



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,  
Volumen 9, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

**PROPUESTA LÚDICA COMO ESTRATEGIA  
PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN  
ARTÍSTICA EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL EN  
UNA UNIDAD EDUCATIVA- CANTÓN MILAGRO**

**PLAYFUL PROPOSAL AS A STRATEGY TO DEVELOP  
ARTISTIC EXPRESSION IN CHILDREN OF INITIAL LEVEL IN  
AN EDUCATIONAL UNIT- CANTÓN MILAGRO**

**Yadira Victoria Sánchez Cárdenas**  
Universidad César Vallejo, Perú

**Dr. Martín Wilson Lozano Rivera**  
Universidad César Vallejo, Perú

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17356](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17356)

## Propuesta Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Expresión Artística en Niños de Nivel Inicial en una Unidad Educativa- Cantón Milagro

**Yadira Victoria Sánchez Cárdenas<sup>1</sup>**[lic.yadira72@hotmail.com](mailto:lic.yadira72@hotmail.com)<https://orcid.org/0000-0002-0063-8384>

Universidad César Vallejo

Perú

**Dr. Martín Wilson Lozano Rivera**[mwlozanor@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mwlozanor@ucvvirtual.edu.pe)<https://orcid.org/0000-0002-5861-932X>

Universidad César Vallejo

Perú

### RESUMEN

El artículo presenta resultados sobre la investigación que tuvo como objetivo Elaborar una estrategia de juego, para fomentar la expresión artística en los estudiantes de inicial en una unidad educativa del Cantón Milagro. La metodología que se utilizó fue de tipo básica, enfoque cuantitativo de nivel descriptivo y diseño no experimental propositivo, cuya técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, los participantes fueron 15 docentes y 2 directivos de una institución educativa del Cantón Milagro Machala. Los resultados fueron: En relación a la dimensión juego físico, se resalta que el 59% de los estudiantes casi nunca juegan con distintos medios de transporte que este a su alcance; igualmente en la dimensión juego simbólico el 40% muy pocas veces le gusta jugar con los títeres; asimismo en la dimensión sensorial el 40% tiene dificultades para armar fácilmente los rompecabezas; de manera similar en la dimensión juego intelectual el 40% casi nunca le gusta jugar con las cartas. Asimismo, se identificó el nivel de actuación de los docentes en lo que se refiere al desarrollo de la expresión artística, evidenciándose que en la dimensión sensitiva, el 65% de docentes expresan que los estudiantes casi nunca elaboran carteles con palabras de cortesía en equipo como: hola, adiós, hasta pronto, buen fin de semana; en cuanto a la dimensión cognitiva, de la misma manera se destaca que el 41% casi nunca presenta estrategias para elaborar un rompecabezas representando a un personaje del cuento infantil de su agrado; y en cuanto a la dimensión creativa, se pudo observar que el 41% de los docentes no desarrollan estrategias para que los estudiantes elaboren un dado con imágenes de cuentos tradicionales y para contar una historia a sus compañeros; así como también el 41% muestran inconvenientes para apoyar a los estudiantes en caracterizar personas usando diversos lenguajes de señas: como mimo o clown. Consecuentemente se percibe dificultades en estas dimensiones, situación que muestra la realidad del estado actual de la variable expresión artística.

**Palabras claves:** actividad, artística, expresión, lúdica

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [lic.yadira72@hotmail.com](mailto:lic.yadira72@hotmail.com)

# Playful Proposal as a Strategy to Develop Artistic Expression in Children of Initial Level in an Educational Unit- Cantón Milagro

## ABSTRACT

The article presents results on the investigation that had as objective to develop a game strategy, to promote artistic expression in initial students in an educational unit of the Milagro Canton. The methodology that was used was of a basic type, a quantitative approach of a descriptive level and a purposeful non-experimental design, whose technique was the survey and the instrument the questionnaire, the participants were 15 teachers and 2 managers of an educational institution in the Milagro Machala Canton. The results were: In relation to the physical game dimension, it is highlighted that 59% of the students almost never play with different means of transportation that are within their reach; Likewise, in the symbolic game dimension, 40% rarely like to play with puppets; Likewise, in the sensory dimension, 40% have difficulties to easily assemble the puzzles; Similarly, in the intellectual game dimension, 40% almost never like to play with cards. Likewise, the level of action of teachers in regard to the development of artistic expression was identified, evidencing that in the sensitive dimension, 65% of teachers express that students almost never make posters with team courtesy words such as : hello, bye, see you soon, good weekend; Regarding the cognitive dimension, in the same way it stands out that 41% almost never present strategies to elaborate a puzzle representing a character from the children's story of their liking; and regarding the creative dimension, it was possible to observe that 41% of teachers do not develop strategies for students to make a dice with images of traditional tales and to tell a story to their classmates; as well as 41% show inconveniences to support students in characterizing people using various sign languages: such as mime or clown. Consequently, difficulties are perceived in these dimensions, a situation that shows the reality of the current state of the artistic expression variable.

**Keywords:** activity, artistic, expression, playful

*Artículo recibido 13 marzo 2025*

*Aceptado para publicación: 19 abril 2025*



## INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta los recientes resultados obtenidos, a través de las evaluaciones internacionales, nacionales y actas de evaluación de la institución educativa, reflejan resultados deficientes en los aprendizajes de los estudiantes, dejando una preocupación y un gran reto, para que se asuman las mejores decisiones que guíen a mejorar los aprendizajes y lograr una formación integral de los estudiantes.

Según la UNESCO (1998) citado por Sanabria (2021) manifiesta que las expresiones artísticas, en todos los países es un abanico de lenguajes, símbolos e íconos que establecen una organización, en la cual los estudiantes se sienten reconocidos, al mismo tiempo es un espacio de dificultades. En ese sentido, sugiere desarrollar y solidificar los cimientos de una educación futura que concebirá personas con una identidad perceptible, cualidades de un futuro, que debemos incentivar, teniendo en cuenta desde afirmaciones de comprensión, afecto y respeto, en el transcurso de este proceso, es muy importante, el empeño del docente en el aula, dotándoles las oportunidades de expresión y actuar con seguridad.

Igualmente, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) citado por Giraldez & Palacios (2017), señala que se asumió el compromiso de realizar una evaluación al proceso de seguimiento y logros de metas sobre los avances de las expresiones artísticas en diversos países de habla hispana, observando que se habían establecido por lo menos tres horas en esta área en la educación básica regular, sin embargo, señalan que esto no significaba que los estudiantes reciban estas enseñanzas, mucho menos, de contar con los docentes necesarios para impartirlas, es decir, se desconoce la importancia del rol decisivo de la danza, música, teatro, entre otras., como expresiones artísticas que fortalece el desarrollo de algunas habilidades fundamentales del conocimiento en la vida diaria y el trabajo.

Asimismo, el MINEDUC (2016) citado por Choin & Moya (2017), afirman que el Ministerio de Educación de Ecuador hizo la propuesta de un innovador currículo destinado a fortalecer la Educación cultural y las expresiones artísticas, con lineamientos específicos, entendiéndose como espacios para estimular el conocimiento y la participación vinculados a la cultura y las expresiones artísticas locales y ancestrales, promocionando el goce y la consideración por la diversidad de costumbres y maneras de expresión. En tal sentido, señalan que se ofrece una propuesta concebida como realidad viva y dinámica que se dan en ámbitos para la creatividad más significativa por su valor instrumental.



De la misma manera, en la unidad educativa inicial Julio Viteri Gamboa – Canton Milagro, se ha podido observar la siguiente situación problemática:

Insuficiente estrategia de parte del docente para estimular la motivación en los alumnos, situación que se presenta por diferentes elementos y proceden de orígenes familiares, social, económico y educativo; sin embargo, se ha establecido que las causas más notorias del desinterés es la ausencia de perspectivas para el futuro y que los contenidos escolares no se asocia con sus preferencias.

Déficit de atención en los aprendizajes, los niños que padecen de algún trastorno, se entretienen fácilmente y presenta dificultades para la concentración. A veces se muestran impulsivos, dando la apariencia que actúan sin pensar, estar en contacto con objetos que se ubican fuera de los límites o correr a la calle detrás de una pelota, exponiendo su propia integridad física. En situaciones de calma, es posible que sepan qué hacer, en la escuela pueden ser inquietos y estar llenos de energía, sin encontrar inconvenientes para ponerse quietos, dando saltos sobre su asiento permanentemente, mostrándose en la incapacidad de ejercer control de sus movimientos estables.

Deficiente alimentación de los alumnos, situación que podría estar afectando las funciones cognitivas elementales del cerebro. Pudiendo generar problemas para concentrarse y la memorización. Así mismo, estos problemas perjudican el rendimiento escolar y la salud mental de los alumnos.

Insuficientes juegos innovadores o transformadores, los diversos juegos se orientan al desarrollo de cada una de las habilidades motoras elementales del estudiante de primaria y que pueden aplicarse en las diferentes asignaturas, de igual manera posibilitan que estas clases sean motivadoras necesariamente, siendo más participativas, creativas y facilitan su desarrollo.

Docentes desactualizados, las Tic no serán eficaces en el aula si se continúan con métodos y técnicas tradicionalistas, es decir, si se quiere ser innovador, se debe centrar el proceso de aprendizaje en los estudiantes y el conocimiento; dejar de ser conductores para mostrarnos como profesionales capaces de mediar el aprendizaje; asimismo, fomentar en los alumnos actitudes críticas y reflexivas frente a la información a la que accederán, mediante la tecnología.

No existe libertad de expresión artística; este derecho abarca la libertad de indagar, recepcionar y difundir información sobre puntos de vista de toda índole, sin tener en cuenta límites; ya sea de manera oral, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección.



Docentes que carecen de creatividad; ya que no se incentiva para crear situaciones de aprendizaje innovadoras, retadoras, desafiantes y atractivas para los alumnos, por lo que, se ven en la incapacidad de planificar de manera adecuada y pertinente sus actividades en las experiencias de aprendizaje.

Por último, se puede evidenciar que los docentes muestran inconvenientes para planificar sus actividades de manera articulada con los recursos y materiales didácticos a utilizar.

Analizando estos aspectos en la problemática de la evaluación de los estudiantes de nivel inicial, en tal sentido, se determinó la formulación del problema:

¿Cómo elaborar una propuesta lúdica para mejorar el desarrollo de la expresión artística en los niños de nivel inicial en una unidad educativa en el Cantón Milagro? y como interrogantes específicas: ¿Cómo se realiza la expresión artística en los niños de nivel inicial en una unidad educativa en el Cantón Milagro?, ¿Qué elementos debe conformar la estrategia de juego para mejorar la expresión artística en una unidad educativa del Cantón Milagro?, ¿Qué teorías sustentan una estrategia que contribuya a la expresión artística en la educación inicial de una unidad educativa del Cantón Milagro?.

Se plantea como objetivo general lo siguiente: Elaborar una estrategia de juego, para fomentar la expresión artística en los estudiantes de inicial en una unidad educativa del Cantón Milagro y como objetivos específicos: Diagnosticar la incidencia del juego, basado en actividades lúdicas atractivas para el desarrollo de la expresión artística; identificar los procesos que aplican los docentes relacionados con la expresión artística en el aprendizaje; diseñar un programa de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar expresiones artísticas en niños de inicial de una unidad educativa del Cantón Milagro; validar por criterio de especialistas la estrategia de la propuesta del juego para el desarrollo de la expresión artística de los estudiantes de inicial en una institución educativa del Cantón Milagro.

### **El estudio se justifica en los aspectos teórico, práctico y metodológico**

Justificación teórica, por cuanto se documentará bibliográficamente y con los aportes investigativos acerca de la variable planteada manual de evaluación formativa, cuya realidad en la labor docente ha generado que haya deserción escolar, apatía, desmotivación en los estudiantes adultos para continuar con los estudios, así mismo se considera de gran importancia debido a que produce métodos y técnicas al aplicar la evaluación formativa que conlleve al profesor reflexionar y valorar el rendimiento de los alumnos y el trabajo educativo que está realizando, así mismo, se constituye en impacto positivo en la



sociedad; ya que se motivará a los alumnos para que se sientan estimulados y terminen sus estudios, evitando de esta manera ausentismo y deserción escolar.

Justificación práctica, porque el desarrollo de las actividades en el plantel brindará las evidencias pertinentes a través de las experiencias desarrolladas que servirán para contribuir en mejorar la forma evaluativa, acciones que reflejarán en beneficio no solo a los alumnos; sino también a la institución y la sociedad.

Justificación metodológica, se considera que los aportes permitirán la elaboración de los instrumentos para recopilar la información, detallar y analizar los hallazgos que se va a realizar, dejando abierto el camino para futuras investigaciones en relación a este tema. El análisis de los problemas presentados, posibilitan señalar que aplicar estrategias de evaluación relacionada con el contexto, fortalecerá y brindando estabilidad a los alumnos.

### **Marco teórico**

En los antecedentes nacionales tenemos a: Analuisa (2017), cuyo objetivo fue establecer como ha influenciado las expresiones artísticas y culturales que existen en la EPN, en los alumnos y en el lugar de incidencia, cuya metodología fue de tipo básica y diseño no experimental descriptivo. Los resultados evidencian la existencia de manifestaciones culturales en los alumnos que requieren expresar sus oportunidades artísticas; las mismas que conforman actividades de la vida cotidiana, inherentes a la persona, por lo que, se concluye que se deberá contar con los espacios adecuados; ya que se complementa con la formación académica y científica.

Asimismo, Rivas (2018), tuvo como objetivo: Preparar un resumen metodológico como orientación en la enseñanza de la educación artística, cuya metodología fue de tipo básica y diseño no experimental descriptivo. Los resultados muestran la existencia de diversas expresiones artísticas, para el cual se ha identificado los componentes que posibilitan implementar una estrategia metodológica para planificar el curso de educación cultural artística y pueda ser empleada en la educación integral de los estudiantes, por lo que, se concluye que el Inti Raymi se adapta de manera fácil a las necesidades y objetivos del curso de educación artística.

De igual manera, Camacas y Álvarez (2020), tuvo como objetivo recuperar el arte urbano en todas sus formas, cuya metodología fue de tipo básica y diseño no experimental. Los resultados evidencian que



actualmente las artes plásticas se han degenerado y están asociadas con acciones vandálicas, siendo tachado este arte, desconociéndose el valor que posee, como expresión de ideas y pensamientos para dirigir mensajes a los receptores, por lo que, se concluye que se debe analizar la utilización de escenarios para su posible recuperación, organizando las metodologías para realizar un diagnóstico de la situación y la respectiva consolidación de la información.

Por lo consiguiente, Guamán (2017), tuvo como objetivo: Analizar las manifestaciones artísticas de los pueblos indígenas, cuya metodología fue de tipo básica y diseño no experimental propositivo. Los resultados evidencian que algunas actividades inciden en cambios de paradigmas culturales; así como también las maneras de insertarse en los pueblos, sus costumbres y los procedimientos de comunicación. Por otro lado, se muestra productos fotográficos para su difusión como una realidad actual de las generaciones Kichwas, por lo que, se concluye que se debe considerar las necesidades e intereses referente a las expresiones artísticas del pueblo.

Para los antecedentes internacionales contamos con Herrera (2020), tuvo como finalidad verificar la implicancia de la estrategia de las expresiones artísticas en la evolución de la educación emocional con niños de secundaria, en una escuela de San Martín de Porres. El estudio se abordó desde un enfoque cuantitativo, y diseño experimental, con una población constituido por 128 alumnos y muestra de 48 alumnos. Los resultados fueron: Se evidencia la existencia de una asociación entre las expresiones artísticas y educación emocional en el pretest el grupo control el experimentó 95,8 % en nivel inicio, 0% nivel de logro destacado nivel medio 4,2% en proceso, por otro lado, en el postest el grupo experimental un 0,0. % en inicio. 70,8% nivel alto, 29,2% están en proceso y ninguno en inicio, Asimismo, mediante la prueba de wilcoxon y U de Mann-Whitney, se observó un valor  $,000 < 0.05$ , por lo que, se concluye que la estrategia de las expresiones artísticas incide de manera significativa en la educación emocional en los niños de segundo año de secundaria.

Igualmente, Rivera (2019), tuvo como objetivo describir las expresiones artísticas literarias orales para construir una estrategia de comunicación de primaria en Ayabaca. Se basa en establecer la expresión artística literaria oral y proporcionar un programa pedagógico. El tipo de estudio es cualitativo, narrativo y descriptivo, se seleccionó una muestra de 50 personas. Los resultados fueron: Los comuneros afirman que existen 19 expresiones artísticas entre narraciones y leyendas; de los cuales 15 son cuentos



representando el 78%; así mismo el 42% pertenecen a la subcategoría cuentos de animales, el 36% cuentos de terror; a su vez 04 pertenecen a la expresión artística leyendas, representando el 22%; así mismo el 11% corresponde a la sub categoría leyendas de santos patronales; igualmente 11% para la sub categoría leyendas de ánimas milagrosas. Concluyendo que las expresiones artísticas literarias orales de los comuneros de la Comunidad Campesinos de Suyupampa, se han elaborado relacionándolo a las costumbres de la zona.

Por lo consiguiente, Muñoz (2021), tuvo como objetivo ejecutar una obra audiovisual para unificar conceptos de la contracultura, expresada mediante la experiencia personal, en Valladolid-España, el estudio es de tipo básica y se abordó desde un enfoque cuantitativo y diseño no experimental. Los resultados fueron: se ha observado que se resta importancia a la voz de los medios de comunicación, sin tener en cuenta los aportes sobre las diversas disciplinas que se centran en los acontecimientos para realizarlos y su relevancia en el aspecto artístico, por lo que, concluye que existen varias maneras de expresarse y no hay edad límite para descubrirlos y poner en práctica estas habilidades.

De la misma manera, Fontal (2017), tuvo como objetivo indagar las habilidades artísticas de los estudiantes en la educación básica, en España, cuya metodología es de tipo básica y diseño no experimental. Los resultados fueron: se evidenció que con la última reforma educativa se ha podido observar que se continúa desplazando a segundo plano la enseñanza de las expresiones artísticas, por lo que, concluye que el estudio después de haber realizado un análisis de la normatividad, para identificar los puntos de vista que subyacen en los diversos diseños curriculares, lo que permitió situarse en un escenario, donde se logre recuperar las competencias dejadas sin efecto.

Para las bases teóricas, se consideró la variable expresión artística, se comenzará por su definición concibiéndola como un núcleo preciso y creativo, que posee su propia expresión de figuras, signos, texturas, tonalidades, colores, entre otros, elabora diversas formas que representan emociones y sentimientos, sustentado en un lenguaje plástico, que se presentan, mediante diversas técnicas como: la pintura, el modelado, los recortes, entre otros. Con el propósito de que el alumno esté en un proceso de autoexpresión, al mismo tiempo tenga conocimiento de sí mismos.

Se sustenta en la teoría de la expresividad artística de Sir Ernst H. Gombrich quien menciona que la expresión o manifestación de los sentimientos del artista, que después se transfiere a su público, logra



reconocer la expresión de las emociones con los síntomas de las emociones; de forma análoga a lo que sucede en la vida real cuando saltamos de alegría. Indudablemente, estos síntomas pueden ser pegadizos o contagiosos, debido a que las emociones podrían influenciar en un grupo mayor de personas en una concentración.

### **Relación de la propuesta lúdica con la expresión artística en niños de nivel inicial**

La primera relación entre cuerpo y aprendizaje, lo compone el encuentro tónico-emocional entre el bebé y su madre. Al ingresar los niños a una escuela, la asociación cuerpo y aprendizaje se da, mediante la mediación corporal que efectúa el profesor, en las circunstancias que identifica su cuerpo como espacio afectivo de aprendizaje.

De la misma manera, se consideró la variable propuesta lúdicas comenzando por su definición, concibiéndola como diversas cualidades; en la etapa de los infantes quienes ejecutan diferentes actividades lúdicas propias y acorde a su edad, la manera en la que se divierten concita la expectativa por los aprendizajes atractivos. En ese sentido, se indica tres cualidades de importancia que se evidencian cuando los infantes realizan los juegos. (García y Venegas, 2018)

Se sustenta en la teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904) quien menciona que la evolución de los niños es una síntesis concisa del desarrollo de la especie. Considerando al juego como una característica del comportamiento ontogenético; ya que, propaga las maneras de vida de los seres humanos más antiguas. Por ejemplo, el niño en edad escolar se divierte jugando a las escondidas, reflejando las actividades que realizaban los pobladores más antiguos de forma habitual, escondiéndose para escapar a los ataques de aquellos que querían quitarles sus pieles o armas, es decir, precisan una secuencia evolutiva en la realización del juego. Los que defienden esta teoría sustentan sus puntos de vista imaginando que se juega porque evocan actividades de la vida de vuestros ancestros. Por su parte, López de Sosoaga (2004, p. 56), señala que es una equivocación conjeturar que las prácticas culturales son hereditarias; además no se da a conocer las conductas de los juegos, ni los procesos psicológicos que lo fundamenta.

Asimismo, en la teoría del preejercicio de Karl Groos (1898) citado por Gallardo (2018) señala que la infancia es un estadio en la que los individuos se van preparando para ser adulto, realizando, mediante los juegos, las diversas funciones que efectuará cuando sea adulto. Groos resalta el rol importante que



adquiere los juegos en la evolución de las capacidades y las habilidades que posibilitan al infante desarrollarse de manera autónoma en la adultez. Esta teoría considera al juego como un ejercicio para preparar a los niños de una forma que anticipa las futuras actividades de los adultos; ya que los juegos son una forma de preejercicios de las funciones mentales y de los instintos. Uno de los cuestionamientos a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de esta teoría sentaron una señal cualitativa en los estudios sobre los juegos, los puntos de vista de carácter biológico exclusivo de los juegos han sido rebasados actualmente, dado al incremento de investigaciones que presentan la obligación de interrelación social temprana y positiva en los juegos.

## **METODOLOGÍA**

Según la esencia de esta investigación es natural de tipo básica, ya que dado el propósito de ella es de recopilar y comunicar sobre sus características y propiedades de las variables expresión artística en sus diferentes dimensiones de sensitivos, de conectividad, creatividad, y de expresión en los estudiantes de nivel de inicial de la unidad educativa del cantón milagro. Se constituye en un estudio de vital importancia; ya que será de gran utilidad para los distintos trabajos de investigación, los cuales servirán para un mejor desenvolvimiento dentro la expresión artística. (Murillo 2008 citado por Mendoza 2018)

La presente investigación desde un enfoque cuantitativo se considera, un emprendimiento sobre el estudio de una propuesta lúdica a seguir para desarrollar la expresión artística en los estudiantes de nivel inicial en una unidad educativa del Ecuador, se define como un cúmulo de métodos secuenciales, participativos, por medio de los resultados y análisis de la realidad objetiva; realizando la medición de las variables, luego se va examinar para obtener una mejor visión global del estudio. De esta manera el trabajo de investigación que se realiza, es de llevar a cabo un programa de actividades lúdicas orientadas a las diferentes carencias y características de los estudiantes para que ellos avancen en la expresión artística de la institución educativa el Cantón Milagro. (Barrantes, 2017)

Este diseño de investigación es no experimental descriptivo-propositivo.

Debemos tomar en cuenta las características y propiedades de las variables que están sujetas a esta investigación con el diseño del estudio que es no experimental. También, es descriptivo; y se tiene como finalidad describir sucesos , posiciones, entornos y acontecimientos, que están enlazados en la variable propuesta lúdica de esta forma vamos a mejorar la expresión artística en los estudiantes del nivel de



inicial en una unidad educativa del Cantón Milagro, manifestando el comportamiento de cada variable en todas sus dimensiones, en los diferentes ambientes preparados y sujeto a aspectos epistemológicos, y debemos también tener predisposición, fundamentos y diseño, que se deben tratar de precisar su participación y características de los integrantes sometidos al estudio de esta investigación. (Barrantes, 2017)

Este trabajo de investigación es propositivo; ya que manifiesta que se debe realizar un programa de la propuesta lúdica para perfeccionar el desenvolvimiento en la expresión artística, de los estudiantes de nivel de inicial una unidad educativa del Cantón Milagro y se va a fundamentar en el análisis de las teorías precisas de las cuales están orientadas a producir e innovar cambio positivo dentro de la institución. Por lo tanto, en la presente investigación se propone diferentes modos de descifrar, examinar y revertir el objeto de análisis. (Murillo 2008 citado por Mendoza 2018).

#### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En esta investigación se va a emplear la técnica que será la encuesta ampliamente utilizada con un instrumento que es el cuestionario ya que de esta manera estará sujeta a preguntas en base a un test para que los docentes de la unidad educativa del cantón Milagro puedan analizar la Propuesta Lúdica para desarrollar estrategias en expresión artística en el nivel de inicial y que pueda leerlo y contestar siguiendo dichas instrucciones de forma individual dándole una calidad, índole o grado a este cuestionario.

Este test se lo aplicará en horario de trabajo establecido en los parámetros correctos de la investigación según Yela (1980) ya que la encuesta es una herramienta muy importante dentro de esta investigación que recolecta datos con el fin de establecer niveles de concentración en cada estudiante.

#### **Métodos de investigación**

Para el proceso de recopilación de información sobre ambas variables, se empleará los siguientes métodos.

**Histórico lógico:** Se ha considerado la utilización de este método porque se adapta a la naturaleza de la investigación, es decir, permitirá recopilar información relacionada con los antecedentes de la variable actividad lúdica y expresión artística, la misma que será analizada para observar cómo ha sido su comportamiento en el transcurso del tiempo, para partir de allí; construir un conocimiento profundo de su trascendencia. (Ramos 2008, citado por, Quesada y Medina 2020)



Asimismo, este método posibilitará describir el proceso de enseñanza aprendizaje de la actividad lúdica, eligiendo y organizando, teniendo en cuenta puntos de vista, sobre aquellos posibles cambios más resaltantes, que van surgiendo en su evolución, para someterlo a la investigación, para lograr cumplir los objetivos planteados; así mismo establecer las tendencias históricas de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje y su dinámica.

**Deductivo:** El método deductivo permitirá elaborar razonamientos, sustentados en argumentos y elaborando conclusiones sobre la actividad lúdica, asimismo, posibilitará detectar como es el problema con respecto a la expresión artística de los estudiantes de inicial de una institución educativa de Machala, mediante fundamentos fácticos. (Rodríguez & Pérez 2017)

Por otro lado, la técnica a utilizar será la encuesta, elaborada con diversos ítems de las variables y sus dimensiones relacionadas con la actividad lúdica y la expresión artística, estructurados con preguntas de tipo de alternativas múltiple, dicotómicas, o de acuerdo a los puntos de vista del investigador. (Hernández et al. 2014)

Asimismo, el instrumento que se empleará será el cuestionario, estructurado con diferentes ítems para realizar la medición de la actividad lúdica, de igual forma se procederá con la expresión artística, cuya finalidad es medir las variables relacionadas con la investigación. Para tal fin, se utilizará la escala de Likert, el proceso de recopilación de información será de manera anónima, teniendo en cuenta 20 minutos para absolver las preguntas del cuestionario y estableciendo las siguientes alternativas.

(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca. (Matas, 2018)

En ese sentido, de acuerdo con Gonzales y Pazmillo (2015) se realizará la prueba del Alpha de Cronbach para medir la confiabilidad de ambas variables, empleando diferentes instrumentos para medir una muestra de docentes y estudiantes con dos repeticiones, en periodos determinados, que consistió en establecer los niveles: siempre (5); casi siempre (4); A veces (3); casi nunca (2); nunca (1), considerando como muestra piloto a 23 personas de otra institución educativa con las mismas características, seguidamente se encontrará los promedios, varianzas individuales y totales, luego estos datos serán procesados en el software estadístico SPSS.

### **Procedimientos**

El proceso de la investigación se inicia elaborando el instrumento, luego este se somete a la prueba del



Alpha de Cronbach para observar su confiabilidad, después será sometido al juicio de especialistas en esta temática. Seguidamente, se solicitará la autorización al responsable de la dirección de la institución educativa para efectuar el estudio. Posteriormente, se cuantificará la validez de criterio, después la confiabilidad del instrumento y seguidamente la validez del constructo del referido instrumento, Luego se realizará las coordinaciones con los docentes se coordinará con los profesores y el responsable de dirigir la institución para informarles los beneficios de su participación en la investigación. Estos procedimientos permitirán realizar la manipulación de la variable actividad lúdica.

### **Métodos de análisis de datos**

Una vez aplicado el cuestionario, se procederá a la aplicación del tratamiento estadístico construyendo una base de datos para su organización y análisis, empleando el software SPSS, para obtener los valores calculados de los estadígrafos de posición, porcentajes, etc., (Matas, 2018)

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Luego, del análisis de las diferentes dimensiones se procede a presentar los resultados obtenidos:

En el objetivo específico 1, se propuso diagnosticar la incidencia del juego, basado en actividades lúdicas atractivas para el desarrollo de la expresión artística, se inició con la dimensión juego físico, se encontró que los encuestados manifiestan que casi nunca disfruta de los juegos cuando va al parque 29% (5); igualmente, expresan que casi nunca juegan libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa el 47% (8); así como también en cuanto si juega con distintos medios de transporte que esté a su alcance el 59% (10) responden que casi nunca; de la misma manera ante la pregunta se divierte dando vuelta en el triciclo 41% (7) afirman que casi nunca. Lo cual ha permitido identificar que los docentes no aplican estrategias para desarrollar el juego físico en el proceso enseñanza aprendizaje. (tabla 6)

En la dimensión juego simbólico, el porcentaje más elevado con respecto a la pregunta si responden como se viste con ropa de mamá o papá y se hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc., 41% (7) de los encuestados dicen que nunca lo hacen; al igual que 29% (5) no ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación; de la misma manera, 34% (6); no le gusta trabajar en equipo; similarmente 28% (5) no desea jugar imitando personajes de cuento; a su vez 40% (7) a veces le gusta jugar con títeres; y por último 35% (6) casi nunca participan en teatro de títeres siendo el personaje principal. Estos datos, de manera general nos da a entender que los docentes muestran dificultades para ofrecer a los estudiantes



estrategias para realizar juegos simbólicos en el desarrollo del aprendizaje. (Tabla 7)

En la dimensión juego sensorial, se encontró que, la mayoría, representados en el 40% (7) se ubican en la postura en que nunca arma fácilmente los rompecabezas; asimismo, según el 29% (5) expresan que casi nunca desarman y arman con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa; el 35% (6) expresa que casi nunca realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques; y ante la pregunta realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche, 29% (5) menciona que casi nunca; por lo que, en lo referente a esta dimensión se puede afirmar que según los resultados que se obtuvieron, se observa que los alumnos no utilizan los juegos sensoriales como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje. (Tabla 8)

En la dimensión juego intelectual, se pudo observar que, la mayor parte que representa el 35% (6) se posicionan en la postura en que nunca se divierte jugando con las cartas en familia; asimismo, según el 40% (7) expresan que casi nunca le gusta jugar con las cartas; el 28% (5) expresa que casi nunca participan de manera activa en los juegos de memoria; y ante la pregunta memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos., 34% (6) responden a veces lo hacen; asimismo, 28% (5) ante la interrogante realiza juegos de mesa en familia afirma que nunca; igualmente ante la pregunta se molesta cuando pierde en el juego de mesa, 28% (5) mencionan que casi nunca, por lo que, en cuanto a esta dimensión se puede afirmar que según los resultados obtenidos, se observa que los alumnos no realizan juegos intelectuales en el proceso enseñanza aprendizaje. (Tabla 9)

Por lo consiguiente, los resultados presentados anteriormente coinciden con los encontrados por Mayor & Vara (2017) es su estudio “incidencia de las técnicas lúdicas en la evolución del pensamiento creativo, en el aspecto de expresión artística en alumnos de inicial en una escuela básica del Guayas, Cantón Palestina, llegó a la conclusión: que en el nivel inicial se ha observado cambios importantes, mediante el juego, dibujo y otras actividades que permiten el desarrollo del pensamiento creativo, en tal sentido, para producir una nueva visión en el nivel inicial se debe integrar de manera plena las actividades lúdicas con la creatividad. Asimismo, con Rivera (2019) en su investigación “Expresiones artísticas literarias orales para la construcción de una estrategia de comunicación del tercer ciclo de Primaria en Ayabaca”, obteniéndose como resultados: Los comuneros manifiestan 19 expresiones artísticas entre cuentos y leyendas; de los cuales 15 pertenecen a la categoría cuentos representando el 78% del total de



expresiones artísticas; así mismo el 42% pertenecen a la subcategoría cuentos de animales, el 36% a la sub categoría cuentos de terror; a su vez 04 son de expresión artística leyendas, representando el 22%; así mismo 11% corresponde a la sub categoría leyendas de santos patronales; igualmente 11% para la sub categoría leyendas de ánimas milagrosas. Concluyendo, que las expresiones artísticas literarias orales de los comuneros están vinculados a la comunidad campesina de Suyupampa. Similarmente con Analuisa (2017) en su tesis “Investigaciones de las exhibiciones y expresiones artísticas, visuales, escénicas, musicales, dancísticas y audiovisuales en la escuela politécnica nacional” tuvo como objetivo establecer como ha influenciado las expresiones artísticas y culturales que existen en la EPN, en los alumnos y en el lugar de incidencia, llegando a las siguientes conclusiones: En la institución en estudio se ha observado que existen manifestaciones culturales en los alumnos que requieren expresar sus oportunidades artísticas; las mismas que conforman actividades de la vida cotidiana, inherentes a la persona y deberá contar con los espacios adecuados; ya que es un complemento de la formación académica y científica.

Objetivo específico 2, consiste en identificar los procesos que aplican los docentes relacionados con la expresión artística en el aprendizaje, se inició con la dimensión sensitiva, la mayor parte que representa el 28% (5) se posicionan en la postura en que casi nunca confeccionan máscaras de animales silvestres para narrar una historia de valores; así mismo, 35% (6) muestran dificultades para efectuar la técnica de sellado con diferentes objetos para mostrar una imagen de su preferencia; igualmente 65% (11) no elaboran carteles con palabras de cortesía en grupo: hola, adiós, hasta pronto, buen fin de semana, de la misma manera 47% (8) no utiliza para confeccionar títeres materiales de su comunidad: chapas, hojas secas, bolsa, botellas, papel, similarmente 35% (6) al realizar un mural de manera grupal para expresar el cuidado del ambiente, empleando la técnica artística: tizas húmedas; y 28% (5) no participan en la confección de una alfombra de texturas, utilizando material de su comunidad: algodón, lija, plastilina, madera, piedras; al igual 35% (6) que no elaboran cartillas de imágenes de los convenios de convivencia: alzar la mano antes de hablar, solicitar y dar gracias, ordenar los materiales, por lo que, en lo referente a esta dimensión se ha observado que según los resultados que sean obtenidos, se observa que los profesores no efectúan ejecutan estrategias adecuadas en el aspecto sensitivo para la participación pertinente de los alumnos en exhibiciones del proceso enseñanza aprendizaje. (Tabla 10)



En la dimensión, cognitiva, el mayor porcentaje 29% (5) menciona que casi nunca el docente brinda orientaciones para representar con un dibujo lo que le gustó del cuento, haciendo uso de la técnica del pegamento y sal de colores; asimismo 41% (7) para elaborar un rompecabezas que represente a un personaje del cuento de los niños de su preferencia; de igual manera 35% (6) para copiar un dibujo de obras de arte empleando témperas de colores; igualmente 29% (5) para elegir imágenes de revistas para confeccionar un cuadro: técnica de collage; igualmente 29% (5) al interpretar el mensaje de obras de arte famosas y expresan sus puntos de vista a través de enunciados, estos datos, de manera general nos da a entender que los docentes no desarrollan los procesos cognitivos de los alumnos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. (Tabla 11)

En la dimensión creativa, se pudo encontrar que, la mayoría representados en el 35% (6) casi nunca elaboran un instrumento musical con material reciclado y lo utilizado en una actividad grupal; asimismo, el 41% (7) al elaborar un dado con imágenes de cuentos tradicionales y cuenta una historia a sus amigos; al igual para modelar libremente el personaje de una historieta narrada, utilizando diferentes materiales: plastilina, arcilla o cerámica; así como para elaborar un vestuario con material reciclable y lo emplea en una actividad para dramatizar: show de magia; similarmente 29% (5) al participar en canciones de ronda, acoplando movimientos corporales; y al preguntarles si dramatizan a un personaje de circo, confeccionando su vestimenta con material de su comunidad, 35% (6) afirman a veces participan, por lo que, en lo referente a esta dimensión se puede afirmar que según los resultados que se obtuvieron, se observa que los profesores no ponen en práctica estrategias para que los estudiantes vivencien de manera creativa las actividades de aprendizaje. (Tabla 12)

En la dimensión expresiva, la mayoría representados en el 29% (5) a veces dramatizan un personaje de su preferencia en el transcurso de la narración de una historia motor; asimismo; 35% (6) nunca dramatizan un teatro de sombras en grupo para contar una fábula; 29% (5) al realizar mezclas de colores para la obtención de nuevos productos artísticos: pintura abstracta; así como también 35% (6) para dramatizar un cuento de su preferencia en grupo, empleando lenguaje oral y corporal, similarmente 41% (7) para caracterizar personas utilizando diferentes lenguajes de señas: como mimo o clown; de la misma manera 35% (6); para elaborar emojis positivos para valorar el trabajo, por lo que, en lo referente



a esta dimensión se puede afirmar que según los resultados que se han obtenido, se observa que los profesores no ponen en práctica estrategias motivadoras para desarrollar la expresión de los estudiantes. En ese sentido, según los resultados obtenidos se coincide con Camacas & Álvarez (2020) en su tesis “Proyecto de trabajo de grado, previo a la obtención del título de Licenciatura en Artes Plásticas”, tuvo como objetivo recuperar el arte urbano en todas sus formas, llegando a las siguientes conclusiones: Se ha evidenciado que actualmente las artes Plásticas se ha degenerado y está asociado con acciones vandálicas, siendo tachando este arte, desconociéndose el valor que posee, como expresión de ideas y pensamientos para dirigir mensajes a los receptores, por lo que, se han analizado la utilización de escenarios para su posible recuperación. Asimismo, se ha organizado metodologías para realizar un diagnóstico de la situación de los escenarios públicos y la respectiva consolidación de la información. De la misma manera, con Guamán (2017) en su tesis “Libro digital fotográfico de las expresiones artísticas de la nueva generación de kichwas urbanos del pueblo Puruwa radicado en Quito” tuvo como objetivo: analizar las manifestaciones artísticas de los pueblos indígenas, llegando a las siguientes conclusiones: Algunas actividades inciden en cambios de paradigmas culturales; así como también las maneras de insertarse en los pueblos, sus costumbres y los procedimientos de comunicación. Por otro lado, se muestra productos fotográficos para su difusión como una realidad actual de las generaciones Kichwas, además se considera sus necesidades e intereses referente a las expresiones artísticas del pueblo.

Objetivo específico 3, consiste en diseñar un programa de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar expresiones artísticas en niños de inicial de unidad educativa del Cantón Milagro, después de haber identificado los problemas más resaltantes como la carencia de parte del docente para poner en práctica estrategias adecuadas en lo que concierne a las actividades establecidas en las dimensiones sensitiva, cognitiva, creativa y expresiva, en ese sentido, teniendo en cuenta los problemas identificados, es razonable proponer diversas acciones y actividades para superar estas dificultades, apoyados en actividades lúdicas. (Tabla 15)

Objetivo específico 4, consiste en validar por criterio de especialistas la estrategia de la propuesta del juego para el desarrollo de la expresión artística de los estudiantes de inicial en una institución educativa del Cantón Milagro.



En este sentido después de haber identificado los problemas que se presentan en la expresión artística de los estudiantes, el criterio de tres expertos validó la propuesta de actividades lúdicas por ser pertinente y factible, para que los docentes lo incluyan en sus instrumentos académicos de planificación de clase y lo implementen en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

Se diagnosticó el estado actual de la actividad lúdica, desde el desempeño de los docentes de una institución educativa del Cantón Milagro y se pudo apreciar que en relación a la dimensión juego físico, se resalta que el 59% de ellos casi nunca juega con distintos medios de transporte que este a su alcance; igualmente en la dimensión juego simbólico el 40% muy pocas veces le gusta jugar con los títeres; asimismo en la dimensión sensorial el 40% tiene dificultades para armar fácilmente los rompecabezas; de manera similar en la dimensión juego intelectual el 40% casi nunca le gusta jugar con las cartas.

Se identificó el nivel de actuación de los docentes en lo que se refiere al desarrollo de la expresión artística, evidenciándose que en la dimensión sensitiva, se resalta que el 65% de docentes expresan que casi nunca elaboran carteles con palabras de cortesía en equipo como: hola, adiós, hasta pronto, buen fin de semana; en cuanto a la dimensión cognitiva, de la misma manera se destaca que el 41% casi nunca presenta estrategias para elaborar un rompecabezas representando a un personaje del cuento infantil de su agrado; y en cuanto a la dimensión creativa, se pudo observar que el 41% de los docentes no desarrollan estrategias para elaborar un dado con imágenes de cuentos tradicionales y para contar una historia a sus compañeros; así como también el 41% muestra inconvenientes para apoyar a los estudiantes en caracterizar personas usando diversos lenguajes de señas: como mimo o clown. Consecuentemente se percibe dificultades en estas dimensiones, situación que muestra la realidad del estado actual de la variable expresión artística.

Se elaboró el diseño de la propuesta lúdica para mejorar la actuación del docente en el desarrollo de la expresión artística en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa del Cantón Milagro, cuya estructura se planificó teniendo en cuenta las etapas de planificación, organización y diseño de actividades en las siguientes dimensiones: juego simbólico, juego sensorial, juego físico y juego intelectual.



Se comprobó y validó los resultados de la investigación con el apoyo de tres docentes expertos con amplia experiencia en la dirección de instituciones educativas de nivel inicial que recomendaron que esta propuesta podría ser aplicada en otros contextos educativos con las mismas características.

### **Recomendaciones**

Para efectuar el diagnóstico situacional, se sugiere determinar e implementar la información, recomendando realizarlo una vez cada año, en función a lo establecido en las actuales normativas para evaluar la línea base y la reglamentación asociada a las actividades lúdicas y el desarrollo de la expresión artística de los estudiantes.

Los resultados de los exámenes de inicio del desempeño docente, deberán ser examinados permanentemente; debido que permitirá agregar variaciones pertinentes en los procedimientos para mejorar el desarrollo de las expresiones artísticas de los estudiantes.

Se sugiere que los educadores tengan conocimiento sobre métodos y técnicas innovadoras para la identificación de inconvenientes en lo que se refiere a las expresiones artísticas de los estudiantes para la mejora de los aprendizajes.

Integrar las actividades de la institución, como parte de la estrategia de mejora de los aprendizajes de los estudiantes, para de esta manera acoplarse a los cambios tecnológicos que la sociedad del conocimiento experimenta.

La propuesta de actividades lúdicas para mejorar las expresiones artísticas de los estudiantes, puede ser aplicado en las instituciones educativas de las mismas características; dado que esta propuesta integra todos los lineamientos para la solución de situaciones problemáticas de estudiantes con estas dificultades.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alcivar, S., Calero, L. & Zambrano, J. (2018). Estudio de las tendencias culturales para el desarrollo de actividades sociales y académicas de la población de Milagro, Provincia del Guayas-Ecuador. 2 (15).
- Analuisa, N. (2017). Estudios de las manifestaciones y expresiones artísticas, visuales, escénicas, musicales, dancísticas y audiovisuales en la escuela politécnica nacional. Tesis de posgrado. Universidad Central del Ecuador. Recuperado de:



<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13391/1/T-UCE-0002-004-2017.pdf>

Camacas, S. & Álvarez, J. (2020). Proyecto de trabajo de grado, previo a la obtención del título de Licenciatura en Artes Plástica. Tesis de posgrado. Universidad Técnica del Norte. Recuperado de:

<http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11181/2/05%20FECYT%203804%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Chion, D. & Moya, M. (2021). La formación cultural y artística en la educación inicial y general básica en Ecuador: un acercamiento desde unidades educativas de Azogues. *Revista De Investigación y Pedagogía del arte*. 2(1). Recuperado de:

<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/download/1423/1105>

Fontal, O. (2017). El patrimonio a través de la educación artística en la etapa de primaria. *Revista Arte Individuo y Sociedad*. 28(1). 105-120. Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/25821/2016%20ARIS.pdf?sequence=1>

Giraldez, A. & Palacios, A. (2017) Educación artística en Iberoamérica. *Revista Metas Educativas (2021)*. Recuperado de:

<https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/download/1696/pdf>

Guamán, E. (2017). Libro digital fotográfico de las expresiones artísticas de la nueva generación de kichwas urbanos del pueblo Puruwa radicado en Quito. Tesis de posgrado. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7952/1/UPS-QT06560.pdf>

Herrera, N. (2020) Las expresiones artísticas en el desarrollo de la educación emocional con estudiantes del segundo año, secundaria, S.M.P. Tesis de posgrado. Universidad César Vallejo. Recuperado de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45532/Herrera\\_CNC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45532/Herrera_CNC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Muñoz, A. (2021). Expresiones artísticas en zonas temporalmente autónomas: La contracultura rave. *Revista De Investigación y Pedagogía del arte*. Tesis de posgrado. Universitat Politècnica de Valencia. Recuperado de:



<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/184340/Munoz%20-%20Expresiones%20artísticas%20en%20zonas%20temporalmente%20autonomasLa%20contracultura%20rave.pdf?sequence=1>

Rivas, M. (2018). Metodologías de aprendizaje vinculadas a las expresiones artísticas del Inti Raymi para la asignatura de educación cultural y artística del cuarto año de educación general básica. Universidad Central de Ecuador. Recuperado de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/18694/1/T-UCE-0002-ART-041.pdf>

River, N. (2019) expresiones artísticas literarias orales para elaboración de propuesta pedagógica de comunicación del 1º grado de Primaria en Suyupampa – Ayabaca. Tesis de posgrado. Universidad César Vallejo. Recuperado de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45288/Rivera\\_CLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45288/Rivera_CLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruiz, C. & Rugel, A. (2017). Incidencia del material didáctico en calidad de aprendizaje significativo en el componente de la expresión artística de los niños y niñas de 5 años de edad de la escuela Sixto Liborio Macías zona 5 distrito 09d19 de la provincia del Guayas, Cantón Santa Lucía periodo lectivo 2015 - 2016 diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño. Tesis de posgrado. Universidad de Guayaquil. Recuperado de:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23778/1/BFILO-PD-EP14-10-014.pdf>

Sanabria, L. (2021) El desarrollo del pensamiento numérico desde la expresión artística: Guía metodológica para el grado primero. *Revista Educación y Sociedad*. 19 (1). Recuperado de:

<https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/download/1696/pdf>

Tarrés, M. & Farrés, I. (2021). ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. 18 (1) 83-96. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*. Recuperado de:

<https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/19720/JugarAprender.pdf?sequence=1>

<https://www.google.com/search?q=seg%C3%BAAn+Yela+%281980%29&sxsrf=ALiCzsb6BrJxHkhv0nbQRSqXhAGPjmxeg%3A1667287094945&ei=NshgY8i0Oa-rwbkPuOqKoAc&ved=0ahUKEwjIp6G4uIz7AhWvVTABHTi1AnQQ4dUDCA8&oq=seg%C3%BAAn+Yela+%281980%2>

