



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Pedagogía de las Artes y Humanidades

Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media.

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciado/a en Pedagogía de las
Artes

Autor:

Brian Alexander Minchala Castillo

CI: 0302000567

Autor:

Tatiana Gabriela Urgiles Calle

CI: 0150278786

Tutor:

Mag. Clara María Bucheli Chávez

CI: 1712197712

Azogues - Ecuador

Marzo, 2024



Agradecimiento

A mis padres Moisés Urgilés y Martha Calle, por el apoyo brindado, no ha sido fácil esta trayectoria, pero han puesto su confianza en mí. Quiero agradecer inmensamente a mi hermana Jacqueline Urgilés, porque ha tenido que ser un poco dura conmigo para seguir hacia delante, sin dar marcha atrás. Gracias querido hermano Nixon Urgilés, por ser parte de mi formación académica eres el ser humano con el corazón más noble del mundo.

Tatiana

Urgilés

Agradezco a los docentes que han estado en todo mi trayecto profesional; a mi familia con quienes he compartido de mis aprendizajes y de mis errores. Finalmente, a mi compañera de proyecto de integración Tatiana Urgiles, la cual me ha enseñado muchas cosas, hemos experimentado momentos inolvidables y me ha compartido sus conocimientos y amistad.

Brian

Minchala



Dedicatoria

El presente Trabajo de Integración Curricular, se lo dedico a mis padres, quienes han sido el pilar fundamental para llegar hasta la meta final. También, a mi hermana por haber tenido paciencia, por aquellas traspasadas que tuvo que pasar conmigo mientras realizaba el TIC. De la misma manera, a mi pequeño hermano, quién siempre ha sabido enorgullecerme. Confío en ti y en tus ganas de seguir adelante.

Tatiana

Urgiles

Este trabajo de investigación dedico principalmente a mi madre, Rosa Castillo y a mi padre Juan Minchala, los cuales han sido un apoyo incondicional en mi vida, también quiero mencionar a mis hermanos Diego, Lorena y Stalin Minchala con quienes he compartido muchos de los buenos y malos momentos que me han sucedido, por último, dedico este trabajo a mí, Brian Minchala, por haber culminado esta licenciatura en Pedagogía de las Artes y Humanidades.

Brian

Minchala



Resumen:

El proyecto “Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media”, se propone investigar el tema problema basado en fortalecer dificultades cognitivas, de atención, percepción, expresión del lenguaje y razonamiento lógico, se utilizó diversos dispositivos de investigación como observación directa, abierta y participativa. La intervención fue realizada en un universo de 35 alumnos, es decir 23 niñas y 12 niños, en un rango etario de 9 a 11 años. Por otra parte, se realizó una investigación de campo a través de clases experimentales de artes escénicas, con un enfoque cualitativo y cuantitativo. Además, los instrumentos que se usaron fueron diarios de campo, guía de preguntas, entrevistas, fichas de observación y registros fotográficos para la investigación.

La problemática se centró en la falta de metodologías activas, debido a que los estudiantes de sexto año de básica media no mostraban participación activa en la realización de las diferentes actividades con relación a las asignaturas escolares. Por tal motivo, esto dificulta que los estudiantes no desarrollen sus habilidades cognitivas tales como la atención, almacenamiento de información y su percepción siendo así uno de los primeros factores que

afecta en el proceso de enseñanza y aprendizaje para su formación, impidiendo mantener la concentración en los nuevos conceptos o en las diversas tareas de matemáticas acorde a su nivel de educación.

Se escogió el juego teatral para fortalecer las habilidades cognitivas porque posibilita que los estudiantes desarrollen su estimulación cerebral en diferentes capacidades tales como la creatividad, percepción, atención, expresión del lenguaje y razonamiento llevando la teoría del teatro a la práctica áulica mediante experiencias corporales dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Al tener presente esta problemática, se utilizó el Juego Teatral como una posible solución, porque permite a los estudiantes tener un aprendizaje y enseñanza más significativo, con una metodología más entretenida, no solamente dentro del salón, sino en un espacio lúdico en el cual, podrán experimentar con su cuerpo nuevas vivencias.

De la misma manera, se otorga un rol más activo a los estudiantes en el interior del aula de clases, permitiendo que tengan un aprendizaje más significativo, con una metodología activa mediante distintas estrategias y técnicas ejecutando un estudio efectivo del estudiante, con el fin de conseguir un espacio áulico lúdico en el cual, podrán salir de lo rutinario.

Con base en esta problemática y a las entrevistas realizadas a expertos pedagogos, dramaturgos, artistas y neuropsicólogos, se optó por utilizar las propuestas teatrales como una posible solución a las problemáticas pedagógicas existentes en el grupo y a su vez servirá como herramienta metodológica de enseñanza basada en el Enactivismo y los modelos constructivistas que concede a los estudiantes formas de participación en clase más significativas para su



formación y la “grupalidad”, también ayuda a la mejora de habilidades lingüísticas que permite expresar con claridad las ideas que tienen en mente.

Se puede concluir, que mediante la entrevista realizada a la docente y encuesta a los estudiantes, se desconocía de las metodologías de enseñanza a través del teatro se buscó crear ambientes de enseñanza y aprendizaje diferentes, esto quiere decir se trató de establecer un espacio que facilite la convivencia entre estudiantes, del mismo modo en el transcurso del tiempo de investigación y aplicación de juegos teatrales en las clases experimentales tuvo buena acogida, ya que proponía una metodología diferente a la conductista, memorística, convencional, que era aplicada en clase.

- **Palabras claves:** Teatro pedagógico, Habilidades Cognitivas, Dispositivos de Investigación, Juego de Roles, Aprendizaje Basado en Proyectos, Grupalidad, Enactivismo.



Abstract:

The project “Strengthening cognitive skills through Theatrical Play as a teaching strategy in the sixth-grade sublevel of Basic High School” aims to investigate the problem topic based on strengthening cognitive difficulties, attention, perception, language expression and logical reasoning. Various research devices were used such as direct, open and participatory observation. The intervention was carried out in a universe of 35 students, that is, 23 girls and 12 boys, in an age range of 9 to 11 years. On the other hand, a field investigation was carried out through experimental performing arts classes, with a qualitative and quantitative approach. In addition, the instruments used were field diaries, question guide, interviews, observation sheets and photographic records for the research.

The problem centered on the lack of active methodologies, because the sixth-year middle school students did not show active participation in carrying out the different activities in relation to school subjects. For this reason, this makes it difficult for students to develop their cognitive skills such as attention, storage of information and its perception, thus being one of the first factors that affects the teaching and learning process for their training, preventing them from

maintaining concentration on new concepts or in various mathematics tasks according to their level of education.

The theatrical game was chosen to strengthen cognitive skills because it allows students to develop their brain stimulation in different capacities such as creativity, perception, attention, language expression and reasoning, bringing the theory of theater to classroom practice through bodily experiences within the classroom. teaching - learning process.

Keeping this problem in mind, Theatrical Game was used as a possible solution, because it allows students to have more meaningful learning and teaching, with a more entertaining methodology, not only within the classroom, but in a recreational space in which, they will be able to experience new experiences with their body.

In the same way, a more active role is given to students within the classroom, allowing them to have more significant learning, with an active methodology through different strategies and techniques, executing an effective study of the student, in order to get a playful classroom space in which they can get out of the routine.

Based on this problem and the interviews carried out with expert pedagogues, playwrights, artists and neuropsychologists, it was decided to use the theatrical proposals as a possible solution to the pedagogical problems existing in the group and in turn will serve as a methodological teaching tool based on the Enactivism and constructivist models that grant students more significant forms of class participation for their training and “groupness” also help to improve linguistic skills that allow them to clearly express the ideas they have in mind.



It can be concluded that through the interview carried out with the teacher and the survey of the students, the teaching methodologies through theater were unknown, we sought to create different teaching and learning environments, this means we tried to establish a space that facilitates the coexistence between students, in the same way in the course of the time of research and application of theatrical games in the experimental classes was well received, since it proposed a different methodology to the behavioral, rote, conventional one, which was applied in class.

Keywords: Pedagogical theater, Cognitive Skills, Research Devices, Role Play, Project Based Learning, Grouping, Enactivism.



Índice del Trabajo

1.	13	
2.	18	
2.1	19	
3.	20	
4.	22	
4.1	22	
4.2	22	
5.	23	
6. Marco Teórico		18
6.1 Modelo pedagógico Enactivista		18
6.2 Teoría Constructivista		19
6.3 Estudio de Jean Piaget		19
6.3.1. Estadio de las operaciones concretas		28
6.4 Asimilación y acomodación		20
6.5 Metodología activa		20
6.6 Aprendizaje Colaborativo		20
		10



6.7 Teoría del Aprendizaje Social	21
6.8 Teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky	21
6.9 Dispositivos Grupales	21
6.10 Realidad y Juego	22
6.11 El juego teatral como método de aprendizaje	22
6.11.1 Juego teatral en la educación	32
6.11.2. Beneficios del juego teatral para los niños	33
6.12 Artes escénicas en la educación	23
6.13 Habilidades cognitivas	23
6.14 La Investigación Acción Participativa	24
6.15 La Teatralidad	24
6.15.1. Pedagogía Teatral	35
6.15.2 Teatro Participativo	35
6.15.3. Teatro Oprimido	36
6.15.4. Teatro Foro	36
6.15.5 Teatro Títere	37
6.15.6. Teatro Gestual	38
6.15.7. Teatro Objeto	38
6.16 Educación Corporal	27
6.17 El imaginario social	27
6.18 Psicodrama Pedagógico	28
6.19 Teatro Participativo	28
6.20 Didáctica Montessori	28
6.21 Aprendizaje Basado en Proyectos	29
6.21.1 Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos	41
6.22 Currículo Nacional de Educación Cultural y Artística	30
7. Marco Metodológico	30
7.1 Sujetos que participan en el estudio	30
7.2 Investigación de campo	31
7.3 Enfoque	31
	11



7.4 Diseño	31
7.5 Fases de la investigación acción	31
7.6 Alcance	33
7.7 Técnicas	33
7.7. 1. Dispositivos de investigación	48
8. Instrumentos	36
8.1 Diarios de Campo	36
8.2 Rúbrica	37
8.3 Investigación experimental	37
8.3.1 Propuesta de intervención educativa: El Aprendizaje Basado en Proyectos Teatro, Juego y Aprendizajes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.	56
8.3.2 Fundamentación de la propuesta	57
8.3.3. Planificación de la Unidad Didáctica	58
9. Resultados	40
9.1 Análisis y discusión de los resultados	40
9.2 Análisis de apuntes en el Diario de Campo.	44
9.3 Análisis de entrevista a la docente de ECA	45
9.3. 1 Categorías para el análisis de entrevista a la docente de ECA	69
9.3.2 Categorías para el análisis de entrevista a la docente de ECA	71
9.4 Análisis de los resultados de la encuesta a los estudiantes	50
10.1 Categoría de evaluación del proyecto de investigación	61
11. Conclusiones	64
12. Recomendaciones	66
13. Referencias bibliográficas	67
14. Anexos	75



1. Introducción

En la educación actual el teatro se ha convertido en una herramienta importante para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices, estas teorías fueron evidenciadas por diversos autores como Augusto Boal (1931) con el “Teatro - Foro”, porque desarrolla los aspectos sociales, Jaques Lecoq (1921) con el “Teatro Gestual” y algunas entrevistas realizadas a expertos como Alberto Saba (1950) creador del “Teatro Participativo”, al Catedrático Marcelo Luje, docente de la Carrera de Artes Escénicas de la Universidad de Cuenca, la actriz y neuropsicóloga Clara Bucheli docente de la Universidad Nacional de Educación.

Con base en la investigación realizada, muchos de los estudiantes de educación básica media del grupo de sexto año, presentaron dificultades en el desarrollo de los aspectos lógico - matemático, de lecto - escritura, movilidad y desarrollo de la kinésica - corporal; que se miró

afectado por el espacio áulico reducido, además de dificultades en habilidades sociales, ya que era importante fortalecer los vínculos grupales.

Con base en la investigación el ejercicio docente aplicado en el aula no era óptimo, se constató que los elementos de la teatralidad, ECA, actividades recreativas, grupales y metodologías Enactivistas, no se conocían. La profesional era psicóloga educativa y no docente de ECA, esta acción fue corroborada con los dispositivos de observación, entrevistas realizadas durante el proceso de investigación, donde se puntualizó sobre el área de ECA y la enseñanza a través de las artes escénicas mediante juegos teatrales. El desconocimiento de estos temas o buscar información en internet para dar la clase, muestra una situación compleja para el desarrollo de la clase, pero también evidencia una cuestión clave que proviene de la política de educación, que visibiliza una despreocupación del Ministerio de Educación y otros estamentos de educación sobre la formación docente en ECA y la validación del área en las instituciones educativas, esto también dificulta el aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello, que esta propuesta de investigación, con base en las prácticas preprofesionales y la investigación hecha dentro de la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa” de la ciudad de Cuenca, muestra la necesidad de fortalecer los aspectos de habilidades cognitivas anteriormente mencionados, en los estudiantes de sexto de básica, en el rango etario de 9 a 11 años.

Dentro de las diferentes asignaturas: Matemáticas, Lengua y Literatura, Educación Cultural y Artística, se pudo observar que la docente daba más prioridad a la asignatura de Matemáticas, Lengua y Literatura, dejando la asignatura de ECA apartada de las otras, por las

razones antes mencionadas. Otro factor, que dificulta el aprendizaje fue que la docente tutora cubría toda la carga horaria lo que desgastaba su ejercicio profesional.

En vista de esto, el juego teatral permite trabajar a todo nivel, motriz, social y emocional, es un eje motor de movimiento cognitivo, donde confluyen diversas características conceptuales que aportan en la enseñanza y aprendizaje, por ende, fortalece las habilidades cognitivas.

Con el objetivo principal de fortalecer las habilidades cognitivas a través de juegos teatrales como estrategia metodológica activa; que usa diferentes tipos de teatro, se presentan propuestas lúdicas y creativas de teatro pedagógico. Esto servirá para mejorar el modo en el que se aprende y profesionaliza la enseñanza de Educación Cultural y Artística.

Se realizó un proyecto de ABP (Aprendizaje basado en proyectos), llamado Teatro, juego y aprendizaje con el cual se llevó a cabo diversos encuentros, durante 8 semanas en las prácticas preprofesionales, también fueron ejecutados varios juegos teatrales pedagógicos con ejes conceptuales que permitieron fortalecer las habilidades cognitivas de lógico - matemática, lecto-escritura, aspectos de lo social y emocional.

Mediante el teatro gestual promovido por Jacques Lecoc (París, 1921) creador de la “técnica corporal dramática” se acompañó los ejercicios gestuales y la creación de guiones teatrales, mismos que fueron escritos por los estudiantes, representando situaciones áulicas con diferentes juegos de roles, esto permitió reflexionar sobre la distracción en clases, otro ejemplo de las propuestas escénicas realizadas fue un ejercicio de Teatro Objeto, basándonos en autores como Martinelli con sus “Dramas de Objetos”, muestran la importancia del títere u elemento -

objeto como un referente de despersonalización y expresión de emociones e ideas a través de un otro.

Los estudiantes, en base a distintos objetos generaron lluvias de ideas, establecieron relaciones afectivas y significativas con los elementos, para expresar sus emociones, finalmente eligieron una temática en el área de matemáticas, lo que proporcionó el planteamiento de historias relacionadas con la asignatura y los aspectos conceptuales, como resolución de problemas, sumas restas, números primos, etc.

Se acudió a un espacio de aprendizaje llamado “El espacio lúdico” donde planteamos una actividad recreativa que fortalezca los vínculos grupales, el trabajo colaborativo; de este modo se propuso fortalecer los aspectos deficientes observados en esta investigación mediante la planificación de variadas propuestas pedagógicas y teatrales.

En cuanto a las conclusiones y la evaluación de este proyecto de investigación para la mejora pedagógica, se puede acotar que las propuestas tuvieron gran acogida, en este espacio de enseñanza no se limitó a los estudiantes, se respetó las propias características, tiempos de preparación, ideas, emociones, expresiones. La labor de los facilitadores fue hacer acompañamiento donde se generaron propuestas lúdicas promoviendo su sentir cooperativo y grupal, se establecieron diálogos y actitud colaborativa, es decir, como plantea Vigotsky (1896) fue un aprendizaje a través de los otros.

En los aspectos de lógico - matemática, se buscó formas de crear aprendizajes colectivos, resolver preguntas y fortalecer el conocimiento a través de juegos escénicos, la teatralidad y la grupalidad.

En lecto - escritura, la creación de un guion teatral se basó en aspectos de su cotidianidad, representando en escena ideas, reflexiones, lo que permitió establecer análisis y conectarse con la corporalidad, formas expresivas y emotivas.

Mediante este proyecto de investigación, se corroboró que el teatro y el aprendizaje a través del juego es una metodología activa que permite crear conocimientos profundos, colectivos, participativos, significativos y fortalecen las habilidades cognitivas.

Por otro lado, en la asignatura de Educación Cultural y Artística, dentro del grupo áulico, se buscó ocasionar una puesta en valor, misma que ellos querían recibir, se evidenció que la esperaban a diario, su participación era activa y motivada. Las destrezas del ECA fueron el eje transversal e integrador en el ABP al igual para la investigación, además, de causar una interrelación con otras asignaturas del conocimiento.

En los aspectos del ejercicio docente se consiguió que su participación sea fluida y forme parte de las propuestas establecidas produciendo intercambios entre parejas pedagógicas, aspectos que fortalecieron la relación alumno - profesor, en la docente se pudo visualizar el entusiasmo por aprender más sobre la asignatura, ECA, que le tocaba impartir en la institución.

En cuanto a las dificultades y desaciertos de este proyecto cabe mencionar que los espacios áulicos no son aptos para trabajar propuestas pedagógicas a través

del teatro, debido a que los espacios comunes en la institución presentan varios distractivos, sonoros, climáticos, espaciales. Es importante promover mediante la valoración de esta área del conocimiento aulas específicas para la asignatura y comprender la importancia de la misma.

Se observó que los docentes, al no conocer la importancia de la asignatura perjudican el entendimiento e interés por la misma, es necesario investigar, profesionalizarse y que la Institución educativa, el sistema educativo proporcionen espacios reflexivos sobre el tema y que se promueva la contratación de docentes profesionales del área, por otro lado, que no se sobre cargue de labores a los docentes de grado.

En conclusión, las artes escénicas a través de sus varias formas de teatro pedagógico, aportan en el estado de ánimo y autoestima de los estudiantes, fortaleciendo las habilidades cognitivas con el fin de contribuir en la Educación Básica Media.

2. Planteamiento del Problema

En las prácticas preprofesionales se pudo evidenciar algunas situaciones inquietantes en la clase de ECA con base a la “Observación abierta” algunos estudiantes no mostraban participación activa e interés en las consignas generadas por la docente. Por tanto, en la investigación se consideró que la problemática se centra en la falta de metodologías activas para el aprendizaje, para incentivar a los estudiantes a participar en las actividades que se realizan en el aula.

Las dificultades observadas en los estudiantes fueron atencionales, conductuales de socialización, cognitivas analíticas y de procesos de la memoria; dificultando su aprendizaje en la asignatura de matemáticas al momento de realizar operaciones acordes a su nivel de educación y para aprender nuevos conceptos.

En la asignatura de lenguaje, se evidencian dificultades en la retención de palabras, dificultades al copiar en sus cuadernos, se demoran demasiado tiempo para el dictado, de igual manera la creación de textos, se denota falta de inventiva, escasa utilización de léxico, sintaxis, capacidad analítica y reflexiva.

Basándose en la investigación realizada mediante la observación directa, se logró analizar que la docente plantea una metodología de enseñanza directiva, memorística apegada a los modelos pedagógicos normalistas y conductistas. También por medio de la entrevista realizada a la docente, se ha percibido que la asignatura de ECA, dentro de la institución educativa, en el imaginario de los docentes y estudiantes, no era valorada, en principio, porque la carga horaria era de dos horas por semana como plantea el currículo nacional; a diferencia de otras asignaturas.

Otro punto observable fue la dificultad espacial, el espacio físico para la enseñanza de la asignatura no era el adecuado, al ser reducido, impedía la relación entre pares, que la docente se acercará a todos los estudiantes, producía dificultades atencionales, de comportamiento y afectaba para tener una clase de arte interactiva y participativa.

2.1 Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes mediante juegos teatrales?

¿Cómo ayuda el teatro a la estimulación cognitiva de los estudiantes de sexto de Básica Media de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa?

¿Cuáles son los aportes del juego teatral para enseñar de manera constructivista con metodologías activas, desde el Enactivismo para llevarlo a la práctica docente para estudiantes del sexto de Básica Media de la Unidad Educativa Miguel Merchán Ochoa?

3. Justificación

Este trabajo de investigación buscó aportar de manera positiva en los estudiantes del subnivel de sexto de Básica Media en la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa”, con metodologías activas, interactivas y despertar en ellos la motivación e interés por la asignatura de ECA, poner en práctica el arte en la educación, experimentar lo artístico a través de juegos teatrales, que posibiliten fortalecer sus habilidades cognitivas, promover la participación activa y producir aprendizajes significativos, contribuyendo a la producción de nuevos conocimientos enriquecedores, centrándose en la metodología Enactivista, es decir más en lo práctico, experiencias lúdicas de enseñanza y aprendizaje, para los estudiantes dentro del aula con relación a la asignatura de ECA.

El aprendizaje artístico en algunos espacios de educación tiene menor importancia, así lo demuestra la carga horaria de la asignatura de ECA en relación a las otras asignaturas, dos horas por semana, como lo establece el Currículo Nacional (2016), esta situación genera un efecto en el imaginario de los estudiantes, padres de familia e institución educativa que incentiva a la desvalorización de la misma. Sin embargo, el fin fue crear mayor interés por la asignatura de

ECA mediante metodologías activas con el uso de los juegos teatrales. Por medio de la práctica pre profesional realizada, se observó que la asignatura tiene amplio potencial para desarrollar la creatividad, el pensamiento reflexivo y analítico así fortalecer las habilidades cognitivas.

El ECA, dentro de la educación proporciona el valor de “las artes combinadas” a través de proyectos artísticos que se realizaron en el aula para evaluar el proceso de aprendizaje. Así mismo, se propuso un espacio que promueva la participación de los estudiantes en clase con el arte. De esta manera, el teatro fortalece sus destrezas analíticas, corporal-kinética, lingüísticas, el arte escénico, fue un eje transversal en el ABP. Por otro lado, el beneficio de la teatralidad ayuda a estimular la memoria, la socialización con docentes y pares, formar un pensamiento crítico y trabajar en las emociones, entre otros aportes.

La importancia de este proyecto, fue la implementación de juegos teatrales para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) como un recurso didáctico, se utilizó esta herramienta para trabajar habilidades cognitivas, como las capacidades intelectuales, analíticas, motoras, de pensamiento lógico - matemático. Asimismo, las destrezas lúdicas - creativas, para que la asignatura de ECA no pase desapercibida, a su vez que, en la práctica, permita a los estudiantes dejar de lado el estrés diario. Del mismo modo, con este recurso didáctico se crean vínculos de amistad entre todos los miembros de la comunidad educativa y finalmente se fomenta la motivación a aprender de una manera diferente.

El valor del juego teatral en la educación, es que aporta a los procesos de socialización, posibilita que los estudiantes puedan interactuar entre pares y docentes beneficiando en la

construcción de su propia personalidad, por ende, las actividades lúdicas son de gran ayuda para su desarrollo, emocional, expresivo, creativo, comienzan a crear un proceso de relaciones nuevas. Además, la teatralidad se caracteriza por dar origen a procesos comunicativos, eficientes para el aprendizaje, finalmente fortalece las habilidades cognitivas, que contemplan la asimilación de contenidos, acomodación de los mismos.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

- Fortalecer las habilidades cognitivas, atención, percepción, expresión del lenguaje y razonamiento lógico, a través de juegos lúdicos teatrales como estrategia metodológica activa para mejorar los aprendizajes en la asignatura de Educación Cultural y Artística con estudiantes de sexto de Básica Media de la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los conocimientos artísticos de los estudiantes mediante el desarrollo de actividades colaborativas en el aula.
- Diseñar una planificación micro curricular para la implementación de actividades artísticas del Bloque curricular 2: El encuentro con otros: La alteridad a través del juego teatral que fortalezcan las habilidades cognitivas.
- Evaluar los aportes pedagógicos del juego teatral para la enseñanza de la Asignatura de ECA.



5. Antecedentes

Para comenzar con esta investigación, se realizó la búsqueda de diferentes teóricos que aporten al tema de exploración, permitiendo conocer más sobre la problemática que ha sido planteada y la contribución que puede tener dentro de la educación. Asimismo, de ser un tema de investigación nuevo concede a realizar un análisis del contexto educativo, buscar la problemática de su interés, limitaciones que se tiene como investigador ya que, esto ayuda a tener conocimiento y una idea clara para realizar el estudio.

En esta investigación, se delimita el desarrollo de las habilidades cognitivas en estudiantes de 6to año de Básica Media, de esta manera se ha visto pertinente aplicar el juego teatral como una estrategia metodológica a partir de la indagación de artículos, libros, repositorios que fundamenten la problemática. Conviene especificar que, el juego teatral no es un conocimiento nuevo debido a que existen distintas investigaciones que informan ser un estudio ya utilizado como una posible solución a problemáticas que se presentan dentro de la educación.

Pérez (2016) realizó la investigación con el propósito de desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero dos de la Institución Educativa la Salle Sede Bermejál, mediante una estrategia basada en escritura y juegos teatrales. Se realizó la creación de un juego teatral con un grupo de 7 estudiantes, mismo que se dividió por partes: creación de guiones, personajes y objetos que se utilizarían para la ejecución. Se pudo observar el compañerismo que existía al momento de compartir ideas, las contras al no ponerse de acuerdo

en la división de personajes, teniendo presente la paciencia, respeto lo que generó un aprendizaje propio y emocional. Los resultados han sido positivos porque los estudiantes han fortalecido el trabajo colaborativo de manera activa junto al desarrollo de sus habilidades lectoras. En fin, los juegos teatrales tienen un rol importante en la enseñanza aprendizaje para los estudiantes debido a que despierta su interés, es una estrategia que permite la comprensión y participación. Este trabajo de investigación se centra en mejorar la motivación y el desarrollo artístico.

Hernández (2016) llevó a cabo la investigación “Un aporte al desarrollo cognitivo del niño en la segunda infancia”, con la finalidad de usar el juego teatral como herramienta didáctica para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños en la etapa de la segunda infancia. Así mismo, tiene la intención de analizar los aportes que proporciona el juego en el desarrollo cognitivo en la etapa de la segunda infancia. El juego teatral busca que los estudiantes exploren tanto sus emociones como el manejo de su cuerpo, es decir, al desarrollo cognitivo, sistema sensorial, corporal, motriz y kinésico, sin embargo, se plantean posibles soluciones de manera creativa.

Coronel y Minchala (2023) ejecutaron la investigación con la finalidad de desarrollar habilidades y destrezas artísticas mediante la aplicación del juego teatral como estrategia metodológica interdisciplinar en estudiantes del sexto de básica. Se llevó a cabo la ejecución de un juego teatral denominado “el espejo” con un grupo de 35 estudiantes, mismo que permitió a experimentar su movimiento corporal, a partir de distintas actividades lúdicas que este ofrece y a su vez fortalece las capacidades artísticas. Por último, demuestra los procesos de investigación,

mejora del desempeño en las actividades realizadas en la asignatura de ECA y potencia las habilidades, destrezas cognitivas, expresivas, con énfasis en lo corporal, facial y vocal.

Andrade y Orozco (2018) desempeñaron el proyecto investigativo “Juegos teatrales como estrategia pedagógica la inteligencia emocional de los estudiantes” para fortalecer con el objetivo de fortalecer la inteligencia emocional a partir de los juegos teatrales como estrategia pedagógica en los niños de 4to de Básica. Por tal motivo, sirve como una herramienta didáctica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Mediante la aplicación de diferentes juegos teatrales con relación a sus emociones, los estudiantes consiguieron expresar lo que sentían, fortalecieron el valor de la inteligencia emocional y crearon lazos entre docente y estudiantes. Además, se obtuvo una buena acogida a estas actividades que fueron realizadas fuera del salón, debido a que el espacio del salón de clase era muy pequeño para realizarlo dentro.

Coronado (2020) realizó la investigación con el motivo de potenciar las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria. La intervención fue realizada mediante el teatro objeto, donde se experimentó la transmisión de un mensaje con la ayuda de objetos, teniendo otra perspectiva del teatro en el que se puede tener un enfoque didáctico para desenvolver la confianza entre pares, es así que los estudiantes fomentaron sus habilidades sociales al desarrollar las diferentes actividades artísticas lúdicas para trabajar en equipo.

Por último, el juego teatral es importante dentro de la educación y formación de los estudiantes debido a que, ayuda al desarrollo de la comunicación verbal, autoestima, fomenta el

trabajo colaborativo, coordinación, expresión de sentimientos, proporcionando una mejora en su enseñanza y aprendizaje. Esto quiere decir, posibilita a los estudiantes a salir de sus problemas, fluir sus emociones, poner en práctica sus habilidades y destrezas con total libertad.

6. Marco Teórico

6.1 Modelo pedagógico Enactivista

El enfoque enactivo manifiesta el estudio entre naturaleza y experiencia humana que existe hoy en día en las ciencias cognitivas, por ello (Di Paolo, 2013) establece que este modelo pedagógico permite que los estudiantes aprendan mediante la experiencia propia, es decir, presencian diferentes situaciones que se dan dentro de su formación, ya sea con relación a sus compañeros o actividades. No obstante, el enactivismo no solamente se lo conoce por crear un vínculo entre la naturaleza y experiencia, al contrario, es comprendido de modo que, no existe desvinculación del cuerpo humano con la mente, además el desarrollo de propuestas pedagógicas que son aplicadas en el estudio de la valoración del lenguaje.

El lenguaje tiene la capacidad de transmitir información entre individuos, por ello, visto de manera enactivista, ayuda a la comprensión de las interacciones que una persona realiza en el ambiente, donde se enfoca con las estructuras sociales, políticas, históricas en el que, es el ser humano el medio para construir actitudes y acciones (Roncano, 2022). Por lo tanto, en el medio educativo el enactivismo es una vía a la cognición, acción y el ser corporal, en el cual un estudiante puede retomar ciertos valores que fueron perdidos; las emociones que un sujeto demuestra dentro del entorno educativo se pueden evidenciar gracias a la corporalidad de este.



6.2 Teoría Constructivista

El constructivismo permite al docente buscar que los estudiantes interactúen de manera activa, por tal motivo ayuda a los juegos teatrales a transmitir nuevos conocimientos, promoviendo su participación dentro de la clase (Olmedo y Farrerons, 2017). El aprendizaje constructivista proporciona que los estudiantes puedan exponer su posición, comprensión relacionándose con el tema de estudio que se trató, siendo propios de sus conocimientos puesto que podrán interactuar con su mundo exterior, creando experiencias artísticas integradas a su aprendizaje.

6.3 Estudio de Jean Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo ayuda a comprender que los estudiantes primero tienen que pasar por una sucesión de estudios, construyendo su propio conocimiento, alcanzando a desarrollar sus habilidades, capacidades a medida que van creciendo, así mismo, es un impacto significativo dentro de su desarrollo intelectual. Piaget creía que el niño aprende a través de la exploración y del hacer, es decir, en donde el estudiante es quien realiza las acciones, vive experiencias y también se guía, adapta, manipula con el entorno. Esta teoría que Piaget realizó es conocida primordialmente en la etapa del desarrollo, sin embargo, decía que el ser humano es inteligente y por ende tiende a adaptarse, involucrándose en procesos mentales de imagen, dibujo y lenguaje (Castilla, 2014).



6.3.1. Estadio de las operaciones concretas

Según el autor, este estudio corresponde a los niños de 7 a 11 años donde da a conocer que desarrollan la capacidad de utilizar la lógica ante cualquier operación con objetos concretos, esto quiere decir lo que se puede ver, tocar y oír, posibilitando que los niños solucionen los distintos problemas a pesar de las dificultades que presenten, tienden primero a razonar (Piaget, 1980). Por otra parte, se ha mencionado el tercer estadio, mismo que tiene relación con los estudiantes, ya que se encuentran entre 10 a 11 años siendo de gran ayuda para el desarrollo cognitivo, resolución de problemas en un escenario imaginario.

6.4 Asimilación y acomodación

Estos dos procesos han sido esenciales dentro de la teoría del desarrollo cognitivo en el que los niños logran interactuar y construir su conocimiento, es decir en asimilación se incorpora todo tipo de información que adquiera el niño mediante la experiencia con el fin de darle sentido, mientras tanto en acomodación lo interpreta a través de esquemas para mayor comprensión. De la misma manera, se relaciona con el juego teatral, ya que los estudiantes interactúan con el espacio que los rodea, experimentan y exploran diferentes roles adaptando nueva información.

6.5 Metodología activa

Este tipo de metodología se centra en el estudiante, en la capacidad que este tiene para adquirir conocimientos de alguna disciplina, las estrategias en el aprendizaje tienen un proceso constructivo y no receptivo. las metodologías de

enseñanza y aprendizaje tienden a maximizar las probabilidades de que los estudiantes aprendan de lo que el docente les enseña, en donde el aprendizaje no se basa en la memorización, sino en la acción, tienen la potestad de discutir, preguntar e incluso enseñar a otros; Esta metodología tiene al docente como guía en donde promueve, apoya al estudiante para que en un futuro pueda el mismo resolver problemas (Espejo y Sarmiento, 2017).

6.6 Aprendizaje Colaborativo

Es un enfoque formativo que ayuda a los estudiantes a realizar trabajos, actividades en equipo, siendo provechosas para su formación académica, porque se aprende de los demás compañeros que se van integrando (Osalde, 2015). El compartir sus conocimientos, intercambiar ideas, puntos de criterio favorece el desarrollo de las habilidades cognitivas, destrezas, así mismo ayuda a experimentar, descubrir nuevas formas de trabajo en unión de compañeros.

6.7 Teoría del Aprendizaje Social

Albert Bandura y Walters en su libro “Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad” presenta una alternativa para el aprendizaje de los niños que ha tenido un impacto significativo dentro de la educación, donde señala que las personas adquieren conductas varias, sin embargo, desde su punto de vista, la socialización que lleguen a tener los individuos con las demás personas es importante para definir su conducta; también la manera de comportarse por diversos factores hace que el individuo no se desarrolle de manera directa con lo que aprende, sino

también aprende de manera indirecta a través de la observación y de las representaciones simbólicas (Bandura y Walters, 1974).

6.8 Teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky

Vygotsky señala que la transmisión intencional y racional del pensamiento, es el lenguaje humano conforme a este aspecto, la palabra está en el significado, por lo tanto, el aprendizaje se da a través del otro, centrándose en el desarrollo cognitivo. La intervención, sea bien de niños o miembros de su contexto sociocultural, destacan la importancia primordial para el desarrollo infantil. La escuela juega un papel fundamental en la construcción integral de una determinada cultura en la sociedad y por ende es aprendizaje.

Vygotsky, establece que el desarrollo cultural del niño aparece de manera social y de manera psicológica, de este modo el aprendizaje estimula y activa varios procesos mentales que suceden en la interacción con el otro, y casi siempre es por medio del lenguaje (Carrera y Mazzarella, 2001).

De ahí que la propuesta de teatro gestual o de teatro de objetos, permitirá hacer ese proceso interno de emociones que se exponen al exterior y apoya al aprendizaje con y de los otros.

6.9 Dispositivos Grupales

Son elementos y herramientas que viabilizan el aprendizaje grupal, que se establecen a través de juegos de enseñanza colectiva, por tanto, el juego teatralizado permitirá que los estudiantes de manera individual o colectiva creen mundos fantasiosos, reflexivos sobre diversos

conceptos a enseñar y aprender (Souto, 2019). Se puede señalar que el aprendizaje grupal, genera otro tipo de experiencias en quienes lo realizan, por eso Souto, rescata la importancia del trabajo grupal debido a que en este aparecen circunstancias curiosas en los miembros como: miembros silenciosos, idealizadores del grupo, líderes, etc. El contacto de cada integrante crea la necesidad de conocerse y encontrar personas con algo en común, por tanto, cada uno irá asumiendo responsabilidades en los trabajos y en los objetivos grupales.

6.10 Realidad y Juego

La realidad y el juego lúdico y fantasioso permite comentar que un modelo pedagógico a través de la experimentación, el movimiento, y la construcción de conocimientos generan procesos de aprendizaje eficaces, significativos, así como se vincula con lo emotivo desempeñando un papel fundamental para los seres humanos (Winnicott y Mazía, 1972).

El juego lúdico se considera importante para el desarrollo humano y el aprendizaje, porque permite a los niños fomentar la creatividad, explorar y expresar su imaginación, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, asimismo se tiene en cuenta el espacio transicional, mismo que se relaciona con la realidad interna y externa que posibilita a los niños formar parte de los diferentes roles, creando una experiencia propia de sus emociones.

Además, será una herramienta elemental para aplicar juegos teatrales para los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que se fomenta la participación de los niños, comprendiendo la relación que existe entre el juego, teatro y la educación, se proporciona encontrar posibles soluciones a los problemas, mediante la creatividad, participación activa, de la misma manera desarrollan habilidades artísticas para las distintas asignaturas.



6.11 El juego teatral como método de aprendizaje

El juego teatral dentro de la pedagogía ayuda al docente a tener un campo más amplio de conocimientos al momento de impartir una clase, que se utiliza para que estos colaboren en los aprendizajes de los estudiantes (Mora y Plazas, 2016). Como mencionan estos autores, en la educación se busca que los estudiantes dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje tengan docentes que utilicen metodologías activas, como una herramienta lúdica, por tanto, los estudiantes pueden obtener un mejor aprendizaje con mayores logros en sus calificaciones, poner mayor interés en la clase, siendo menos estresante, y por supuesto permitiendo tener mayor actividad como sujeto que aprende.

6.11.1 Juego teatral en la educación

El niño en cualquier actividad que realice con su cuerpo, se va a encontrar familiarizado con el juego, ya que puede empatizar y participar con mayor facilidad, es decir, se brinda un aporte para el interés de los niños (García, 2008). Como establece García, los niños están familiarizados con los juegos, lo cual permite que los docentes puedan aprovechar esta cualidad en sus estudiantes y desarrollar actividades que ellos las asimilen y entiendan con mayor felicidad, los niños pueden jugar y aprender porque su empatía en estas edad es por el juego; al mismo tiempo, los estudiantes estrechan vínculos de confianza entre docente y compañeros,

potenciando el desarrollo de sus habilidades cognitivas mediante el uso del juego teatral dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística (ECA).

6.11.2. Beneficios del juego teatral para los niños

“El juego otorga a los niños habilidades que les posibilita explorar nuevas realidades, desarrollo de la sensibilidad, interpretación de las sensaciones, resolución de problemas” (Moreano, 2016, pp. 11-12). Del mismo modo, el juego teatral promueve beneficios tales como el desarrollo creativo, imaginario, social e integral que se incrementa dentro de su entorno, mismo que se da en la formación académica de los estudiantes con ayuda del trabajo colaborativo.

6.12 Artes escénicas en la educación

Según ha indicado el licenciado, “las artes escénicas son desvalorizadas por varias razones tales como; el desconocimiento, debido a que las personas no conocen de sus derechos culturales, tampoco saben de qué tratan” (Luje, comunicación personal, 29 de julio de 2023).

Mediante la entrevista, se puede evidenciar en las prácticas preprofesionales existe una desvalorización de las artes escénicas, ya que no se observa en el área artística, sino simplemente tiene un enfoque central con la música, pintura y dibujo lo que más se utiliza en la formación del estudiante, teniendo presente el desconocimiento tanto del docente como de los estudiantes. Por otra parte, la institución es un problema dentro del contexto educativo, puesto que cuando exige una presentación de la obra, plantea un producto ya acabado y lo esencial no es el producto sino el proceso.

6.13 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son capacidades que hacen al individuo competente y le permiten interactuar de manera simbólica con su medio ambiente (Rodríguez, 2005). Esto quiere decir, que a través del juego teatral los estudiantes mejoran sus capacidades expresivas, emocionales, sociales, al igual que su concentración y coordinación del cuerpo, asimismo, dentro del proceso mental desarrollan diferentes destrezas, tales como: atención y percepción, expresión del lenguaje y razonamiento lógico.

6.14 La Investigación Acción Participativa

De acuerdo (Zapata y Rondan, 2016) “es una amplia familia que incluye diferentes maneras de hacer investigación para el cambio social con la participación de la gente y que ha tenido diversos desarrollos en el mundo” (p.5). Con este tipo de investigación buscamos involucrar a los niños en grupos para que sus aprendizajes parten desde la participación colaborativa, para que con ello se busque modificar las clases y el aprendizaje, ya que dentro del aula de clases los niños de la institución en cuestión no tienen este tipo de aprendizaje en donde formen grupos para construir lo que quieren aprender y que en su proceso adopten posiciones mentales de democracia y colaboración.

6.15 La Teatralidad



Según ha indicado el artista, docente, psicólogo social, “la teatralidad es una herramienta facilitadora para impartir contenidos más profundos y significativos también permite producir acciones, vínculos y ejercicios de ejecutar una acción con intención artística, terminar las clases con alguna improvisación para tener un apego con los sentimientos, sensaciones de los estudiantes” (Sava, comunicación personal, 29 de julio de 2023).

Sin embargo, también posibilita que tengan un reconocimiento del espacio, así crean personajes, juegan con la imaginación, siempre desde las necesidades que tienen los alumnos. Trabajar con todas sus posibilidades desde las emociones, la expresión corporal y los diálogos corporales.

6.15.1. Pedagogía Teatral

De acuerdo con (Amaya y Fernández, 2020), en su artículo abierto la pedagogía teatral como herramienta de aprendizaje, permitirá “interactuar con conceptos, ideas o personajes, crea una mayor comprensión en los textos, promueve el lenguaje y desarrolla el vocabulario, fomenta el pensamiento crítico, eleva el proceso de pensamientos cognitivos, estimula la imaginación, entre otros” (p. 7).

6.15.2 Teatro Participativo



El teatro participativo debe producir comunidad social y no solo estar encerrado en la Institución, para generar nuevas realidades en el alumno, es fundamental y hace que seamos mejores personas con una conciencia política social (Cueto, 2006). De esta manera, el docente debe permitir que sus alumnos creen vínculos con los demás individuos que no son parte de la institución, para que ellos mismos puedan comprender y comparar la realidad de su entorno y el de los demás; además que, son los estudiantes quienes con este teatro aprenden de los elementos que hacen a la vida humana un ente social, transmiten emociones y lo fundamental del teatro es ayudar a generar vínculos con el otro.

6.15.3. Teatro Oprimido

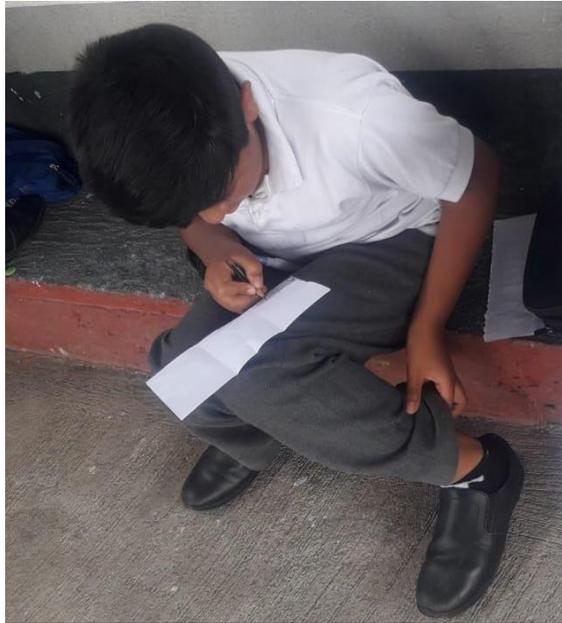
De acuerdo con (Motos, 2009), “el teatro oprimido es, ante todo, un espacio de acción que se vale de las técnicas de representación con el propósito de analizar y proponer soluciones de cambio ante la opresión que bajo distintas formas sufren los individuos y las comunidades” (p.3).

6.15.4. Teatro Foro

De acuerdo con (Boal, 1989), el teatro foro, permite que los participantes formen parte de la obra, teniendo la potestad de modificarla según su criterio, en donde los temas son políticos y sociales. Esta técnica, da inicio mediante una problemática planteada u observada en una comunidad, con el objetivo de brindar una respuesta como solución, es preciso tener en cuenta,



que la creación de dicha obra teatral se realiza en grupos para generar un espacio lúdico y obtener un aprendizaje enriquecedor, ya que se pone en práctica la teoría en dicha presentación siendo así, un gran aporte para los estudiantes.



Pie de foto: Estudiante creando un guion (Minchala y Urgilés, 2023).

6.15.5 Teatro Títere

Este espectáculo se da con la manipulación de muñecos pudiendo ser mudo o sonoro, interpretado en guante o marionetas, esta práctica artística es muy antigua se cree que empezó desde que el ser humano vio su sombra en el suelo o las paredes, gracias al fuego. Mane Bernardo en su libro *Títere: la magia del teatro (1963)* plantea la relación que tiene el teatro con el títere porque la expresión del muñeco crea interés en el mundo, por ello introdujo al muñeco al cine, siendo este protagonista como en el *film* “Una noche de gala en el Colón”, en el ámbito

educativo intervienen los títeres en el desarrollo del niño en la fantasía e imaginación, fortaleciendo en sus habilidades de inteligencia y aptitudes.

6.15.6. Teatro Gestual

Este teatro utiliza como forma de expresión el cuerpo, en donde se puede dramatizar con elementos de comunicación. ya sea la danza, el mimo, la acrobacia o la misma expresión del cuerpo, para Jacques Lecoq, es a través del juego que se activa la imaginación y el saber que está en el cuerpo, la interpretación gestual para él significa una variedad extensa de recursos disponibles para que la persona que la intérprete, las pueda utilizar en su teatro como el texto, y la improvisación, integrándose en el juego (Lecoq, 1975).

Las múltiples posibilidades que el juego en la enseñanza nos puede ofrecer el enriquecimiento de la libertad que un estudiante tiene para interpretar el teatro gestual, del mismo modo que, la experiencia al realizar la obra le aporta mayor amplitud de conocimientos para su aprendizaje inmediato.

6.15.7. Teatro Objeto

El teatro objeto no tiene como mayor punto de interés al ser humano, es decir en el actor, el títere u otra representación humana, puesto que el interés está en los objetos aquí no hay una línea determinada de trama a seguir o un final claro, sino que la dramaturgia se favorece de la forma verbal. Cada cosa u objeto puede construir una historia debido a que el manipulador puede

transmitir lo que él quiera a través del objeto, al público no necesariamente se le debe de decir que está pasando, porque a través del objeto, música y la iluminación la historia queda clara sin la necesidad de que exista diálogos (Acurio, 2015). Este teatro crea un protagonismo diferente en donde el objeto interpreta y el manipulador tiene la capacidad de crear la historia.

6.16 Educación Corporal

Es importante mencionar a la corporalidad como medio de enseñanza y aprendizaje, debido a que está inmersa en las prácticas teatrales y fomenta la expresividad en los estudiantes al momento de desarrollarla (Gallo y Luz, 2012). Es importante, la expresión corporal porque se puede utilizar como un lenguaje para manifestar emociones, sensaciones y pensamientos que quieran transmitir los estudiantes mediante el cuerpo, movimiento, gestos, transmitiendo el estado de ánimo. Además, este lenguaje se transforma en material didáctico para potenciar el desarrollo corporal y la sensibilidad.

6.17 El imaginario social

Como comenta (Fernández y López, 2004), sobre sus textos de “El imaginario social”, con las diversas formas que tiene el sistema para informarnos y conducirnos la comunicación generan un ideario en la sociedad, son los medios de comunicación los que dirigen nuestros pensamientos que responden a lo que “el sistema quiere que pensemos”. Por tanto, el imaginario social en la comunidad educativa, es que las asignaturas recreativas en este caso Arte o ECA son de menor rango porque se considera que no se requieren docentes especializados, no es necesario un espacio físico adecuado, no se exige una carga horaria mayor a dos horas por semana.

6.18 Psicodrama Pedagógico

Como menciona (Forselledo, 2011), en su libro El Psicodrama pedagógico, una metodología educativa es la que utiliza el juego dramático como eje principal al momento de involucrar varios aspectos del aprendizaje. De esta manera, facilita que la teoría se lleve a lo práctico, siendo un enfoque con distintas técnicas que se encuentran dentro del proceso y enseñanza de los estudiantes.

Es primordial utilizar esta técnica terapéutica, ya que se trabaja de manera activa con el cuerpo junto a la ayuda de juegos dramáticos, teatrales, roles que compone el razonamiento por medio, de una variedad de actividades tanto corporales, emocionales, sensoriales disponiendo de un espacio para aprender, poniendo a los estudiantes en un escenario, lugar en el que plantean respuestas adecuadas a sus problemas.

Levi Moreno (1959) presentó el psicodrama como una nueva manera de psicoterapia que puede ser aplicada de manera diferente, porque tiene la capacidad de resolver sus problemas con actores terapéuticos.

6.19 Teatro Participativo

Este teatro es interactivo con la audiencia ya que interactúa con el intérprete o las personas que presentan la obra se generan espacios de diálogo y reflexión, el público es parte fundamental de la obra. Alberto Sava, menciona que la creatividad hace parte de la libertad y la creación en donde el cuerpo de los espectadores queda atrapado en las sillas del teatro.



6.20 Didáctica Montessori

Cómo comenta (Borge, 2015), investigadora, en su libro la didáctica Montessori adaptada a la educación infantil actual en el entorno rural de Saldaña (Palencia), para que los niños puedan construir su propio aprendizaje, los espacios lúdicos deberían ser los adecuados, para que los estudiantes escojan el material con el que quieran trabajar. Es decir, es importante tener un ambiente adecuado para que los niños sean quienes exploren y adquieran conocimientos de acuerdo a sus preferencias, esto influye de manera positiva en su desarrollo cognitivo, ya que el estudiante no se ve obligado a aprender.

6.21 Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) tiene una aplicación en el mundo real, no necesariamente en el aula de clases, por el cual los estudiantes trabajan activamente, planean, implementan y evalúan su aprendizaje (Martí, 2010). Esta estrategia se basa en la resolución de problemas a través de la creación de un producto por parte de los estudiantes construyendo conocimientos que sean propios de sí mismo, de esta manera se interviene con una educación más activa.

6.21.1 Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos

(Audi y Márquez, 2018) mencionan que el ABP consta de las siguientes fases.



1. Fase inicial:

- a. Selección del tema: Creación de un Juego Teatral.
- b. Revisión de contenidos: Los mismos que se encuentren dentro del currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- c. Formación de grupos: Se realizaron 2 grupos de 7 a 8 estudiantes, donde cada uno tuvo que asumir un rol en el equipo, con el fin de que ellos tomaran sus propias decisiones del trabajo.
- d. Establecimiento de actividades: Las actividades del proyecto se realizaron fuera del salón de clase, mientras que los recursos utilizados fueron un parlante y celular para poner música, tratando de cambiar el ambiente por uno más entretenido.
- e. Tipo de producción a desarrollar: La finalidad de este trabajo es fomentar el trabajo colaborativo, creando un producto final como un material de apoyo.
- f. Establecimiento de objetivos: Diseñar un juego teatral de tema libre con estudiantes de sexto año de Básica Media de la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa”.

2. Fase de desarrollo

- g. Búsqueda y recopilación de información: Los estudiantes investigarán toda la información en cuanto al tema propuesto.

- h. Análisis y síntesis de la información: Los estudiantes compartirán todo lo investigado en la cual analizarán la información recopilada.
- i. Producción: Los estudiantes aplicaran lo aprendido y empezaran a producir su trabajo investigativo según su creatividad.

3. Fase final

- j. Presentación: En esta fase se realizará la presentación formal de todo el proyecto.
- k. Evaluación: La evaluación de tipo formativa utilizando una rúbrica basada en competencias.
- l. Reflexión: Reflexionar sobre los significativos, fallos y errores durante la ejecución del proceso.

6.22 Currículo Nacional de Educación Cultural y Artística

Es un libro que tiene un espacio aquel que posibilita encontrar distintos apartados como destrezas, objetivos, indicadores de evaluación, permitiendo a los docentes conocer el bloque correcto para la realización de previa planificación que se llevará a cabo dentro de su clase, siendo un elemento necesario para el proceso de aprendizaje y formación del estudiante (Educación Cultural y Artística, 2016).

7. Marco Metodológico

7.1 Sujetos que participan en el estudio

Dentro del ámbito educativo, participan los docentes y estudiantes del 6to año de básica media, de la Institución Educativa Miguel Merchán Ochoa, el grupo experimental de investigación es de 12 niños y 23 niñas de 9 a 11 años de edad. Mediante diferentes actividades que fueron planteadas en el salón de clase se identificaron diversas problemáticas, producto de los resultados que arrojaron los diferentes dispositivos de investigación, técnicas aplicadas e instrumentos de recolección de datos.

El grupo de estas personas forman parte de un trabajo colaborativo, dando a conocer sus opiniones, experiencias mediante un enfoque cualitativo, permitiéndonos tener un análisis de las problemáticas que se presentan en el ámbito educativo.

En cuanto a los datos recolectados durante este proceso de investigación todo el tiempo se tuvo el valor ético de confidencialidad, por lo que se presentaron los debidos permisos para poder evidenciar mediante imágenes y videos las actividades realizadas con los estudiantes; este proceso tiene el propósito de preservar la seguridad y protección de los estudiantes en todo momento por lo que, se lleva a cabo el permiso firmado por los representantes.

7.2 Investigación de campo

La investigación de campo, es el estudio sistematizado de aquellos problemas de la realidad, con el fin de explicar y expresar ciertas causas o efectos donde se utiliza métodos para indagar acerca de enfoques que se encuentran en desarrollo. Es así, que el investigador obtiene información mediante la observación directa, las entrevistas o cuestionarios (Jiménez y Norvelis, 2014). La importancia de la investigación de campo brinda la oportunidad a los facilitadores de observar cómo las teorías científicas se relacionan con la realidad social para ser estudiadas.

7.3 Enfoque

Se usará el enfoque cualitativo, porque permite comprender los sujetos de estudio para obtener información de su contexto educativo. Según (Quecedo y Castaño, 2002) la metodología cualitativa es un tipo de investigación que genera datos descriptivos, es decir, la conducta de los individuos, palabras y escritura de las personas. Para que de esta manera nuestra investigación parta de interrogantes no muy bien sustentadas. Este enfoque pretende dentro del ámbito educativo conocer las distintas situaciones en que los sujetos de estudio se manejan, interactúan y conviven. Es así que, permite explorar a los miembros del grupo.

7.4 Diseño

En el problema de investigación se propuso trabajar con el diseño de investigación acción dado que es más flexible dentro de los diferentes campos educativos, las fases a desarrollar son: la planificación, acción, observación y reflexión (Cabrera, 2017). Todo esto permitirá recolectar la información que se necesita para el desarrollo del proyecto de integración

curricular, teniendo presente los objetivos a alcanzar. Este diseño procura intervenir mediante las planificaciones para recolectar información como parte del proyecto integrador, mientras que la observación ayuda a reconocer las problemáticas que se presentan en el salón.

7.5 Fases de la investigación acción

Cabrera (2017), señala que la investigación acción tiene las siguientes fases:

Fase 1: La Planificación (Diagnóstica)

Es el plan general que se desarrolle de manera flexible y realista, teniendo en consideración las dificultades predecibles, este trabajo debe estar guiado por fines y objetivos educativos. En esta fase deberíamos: describir el problema, presentar las normas de funcionamiento del grupo de investigación, delimitar objetivos, presentar el plan de acción, describir cómo se maneja el grupo de investigación y describir cómo se controlará las mejorías en la investigación.

Fase 2: Acción (Diseñar)

Explorar fuentes con relación a teóricos que den a conocer antecedentes al problema de investigación. Además, se lleva a cabo un plan de trabajo que debe de tener los objetivos y materiales a utilizar dentro del tiempo establecido.

Fase 3: Observación (Analizar)

Esta acción registra datos de manera controlada para que sea utilizada en una reflexión posterior, esta observación de la realidad debe tener un proceso que conlleve a realizar el proceso de la acción, la aplicación de la propuesta.

Fase 4: Reflexión (Evaluar)

En esta fase debemos cuestionarnos acerca del origen y evolución de la problemática, saber cuál es la posición de las demás personas implicadas, ya sea en intereses, contextos, relaciones y correspondencias exista en la teoría y práctica; es importante que en esta fase se describa y comprenda lo que se está realizando y comprender los valores educativos en nuestras prácticas.



Nota: *Fases de la Investigación Acción*. [Presentación de Research Gate], Acosta, 2015

https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Fases-de-la-investigacion-accion_fig1_320077534

7.6 Alcance

El alcance de la investigación fue descriptivo permitió tener información de manera precisa e importante en las situaciones que ocurren con los sujetos que participan en el aula de clases, también nos permite organizar dicha información para poder interpretar los resultados de manera simple. Se refiere a un método que busca describir el estado y comportamiento del mundo tal cual es, la información obtenida no debe cambiar el entorno en que se maneja. En este caso, los investigadores no interaccionan con los participantes, sino que observan su desenvolvimiento en el ambiente de aprendizaje que se desarrolla y registran la información obtenida con los diarios de campo como instrumento de recolección de información.

7.7 Técnicas

Las herramientas que se utilizaron en el proyecto fueron, la observación directa, abierta, participante, las entrevistas, encuestas, la aplicación de juegos teatrales de experimentación y la fotografía, que ha sido aplicado con estudiantes del subnivel de EGB media del sexto año, con el propósito de obtener los resultados de la acogida de dicha propuesta para diagnosticar acerca de sus habilidades cognitivas mediante las actividades.

7.7. 1. Dispositivos de investigación

Son aquellos que accionan como un instrumento dispuesto a los procesos de investigación basados en las intervenciones en el campo educativo o en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

7.7.1.1 Observación Directa

Se refiere al espacio en el que se desplazan los estudiantes, lo que permite al observador recolectar datos de su comportamiento, conducta que presenta (González, 2005). Por tal motivo, también posibilita a los facilitadores tener en cuenta esta herramienta dentro del entorno educativo, en vista que proporciona obtener información importante del progreso de los estudiantes.

Dentro de las prácticas, se utilizó la observación directa donde los facilitadores tomaron nota sobre el espacio en el que reciben clase, realizan las actividades los estudiantes, su conducta, comportamiento, relación que tienen entre compañeros, teniendo en cuenta el lugar o la situación en la que se presenta.

7.7.1.2. Observación Abierta

Dentro de esta observación los estudiantes tienen conocimiento de que están siendo observados. Además, el observador no forma parte de las distintas actividades que realicen dentro de clase, es decir solamente es un espectador que examina su conducta (Vigués y Ruano, 2017). La observación abierta, es importante como una herramienta para los facilitadores porque permite identificar las diferentes dificultades que presentan los estudiantes de igual forma aquellas carencias que presentan en su formación.

Esta observación fue utilizada dentro de las prácticas preprofesionales en una clase de Educación Cultural y Artística, donde se nos brindó la oportunidad como facilitadores de percibir lo que sucede y tener presente las diferentes problemáticas que existían en la asignatura.



7.7.1.3. Observación Participante

Es utilizada como metodología en la investigación cualitativa, en donde los investigadores no solo observan el entorno, el comportamiento de los participantes, sino que también interactúan con ellos, participando en sus actividades. El tiempo que nosotros convivimos con los sujetos de estudio fue largo, por ello este tipo de investigación nos aporta de manera positiva, para que los datos obtenidos sean en base a nuestra experiencia al comprender su entorno cultural y social.

En el aula se ha observado cómo los estudiantes se aburren por la metodología memorística de la docente, causando que se distraigan del tema de clases y por ende empiezan a comportarse de manera inquieta. Al momento en que la docente hace dictado para que tengan materia en sus cuadernos lo hace de manera seguida, sin hacer pausas activas, por ello la mayoría de los niños se estresan y se atrasan en el dictado.

Los estudiantes tienen dificultades en el área de matemáticas no sabiendo distinguir números de 2 o más cifras, por ende, los estudiantes dentro de las operaciones básicas como la suma, resta, división, y multiplicación no pueden realizarlas bien, por lo que no tienen buenas calificaciones en sus deberes y trabajos de clase.

Algunas actividades que se realizaron para experimentar con las dinámicas y juegos teatrales, fueron utilizadas como herramientas de investigación y enseñanza- aprendizaje en el marco del ABP, el proyecto Teatro, Juego y aprendizaje, son:

- a) Educación Cultural Artística: se basó en las destrezas para implementarlas junto con los juegos teatrales y establecer actividades colectivas participativas y sociales.
- b) MATEMÁTICA: Teatro del objeto y aprendizaje lógico – matemático.
- c) Lengua y Literatura: Teatro Gestual, relación con el espacio y cuerpo, fortalecimiento de los aspectos de teatralización, lecto- escritura, creación de guiones.

7.7.1.4. Entrevista

La entrevista cualitativa recoge datos detallados de la persona que participa, incluyendo preguntas que se realizan en un formato a modo de conversación o de debate, a diferencia de la entrevista cuantitativa que contienen preguntas cerradas con orden específico en el que se preguntan al entrevistado, además los valores obtenidos son numéricos, es así que, la entrevista cualitativa nos ayudará a recolectar datos necesarios para la investigación y así poder realizar un plan de trabajo con los resultados, como menciona (Troncoso y Amaya, 2016) una de las herramientas que se usan con más frecuencia para la recolección de datos es la entrevista cualitativa, debido a que se pueden conocer aspectos necesarios en la investigación de manera oral con la persona de estudio.

Antes de realizar la entrevista cualitativa a la docente de la asignatura de ECA, se desarrolló una validación por un experto en la que, se evaluaron cada una de las preguntas para garantizar que son aptas a ser aplicadas. Ahora bien, se tuvo como objetivo conocer mayor

información sobre la materia de ECA y la infraestructura de la institución permitiéndonos conocer desde su experiencia las necesidades de esta materia y los problemas de espacio para las actividades de educación artística en áreas como el teatro. Estos resultados nos ayudarán con conceptos no numéricos, ya que es en base a la opinión de la entrevistada.

7.7.1.5 Encuesta

Es un instrumento de recolección de datos el cual se lo realizará a través de una serie de preguntas que en este caso será dirigido para los estudiantes de 6to de básica de la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa” con preguntas cerradas y así recopilar la información de sus respuestas de manera cuantitativa. En las prácticas preprofesionales se utilizó un formulario denominado “instrumento de validación por pregunta” mismas que fueron revisadas por un experto. Luego de recibir tutorías por su parte, ha sido aprobada la encuesta con preguntas precisas para aplicar a los estudiantes, con relación a su género, edad, juego teatral, espacio, trabajos en equipo. De esta manera, se planteó opciones múltiples para obtener información detallada de los estudiantes entrevistados. Para evaluar el porcentaje de resultados obtenidos, se utilizó la tabulación de datos mediante el pastel, permitiendo comprender cómo el teatro ayudaría en la formación de los estudiantes.

7.7.1.6 Guía de entrevista estructurada

Se realizó un guion para la entrevista que contaba con seis preguntas, que ayudaron a conocer la opinión de la docente de la materia de Educación Cultural y Artística. Por adelantado, se le dio a conocer a la docente sobre el tema y objetivo a cumplir con esta entrevista.

Cuadro de Guiones de preguntas

CATEGORÍA	PREGUNTAS
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuáles son las responsabilidades del docente? ● ¿Con qué herramientas planifica sus clases?
Infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo ve la institución educativa la materia de ECA? ● ¿Tienen infraestructura y espacios aptos para la enseñanza de la materia?
Educación artística (ECA)	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Realiza proyectos integrativos de enseñanza con ECA y otras áreas del conocimiento? ● ¿Realiza reuniones con los padres de familia para comentar sobre las necesidades de la materia?

7.7.1.7 Registro Fotográfico

El registro fotográfico permite emplear un procedimiento artístico, visual para brindar evidencias con base en las actividades desarrolladas y experiencias propias de los participantes dentro de la propuesta de intervención.

La técnica de la fotografía facilita brindar y registrar información a través de imágenes. También sirve, para evidenciar los resultados de la investigación que se identificó en el ámbito de estudio (Hernández, 2015). Posibilita evidenciar el proceso de evolución en la conciencia corporal y participación activa.

Esta técnica se llevó a cabo dentro de las prácticas pre profesionales, luego de realizar una actividad. En el tiempo restante de la hora de clase se les dio a conocer a los estudiantes acerca de la autorización de fotografías, ¿qué era? y ¿para qué servía? en dichas actividades que iban a realizarse próximamente, surgieron inquietudes por parte de los estudiantes en el cual cuestionaban ¿Si era o no obligatorio? el llevar esta autorización firmada, fue importante aclarar que no era obligatorio llevar la hoja con una firma, porque se respetaba la decisión de su representante, ya que misma autorización daba a entender el motivo de solicitar este permiso, es así que, los estudiantes entregarán sus hojas firmadas eran aquellos que podían salir en las fotografías siendo así, un medio para recolectar evidencias de la intervención de la propuesta.

Para la siguiente sesión, antes de dar inicio a un juego teatral, se les solicitó que levanten la mano los estudiantes que tenían firmadas las hojas por sus representantes para proceder a ir retirando por su puesto. Es relevante mencionar que, algunos estudiantes no llevaron las autorizaciones porque se les había extraviado u olvidado, así que de esta manera se les supo facilitar otra con un día adicional de plazo por el motivo de que ya se dio inicio con las actividades que se encontraban planteadas dentro de la planificación.

Asimismo, se les brindó un espacio de diálogo en el que todo era confidencial, hubo opiniones donde daban a conocer que no se tomaban fotografías porque parecían enojados, tristes, no les gustaba su sonrisa, entre otros, etc. Hay que destacar, que querían ser partícipes de los juegos, actividades abriéndose a tener nuevas vivencias, esto ha sido realmente una experiencia tanto para los estudiantes como para los facilitadores porque se aprendió cómo relacionarse entre sí mismos, buscar la forma de que se disfrute más allá de ser un trabajo a realizar.

8. Instrumentos

8.1 Diarios de Campo

El diario de campo es una herramienta de investigación el cual recoge los datos que se realizaron en el área de investigación, por lo general el investigador registra las observaciones y acciones de manera sistemática. En nuestro proyecto por lo general registramos la información mediante notas y un diario el cual detalla lo observado e interactuado con los niños.

8.2 Rúbrica

Es un instrumento que posibilita evaluar las competencias, el proceso de los estudiantes dentro de la ejecución de las diferentes actividades. Asimismo, promueve la capacidad de gestionar sus pensamientos de su aprendizaje en su formación.

Este instrumento permitió categorizar las diferentes habilidades cognitivas y analizarlas, cuyos resultados evidenciaron dificultades en atención, percepción, temas relacionados con la expresión del lenguaje y el razonamiento lógico.

8.3 Investigación experimental

Esta investigación tiene un enfoque científico en donde se obtiene un conjunto de variables constantes y el otro es medido como individuo del experimento, por ello al realizar una investigación exhaustiva es necesario orientarla no solo de manera histórica y descriptiva, sino que también de modo experimental, ya que la investigación experimental caracteriza el trabajo en lo que será en el futuro (Universidad de Manizales, 2007).

8.3.1 Propuesta de intervención educativa: El Aprendizaje Basado en Proyectos Teatro, Juego y Aprendizajes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.

Esta propuesta transversaliza todo el proceso de investigación, conforme se fueron realizando los encuentros se experimentó con clases que permitieron evidenciar los resultados de la propuesta que a través de los juegos teatrales los alumnos fortalecieron sus habilidades cognitivas.

8.3.1.1 Descripción del procedimiento (ABP)

Las prácticas pre profesionales se realizaron en la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa” en la jornada matutina dentro del horario de 09:00am a 12:30 p.m. con un grupo de 35 estudiantes aquellos, que se encuentran en una edad aproximada de 9 a 11 años de sexto año básica. Para la intervención se trabajó con la colaboración de todo el grupo en la creación del Juego Teatral y presentación del producto.

El objetivo de este proyecto fue que los estudiantes experimenten nuevas vivencias, comprendan la importancia de trabajar colaborativamente para el desarrollo de sus habilidades cognitivas dentro de su formación, convirtiéndose en los protagonistas de su aprendizaje.

La docente tutora encargada de la materia de Educación Cultural y Artística supo brindar un espacio para la creación de guiones, revisión y ensayo del Juego Teatral, a pesar de tener otras actividades, se logró trabajar con los estudiantes dentro de la carga horaria que tenía la materia, más no se utilizaron horas libres o de otras materias, ya que todas las clases contaban con una planificación y temas a tratar por parte de la docente. Sobre todo, hubo días que los estudiantes no asistían a la institución, por motivos de salud o no tenían clases por programas educativos.

8.3.2 Fundamentación de la propuesta

El Currículo de ECA, en el subnivel de Básica Media, ayuda al estudiante a valorar la importancia de las artes dentro de su formación. Por otro lado, se puede utilizar la metodología de trabajo colaborativo como participativo para motivar al estudiante a que aprenda desde su propia experiencia, descubrimiento y experimentación con el apoyo de diferentes recursos.

La propuesta de intervención se enfocó en la aplicación de un proyecto áulico, para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas basados en tres variables: atención y percepción. estableciendo cada encuentro de clase con el desarrollo de una de ellas.

De la misma forma, se decidió utilizar el teatro, aprendizaje matemático y creación literaria para la intervención de la propuesta, esto fomenta al estudiante a tener un trabajo colaborativo, creando vínculos de confianza con el fin de alcanzar resultados acogedores dentro de su enseñanza.

En la propuesta se utiliza el bloque curricular de Educación Cultural y Artística de subnivel de Básica Media, Bloque Curricular 2, El encuentro con otros: la alteridad.

Objetivo

O.ECA.3.4. Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos asumiendo distintos roles en su diseño y desarrollo.

Destreza:

ECA.3.2.2 Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial y corporal mediante juegos por parejas.

Criterio de evaluación:

CE.ECA.3.1. Reconoce y representa la propia identidad y la historia personal a través de distintas formas de expresión.

Indicador de evaluación:

I.ECA.3.1.1. Explora, describe y representa la propia imagen y algunos momentos relevantes de la historia personal a través de distintos medios de expresión (gestual, gráfico, verbal, fotográfico, sonoro, etc.). (J.4., S.2., S.3.)

Investigación a través de clases experimentales

8.3.3. Planificación de la Unidad Didáctica

Nota: Se puede acceder al documento completo en: <https://n9.cl/b2x8e>

Esta planificación se basa en los contenidos del bloque curricular 2: El encuentro con otros: la alteridad, dirigido para estudiantes del subnivel de Básica Media en el que la planificación trató de 10 encuentros donde se planteó una intervención con una duración de 8 semanas y 2 semanas en redacción de resultados.

Dentro de la metodología se utilizó el Aprendizaje Basado en Proyectos, debido a que este método de aprendizaje involucra a los estudiantes de manera más activa en el desarrollo de su propio aprendizaje, participación ya sea individual o grupal, enriquecerá con sus conocimientos en la educación y arte.

Destreza: Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial y corporal mediante juegos por parejas, crear una obra teatral ECA.3.2.2.

Conclusión, la aplicación de juegos teatrales dentro de la asignatura de ECA, pretendió fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, siendo ellos partícipes de su propia enseñanza, involucrándose en la creación de productos relacionados con el Teatro, juego y aprendizaje para que a través de una metodología activa su preparación sea más significativa



9. Resultados

9.1 Análisis y discusión de los resultados

A continuación, se exponen los resultados obtenidos mediante la aplicación de la propuesta pedagógica. Se puede señalar que fueron utilizadas técnicas e instrumentos que posibilitaron la recolección de la información.

Cuadro de Análisis de resultados con Objetivos específicos:

(Explica la relación que tienen los objetivos específicos con los resultados esperados y las actividades aplicadas)

Objetivos específicos	Resultados esperados	Desarrollo de las características de los pasos para llegar al resultado esperado	Análisis	Conclusiones	Recomendaciones
Identificar los conocimientos artísticos de los estudiantes mediante el desarrollo de actividades colaborativas en el aula.	Conocer la relación que tienen los estudiantes al trabajar en equipo.	Desarrollar habilidades de comunicación entre estudiantes con la ayuda de su corporalidad. Para esto, se desarrolló un juego teatral fuera del salón de clase, mismo	Analizamos que al utilizar el juego teatral despertamos el interés al estudiante, asimismo la paciencia es uno de los factores primordiales para impartir un tema, ya que al llevar a cabo	Se puede concluir, que mediante las actividades colaborativas se ha fortalecido la atención de los estudiantes.	Prestar atención a las indicaciones que se le brinda al momento de desarrollar la actividad.



		que permitió visualizar la existente complejidad de la descoordinación, en cuanto a formar grupos para el desarrollo de la actividad, por lo que permitió llegar a tener un resultado fructífero para los facilitadores.	estas actividades favorece a la evolución del estudiante.		
Diseñar una planificación micro curricular para la	Organizar de manera coherente los contenidos	Identificar las necesidades de los estudiantes en la	Mediante la observación identificamos algunas	La planificación ayudó a tener una	Realizar actividades de acuerdo al tiempo de



implementación de actividades artísticas del Bloque curricular 2: El encuentro con otros: La alteridad a través del juego teatral que fortalezcan las habilidades cognitivas.	relacionados con el juego teatral, manteniendo las fases del bloque curricular 2.	asignatura de ECA para elaborar una implementación artística con base al juego teatral Sacar del currículum de ECA los objetivos, las destrezas, los indicadores de evaluación y las actividades a implementar. Finalmente diseñar el plan de	necesidades que los estudiantes tenían en el área de ECA, por falta de metodologías activas y de aprendizaje conductista aplicado, por ende se optó en trabajar, durante 8 semanas, con una planificación que tenga una anticipación, para poder aplicar juegos teatrales antes de	organización adecuada de los tiempos, contenidos y actividades a desarrollarse, el haber tenido el juego teatral como herramienta de aprendizaje ayudó a que los estudiantes puedan tener mayor involucración con la asignatura, además que, no solo se logró fortalecer las habilidades cognitivas	clases en la asignatura de ECA, también los objetivos y destrezas deben tener relación con el bloque curricular en el que se trabaja.
---	---	---	--	---	---



		trabajo a través de la planificación.	empezar una clase, con los conocimientos apoyado en material audiovisual y físico para el desarrollo de las actividades y con la consolidación que aportó en la verificación de lo aprendido por parte de los estudiantes, mediante coloquios de diálogo entre docentes y estudiantes.	de los estudiantes, sino que también el vínculo entre docentes y estudiantes.	
--	--	---------------------------------------	--	---	--

<p>Evaluar los aportes pedagógicos del juego teatral para la enseñanza de la Asignatura de ECA.</p>	<p>Fortalecer el conocimiento de los niños mediante el juego teatral.</p>	<p>Salir del curso para dirigirnos a un espacio grande, donde se puedan aplicar actividades del juego teatral con los estudiantes; también trabajar en la creación de un juego teatral propio de ellos, en donde se puedan desarrollar temas de la asignatura mediante el juego y aprendan de los contenidos.</p>	<p>El aporte del juego teatral ha tenido un enfoque centrado a la enseñanza y formación del estudiante con la ayuda de un modelo pedagógico activista que posibilitó plantear objetivos a cumplir dentro de las actividades a través de la experiencia propia.</p> <p>Los juegos teatrales se han</p>	<p>Los juegos teatrales que se han utilizado corresponden a la creación, expresión y creatividad, siendo así un procedimiento significativo en la asignatura de ECA.</p>	<p>Implementar el juego como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que este aporta de manera significativa en sus conocimientos.</p>
---	---	---	---	--	---



			implementado en espacios abiertos en donde puedan salir de lo común, por ende, se puede desarrollar las actividades del ECA.		
--	--	--	--	--	--

9.2 Análisis de apuntes en el Diario de Campo.

Por medio de la observación abierta se evidenció que los estudiantes no eran tan participativos en las diferentes actividades que realizaron dentro de la clase, presentando la falta de metodologías activas, también tendían a ser más participativos en otras áreas como inglés y educación física debido a la mayor libertad que tenían para jugar y también por la exigencia que las docentes de estas materias les impartían a sus estudiantes. Algo semejante ocurre, en la observación directa donde se planteó que la docente utilizaba una metodología directiva, apegada al modelo



pedagógico normalista, realizando dictados mientras los estudiantes copiaban y también no le daba un valor significativo a la materia de ECA. Por lo consiguiente, en la observación participante se probó que los estudiantes no desarrollan sus habilidades cognitivas, presentando diferentes dificultades en las asignaturas de Educación Cultural y Artística, Matemáticas, Lengua y Literatura.

9.3 Análisis de entrevista a la docente de ECA

A través de la entrevista realizada a la docente de ECA, se demostró que la carga horaria de la asignatura, sigue siendo corta a comparación de las demás, ya que solamente fueron dos horas por semana , lo que impedía comprender a los estudiantes de lo importante que era para su formación, así mismo no contaban con el tiempo necesario para desarrollar su creatividad a través de alguna disciplina artística, por tal motivo, se considera una asignatura no tan relevante para su aprendizaje, ya que existe una considerable desvalorización.

9.3. 1 Categorías para el análisis de entrevista a la docente de ECA

Cuadros de Análisis de respuestas

Categoría	Preguntas	Respuestas del entrevistado	Análisis
Recursos	¿Cuáles son las responsabilidades del docente?	Las responsabilidades del docente serían planificar y verificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, las habilidades, experiencias y el uso cotidiano que pueden darlas.	La respuesta responde a las responsabilidades que un docente tiene en el aula.
	¿Con qué herramientas planifica sus clases?	Utiliza la computadora, internet, los textos y como recursos para la clase pueden ser materia orgánica, papelotes, colores, témperas, entre otros.	Estos recursos tecnológicos que utiliza facilitan la labor docente y además propone otras alternativas para sus clases a falta de proyectores o recursos avanzados.



Infraestructura	¿Cómo ve la institución educativa la asignatura de ECA?	Es muy importante porque desarrolla diferentes maneras de expresión en los estudiantes para la vida diaria.	La importancia que la docente ve en la asignatura de ECA es muy buena, para que así, sus clases en esta asignatura tengan mayor relevancia.
	¿Tienen infraestructura y espacios aptos para la enseñanza de la asignatura?	No, sin embargo, las áreas que están ahí en la institución pueden ser adaptadas para la clase que se vaya a dar.	Estas áreas que pueden ser utilizadas de ser necesarias, no siempre terminan siendo utilizadas para desarrollar actividades que requieran de un espacio grande, como es en el caso del teatro o la danza y estas clases terminan siendo teóricas y no prácticas.
Educación artística (ECA)	¿Realiza proyectos integrativos de enseñanza con	Si, la institución y a nivel de ministerio de educación, se desarrollan los proyectos interdisciplinarios entre los	No, supo responder a esta pregunta y se desvió del tema.



	ECA y otras áreas del conocimiento?	cuales está la asignatura de ECA, para que sea visible el aprendizaje de los chicos.	
	¿Realiza reuniones con los padres de familia para comentar sobre las necesidades de la asignatura?	No se ha presentado ninguna reunión, puesto que no ha habido la necesidad, sin embargo, de ser necesarias sí.	Todavía no cree que exista necesidades en ECA, por eso no ha realizado reuniones.

9.3.2 Categorías para el análisis de entrevista a la docente de ECA



Categoría	Preguntas	Respuestas del entrevistado	Análisis
Criterio	¿Considera que el Juego Teatral es importante para la formación de los estudiantes?	Si es muy importante, puesto que se puede representar situaciones de la vida diaria, la cual permite experimentar y practicar aquel tema que se esté trabajando.	La respuesta fue constructiva.
Experiencia propia	¿Ha utilizado el Juego Teatral como metodología de enseñanza?	Si muchas veces para interpretar una situación de la vida cotidiana.	La docente recalca que si hace uso del Juego Teatral como una metodología.
Herramienta educativa	¿El Juego Teatral lo recomienda como una estrategia metodológica?	Si pues, es muy útil para hacer reflexionar a cada uno de los estudiantes y representar situaciones de la vida real.	La docente recomienda el uso del Juego Teatral para impartir la clase.



Relación del juego con la educación.	¿Considera que los estudiantes aprenden mediante el Juego Teatral?	Si, es bien conocido que los niños aprenden más mediante el juego, pues relacionan sus conocimientos anteriores con los nuevos.	Su punto de vista, permite comprender que los niños si aprenden a través del juego.
Metodología	¿Utilizaría usted el juego teatral para sus clases? y por qué?	Si utilizará y si lo utilizo, pues nos ayuda a representar como digo situaciones de la vida cotidiana, la cual los estudiantes pueden interpretar y desarrollar actividades que los ayuden a reflexionar.	Da a conocer que es importante el juego dentro de la formación de los estudiantes.



9.4 Análisis de los resultados de la encuesta a los estudiantes

A través de la encuesta realizada a los estudiantes, se pudo evidenciar sus preferencias al momento de recibir clases de ECA, para lo cual el salir del salón y realizar las actividades afuera fue lo que más les gustó, así como trabajar en equipo. En cuanto al juego teatral, los estudiantes manifestaron que era de su agrado relacionarse con los juegos lúdicos, ya que les permitió sentirse motivados también supieron acotar que desearían seguir teniendo estos juegos dentro de su educación.

En los pasteles se puede observar un antes y un después, porque primero se realizó una encuesta de forma cuantitativa a los estudiantes en la plataforma forms para tener en cuenta si conocían o desconocían del trabajo colaborativo, juego teatral, la interacción que existía entre compañeros de clase. Esto nos permitió comprender que los estudiantes presentaron un bajo porcentaje de conocimiento ante estas preguntas, sin embargo, se llevó a cabo en las semanas de intervención juegos teatrales con el objetivo de que los estudiantes conozcan de su significado, dentro de la implementación de nuestra propuesta pedagógica los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar con su cuerpo, emociones, relación entre compañeros lo que ayudó a tener más interacción y compañerismo. Luego, se volvió a proponer esta encuesta con la finalidad de saber si los estudiantes entendieron del juego teatral, la importancia que tiene dentro de su formación académica, en el cual se obtuvo una buena acogida por su parte dando a conocer que esta sería una estrategia metodológica muy útil para impartir una clase, debido que despierta el interés del estudiante, motiva a ser participe de las diferentes actividades, ayudando a que su desarrollo emocional sea mejor.

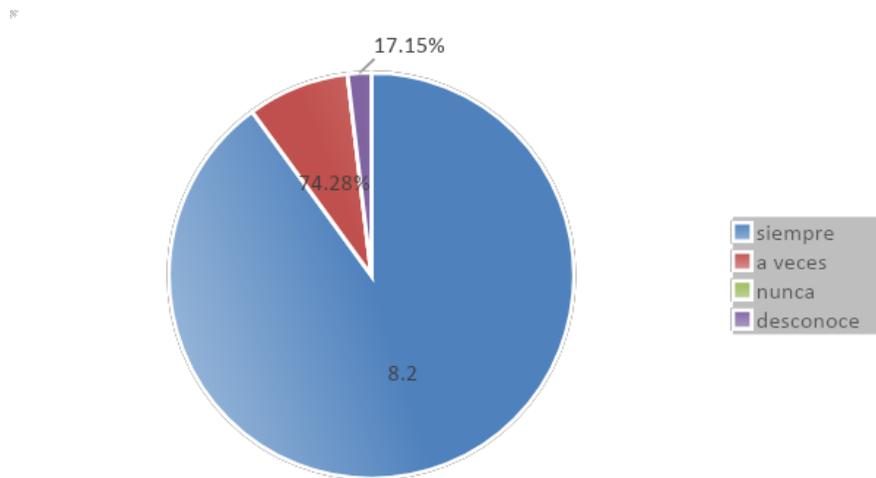


Pregunta 3

Antes

¿Con qué frecuencia la docente realiza un juego teatral: juegos corporales, movimientos del cuerpo, etc., ¿antes de dar inicio a la clase?

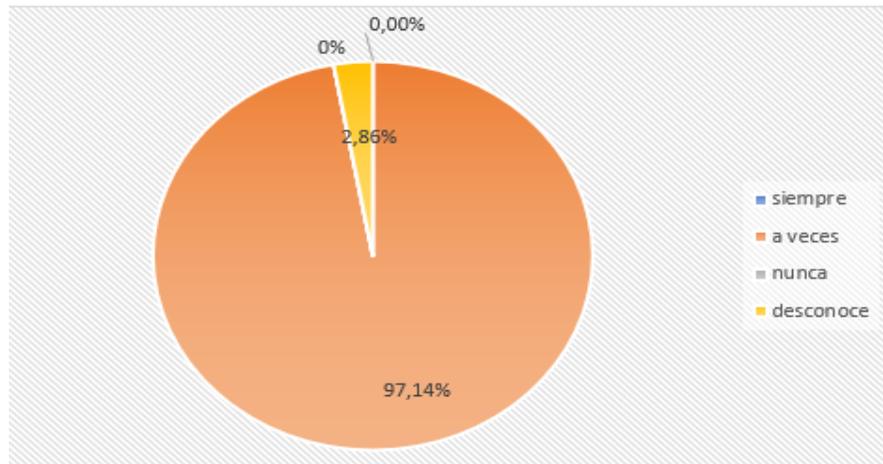
- Siempre
- A veces
- Nunca
- Desconoce



Análisis: El gráfico muestra que el 74,28% eligieron a veces, el 8,57% siempre y resto con el 17,15% desconoce.

Interpretación: Los datos señalan que las clases de la docente tienen juegos teatrales: juegos corporales, movimiento del cuerpo, etc.

Después



Análisis: El gráfico muestra que el 97,14% de las personas encuestadas señalaron que la docente a veces realiza un juego teatral y el otro 2,86% desconoce.

Interpretación: Los resultados en esta segunda encuesta fueron más favorables en cuanto a la praxis de la docente en sus clases, es así que, los juegos teatrales motivaron a la docente a implementar esta herramienta para sus clases.

Pregunta 4

Antes

¿Con qué frecuencia realizan metodología activa en el aula (¿Trabajos en equipo, experiencias vivenciales, entre otros?)

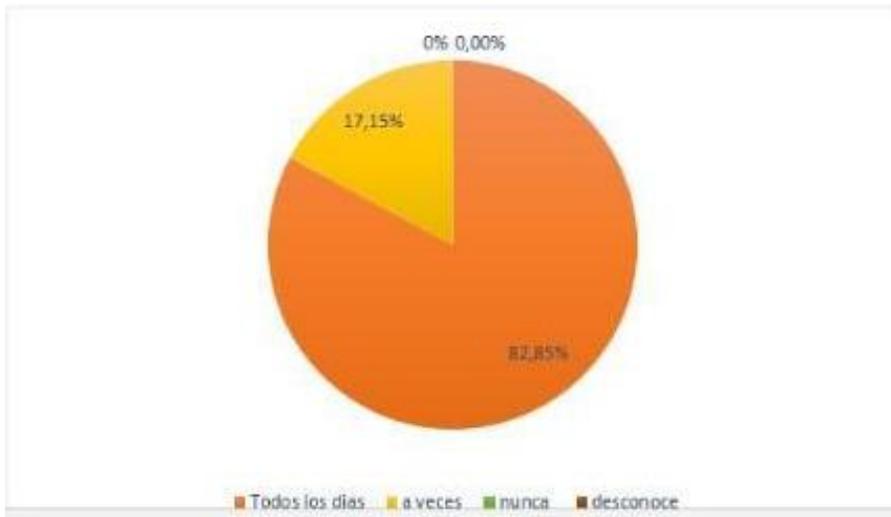
- Todos los días
- A veces
- Nunca
- Desconoce



Análisis: Los resultados muestran que el 14,28% de los estudiantes escogieron la opción de todos los días, el 71,44% a veces y los demás con el 14,28% desconoce si se realizan metodologías activas en el aula.

Interpretación: En los resultados nos damos cuenta que la mayor parte de los estudiantes no tienen metodologías activas continuamente, sino a veces, lo cual indica que se debe tener un mayor enfoque en implementar metodologías que les permita trabajar activamente en las actividades a desarrollar en el aula.

Después



Análisis: el 82,85% de los estudiantes señalan que realizan metodologías activas todos los días y el otro 17,15% menciona que a veces.

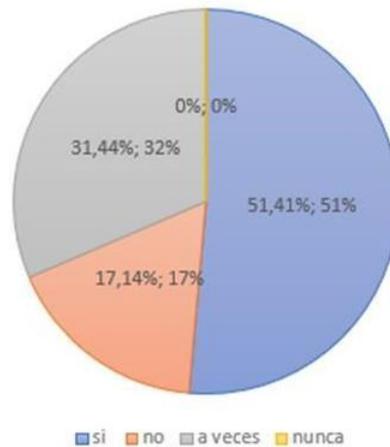
Interpretación: Los resultados dan a conocer que las metodologías activas implementadas en el aula son más comunes, lo cual es una gran diferencia con la primera.

Pregunta 5

Antes

¿Interactúas con tus compañeros de clase? (Juegos en equipo, movimiento corporal, imitación, otros)

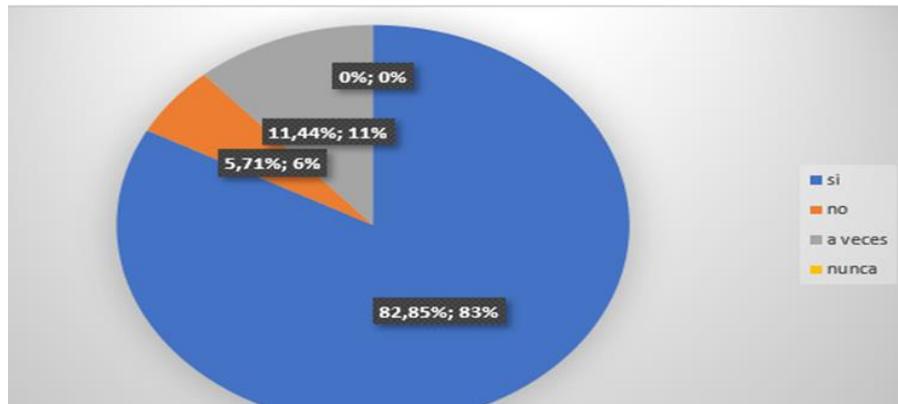
- Si
- No
- A veces
- Nunca



Análisis: El 51,42% si interactúan con sus compañeros, mientras que el 17,14% no lo hace, el 31,44% a veces interactúan con los demás.

Interpretación: En los resultados se observa que la gran parte de los estudiantes no interactúan con sus compañeros, lo cual genera problemas al momento de realizar actividades grupales, es así, que se debe tener mayor énfasis en desarrollar actividades grupales para promover el compañerismo entre los estudiantes de este curso.

Después



Análisis: El 82,85% de los estudiantes interactúan con sus compañeros, el 5,71% no interactúa con sus compañeros y el otro 11,44% a veces.

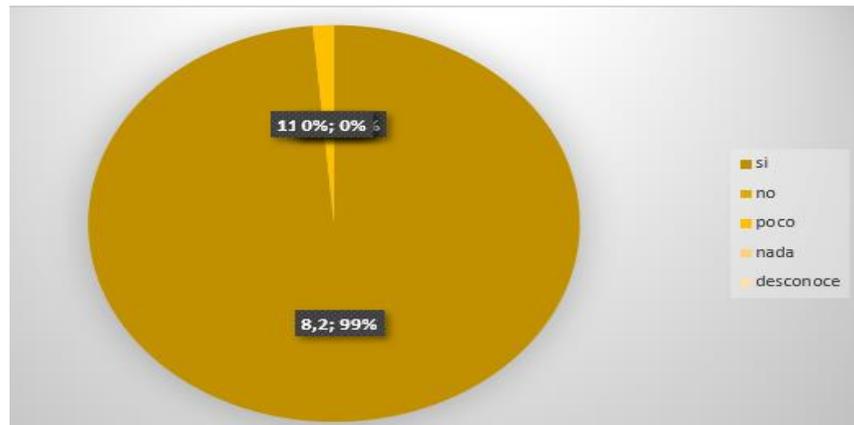
Interpretación: El número de estudiantes que interactúan con sus compañeros aumentó hasta un 50% más que en la primera encuesta.

Pregunta 6

Antes

¿Los juegos teatrales te incentivan a participar en clases?

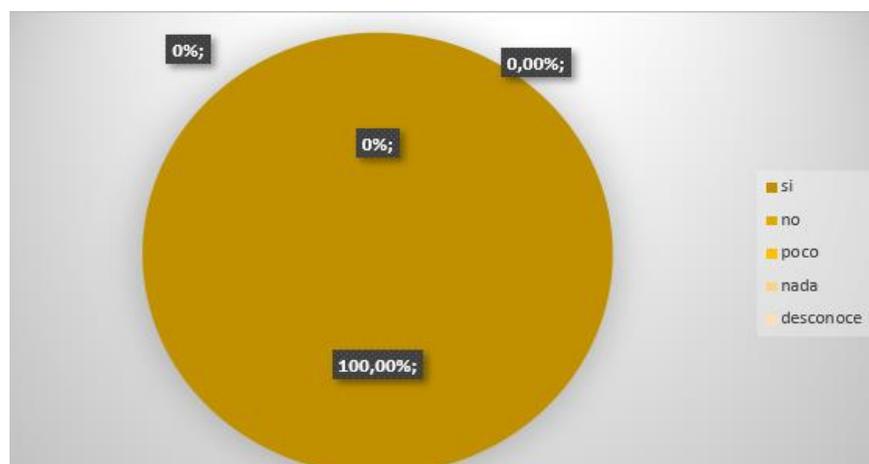
- Si
- No
- Poco
- Nada
- Desconoce



Análisis: El 88,57% de los encuestados señalaron que los juegos teatrales incentivan a su participación en clases, mientras que los demás con el 11,43% escogieron que poco.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayoría de los niños a través de los juegos teatrales se sienten incentivados a participar en clases, lo cual facilita la interacción entre estudiantes y docentes, mientras que 4 niños están en proceso, esto nos indica que se debe poner mayor énfasis en ellos para incentivarlos a participar.

Después





Análisis: El 100% de los estudiantes encuestados mencionan que los juegos teatrales les incentiva a participar en clases.

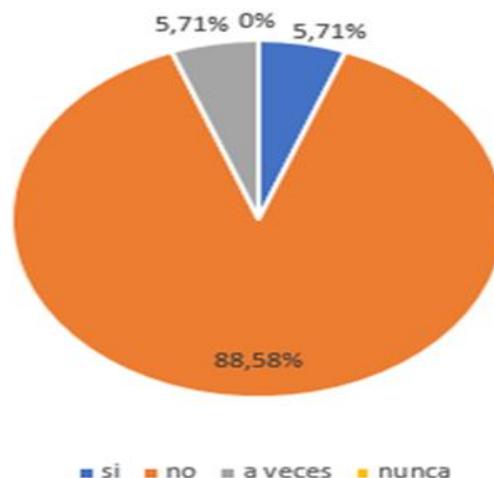
Interpretación: Los 35 estudiantes de 6to de año de básica tienden a participar en clases mediante los juegos teatrales.

Pregunta 7

Antes

¿Te gusta que las clases de ECA actualmente se realicen en el aula?

- Si
- No
- A veces
- Nunca
- Desconoce

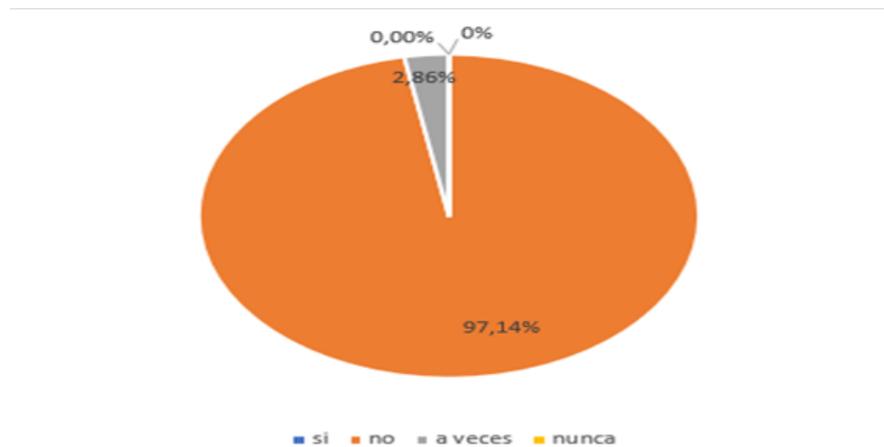




Análisis: el 5,71% de los estudiantes les gusta que las clases de ECA se realicen en el aula, mientras que el 88,58% prefieren tener las clases afuera y el 5,71% prefiere a veces tener en el aula y otras en el curso.

Interpretación: La gran mayoría prefiere tener las actividades fuera del salón de clases, se debe tomar mayor en cuenta actividades fuera del salón, sin embargo, para los 2 niños que prefieren las clases dentro del salón involucrarse en dichas actividades con mayor énfasis.

Después



Análisis: El 97,14% de los estudiantes no les gusta que las clases se desarrollen en el aula de clases, mientras que el otro 2,86% menciona que a veces.

Interpretación: Las preferencias de los estudiantes ante las clases de ECA, son notorias según los resultados, ya que casi la totalidad de los niños prefieren tener sus clases afuera del salón, lo que quiere decir que la asignatura de ECA necesita de un espacio dedicado para desarrollar las actividades.

Pregunta 8



Antes

¿Te gustaría que se utilice más el juego teatral como parte de tu aprendizaje?

- Si
- No
- A veces
- Nunca
- Desconoce

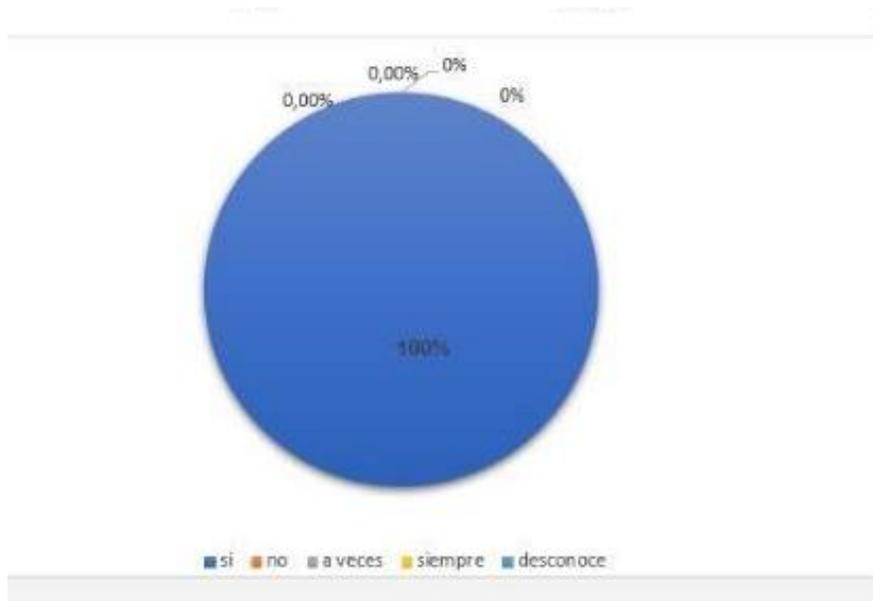


Análisis: el 40% de los estudiantes les gustaría que se utilice más el juego teatral como parte de su aprendizaje mientras que el 22,85% no, el 20% prefieren a veces y el 17,15% desea que siempre esté el juego teatral en su aprendizaje.



Interpretación: Los resultados nos muestran que una parte de los niños tuvieron una buena acogida al juego teatral, mientras que otros no; esto nos indica que debemos realizar juegos teatrales que tengan mayor acogida por los niños.

Después



Análisis: El 100% de los estudiantes les gustaría que el juego teatral forme parte de su aprendizaje.

Interpretación: Los resultados nos muestran la acogida de los niños hacia los juegos teatrales, ya que todos eligen seguir teniendo al juego teatral como parte de su aprendizaje.

Pregunta 9

Antes

¿La materia de ECA te ha permitido jugar con el cuerpo, expresiones del rostro, movimientos, imaginar, expresarte a través del cuerpo, fortalecer la confianza con los demás, entre otros?



- Mucho
- Bastante
- Poco
- Nada
- Desconoce



Análisis: El 74% de los estudiantes señala que la materia de ECA le ha permitido jugar poco con el cuerpo, expresiones del rostro, etc., mientras que el 11% señala que nada ha experimentado y el otro 14% desconoce.

Interpretación: Se puede observar que la materia de ECA todavía no ha permitido que los estudiantes experimenten jugar con su cuerpo, etc. Es así que, con los juegos teatrales los estudiantes pueden experimentar el jugar con sus cuerpos entre otras cosas.

Después



Análisis: El gráfico nos muestra que el 74,28% de las personas encuestadas la materia de ECA les ha permitido.

Interpretación: Se puede visualizar dentro del pastel con el 88.58% que la materia de ECA ha permitido a los estudiantes crear experiencias propias con su cuerpo, el mismo que ayudó a tener vínculos de confianza.

10. Rúbrica de evaluación del proyecto de investigación: “Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través de juegos teatrales como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media”.

La evaluación es una herramienta que posibilita tener en cuenta el progreso de los estudiantes al momento de desarrollar la actividad solicitada, partiendo de una escala cualitativa, siendo parte del proyecto artístico. Se realizó una evaluación del proyecto basado en los objetivos, las destrezas, los criterios de evaluación implementos, los ejes del teatro y las habilidades cognitivas y objeto de estudio los parámetros.

10.1 Categoría de evaluación del proyecto de investigación

Categorías	Variables	Indicador	Excelente	Regular
ABP: Teatro, juego y aprendizaje.	CE.ECA.1.4. Participa en acciones y creaciones artísticas colectivas a través de juegos y otras actividades libres o dirigidas.	Equilibrio entre conocimiento y práctica.	Se cumplió satisfactoriamente con el objetivo.	No se cumplieron los objetivos.



<p>Educación Cultural</p> <p>Artística: las destrezas actividades colectivas participativas y sociales.</p>	<p>CE.ECA.1.4.</p> <p>Participa en acciones y creaciones artísticas colectivas a través de juegos y otras actividades libres o dirigidas.</p>	<p>Construcción del conocimiento.</p>	<p>Responden al aprendizaje esperado.</p>	<p>No responden al aprendizaje esperado.</p>
<p>Teatro del objeto y aprendizaje lógico - matemático.</p>	<p>Improvisar escenas individuales o colectivas a partir de lo que sugiere un objeto real (por ejemplo, a partir de una escoba).</p> <p>ECA.3.2.12.</p>	<p>Resuelve problemas matemáticos a través de la expresión de ideas y conocimientos con los títeres - objetos.</p>	<p>Los alumnos expresan sus emociones al realizar la actividad.</p>	<p>Los alumnos no logran expresar sus emociones al realizar la actividad.</p>



		Promueve aprendizajes colectivos apoyándose entre todos.	Si comprenden el valor del trabajo en equipo.	No comprenden el significado de trabajar colaborativamente.



Lengua y Literatura: Teatro Gestual, 1. eje. Teatro gestual y habilidades de lecto escritura.	ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización.	Relación con el espacio y cuerpo, fortalecimiento de los aspectos de teatralización lecto- escritura, creación de guiones.	El estudiante completa la actividad.	El estudiante no completó la actividad.
Objetivos	Comprenden los conceptos principales de los Juegos Teatrales.	Conceptos principales.	Presenta información relevante acerca del tema.	No presenta información relevante acerca del tema.
	Colaboran dentro de las actividades colectivas.	Organización.	Su relación con los demás integrantes del grupo es buena.	Su relación con los demás integrantes del grupo no es buena.



	El alumno participa dentro de la creación y presentación del Juego Teatral.	Entrega de su creación teatral.	Lo hicieron dentro del tiempo solicitado.	No lo hicieron dentro del tiempo solicitado.
--	---	---------------------------------	---	--



11. Conclusiones

Esta propuesta de intervención pedagógica se desarrolló a partir de las prácticas preprofesionales en los estudiantes de 6to de Básica Media en la Unidad Educativa “Miguel Merchán Ochoa”. El total de sesiones del proyecto fueron ocho semanas, las cuales se ejecutaron con base a una micro planificación, la misma que se basó en temáticas del Juego Teatral, el eje principal Educación Cultural y Artística agregando la asignatura de Matemática, Lengua y Literatura con el objetivo de que los estudiantes fortalezcan sus habilidades cognitivas a través de una metodología más interactiva y entretenida para su propio aprendizaje.

Dentro de la planificación se planteó un objetivo educativo y un criterio de evaluación a base del ECA para tener una guía y lograr distinguir los contenidos con el propósito de alcanzarlos durante la preparación del estudiante. Así mismo, la destreza de desempeño para medir la cantidad de lo aprendido. Las estrategias metodológicas especifican las diferentes actividades a realizar de forma detallada con la ayuda de videos que aporten al entendimiento, junto los recursos didácticos para su formación.

Se realizó una entrevista cualitativa a la docente encargada de la asignatura de ECA, con el fin de conocer acerca de la función que tiene dentro de sexto año de básica media como formadora, aquella que nos facilitó adquirir mayor información con respecto a la pregunta de investigación. Así mismo, se llevó a cabo otra entrevista, donde se dio inicio



con una breve socialización a las preguntas junto a la docente, con el propósito de dialogar con base al Juego Teatral que se ha utilizado dentro de las diferentes actividades. Es relevante mencionar, la docente desconocía del tema, pero en el transcurso de la intervención supo comprender más a fondo que el juego ayuda a los estudiantes a aprender de manera entretenida, despertando su interés.

Se realizó una encuesta a los estudiantes, para obtener datos lo que permitió ejecutar un estudio de investigación, impresiones con la clase de ECA y su acogida hacia el juego teatral, de la misma manera se otorgó un espacio para que puedan consultar cualquier inquietud que tengan en relación a las preguntas planteadas que fueron solicitadas que dieran respuesta. Para esto, tendríamos en cuenta el objetivo que se debería de alcanzar en las semanas de intervención.

Sin embargo, los resultados que se obtuvieron con la aplicación de Juegos Teatrales, se encuentra el desarrollo de habilidades cognitivas, destrezas, trabajo colaborativo, construcción de su propio conocimiento, vivencia, experiencia, movimiento corporal. Por otro lado, nos permitió observar que es importante llevar lo teórico a lo práctico mediante otra metodología como lo es el juego teatral, ya que los estudiantes de esta manera interactúan mejor tanto entre compañeros como docente, brindando un valor a la asignatura de ECA.

De la misma forma, dentro de dos sesiones se tuvo un enfoque centrado al teatro gestual y objeto donde se pudo apreciar que los estudiantes tuvieron buena acogida a las



diferentes actividades que se llevaron a cabo, un claro ejemplo dentro del teatro gestual fue la importancia de prestar atención al docente al momento de brindar la clase, tener compañerismo, crear vínculos de confianza, dialogar antes de actuar impulsivamente, siendo así, factores esenciales que los beneficia para su trayecto educativo. En el teatro objeto se evidenció que los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades cognitivas como la atención, percepción, expresión del lenguaje y el razonamiento lógico, a través de juegos lúdicos teatrales.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, al momento de ser utilizado no llamó la atención de los estudiantes, ya que no fue fácil relacionarse entre ellos, sin embargo, al continuar con lluvia de ideas, redacción de guiones se devolvieron más, creando vínculos de confianza, comunicación entre compañeros, para realizar dicha actividad. De tal modo, fue acogido el proyecto por su parte, logrando tener una experiencia enriquecedora, los estudiantes encontraron su rol dentro de la creación de su propio juego teatral, siendo partícipes de su aprendizaje.

Es importante mencionar que mediante la implementación de la propuesta pedagógica se presentaron dificultades tales como; los estudiantes no querían hacer caso, para esto fue utilizado un juego, haciendo un intercambio de roles en el que pudieron darse cuenta, lo complicado que puede ser cuando no prestan atención a las indicaciones que se les brinda, además la actividad a desarrollar fue dividida por grupos no tan extensos, así disfrutaron más de su propia vivencia, asimismo otro inconveniente que se expuso, es la distracción al permitir que el estudiante lleve cualquier objeto, pero se lo supo sobrellevar



porque se hizo un truco en que primero se realiza la actividad y después tendrían un espacio libre para que se entretengan, sin dejar de a lado sus emociones, pensamientos y opiniones, porque para formar al estudiante se debe ser parte de ellos.

En conclusión, se puede acotar que se cumplieron los objetivos expuestos que se encuentran dentro del Proyecto de Integración, los estudiantes desarrollaron sus habilidades cognitivas, destrezas, sobre todo, la asignatura de ECA tuvo mayor acogida por ende su crecimiento cognitivo fue mayor. El aporte de esta investigación para la educación, ha sido la intervención de un medio artístico con juegos lúdicos teatrales como eje transversal para la fundamentación práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en otras áreas del conocimiento en el subnivel de educación general básica. La implementación de los juegos lúdicos teatrales es utilizada como metodología activa para enseñar de manera constructivista.

12. Recomendaciones

Después de haber analizado los resultados, se recomienda:

- Investigar sobre el Juego Teatral dentro de la educación.
- Tomar cursos que permitan conocer nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje.



- Priorizar metodologías activas para impartir la clase de Educación Cultural Artística.
- Utilizar diferentes redes sociales (YouTube, TikTok, etc.) para llamar la atención del estudiante.
- Llevar la teoría a lo práctico para que los estudiantes tengan un aprendizaje entretenido y a la misma vez significativo.
- Considerar actividades fuera del salón para el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Utilizar lenguajes corporales.

13. Referencias bibliográficas

Acurio, M (2015). *El potencial dramático de los objetos en escena*. Cuenca-Ecuador

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4681>

Andrade, A. y Orozco, V. (2018). *Juegos teatrales como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes*. [PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA].

<https://repositorio.cuc.edu.co/flip/index.jsp?pdf=/bitstream/handle/11323/333/1045729446%201040181800.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Amaya, L & Fernández, D. (2020). LA PEDAGOGÍA TEATRAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE. Revista de investigación y pedagogía del arte, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca número 8.

<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3291/2315>

Bandura, A. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Englewood Cliffs, Prentice Hall.

http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf



Bernardo, Mane, Títere: La magia del teatro, Ediciones culturales argentinas, Bs. As, 1963.

<https://backstagemagazine.es/index.php/reportajes/27-reportajes-articulos/93-la-magia-del-teatro-puro-trabajo#:~:text=LA%20MAGIA%20DEL%20TEATRO%20NO,LARGO%20DE%20TODA%20SU%20VIDA>.

Boal, A (1989). Teatro del Oprimido 1. Editorial Nueva Imagen. S.A.

<https://arditiesp.files.wordpress.com/2015/04/boal-augusto-teatro-del-oprimido.pdf>

Borge, M (2015). La didáctica Montessori adaptada a la Educación Infantil actual en el entorno rural de Saldaña (Palencia).

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15982/TFGL1030.pdf;jsessionid=A6E5D9CF78E7D65394D94B05DC4D9020?sequence=1>

Cabrera, L (2017). La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. Educación, 26(51), 137-157.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v26n51/a07v26n51.pdf>



Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5 (13), 41-44.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Castilla, F. (2014). La Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1>

Coronel, E. y Minchala, L. (2023). *El juego teatral como estrategia metodológica interdisciplinaria para el desarrollo de destrezas artísticas en la asignatura de Educación Cultural y Artística*. [Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes].

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3017/1/1.%20%5bPAH07%5d%20TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N%20CURRICULAR.pdf>

Coronado, J. (2020). Aplicación de un programa de juegos teatrales para potenciar las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. N° 10113 Santa Rosa de Jesús – Lambayeque. [Tesis].

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9849/Silva%20Coronado%20Jos%C3%A9%20Marcelino.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Cueto, E. (2006). Entrevista a Alberto Sava. Revista El Sigma. <https://www.elsigma.com/entrevistas/entrevista-a-alberto-sava/10665>

Dávalos, V. (2022). *Estrategias lúdicas desde la representación para mejorar la*

Expresividad kinestésica en la asignatura de educación cultural y artística. Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12184>

Di Paolo, E. (2013). El Enactivismo y la naturalización de la mente. *Nueva ciencia cognitiva: hacia una teoría integral de la mente.*

https://ezequieldipaolo.files.wordpress.com/2011/10/enactivismo_e2.pdf

Espejo, R. y Sarmiento, R. (2017). *Metodologías activas para el aprendizaje.* Universidad Central de Chile.

https://www.postgradosucentral.cl/profesores/download/manual_metodologias.pdf

Fernández, A y López, M. (2004). Los Imaginarios sociales. <http://www.anamfernandez.com.ar/wp-content/uploads/2016/07/Los-imaginarios-sociales.-Tramas-22.pdf>

Forselledo, A. (2011). El Psicodrama Pedagógico.

<http://www.agforselledo.info/ddnn.asu/PSD%20Pedagogico.pdf>

Gallo, C., L. E., (2009). EL CUERPO EN LA EDUCACIÓN DA QUÉ PENSAR: PERSPECTIVAS HACIA UNA EDUCACIÓN CORPORAL. *Estudios Pedagógicos*, XXXV (2), 231-241.

<https://www.redalyc.org/pdf/1735/173514137013.pdf>

(2007). La investigación científica experimental. *Archivos de Medicina (Col)*, (14), 5.

<https://www.scientific-european-federation-osteopaths.org/wpcontent/uploads/2019/01/Investigaci%C3%B3n-experimental.pdf>

García, A. (2008). *Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos*.

https://www.tdterror.com/uploads/1/6/1/7/16174818/juego_teatral_dramatizacion_y_teatro_como_recurso_didactico.pdf

Gualsaquí, J. (2023). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de habilidades teatrales en estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Isaac Jesús Barrera*. Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14319>



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Hernández, J. (2016). *Juego teatral: un aporte al desarrollo cognitivo del niño en la segunda infancia*. Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9352>

Hurtado, M. (2012). *Hacia una semiótica del teatro gestual*. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 7, 70-81.

<https://www.redalyc.org/pdf/6141/614165159006.pdf>

Jiménez, C. y Norvelis, Y. (2014). *Investigación de campo como estrategia metodológica para la resolución de problemas*. *Revista Universidad Dr. José Gregorio Hernández*, 10.

<http://ujgh.edu.ve/wp-content/uploads/2021/03/IJIP-27.pdf>

Landini, MB (2012). [Reseña del libro *Frente de Artistas del Borda: una experiencia desmanicomializadora*. *Arte, lucha y resistencia*]. *Revista de Teatro Latinoamericano* 45 (2), 219-220.

<https://www.centrocultural.coop/revista/8/un-libro-fundamental-la-historia-del-frente-de-artistas-del-borda>



Lecoq, J. (1975). *Mime et pantomime* en: La grande Encyclopédie Larousse. Vol. XIII.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400762/CSC_TESIS.pdf

Luje, M. (2023). Artes escénicas / Entrevistado por Brian Minchala. Importancia del Teatro en la educación.

Mora, C., Plazas, F., Torres, A., y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Revista Nodos y nudos*, 4(40),141.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>

Moreano, D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*. Revista Para el Aula - IDEA - Edición N° 19, 11.

https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Moreno, J.L. (1959). *Psychodrama*. Second Volume. Beacon, NY (1975): Beacon House.

https://arteypsicodrama.com/pdf/biblioteca/sugeridos/El_Psicodrama_segun_Moreno.pdf

Motos, T. (2009). Augusto Boal: Integrador del teatro del activismo social y político, de la educación y de la terapia.



<http://programadecapacitacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/95/2019/02/Teatro-del-Oprimido-TOMAS-MOTOS.pdf>

Osalde, M (2015). *“El aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo en el ámbito educativo”*. Universidad Mexicana.

https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/El_aprendizaje_colaborativo_y_el_aprendizaje_cooperativo_en_el_ambito_educativo.pdf

Olmedo, N., & Farrerons, O. (2017). *Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación*. Catalunya: OmniaScience.

https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112955/modelos_constructivistas.pdf;seque

Pérez, S (2016). *Los juegos teatrales como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero dos de la institución educativa la Salle del Municipio de Ocaña N de S*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Autónoma de Bucaramanga].

<http://hdl.handle.net/20.500.12749/2395>

Piaget, J. (1980). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Creative Commons Attribution-Share Alike, 3, 1-13.

<https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Rodríguez, M. (2005). *Habilidades cognitivas y competencias sociales [1]*. 10(1), 123-132.

<https://geox.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/462/708>

Roncano, J, (2022). *Enactivismo y pedagogía: una postura metodológica de la corporalidad en la educación*. Revista Un Bosque. Colombia-Bogotá.

<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/9614/Enactivismo%20y%20pedagog%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sava, A. (2023). Importancia del teatro participativo y las actividades teatrales en las habilidades cognitivas / Entrevistado por Tatiana Urgilés. Teatro Participativo.

Souto, M. (2019). Acerca de la noción de dispositivo en la formación universitaria. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, Vol. XVI (N.º 16), pp. 1-16.

<https://repo.unlpam.edu.ar/bitstream/handle/unlpam/5143/v16n16a02souto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tite, L. (2018). *Hablemos claro: desarrollando la oralidad desde el teatro*. Universidad Nacional de Educación.



<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/748>

Universidad de Manizales (2007). La investigación científica experimental. Archivos de Medicina (Col), (14), 5.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273820443001>

Winnicott, D., & Mazía, F. (1972). *Realidad y juego* (Vol. 333). Barcelona: Gedisa.

<https://catedraedipica.files.wordpress.com/2010/02/winnicott-realidad-y-juego.pdf>

Zapata, F., y Rondán, V. (2016). *LA INVESTIGACIÓN - ACCIÓN PARTICIPATIVA*. Estados Unidos, (6).

<https://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan>.



14. Anexos

Documentos adjuntos del listado de Anexos

Anexo 1: Observaciones

<https://n9.cl/0k4ry>

Anexo 2: Entrevistas

<https://n9.cl/0j2ub>

Anexo 3: Autorización para el uso de fotografías

<https://acortar.link/vnSNwD>

Anexo 4: Planificación de la Unidad Didáctica

<https://n9.cl/b2x8e>

Anexo 5: Registros semanas Clases Experimentales

<https://n9.cl/r02tv7>

Anexo 6: Registro fotográfico

<https://n9.cl/jtl1w5>

Anexo 7: Productos de los estudiantes - Videos de referencia

<https://n9.cl/j1vtg>



Anexo 8: Material audiovisual - Actividades en clase y Juegos Teatrales

<https://n9.cl/1exst>

DOCUMENTO: Clases Experimentales del ABP

Semana 1: Observación Abierta y directa

Sesión 1 - 2

En la primera semana se dio inicio a las prácticas pre profesionales con una breve presentación por parte de los facilitadores. Asimismo, se realizó acompañamiento a la docente con el fin de observar de manera directa el comportamiento de los estudiantes entre ellos, también la metodología que utiliza la docente al momento de realizar las diferentes actividades. Por otro lado, la observación abierta, permitió obtener más información, donde los estudiantes tenían conocimiento de ser examinados (Ver ilustración 1). Además, se usó la observación participante, para el desarrollo de los juegos teatrales, brindando un concepto claro de lo que estos juegos significan, se procedió a compartir un video reflexivo con la temática de las “emociones” (https://www.youtube.com/watch?v=Ks_ThEX_ZS9wI), creando un espacio de diálogo permitiendo a los estudiantes expresar lo que comprenden, trabajando con sus emociones, por grupos mediante el cuerpo para las creaciones corporales.

Ilustración 1

Observación Directa Estudiantes en una clase



Pie de foto: Estudiantes en una clase de matemáticas (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 2: Clase Experimentales del ABP- Trabajo en equipo

Sesión 1 - 2

Se llevó a cabo un juego teatral denominado “el espejo”, el cual consistió en formar parejas uno enfrente del otro, cada estudiante de las parejas tenía un rol, el primero debía realizar acciones que se hacen normalmente en un espejo durante 2 minutos como: lavarse los dientes, peinarse, revisar imperfecciones del rostro, ponerse crema, etc. y el otro estudiante debía copiar los movimientos que el compañero realice durante esos 2 minutos, para dar el efecto espejo, luego de terminarse el tiempo se intercambiaban los roles. Esta actividad requirió de un espacio amplio en donde puedan realizar la actividad con comodidad, por ende, se realizó fuera del salón de clases. Finalmente, para dar cierre a dicha actividad se presentó un video reflexivo (https://www.youtube.com/watch?v=EtDV9fx8_Dg) se estableció un ambiente el que entablan lluvias de



ideas entre estudiantes y facilitadores. En el tiempo restante de la hora de clase se les dio a conocer acerca de la autorización para las fotografías, mismas que ayudaron a evidenciar el trabajo realizado.

Ilustración 2

Juego Teatral: El espejo



Pie de foto: Haciendo los mismos movimientos (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 3

Sesión 1 - 2

Se comenzó con un juego teatral denominado “representación de animales” con la finalidad de que los estudiantes puedan conocer su cuerpo, agilidad, experimentando distintas vivencias, para esta actividad se les llevó al patio de la escuela, ya que dentro del salón no se contaba con el suficiente espacio para realizar dicho



juego teatral, asimismo se les supo facilitar un video de los “animales”

(<https://www.youtube.com/watch?v=CaD7s5s>) para que tengan un ejemplo de cualquier quisieran

representar, de esta manera se explicó la finalidad del juego, mismo que proporcionó a los facilitadores, observar que los estudiantes construyeron un entorno entretenido en el que supieron incluir al estudiante con NEE (discapacidad), para finalizar esta primera sesión se hizo un círculo donde se preguntó, si fue de su agrado trabajar en grupo, que les gustaría que se mejore, los estudiantes dieron a conocer que es divertido dar inicio a la clase con un juego, porque esto permite no estar con la mente pesada para otra asignatura.

Después, de tener este espacio fueron de manera organizada al salón donde se les supo explicar de una autorización que debíamos adquirir nosotros como sus facilitadores para proceder a tomar fotos como evidencia de que se están realizando las actividades de acorde a la planificación, un punto relevante fue darle a conocer que no era obligatorio, solamente era para aquellos estudiantes que deseaban colaborar con su ayuda.

Para la siguiente sesión, antes de dar inicio a un juego teatral, se les solicitó a los estudiantes que entregarán la autorización con la firma de su representante (Ver ilustración 3).

Ilustración 3

Juego teatral “Representación de animales”



Pie de foto: Dibujos libres (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 4

Sesión 1

Para esta sesión, la docente supo acotar que necesitaba que realicemos acompañamiento debido a que tenía una reunión, dada situación, lo cual se supo aprovechar se llevó a los estudiantes al patio para realizar diferentes juegos, los que posibilitaron observar la comunicación que tenían entre sí, a pesar de las contradicciones que presentaban supieron dividir su tiempo para jugar. Lo interesante de esta actividad fue mirar que cierta parte de estudiantes buscaban la forma de que el estudiante con NEE (discapacidad), sea partícipe, sin embargo, había días en que quería jugar y en otros no, porque era más de su agrado pasar tiempo con su mejor amigo, pero eso no impidió en que nos acerquemos a preguntarle que deseaba jugar a pesar de su aislamiento, nos permitió compartir tiempo con él, comprender su forma de relacionarse con los demás, porque no era tan común, habían cosas que no eran de su agrado por ejemplo le cansaba mirar a sus compañeros jugar fútbol en el tiempo libre que solían tener. Al finalizar la clase, todos los estudiantes fueron



al salón, escucharon las indicaciones que la docente les daba a conocer de esta manera, supo acotar que en la siguiente sesión nos brindaría un espacio para realizarle la entrevista, misma que primero se tuvo una guía de preguntas, siendo así preguntas adecuadas para su debida aplicación (Ver ilustración 4), entonces se supo socializar con la docente, los temas que serían tratados, referentes al área de ECA, infraestructura del establecimiento para dicha asignatura y los recursos que utiliza para impartir sus clases.

Ilustración 4

Juegos Teatrales



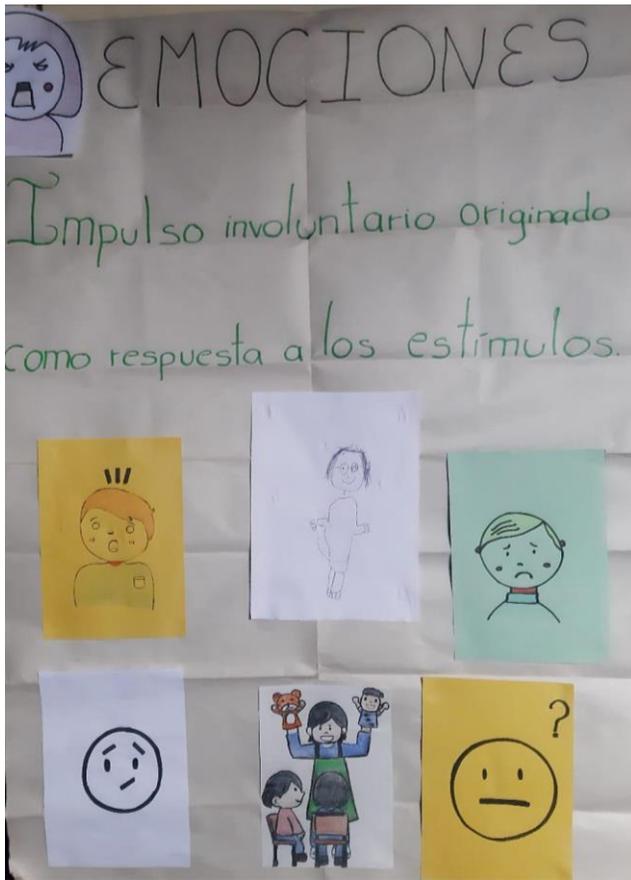
Pie de foto: Juego de roles con los estudiantes (Minchala y Urgilés, 2023).

Sesión 2

En esta sesión, se realizó acompañamiento a los estudiantes, por el motivo que dentro de la planificación de la docente se tenía que dar una clase basada en las emociones como refuerzo a una clase realizada por parte de los facilitadores, en el transcurso de ayudar a los estudiantes a realizar los rostros que tenían en su libro en hojas a blanco luego procedieron a pegar en un papelógrafo que se les otorgó, la docente nos dio a conocer que mientras realizaban su tarea en clase, podíamos realizarle la entrevista, entonces primero se tuvo una guía de preguntas (Ver ilustración 4), mismas que fueron socializadas con la docente, con el fin de indagar los temas que serían mencionados de la asignatura de ECA, infraestructura del establecimiento y los recursos que utiliza para impartir sus clases.

Ilustración 5

Clase con relación a las Emociones



Pie de foto: Creación de emociones (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 5

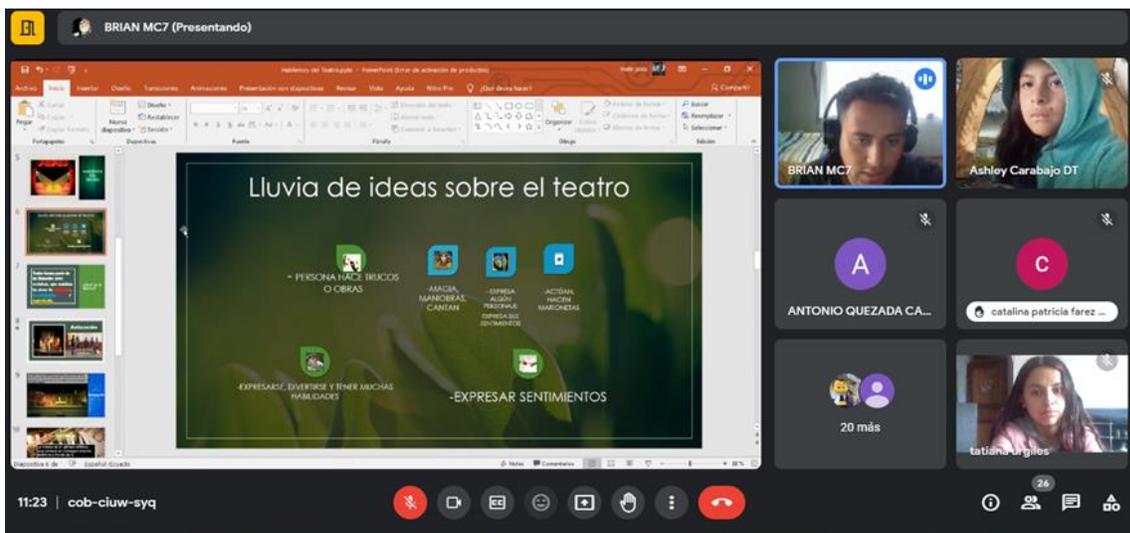
Sesión 1

Se realizó una dinámica para empezar la clase, se denominaba el “ahorcado” la que consistió de la siguiente manera: Los facilitadores colocaron en la pizarra palabras cortas de 4 a 5 letras y largas entre 8 a 10 letras, con relación a cosas, animales, países, entre otros, etc. Es así, que cada estudiante tenía que adivinar una letra y si era la correcta completaba la palabra caso contrario si no lo era perdían, de manera sucesiva se hizo participar a todos los estudiantes que se encontraban en el salón. Después de realizar la dinámica, se

utilizó la lluvia de ideas sobre el teatro para tener presente si conocían del tema a tratar, al momento de ubicarse se pidió a los estudiantes que guarden silencio para una mejor visualización del video educativo propuesto por los facilitadores (<https://www.youtube.com/watch?v=HSZZ5Vq3hNw>) siendo así, una reflexión que ayudó a los estudiantes a entender el significado de no excluir a los demás, el valor de que exista compañerismo entre todos, para dar cierre a la clase el video, decidieron dar su punto de criterio mismo que aportó tener una reflexión personal.

Ilustración 6

Clase virtual acerca del Juego Teatral



Pie de foto: Presentación de Diapositivas a los estudiantes (Minchala y Urgilés, 2023).

Sesión 2

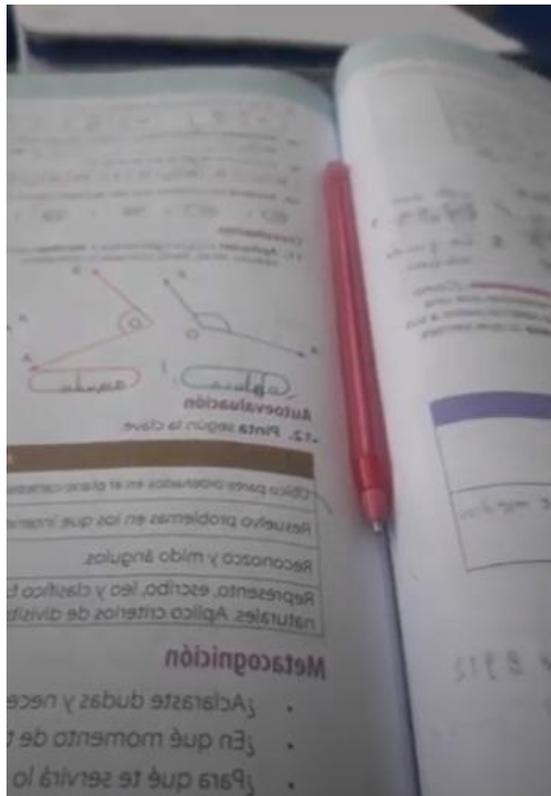
Los estudiantes de sexto año de básica media antes de dar inicio a esta sesión estaban ubicados de forma adecuada cada uno en sus asientos, evitando hacer mucho ruido, ya que habían más salones a su



alrededor, además tenían dentro de la hora de ECA finalizar una tarea de la asignatura de matemáticas donde se les brindó el espacio para que la realicen, asimismo la docente supo solicitar que sean calificados unos trabajos que se han realizado en el libro de dicha materia, de esta manera no se interrumpió la intervención debido que dentro de la planificación se encontraba la aplicación de una encuesta con base al juego teatral, para reconocer sus habilidades y destrezas al momento de ser utilizado como una metodología activa para su enseñanza y aprendizaje.

Ilustración 7

Clase de Matemáticas



Pie de foto: Revisión de tareas a los estudiantes (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 6

Sesión 1

Se comenzó con un juego teatral denominado “Una aventura colectiva” con el objetivo de que los estudiantes dejarán fluir su imaginación para luego escuchar entre todos la historia creada a base de su criterio, se puede señalar que al compartir este espacio de diálogo fue una experiencia enriquecedora para todos como grupo. Para seguir con la actividad se brindó una breve introducción con la ayuda de un video acerca del teatro gestual (<https://www.youtube.com/watch?v=beb3rU12lno>) para mayor entendimiento de los estudiantes, asimismo se hizo una lluvia de ideas para conocer lo que entendieron, por otro lado se les indicó que deberían de crear una presentación con relación a la temática planteada respecto a sus clases de ECA, para esto se dividieron los grupos de trabajo para seguir con el siguiente punto donde se trabajó con la creación de guiones, aquel que permitió tener a cada estudiante un rol, posibilitando incluir al estudiante NEE (discapacidad). El tema a representar fue “el desorden que existe en la hora de clase”, es así que se comenzó con pequeños ensayos, para observar la acogida que tenía, para finalizar cada uno de ellos tomó su puesto de estudio, dando cierre a esta clase.

Ilustración 8

Ensayo de la obra



Pie de foto: “La distracción en clases” (Minchala y Urgilés, 2023).

Sesión 2

Se solicitó a los estudiantes que saquen sus guiones en vista que el nuevo encuentro se dio después de una semana para que sea más accesible su desenvolvimiento dentro de la presentación, teniendo una guía de lo que iban a representar, en nuestra posición como facilitadores lo que nos sorprendió fue que al parecer esta propuesta era de su agrado, lo que permitió que ya no utilizarán los guiones que tenían como respaldo, facilitando ser partícipes de su propio aprendizaje, esta obra tuvo una duración de 15 minutos (Ver ilustración 6), después de la participación voluntaria de los espectadores, dieron a conocer su experiencia hacia la obra teatral presentada, en donde todos mostraron a través de sus gestos y aplausos (Ver anexos 10.1), además esta actividad fue evaluada a través de la participación en la actividad realizada.

Ilustración 9



Teatro Gestual - obra “La distracción en clases”



Pie de foto: Presentación de los estudiantes de la obra (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 7

Sesión 1



Se dio inicio a la clase con un juego denominado “los sentimientos”, donde los estudiantes salieron del salón de manera organizada, uno tras otro en forma de gusanito, en el que se fueron poniendo en forma circular, mientras que uno de los facilitadores de la actividad venía detrás del grupo con el estudiante NEE (discapacidad) retornando con su compañera de trabajo se ubicaron en el centro del círculo para brindar las debidas indicaciones, se requirió que se sienten sin perder la figura, entonces cada facilitador se acercó en un grupo de estudiantes para decirles que emoción deben de interpretar a lo mucho los demás observaban. Después, para comenzar el tema a base de la planificación, se realizaron preguntas de manera general sobre los números naturales y observaron un video referente al tema (<https://www.youtube.com/watch?v=pPkNuuzYJJo>) para que ellos tengan una idea de lo que debían de realizar en la siguiente clase con sus objetos personales.

Ilustración 10

Introducción del Teatro Objeto





Pie de foto: Espacio de diálogo (Minchala y Urgilés, 2023).

Sesión 2

Para seguir con la clase, se pidió a los estudiantes que salgan con un objeto que sea de su agrado, de esta manera todos fueron a un lugar llamado “espacio lúdico” se brindó una breve introducción sobre del Teatro Objeto, además se utilizó la lluvia de ideas para tener presente si conocen o desconocen del tema que se iba a tratar, previo a las indicaciones hicieron grupos, en el que debatieron el tema que se deseaban representar cada estudiante creó un personaje a través de su objeto, hizo que cobre vida en una historia con los números, así, ellos produjeron y presentaron las operaciones combinadas a través del teatro objeto. (Ver ilustración 7). Al principio se les dificultó trabajar en equipo, pero en el transcurso de la actividad entendieron el compartir entre ellos mismos, sentirse bien, apreciar su esfuerzo.

Ilustración 11

Teatro Objeto



Pie de foto: Creación de su producto (Minchala y Urgilés, 2023).

Semana 8

Sesión 1

Se dio inicio con un juego teatral denominado “los traductores expertos” esta actividad se realizó en parejas fuera del salón de clases, ya que no se contaba con el espacio suficiente para realizarlo dentro, teniendo el fin de que desarrollen su creatividad y el trabajo colaborativo. Para empezar con dicho juego, se dio a conocer a los estudiantes que se lo haría en parejas, lo cual consistió en que uno de ellos tendría que inventar un idioma mientras el otro trataría de traducirlo.

Por lo mismo, para empezar con la clase los estudiantes tomaron su debida ubicación, luego observaron un video (https://www.youtube.com/watch?v=GFVY_KHOsLo) para despertar el interés de los



estudiantes dentro de esta actividad, luego de recibir las indicaciones respectivas acerca del estudio Aprendizaje Basados en Proyectos, el mismo que trató de la creación de un juego teatral con temática libre, no fue otorgado un tema por los facilitadores, ya que los estudiantes deseaban inventar uno que les pertenezca, prosiguieron a debatir ideas, dando cierre a la clase. (Ver ilustración 8).

Ilustración 12

ABP



Pie de foto: Creación de su producto (Minchala y Urgilés, 2023)

Sesión 2

Por consiguiente, para seguir con la actividad se crearon grupos de trabajo de 7 integrantes para la creación de guiones, personajes, objetos que formarían parte del juego. De esta manera, se empezó con un pequeño ensayo para la consecución del producto, al pasar el tiempo ya lo tenían listo, decidieron presentarlo (Ver anexos 12), decidieron nombrarlo como, “Cuentos improvisados” se creó (Ver anexos 12); Esta actividad



tuvo una buena acogida por parte de los estudiantes, también comprendieron lo qué era el juego teatral, trabajo colaborativo, diálogo entre compañeros y sobre todo el experimentar un tema nuevo para su formación con relación al cuerpo.

Ilustración 8

ABP- Juego Teatral “La vida en Ohayo”



Pie de foto: Presentación de su producto (Minchala y Urgilés, 2023).



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, Brian Alexander Minchala Castillo, portador de la cedula de ciudadanía nro. 0302000567, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media, son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media, en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 07 de marzo de 2024

(Brian Alexander Minchala Castillo)
C.I.: (0302000567)



**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, Tatiana Gabriela Urgilés Calle, portador de la cedula de ciudadanía nro.0150278786, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media, son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media, en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 07 de marzo de 2024

Gabriela Urgilés

(Tatiana Gabriela Urgilés Calle)
C.I.: (0150278786)



CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Pedagogía de las Artes y Humanidades

Elija un elemento.]

Yo, Magister Clara María Bucheli Chávez, [tutora]del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado [Fortalecimiento de las habilidades cognitivas a través del Juego Teatral como estrategia didáctica en el subnivel de sexto de Básica Media.] perteneciente a los estudiantes.[Brian Alexander Minchala Castillo, con C.I. 0302000567, Tatiana Gabriela Urgilés Calle, con C.I. 0150278786.]Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el [2 %]de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

[Azogues, 25 de febrero de 2024



Mag. Clara María Bucheli Chávez
C.I: 1712197712]