su totalidad por **BALÓN MATA, ANIRA MARÍA**, como requerimiento para la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**.

TUTORA

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

Lcda. Albán Morales Sandra Elizabeth, Ph.D.

Guayaquil, a los 10 días del mes de marzo del año 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **BALÓN MATA, ANIRA MARÍA**

DECLARO QUE:

El Componente práctico del examen complejo, **Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 10 del mes de marzo del año 2021

LA AUTORA

Balón Mata, Anira María



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Balón Mata, Anira María**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Componente práctico del examen complejo, **Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 10 del mes de marzo del año 2021

LA AUTORA:

Balón Mata, Anira María



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

REPORTE URKUND

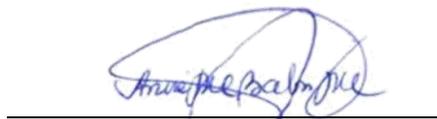
Nombre de la estudiante: Anira María Balón Mata

Fecha del reporte:

Título: Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica

The screenshot displays the URKUND interface. On the left, document details are shown: 'Documento ANIRA BALON 24 de febrero - Editado.doc (D96564163)', 'Presentado 2021-02-25 15:46 (-05:00)', 'Presentado por anira.balon.71@gmail.com', 'Recibido rina.vasquez@lucsg@analysis.unkund.com', and 'Mensaje TRABAJO PRACTICO BALON A. Mostrar el mensaje completo'. A yellow highlight indicates '3% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.' On the right, a 'Lista de fuentes' panel lists several URLs, including repository links and academic notices. The bottom of the interface shows navigation icons and a status bar with '0 Advertencias', 'Reiniciar', 'Exportar', and 'Compartir' options.


Rina Vásquez Guerrero
Tutora


Firma digital de tutorada
Anira María Balón Mata

AGRADECIMIENTO

Elevo mi oración y mi gratitud en primer lugar a Dios y a mi Madre Nuestra Señora de La Consolata como el pilar fundamental de mi vida espiritual y profesional, su bondad, su amor infinito, su sabiduría reflejada en la acción del Espíritu Santo avivo en mí la llama del conocimiento para seguir aprendiendo y hacer de mi trabajo un servicio al prójimo realizado con amor.

Agradezco a mi madre, a mi hijo, a toda mi familia, siempre unidos y presentes en cada etapa de mi vida. A mis abuelitos Virgilio e Inés que desde el cielo estoy segura me dan su bendición.

Quiero también recordar y agradecer al P. Felice Prinelli, sacerdote misionero de quien aprendí la alegría del servicio y la pasión por educar. Su inspiración me dio la fortaleza necesaria para superar cada dificultad y ahora desde el cielo me acompaña.

Exhorto mi agradecimiento y gratitud incondicional a cada uno de mis profesores de esta grandiosa Universidad, ellos con su ejemplo, sus conocimientos y experiencia fueron la guía y orientación en la aplicación de los aprendizajes adquiridos. Realzo su loable labor como grandes educadores.

DEDICATORIA

Dedico este logro de manera especial a mi hijo Bruno Fernández quien es el motor fundamental de mi vida, el que con paciencia y cariño me acompaño cada día en mi camino universitario, sus muestras de cariño, de preocupación y de interés por lo que hacía eran el empuje para ser un ejemplo de superación para su vida.

A mi madre quien, gracias a su atención y cuidado inspiraba motivación, empeño y responsabilidad para lograr mis metas. Sin ella no hubiera sido factible haber culminado este estudio superior, que pese a los años que llevo en contra no fue impedimento para la superación.

A todas las personas, familia, amigas de curso, estudiantes, compañeros de trabajo, que estuvieron en algún momento presente para el desarrollo de este trabajo y que gracias al aporte y la experiencia pude fortalecer lo aprendido.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.
TUTORA

f.

Lcda. Albán Morales Sandra Elizabeth, Ph.D.

DIRECTORA DE CARRERA

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 OBJETIVOS	5
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	5
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
1.3.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	6
1.1 LA IMPORTANCIA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EL CURRÍCULO NACIONAL.....	7
1.2 LA RELACIÓN DEL ÁREA CON LA INTELIGENCIA CORPORAL O KINESTÉSICA	9
1.3 EL JUEGO Y EL CUERPO COMO HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE	12
1.4 IMPORTANCIA DE APRENDER CON EL CUERPO: LOS JUEGOS RÍTMICOS	13
2. PRESENTACIÓN DEL CASO	16
3. LEVANTAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	19
4. PLANIFICACIÓN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO 22	
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
ANEXOS	32
LISTA DE COTEJO.....	32

RESUMEN

El área de Educación Cultural y Artística como parte del pensum académico tiene como uno de sus objetivos principales enfocar los contenidos desde tres dimensiones que son el yo, la relación con el otro y el contexto social, así los contenidos a desarrollarse consisten en actividades individuales y colaborativas donde interviene la participación del estudiante como rol protagónico, activo y participativo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La creatividad, la imaginación, el lenguaje corporal, el lenguaje artístico, son destrezas imprescindibles que hacen del acto educativo una experiencia significativa y de aprendizaje. El presente trabajo propone la aplicación de actividades kinestésicas entre ellas el juego, como una herramienta pedagógica ya que, al integrar el cuerpo, las emociones, los gestos, las reglas, la inteligencia, la tolerancia y la creatividad en las estrategias metodológicas propuestas por el docente, se afianzan valores importantes para su convivencia y a su vez fortalecen su identidad con su contexto social y cultural.

Palabras Claves: proceso enseñanza- aprendizaje, aprendizaje significativo, actividades kinestésicas, juego rítmico, estrategias metodológicas, conciencia, identidad

1. INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Ministerio de Educación mediante el Currículo Nacional hace énfasis en que:

La cultura y las artes desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas y, como tales, promueven experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos. Son un recurso privilegiado a la hora de descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos, posibilitando formas de pensamiento tan rigurosas como las de las ciencias o las matemáticas, y tan divergentes como las de la filosofía o la literatura. (2016 p.50)

De esta manera la persona según su formación integral debe desarrollar habilidades cognitivas, artísticas, emocionales y sociales las que deben integrarse como un eje transversal en cada área de aprendizaje propuesto en el pènsum académico. Es tan importante leer, escribir, sumar, como a su vez disfrutar y aprender del arte y la cultura.

Por consiguiente, en las guías de implementación del área de Educación Cultural y Artística (Mineduc, 2018, p. 50) en su introducción la determina como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión.

En este sentido se comprende que esta área fue propuesta con la finalidad de dar vida y sentido a nuestras costumbres, tradiciones, manifestaciones artísticas, en un contexto social y familiar donde lo moderno y tecnológico pretende descartar nuestras raíces. Estos procesos de

aculturación han generado como consecuencia la pérdida de nuestra identidad cultural, el desconocimiento de nuestras raíces ancestrales, la historia en sí que nos ha dado una identidad de quienes somos y pertenecemos. La influencia de la música, el arte, la moda de otros países han ocasionado un fuerte impacto también en la educación, en los actos culturales, en las actividades recreativas.

Los niños del cuarto año de educación básica de la U.E al desconocer el patrimonio cultural no valoran los recursos tangible e intangible que poseemos como ecuatorianos no solo en sus paisajes, turismo e historia sino en su arte, sus costumbres, tradiciones y su cultura, frente a esta carencia este trabajo pretende proponer estrategias que vinculen la inteligencia corporal con los juegos rítmicos, despertando en los niños una experiencia enriquecedora cuando sus sentidos, sus emociones, su cuerpo, sus movimientos se vean atraídos por el ritmo y la música, seleccionando minuciosamente estrategias de aprendizaje que nos ayuden a cumplir el objetivo propuesto.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Los modelos pedagógicos que se contemplan en la actualidad tienen su fundamento en las teorías cognitivas del aprendizaje que surgen ante el aporte significativo que realizaron grandes pedagogos como Piaget, Vygotsky, Gardner y otros, quienes tienen varios factores en común siendo su referente que los procesos de enseñanza – aprendizaje se transformen en situaciones abiertas al diálogo, la reflexión, la comprobación, la

socialización y así dar una visión diferente al modelo educativo pasando de lo tradicional a lo significativo.

Este proceso que ya no será solo receptivo y de transmisión de conocimientos pretende mas bien despertar en el educando sus potenciales cognitivos a fin de que pueda crear, construir, aportar según su estilo de aprendizaje, y de esta manera la acción educativa se transforma en algo significativo para su vida y su entorno.

La forma como cada estudiante aprende, formula, receta, interioriza los conceptos indica que puede ser según tres estilos como el visual, auditivo y kinestésico. Cada uno posee unas características muy particulares que el niño desarrollara según los procesos cognitivos básicos o superiores que se estimulen para su aprendizaje.

De tal manera que la inteligencia corporal o kinestésica se refiere a la habilidad de dominar y utilizar los movimientos de su cuerpo para expresar una emoción, una idea, un sentimiento, manejar objetos con destreza, para crear un nuevo producto. Según nos afirma Montero, Treumún y Yáñez, (2009) “Las destrezas que se desarrollan son comparar, medir, demostrar, interactuar, crear, inventar, danzar, coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles” (p.50).

Tales afirmaciones en relación con el área de Educación Cultural y Artística nos refieren a no tener una visión estática, en la que se entiende la cultura y las artes como productos acabados, se las concibe como realidades vivas y dinámicas que suceden en contextos de creación, de

relaciones de negociación, de conflicto y de poder, y que se transforman día a día.

Dentro de este contexto educativo el docente guía y motiva al estudiante a generar conocimientos desde sus saberes previos adquiridos desde su entorno familiar y social sin dejar a un lado aquella curiosidad innata junto a su creatividad de esta manera propone estrategias adecuadas con el fin de que el niño pueda producir y adquirir nuevos saberes.

De esta manera el presente trabajo pretende integrar estrategias metodológicas donde la particularidad será partir de aquella inteligencia corporal, emotiva que permita al niño descubrir y gustar a través del juego, el ritmo, el tiempo y la música el mundo del arte, y la cultura según su entorno.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística (ECA) en estudiantes de cuarto año de educación básica.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Destacar la importancia de utilizar los movimientos del cuerpo e integrarlos con los contenidos del área de ECA
- Seleccionar los juegos rítmicos kinestésicos con el fin de promover el movimiento del cuerpo y sus diferentes expresiones.

- Planificar una sesión de clase con actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos.

1.3.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Qué importancia tiene el área de Educación Cultural y Artística?
2. ¿Qué relación tiene el arte y la cultura en la educación?
3. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que se deben emplear en el aula para el desarrollo del área?
4. ¿Cuál es la importancia de incluir actividades corporales kinestésicas en el plan de estudio del Educación Cultural y Artística?

MARCO TEÓRICO

1.1 LA IMPORTANCIA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EL CURRÍCULO NACIONAL

En un proceso de Actualización y Fortalecimiento del Currículo Nacional ocurrido en el año 2012 se realizó un alcance del área de Cultura Estética para tomar el nombre de Educación Cultural y Artística (ECA) con el fin de proponer una mirada más amplia e integrar valores importantes que afiancen la identidad nacional.

Esta nueva propuesta curricular es flexible y abierta, y surge como una guía para que el docente pueda orientar los procesos de aprendizaje según el contexto social y cultural donde se da la acción educativa y a su vez los estudiantes logren desarrollar su potencial cognitivo y emocional al involucrarse en cada actividad propuesta.

Este nuevo enfoque del currículo de ECA va a permitir que los estudiantes desarrollen sus habilidades y actitudes con libertad, a su vez propone actividades en donde los mismos puedan transmitir emociones e ideas de esta manera “El arte permite respetar el ritmo de cada estudiante, trabajando la acción pedagógica como una guía y no como una imposición” (Gómez, 2014, p.23).

Considerar esta individualidad, desde la manera como cada niño asume, percibe, interioriza e interpreta el espacio que lo rodea, va a

despertar su imaginación y creatividad para concretar conocimientos ricos desde su experiencia convirtiéndose en un protagonista capaz de comunicar sus emociones con un lenguaje artístico. Es por ello que el Currículo define al área de Educación Cultural y Artística como:

- Facilitadora de espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional.
- Vinculada a aprendizajes de otras áreas, a las que puede contribuir a través del diseño y desarrollo de proyectos específicos.
- Caracterizada por la acción y la participación. (Mineduc, 2016, pág. 50)

De esta manera su mayor interés es educar para la vida, pero de una manera integral, despertando el interés por conocer y relacionarse con las personas, la culturas, el arte, las tradiciones, la música, la danza, aportando a su riqueza emocional y de esta manera crear un vínculo con su pasado, con la historia, con sus orígenes en confirmación a su identidad.

Esto frente a que estamos viviendo un mundo globalizado en la cual hemos adoptado otras costumbres inmersas en la música, la danza, la gastronomía, la moda, se ha dejado de un lado la propia cultura tanto por falta de conocimiento, pero sobre todo porque dentro de las escuelas no se gestionan de manera activa y significativa la valoración de la propia historia y tradición

1.2 LA RELACIÓN DEL ÁREA CON LA INTELIGENCIA CORPORAL O KINESTÉSICA

La teoría propuesta por Gardner (2004, p. 217) plantea la existencia de ocho o más inteligencias a saber: Inteligencia lógica-matemática, Inteligencia lingüística, Inteligencia espacial, Inteligencia musical, Inteligencia corporal-kinestésica, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia interpersonal e Inteligencia naturalista. El niño asume un rol protagónico en función que el docente al seleccionar las estrategias pedagógicas fortalece su potencial cognitivo. De este grupo destacamos que la inteligencia corporal o kinestésica que se centra de manera especial en actividades con el cuerpo, gestos y emociones, desarrollando un lenguaje corporal y creativo.

Según Elliot Eisner (2000) las artes enseñan a los niños que su sello personal es importante y que hay varias respuestas a las preguntas y varias soluciones a los problemas. En las artes, la diversidad y la variabilidad ocupan un lugar central. De tal manera que las artes se convierten en un apoyo y un recurso para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo estrategias activas, participativas que fortalecen las destrezas y habilidades de este niño capaz de aprender desde sus emociones y su cuerpo.

Así confirmamos lo que nos expresa Gómez (2015) al decir que “Los medios artísticos crean procesos que estimulan a nivel básico y profundo, en los que lo kinestésico o motor se constituyen como puerta de entrada a procesos de pensamiento más elaborados y complejos” (pag.53). Lo que

permite que el niño pueda expresarse no solo con la palabra como lo hace con el resto de las áreas, sino que exprese todo su mundo interior a través de varias actividades artísticas. Esto le permitirá compartir, conocer y aprender también de las experiencias de compañeros, dándole confianza y libertad en sus manifestaciones.

Visto de esta manera al arte como un pensamiento emocional ya que juegan un papel importantísimo el sentimiento, la emoción, la fantasía, como elementos principales para la una producción artística.

El arte tiene cuatro objetivos primordiales según la Enseñanza de las Artes Basada en Disciplinas (EABD), estos son: En primer lugar ayudar a los estudiantes a desarrollar la imaginación y adquirir las aptitudes necesarias para una ejecución artística de calidad (...) en segundo lugar ayudar a los estudiantes a aprender a observar las cualidades del arte que ven y a hablar de ellas (...) luego a ayudarlos a comprender el contexto histórico y cultural en el que se crea el arte; y el otro se refiere a cuestiones relacionadas con los valores que el arte ofrece. (Eisner, 2004, p.134)

Los procesos cognitivos que el niño pone en función le permiten crear, contextualizar y aplicar en las diferentes situaciones cotidianas de su vida como también en las diferentes áreas que domine según su nivel académico. Tal es así que dentro de la propuesta curricular en el área de ECA, la cual considera importante desarrollar destrezas y habilidades en tres grandes bloques como es **el yo**, el **encuentro con los otros** y **el entorno**.

A Gardner le interesa el pensamiento artístico, pues considera que al igual que la ciencia y la matemática, las artes implican formas complejas de pensamiento. Entiende la cognición como la capacidad de utilización de símbolos. Considera que los seres humanos somos capaces de un amplio número de competencias simbólicas más allá del lenguaje y la lógica, como es el caso de los símbolos presentes en las artes. Desde este enfoque, la habilidad artística humana se considera una actividad de la mente, “una actividad que involucra el uso y la transformación de diversas clases de símbolos y de sistemas simbólicos” (Gardner, 1994, p. 30).

De tal manera que todas aquellas herramientas y técnicas que ayudan a desarrollar el lenguaje artístico, van incorporando en el niño habilidades cognitivas y artísticas que le permitirán afianzar su conocimiento, su autonomía y realizar trabajos colaborativos fortaleciendo a su vez las relaciones con sus pares.

Según el Currículo del área de ECA nos expresa que en el nivel de Básica Elemental los niños de esta edad podrán: “valorar y conocer el patrimonio artístico y cultural tangible e intangible de su entorno próximo, lo que les ayudará a valorarlo y respetarlo, contribuyendo a su conservación y renovación.” (Mineduc, Currículo de Educación General Básica, 2016, pág. 88)

1.3 EL JUEGO Y EL CUERPO COMO HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE

El juego y el cuerpo tiene un nexo y un papel muy importante en la educación del niño puesto que le brinda un sinnúmero de posibilidades para que el proceso de enseñanza – aprendizaje se convierta en una experiencia rica en conocimiento, creatividad, exploración, imaginación, producción y expresión corporal.

Parte primordial en la evolución del ser humano es el juego, surge como una actividad innata, no anticipada, que se da según el desarrollo cognitivo del niño y su entorno social, se da en la vida misma como una función natural y de vital importancia para el desarrollo de habilidades y destrezas.

De esta manera el juego como una actividad pedagógica brinda al niño diferentes posibilidades de aprender, de compartir, de socializar, de seguir normas, de afianzar valores, todo esto muy significativo para su vida y el entorno que lo rodea. Meneses y Monge (2001) proponen que los docentes consideren ciertos criterios para seleccionar los juegos:

- Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde

todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.

- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
- Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos. (pág. 116)

De esta manera el docente por medio del juego no solo despertará en el niño el placer y el entusiasmo por aprender, sino que a su vez mejorará sus relaciones sociales y colaborativas con sus pares.

1.4 IMPORTANCIA DE APRENDER CON EL CUERPO: LOS JUEGOS RÍTMICOS

El juego desde el punto de vista pedagógico y psicológico representa un actividad elemental e innato en el desarrollo del ser humano en todas sus facetas, de tal manera que varios autores tanto psicólogos como pedagogos han profundizado en el tema, generando aportes importantes en el campo de la educación hacia un aprendizaje significativo.

Caillois, (1986) considera como un valor cultural al juego ya que son actividades que surgen de la imaginación, la creatividad, las costumbres del entorno social, una actividad libre en cuanto que el jugador elige participar

en ella, a su vez con límites y reglas que contribuyen a una buena organización y ejecución de la misma.

Entre ellos existen algunas características similares como propiciar espacios donde el factor principal es estimular la imaginación, la creatividad, la alegría en manifestar sus emociones en la convivencia con sus pares, provocando en el niño satisfacción y gozo por ejecutar las actividades. Además de ello el juego como herramienta pedagógica transmite valores, tradiciones, costumbres de un medio cultural y social.

También es importante destacar que según la intención y el espacio existen varios tipos de juegos que según Díaz (1993) los clasifica como:

- **JUEGOS SENSORIALES:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **JUEGOS MOTRICES:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **JUEGOS ORGANIZADOS:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

- JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. (pág. 122)

Los juegos rítmicos formarían parte de los juegos motrices ya que hacen énfasis en el movimiento del cuerpo seguido por el ritmo y control del tiempo de una corta canción que se repite por varias veces lo que permite desarrollar habilidades en la memorización, la coordinación, la vocalización, la expresión gestual y corporal.

La importancia de aprender con el cuerpo mediante los juegos rítmicos ofrece al niño una experiencia placentera que le permite sentir y disfrutar de lo que hace y a su vez se convierte en un aprendizaje. Por ello queremos considerar aquellos juegos rítmicos como las rondas, consideradas como parte de nuestros juegos tradicionales de la región.

En la actualidad las rondas no se consideran como un juego que los niños las realice ya que las desconoce o le causan vergüenza al ejecutar los diferentes movimientos que le sugiere.

2. PRESENTACIÓN DEL CASO

La Unidad Educativa Particular Arquidiocesana La Consolata, surge como una propuesta diferente a la educación particular en un sector olvidado por el gobierno, conocido como la Cooperativa del Fortín ubicado a un lado de la Vía Perimetral, este sacerdote misionero italiano que llega a Guayaquil en el año 1996 quien preocupado por la situación crítica que se vivía en este sector urbano marginal hace posible que cientos de niños de escasos recursos puedan gozar de este derecho.

Es una institución creada sin fines de lucro y sostenida actualmente por la Arquidiócesis de Guayaquil, ya que debido a encontrarse en un sector donde la mayor parte de las familias no tiene ingresos estables por lo que se dedican a actividades no formales y solo viven para el día.

Los padres de familia hacen el mayor esfuerzo en pagar una mensualidad mínima a fin de que sus hijos puedan acceder a esta institución la que se caracteriza por acoger, acompañar y guiar el proceso académico de la mano con la familia y de manera muy especial en la formación de la Fe.

Derek, es un niño de ocho años de edad y cursa el cuarto grado de educación básica, ocupa el segundo lugar entre cuatro hijos. Sus padres por situaciones económicas no terminaron sus estudios en educación secundaria. Para lograr sostener las necesidades del hogar trabajan ambos,

la mamá realiza trabajos de limpieza en casa dos veces a la semana y el papá vende artículos varios deambulando por las calles.

Mientras los padres permanecen fuera de casa los niños se quedan con su hermano mayor que tiene 14 años y es quien cuida de ellos, apoyándoles en sus actividades escolares en lo poco que él comprende. Debido a que el hermano mayor asume la responsabilidad de cuidar de los más pequeños, esto ha generado conflictos y celos entre ellos, pero más acentuado es entre Dereck y su hermano ya que hay siete años de diferencia.

Dereck se muestra como un niño muy tierno y cariñoso es un poco tímido y poco sociable, solo conversa con quien él ha sentido confianza. Comparte el salón de clases con otros 40 compañeros. Es poco comunicativo, no le gusta realizar trabajos grupales prefiere hacerlos solo, en las áreas principales muestra interés por desarrollar sus actividades y su rendimiento académico es satisfactorio ya que no presenta ninguna dificultad de aprendizaje.

Pero en las juntas de grado que se realizan en determinados periodos para evaluar los progresos de los estudiantes la docente tutora expresa su preocupación por ciertas actitudes del niño ante la falta de socialización con sus compañeros, lo que le lleva a aislarse y mostrar una actitud aburrida sin interés por lo que se propone realizar y esto se evidencia específicamente en las áreas de Educación Cultural y Artística y Educación Física, ya que los

contenidos a desarrollar invitan a los niños a realizar actividades casi siempre grupales y además su principal herramienta es la expresión corporal. Por lo que Dereck no alcanza a desarrollar las destrezas deseadas que nos propone la guía curricular del área y por lo tanto su rendimiento académico es poco satisfactorio.

Ante esta situación se recomienda desde Coordinación Académica en primer lugar ubicar al niño en un lugar estratégico dentro del aula, de manera preferencial los primeros puestos, también tomarlo en cuenta para el desarrollo de pequeñas actividades como la distribución de elementos escolares entre otros.

En cuanto a la docente del área en dificultad se le recomienda implementar estrategias metodológicas que sean más significativas y vivenciales para los niños, que generen un aprendizaje participativo siendo su herramienta principal su cuerpo, sus sentimientos y emociones. Aquí el juego organizado y guiado por el docente será una propuesta indispensable para lograr la integración de todos los niños. Es importante también delegar de forma rotativa varias funciones a fin de generar confianza, seguridad y empoderamiento.

3. LEVANTAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Con la finalidad de recopilar la mayor información posible que sirva de análisis y comprensión del problema y de esa manera dar soluciones a la dificultad que demuestra Dereck, se procede a realizar dos entrevistas. Los profesionales a quienes se les aplicó dicho instrumento son:

Lcda. Julia Hernández Sánchez Coordinadora Académica

Lcda. Vania Chávez Docente del área de ECA

INFORMACIÓN SOBRE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS

Datos informativos del entrevistado: _____

Día y hora de la entrevista: _____

Tabla 1

Matriz de análisis de la entrevista 1 y 2

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ENTREVISTA

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA	Respuestas de la Entrevista	Análisis interpretativo
1) ¿POR QUÉ CONSIDERA IMPORTANTE INCLUIR EN EL PÉNSUM ACADÉMICO EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y	R.1 Es importante la implementación del Área mencionada ya que se basa en la formación integral del ser humano en el ámbito personal, social y cognitivo. R.2 El área contribuye a que los estudiantes obtengan un desarrollo integral, realizando	El área de Educación Cultural y Artística al igual que las otras disciplinas contribuye a la formación integral del sujeto potenciando sus destrezas y habilidades en relación consigo mismo, con sus pares y su entorno. Redescubriendo el valor del arte y la cultura,

ARTÍSTICA?	desarrollo cognitivo de las habilidades y destrezas.	tradiciones, costumbres, comidas, danzas que forman parte importante en nuestra identidad nacional.
2) ¿CONSIDERA EL JUEGO RÍTMICO CÓMO UNA ESTRATEGIA INDISPENSABLE PARA EL APRENDIZAJE?	<p>R.1 Si considero que es una estrategia de aprendizaje ya que de por si el juego es una forma en el que el niño sociabiliza y le brinda la oportunidad de ejercitarse. En cuanto al juego rítmico el niño aprende a tomar el control de su cuerpo y sus acciones.</p> <p>R.2 Considero que el juego es un elemento importante en los primeros años de estudios de los niños y potenciar el desarrollo de actividades motivadoras.</p>	El juego rítmico son parte de una estrategia indispensable para el aprendizaje puesto que al combinar el movimiento del cuerpo con el ritmo y el tiempo desarrolla en el niño sus capacidades motrices y emocionales y a su vez el compartir estas actividades con otros niños le permite socializar y compartir sus emociones con los demás.
3) ¿QUÉ DESTREZAS O HABILIDADES EL NIÑO PUEDE DESARROLLAR A PARTIR DEL JUEGO?	<p>R.1 Las destrezas que el niño puede desarrollar a partir del juego es la destreza física, afectiva, imaginativa, creativa, colaborativa.</p> <p>R.2 Puede ser la imaginación, observar detenidamente el medio ambiente, desarrollar su creatividad, expresar todo lo que observa a su alrededor.</p>	El juego le va a permitir al niño estimular su imaginación, creatividad, curiosidad, su pensamiento y reflexión. También contribuye a su desarrollo físico y emocional, y al manejo de sus actitudes y conductas adecuadas al momento de ejecutar estas actividades en grupo.
4) AL REALIZAR LA SELECCIÓN DE LOS JUEGOS ¿QUÉ ELEMENTOS CONSIDERA IMPORTANTE	<p>R.1 Los elementos a tomar en cuenta para alcanzar los objetivos del área son:</p> <p>Que el juego cumpla con los parámetros que como docentes se quiere que el niño aprenda.</p>	El docente al momento de seleccionar un juego debe tener muy claro el objetivo que va de la mano con el nivel y las destrezas a desarrollar

<p>TOMAR EN CUENTA PARA ALCANZAR EL OBJETIVO PROPUESTO SEGÚN EL ÁREA?</p>	<p>Que el juego sea interactivo con el uso de la voz, el cuerpo o imágenes.</p> <p>R.2 Puede ser necesario: Consideración del tipo, número y grado de dificultad de preguntas.</p> <p>Recursos necesarios para la aplicación en el aula.</p> <p>Elección adecuada del juego como actividad dentro de la programación general de la asignatura.</p>	<p>con los niños.</p> <p>El espacio y los recursos también son esenciales para su desempeño.</p> <p>La selección el juego también va enmarcado según el tema a desarrollar y que valores se pretende transmitir.</p>
---	---	--

Elaboración propia

4. PLANIFICACIÓN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

La planificación didáctica que se desarrolla a continuación tiene como objetivo considerar el juego como una herramienta pedagógica imprescindible para despertar en el niño aquellas destrezas sensoriales, motoras, emocionales que experimentara en cada actividad propuesta y de manera especial compartir con sus pares.

Como parte de las estrategias metodológicas se desarrollará la Gymkana de los juegos, la cual consistirá en una serie de juegos o retos que cada grupo tendrá que ejecutar en un determinado tiempo. Es una actividad que realizada en equipo pretende reforzar la convivencia, la amistad, la competencia, el control de sus emociones. Y de esta manera rescatar a su vez aquellos juegos tradicionales que son parte de nuestra identidad cultural.

UNIDAD EDUCATIVA ARQUIDIOCESANA LA CONSOLATA

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTE	ÁREA	NIVEL	Grado/Curso	PERÍODO	FECHA
Prof. Anira Balon M.	Educación Cultural y Artística	Básica Elemental	Cuarto Grado	90 minutos	

N° DE UNIDAD	EJES TRANSVERSALES:	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN
2	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.	O.ECA.2.7. Expresar y comunicar emociones e ideas a través del lenguaje sonoro, visual y corporal.

TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: Juego, comparto y aprendo

1. PLANIFICACIÓN

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	
CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO	DESCRIPCIÓN
ECA.2.2.2.	Practicar juegos rítmicos (rondas infantiles, juegos tradicionales de las distintas nacionalidades del Ecuador, juegos de manos, etc.) que posibiliten el desarrollo de diferentes habilidades motrices.	I.ECA.2.4.2.	Participa en representaciones escénicas, de movimiento y musicales, demostrando un dominio elemental de las técnicas artísticas propias de cada forma de expresión. (S.3., I.2.)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><u>ANTICIPACIÓN</u></p> <p><i>Juego: El espejo (Tiempo, 20 minutos)</i></p> <p><i>Trabajo de parejas</i></p> <p><i>Procedimiento:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Formar dos círculos con doce niños cada uno quedando cada pareja frente a frente.</i> <i>2. Indicar a los niños que están en el círculo externo que harán de espejos y los del círculo de dentro serán los imitadores.</i> <i>3. Escuchar las acciones que los niños espejos deben realizar y los otros imitan:</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Gestos de alegría por ganar un juego</i> <i>• Mi rutina de aseo en la mañana</i> <i>• Como haría si fuera un pintor</i> 	<p>Hula</p> <p>Acuarelas o Temperas</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Cartón</p> <p>Estrellas de Fómix</p> <p>Reloj</p> <p>CD</p> <p>Grabadora</p>	<p>Relaciona el ritmo con el movimiento del cuerpo según indique la letra del juego.</p> <p>Ejecuta el juego siguiendo las recomendaciones de la maestra.</p> <p>Comparte con sus compañeros las emociones que surgen al realizar cada actividad.</p>	<p>Observación de desempeños</p>	<p>Lista de Cotejo para observar los movimientos que el niño ejecuta en cada juego.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Que ejercicio hago para quitarme la pereza.</i> <p>4. <i>Invertir los roles repitiendo las mismas acciones.</i></p> <p>5. <i>Generar preguntas para iniciar una conversación:</i></p> <p>a) <i>Qué sintieron al realizar las actividades.</i></p> <p>b) <i>Les resultó fácil seguir las instrucciones de la maestra.</i></p> <p>c) <i>Que dificultades encontraron al imitar las acciones.</i></p> <p><u>CONSTRUCCIÓN</u></p> <p>Nombre del juego rítmico: La Gymkana de los Juegos Rítmicos (Tiempo, 60 min.)</p> <p>Trabajo Grupal</p> <p>Procedimiento:</p> <p>1) Formar tres grupos de ocho integrantes</p>	<p>Silbato</p> <p>Sacos</p>	<p>Memoriza las canciones con movimientos que se realizan en los varios juegos rítmicos.</p>		
--	-----------------------------	--	--	--

<p>cada uno.</p> <p>2) Escoger un nombre para cada grupo:</p> <p>Grupo 1: Los Genios</p> <p>Grupo 2: Los Fantásticos</p> <p>Grupo 3: Los Rápidos</p> <p>3) Escoger un líder que representara a cada grupo.</p> <p>4) Explicar las reglas para iniciar cada juego, quienes logren superar el reto obtendrán una estrella, el grupo que colecciona más estrellas será el ganador.</p> <p>Primer juego: Pasa la hula (20 min)</p> <p>5) Formar tres filas dejando un espacio entre cada miembro del grupo.</p> <p>6) Pasar la hula por el cuerpo y luego entregarla al siguiente compañero.</p>				
---	--	--	--	--

7) Pasar la hula según el ritmo de la música de fondo es decir de lento a rápido, hasta que la hula retorne al jugador inicial.

Segundo Juego: Pintar un mural (20 min.)

8) Formar un círculo cada grupo

9) Dar las instrucciones de la actividad y entregar material: carteleras, pinturas, pinceles.

10) Plasmar una imagen que evoque la naturaleza, cada miembro tendrá dos minutos para ir armando el mural hasta que todo roten.

11) Terminar la obra cuando suene la campana.

12) Exponer los trabajos realizados y ganara el grupo que mejor visualice su mural.

Tercer juego: La carrera de ensacados. (20

min)

13) Formar tres filas de cada lado, el niño que se encuentre primero introducirá ambas piernas.

14) Sostener con ambas manos el saquillo y prepararse para al sonido del silbato salir saltando hasta la meta.

15) Entregar el saquillo al niño que se encuentra primero al otro extremo, quien retornara al grupo de partida.

16) El grupo que primero logre intercambiar la posición de los grupos será el ganador.

CONSOLIDACIÓN

Tiempo: 10 minutos

Trabajo grupal

Procedimiento:

17) Reunir a todos los estudiantes y formar un

<p><i>solo círculo.</i></p> <p>18) <i>Contestar las preguntas efectuadas por la maestra:</i></p> <p>a) ¿Qué juegos te gustaron más y por qué?</p> <p>b) ¿Qué emociones despertaron en ti al realizar cada actividad?</p> <p>c) ¿Cuáles son las ventajas de participar en equipo?</p>				
--	--	--	--	--

CONCLUSIONES

Al finalizar este trabajo se llegó a las siguientes conclusiones:

- El área de Educación Cultural y Artística propuesta en la actualización curricular ha fusionado varias asignaturas que anteriormente posiblemente se veían por separado como es el dibujo, la pintura, las actividades prácticas, la expresión corporal, el teatro, etc., con la finalidad de provocar en el estudiante diferentes experiencias, conocimientos, que afiancen sus valores por medio del arte y la cultura.
- Es importante que el docente que imparte la asignatura considere como punto de partida la propuesta curricular y a su vez seleccione con criterio estrategias metodológicas que proponen en el niño un rol protagónico que le permite descubrir, valorar, imaginar y compartir sus experiencias surgidas en cada encuentro.
- La importancia de valorarse a sí mismo genera también la facultad de aceptar y compartir con el otro para descubrir la riqueza que posee nuestro entorno en su cultura, su música, sus costumbres, su gastronomía, sus juegos.

RECOMENDACIONES

Concluido el desarrollo de las actividades propuestas se sugiere las siguientes recomendaciones:

- Considerar el área de Educación Cultural y Artística como una propuesta que se vincula con otras áreas para complementar la formación integral que el niño debe desarrollar según su nivel.
- El docente debe conocer los resultados favorables al utilizar actividades kinestésicas tales como el juego como una herramienta pedagógica indispensable para el aprendizaje y la socialización.
- El docente es el guía que orienta el desarrollo de los proyectos sugeridos en el área y que conducen al niño a explorar, conocer desde su experiencia los valores culturales que nos identifican y diferencian con otras culturas.

REFERENCIAS

- Castro, H., Terán, C., (2015) *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores.* Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Desde%20el%20punto%20de%20vista%20did%C3%A1ctico%2C%20los%20juegos%20favorecen%20que,medio%20para%20facilitar%20la%20ense%C3%B1anza.>
- García Ríos, Antonio Stalin, (2005) *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística*, El Artista, núm. 2, noviembre, 2005, pp. 80-97 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/874/87400207.pdf>
- Gómez, Ma., Carvajal, D. (2015) *El arte como herramienta educativa: un potencial para trabajar la inclusión y la diversidad*, Revista Para el Aula - IDEA Edición N° 14 Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-06/pea_014_0025.pdf
- Guzmán, BelKys; Castro, Santiago (2005) *Las inteligencias múltiples en el aula de clases*, Revista de Investigación, núm. 58, pp. 177-202 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372009.pdf>

- MINEDUC, (2016), *Currículo de EGB y BGU de ECA*. Recuperado de:
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf
- Palacios, Lourdes, (2006), *El valor del arte en el proceso educativo*, Reencuentro, núm. 46, agosto, p. 0 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>
- Petrou, Olga; Henríquez, Alma, (2006) *Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes de Educación Física*, Revista de Investigación, núm. 59, pp. 141-163 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140373006.pdf>
- Suárez, Jaqueline; Maiz, Francelys; Meza, Marina (2010) *Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje*, Investigación y Postgrado, vol. 25, núm. 1, enero-junio, pp. 81-94 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/658/65822264005.pdf>

ANEXOS

LISTA DE COTEJO ANALISIS DEL DESEMPEÑO

Nivel: Elemental

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Grado: Cuarto de E.G.B

Bloque: 2

Nombre del Estudiante: _____

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
Escucha con atención y comprende las instrucciones y normas del juego			
Participa activamente en el juego sugerido por la docente			
Demuestra sus habilidades sociales al momento de mirar al compañero de frente con quien ejecuta el juego			
Realiza con espontaneidad los gestos y acciones que la maestra indica en el juego del espejo			
Expone con naturalidad a las preguntas realizada por la maestra.			
Cumple con las normas establecidas para la ejecución de cada juego/reto			
Se integra con facilidad a los grupos de juegos			
Asume el liderazgo para acompañar al grupo en el desempeño de cada juego			
Hace buen uso de la hula al momento de pasarla por el cuerpo al ritmo de la música			
Expresa mediante la pintura su idea de la naturaleza			
Asocia sus ideas a las de sus compañeros para juntos armar un mural			
Mantiene el equilibrio al momento de ejecutar el juego de los ensacados			
Demuestra el control de sus emociones al momento de ganar o perder un reto			
Anima al grupo a seguir jugando y superar obstáculos.			
Comparte sus ideas y sentimientos al finalizar la Gymkana de juegos			
Esta rutina de juegos le ayudo a socializar con sus compañeros.			



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Balón Mata, Anira María**, con C.C: # **0914216270** autor/a del componente práctico del examen complejo: **Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica.** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **10 de marzo de 2021**

Balón Mata, Anira María

C.C: **0914216270**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Actividades kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica.		
AUTOR(ES)	Anira María, Balón Mata		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Rina Vásquez Guerrero, Mgs		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	10 de marzo de 2021	No. PÁGINAS:	32
ÁREAS TEMÁTICAS:	Arte, pedagogía, didáctica		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	proceso enseñanza- aprendizaje, aprendizaje significativo, actividades kinestésicas, juego rítmico, estrategias metodológicas, conciencia, identidad		
RESUMEN/ABSTRACT:	El área de Educación Cultural y Artística como parte del pensum académico tiene como uno de sus objetivos principales enfocar los contenidos desde tres dimensiones que son el yo, la relación con el otro y el contexto social, así los contenidos a desarrollarse consisten en actividades individuales y colaborativas donde interviene la participación del estudiante como rol protagónico, activo y participativo del proceso de enseñanza y aprendizaje. La creatividad, la imaginación, el lenguaje corporal, el lenguaje artístico, son destrezas imprescindibles que hacen del acto educativo una experiencia significativa y de aprendizaje. El presente trabajo propone la aplicación de actividades kinestésicas entre ellas el juego, como una herramienta pedagógica ya que, al integrar el cuerpo, las emociones, los gestos, las reglas, la inteligencia, la tolerancia y la creatividad en las estrategias metodológicas propuestas por el docente, se afianzan valores importantes para su convivencia y a su vez fortalecen su identidad con su contexto social y cultural.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-0999808065	E-mail: anira.balon.71@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Rina Vásquez Guerrero, Mgs		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			