

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS

PLAYFUL ACTIVITIES FOR TEACHING VISUAL ARTS

Patricio Alexander Basantes Mayorga ^{1*}

¹ Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC). Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4255-7175>.

Correo: patricibasantes4826@utc.edu.ec

Sonia Jimena Castro Bungacho ²

² Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC). Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4500-0541>.

Correo: sonia.castro@utc.ec

*** Autor para correspondencia:** patricibasantes4826@utc.edu.ec

Resumen

Las actividades lúdicas se presentan como una alternativa metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aportante con dinamismo e innovación con el fin de favorecer el aprendizaje y el desarrollo de habilidades artísticas. Por ello, el objetivo de investigación era implementar actividades lúdicas para la enseñanza de las artes plásticas. Por ende, se optó por un enfoque cuantitativo y el método cuasiexperimental que permita recopilar y examinar datos por medio de actividades previas y posteriores basadas en el desarrollo de habilidades artísticas en relación las técnicas de dibujo, pintura y modelado a partir de las leyendas del cantón Pujilí, también se tomó en cuenta una población de 14 estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad educativa “Francesco Bernardone” dividiendo la población en 2 grupos focales: 7 estudiantes en el grupo focal controlado y 7 estudiantes en el grupo focal sin control. La investigación tomó en cuenta las técnicas del dibujo (técnica de 8 cabezas y la técnica de perspectiva lineal) y la técnica del modelado (técnica de sustracción). Por otro lado, durante el desarrollo de las actividades los estudiantes tenían carencias en la aplicación de las técnicas de dibujo, pintura y modelado. Adicionalmente, tras la aplicación de la intervención pedagógica, se evidenció una mejora considerable en el rendimiento del grupo focal controlado, Por el contrario, el grupo focal sin control, al no haber sido sometido a la intervención, no se evidenció una mejora significativa. La investigación demuestra que la implementación de actividades lúdicas favorece a la enseñanza de las artes plásticas. En conclusión, es fundamental la aplicación de actividades lúdicas en las estrategias metodológicas de enseñanza relacionadas a las artes plásticas debido a que potencializan las capacidades del estudiante durante el proceso formativo e incentiva una mejor productividad en el aprendizaje.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Palabras clave: Actividades lúdicas; artes plásticas; enseñanza; metodologías de enseñanza; técnicas de artes plásticas

Abstract

Playful activities are presented as a methodological alternative in the teaching-learning process, bringing dynamism and innovation in order to enhance learning and the development of artistic skills. Therefore, the research objective was to implement playful activities for teaching visual arts. Hence, a quantitative approach and a quasi-experimental method were chosen, allowing for the collection and analysis of data through pre- and post-activities based on the development of artistic skills in relation to drawing, painting, and modeling techniques using legends from the Pujilí canton. A population of 14 eighth-grade students from the "Francesco Bernardone" Basic General Education school was also considered, dividing the population into 2 focus groups: 7 students in the controlled focus group and 7 students in the uncontrolled focus group. The research took into account drawing techniques (the 8-head technique and linear perspective technique) and the modeling technique (subtraction technique). On the other hand, during the development of the activities, students had deficiencies in applying drawing, painting, and modeling techniques. Additionally, after the pedagogical intervention, a considerable improvement in performance was observed in the controlled focus group. In contrast, the uncontrolled focus group, not having undergone the intervention, showed no significant improvement. The research demonstrates that the implementation of playful activities benefits the teaching of visual arts. In conclusion, the application of playful activities is essential in methodological teaching strategies related to visual arts because they enhance students' abilities during the learning process and encourage better learning productivity.

Keywords: Recreational activities; visual arts; teaching; teaching methodologies; visual arts techniques

Fecha de recibido: 26/02/2026

Fecha de aceptado: 15/05/2026

Fecha de publicado: 20/05/2026

Introducción

Las actividades lúdicas son un medio que aporta con innovación y creatividad en la enseñanza de las artes plásticas. Durante muchos años la enseñanza del arte ha sido el último escalón en el sistema educativo, por ende, se limita la expresión artística en los estudiantes. En efecto, a pesar de que el arte esté impregnado en recursos educativos su incidencia en el desarrollo personal ha sido irrelevante.

A pesar de eso, dentro de las instituciones educativas se evidencia desorientación pedagógica relacionada al arte en el aula, A esto se complementa el desconocimiento de técnicas apropiadas para la enseñanza de las artes plásticas por parte del docente, debido a la falta de capacitación, por consecuencia perjudica en la metodología y al ambiente áulica destinado que son destinado a la expresión artística y al aprendizaje.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Esta investigación se justifica como una aportación a la mejora de las estrategias de enseñanza, debido a que aborda la aplicación de actividades lúdicas con el fin de aprovechar el potencial de las artes plásticas. Por otro lado, favorece a la praxis del docente brindándole información que beneficie a la enseñanza enfocada a las artes plásticas.

Su importancia radica en abordar la implementación de actividades lúdicas que influyen en la enseñanza de las artes plásticas, teniendo en cuenta aspectos relacionados al proceso de enseñanza en relación a las artes plásticas dentro del sistema educativo y los factores metodológicos que influyen en la enseñanza y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes.

De igual manera, este problema es abordado desde un panorama internacional. Por ende, un estudio realizado por la UNESCO (2024) sostiene que “el arte puede transformar la educación y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los jóvenes”. (párr. 31). Por ello han implementado proyectos dirigidos a países de Sudamérica a través de actividades lúdicas para fomentar la creatividad, la formación profesional y cultural enfocándose en desarrollar y mejorar las capacidades artesanales.

Así mismo, esta problemática es estudiada a nivel nacional, así pues, un estudio realizado por la ITSUP en el cantón Manabí, menciona que los docentes poseen conocimiento y técnicas innovadoras focalizadas a las artes plásticas pero el factor motivacional influye en la praxis y perjudica en el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Zamora, 2023).

En relación a los antecedentes que abordan este tema de investigación, Cárdenas (2025) realizó una investigación titulada “La propuesta lúdica como estrategia para desarrollar la expresión artística en niños de nivel inicial en una Unidad Educativa- Cantón Milagro”, cuyo objetivo es elaborar una estrategia de juego, para fomentar la expresión artística en los estudiantes de inicial en una unidad educativa del Cantón Milagro. El estudio se desarrolló con una metodología orientada al enfoque cuantitativo de nivel descriptivo y diseño no experimental propositivo, cuya técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. Como conclusión se diagnosticó el estado actual de la actividad lúdica, desde el desempeño de los docentes de una institución educativa del Cantón Milagro. Como conclusión se evidencia que no existe el fomento de la enseñanza desde la parte lúdica por ende los estudiantes presentan dificultades para armar rompecabezas o participar en una actividad recreativa.

Igualmente, Arévalo (2016) realizó una investigación titulada “Lo lúdico como herramienta para una pedagogía del arte, dirigido a niños(as) de 9 a 10 años de edad en una escuela fiscomisional del cantón Biblián”. En los resultados de la investigación se ha demostrado que los juegos son tan beneficiosos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, para su crecimiento social y exteriorización de sus emociones, como motivador para el aprendizaje desde la exploración, generando nuevas ideas,

Sobre la base relacionada a las variables relacionadas al problema de investigación se origina la siguiente interrogante de investigación: ¿Qué actividades lúdicas pueden fortalecer la enseñanza de las artes plásticas en los estudiantes de octavo año de educación básica?

En relación a las actividades lúdicas son esenciales en la enseñanza de las artes plásticas y son definidas como un medio para el desarrollo integral del individuo, debido a que fomentan el aprendizaje práctico y dejan de lado el tradicionalismo. “Las actividades lúdicas se orientan a la formación integral necesaria para el



desarrollo humano, del mismo modo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales.” Bermeo (2020).

Por ende, es trascendental considerar a las actividades lúdicas dentro de la metodología del docente, puesto que favorece al proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, se debe identificar de manera precisa las necesidades de los estudiantes para implementar el juego de manera adecuada y evitar su uso excesivo. Del mismo modo, las artes plásticas son fundamentales para designar las técnicas y los temas que se deben abordar, por ello, Bisquert (1977) plantea que “las artes plásticas son una manifestación del arte vivo que alimenta la cultura de los pueblos y que es el sustento de la educación, entrando a formar parte de todas las materias escolares” (pág. 23). Por ello, es considerable el impacto que tienen las artes plásticas en la sociedad.

Por otra parte, se deben tomar en cuenta los elementos relacionados a las artes plásticas, debido a que intervienen varios elementos como la figura, la imagen, la proporción, el punto, el plano, el movimiento, el boceto, el tono. Cada elemento es esencial en la actividad del artista y fundamentales para cautivar al espectador.

La enseñanza es crucial debido a que permite que permite estimular al estudiante para conseguir logros dentro del entorno educativo o entorno social. Así pues, Condori (2016) relata que es un proceso creativo, debido a que presenta alternativas que innovan metodologías o recursos en beneficio del aprendizaje. Del mismo modo establece una enseñanza que genera proceso de manera creativa mediante experiencias y significados para el desarrollo integral. Por tal motivo, para llevar un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje es necesario proveer de herramientas al estudiante para fomentar el autoaprendizaje retroalimentación, gamificación y el aprendizaje colaborativo con el fin de fortalecer y atender a las necesidades de los estudiantes.

Dada la importancia del tema de investigación que se aborda, se presenta como objetivo general de la investigación: Implementar actividades lúdicas a través de la enseñanza de las artes plásticas en los estudiantes.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo aportando de sobremanera en el análisis estadístico del fenómeno de estudio. Como plantea Penagos y Quiroz (2024) es una aproximación a los estudios que se cuestionan por situaciones, sucesos o datos recogidos de carácter objetivo, es decir, que poseen una naturaleza observable, medible y cuantificable. Siendo un enfoque de estudio ideal para medir la magnitud de los fenómenos de estudio.

De igual manera, la investigación se basó en el método cuasiexperimental permitiendo manipular las variables de estudio de manera deliberada. Igualmente, (Mitjana, 2019) menciona que su principal característica es la selección de grupos ya definidos, además el control que se tiene en los factores es reducido. Por tal razón, la investigación se centra en el estudio relacionado al efecto que una variable independiente tiene en la variable dependiente. El método cuasiexperimental se adecuó a las necesidades que tiene el presente estudio, aportando con la visualización acerca de los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas en la enseñanza de los estudiantes. De la misma manera, favoreciendo en la asignación de grupos predefinidos que son convenientes para llevar a cabo la investigación.



El proceso de designación en relación a la muestra fue no aleatorio, debido a la selección del grupo de estudio según la necesidad de investigar a grupos de estudiantes, los cuales trabajarán mediante actividades propuestas por el docente, orientada a favorecer la enseñanza de las artes plásticas por medio de actividades lúdicas. Se estableció una población de 14 estudiantes de octavo año de EGB pertenecientes a la Unidad educativa “Francesco Bernardone”, dicha muestra permitió desarrollar el proceso de investigación y profundizar sobre el fenómeno de estudio.

En cuanto al proceso realizado se tomó en cuenta la aplicación del pre-test y post-test considerando un grupo focal controlado y un grupo sin control, el pre-test fue aplicado con los mismos instrumentos a ambos grupos, luego de finalizar la intervención, se llevó a cabo la aplicación del post-test. Por una parte, posterior a la aplicación del pre-test, se aplicó una intervención pedagógica en el grupo focal controlado, por otra parte, no se aplicó instrumentos para la intervención en el grupo focal no controlado previa a la aplicación del post-test. Por consiguiente, se realizó la comparación del rendimiento en el grupo focal controlado y el rendimiento del grupo focal no controlado sin tratamiento, analizando las diferencias y las similitudes encontradas.

Asimismo, durante el proceso de investigación se elaboraron instrumentos correspondientes al pre-test y al post-test, basado en 3 ítems por dimensión. Lo cual permitió investigar la ejecución de actividades de manera clara y concisa. Adicionalmente, los ítems designados facilitaron identificar las habilidades artísticas de los estudiantes.

En relación a la intervención dentro de las técnicas de dibujo, pintura y modelado se tomó en cuenta las leyendas del cantón Pujilí como un factor determinante para incentivar el desarrollo de destrezas como la motricidad y la comprensión identificando las características de cada personaje. El estudio realizado permitió el análisis en la evolución en el desarrollo de habilidades artísticas durante la recolección de datos. De los grupos focales con control y sin intervención, lo cual brindó información trascendental que permitió validar la influencia de las actividades lúdicas en la enseñanza de las artes plásticas.

Tabla 1. Investigación en los grupos focales

Diagrama de estudio en grupo focal controlado			
Grupo	Secuencia de registro		
	Pretest	Tratamiento	Post-test
7 estudiantes de octavo año	O1 Habilidades relacionadas a las artes plásticas	X Intervención para mejorar la enseñanza de las artes plásticas: a) Clases con actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de las artes plásticas dirigidas a los estudiantes.	O2 Habilidades relacionadas a las artes plásticas
Diagrama de estudio en grupo focal no controlado			
Grupo Asignación	Secuencia de registro		
	Pretest	Tratamiento	Post-test
7 estudiantes de octavo año	O1 Habilidades relacionadas a las artes plásticas	X Sin intervención	O2 Habilidades relacionadas a las artes plásticas



El instrumento para la recolección de información fue la escala de valoración debido a que permite recabar datos acerca del desempeño del estudiante. En concordancia con González et al., (2020) permite la recolección de datos rápidamente y contribuye a los agentes educativos en esclarecer aspectos que serán tomados en cuenta para evaluar el aprendizaje. Por tal motivo, es de utilidad debido a su eficacia para evaluar resultados en base a los objetivos de aprendizaje relacionadas a las plásticas.

Por ende, se consideró fundamental la aplicación de la escala de valoración debido a que permite evaluar sistemáticamente y de manera objetiva el aprendizaje de los estudiantes en relación a las artes plásticas, de igual manera facilita identificar avances y mejoras durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera rigurosa y fundamentada.

Tabla 2. Escala de valoración.

Indicadores	Ítems	Valoración				
		1	2	3	4	5
Dibujo						
Técnica de las 8 cabezas Realizar dibujos en relación al cuerpo humano con proporciones acertadas	- Elabora proporciones acordes al cuerpo humano - Presenta figuras y formas geométricas - Representa equilibrio y postura coherentes a la figura					
Técnica de proyección lineal Realizar cierta profundización en el plano mediante técnicas que den realismo al dibujo	- Usa el punto de fuga correctamente - Aplica líneas de profundidad para perspectiva lineal - Representa del tamaño y escala según la distancia					
Pintura						
Técnica de dactilopintura Realizar una correcta mezcla de colores plasmándolos en el plano con los dedos.	- Utiliza diferentes colores para conseguir diversos tonos (mezcla de colores) - Representa el medio ambiente utilizando pintura y los dedos - Controla la intensidad en la presión y la posición de los dados					
Técnica de impresión Imitar efectos con superficies reales del medio ambiente natural mediante técnicas de impresión.	- Realiza el sello adecuado para realizar la representación artística - Utiliza los grabados, la estampa y el color con el dibujo - Alinea loas impresiones de múltiples colores o capas					



Modelado					
Técnica de sustracción Realizar el proceso para llevar a cabo el tallado teniendo en cuenta la obra final.	- Planifica la eliminación de material para diseñar la obra artística - Logra una forma equilibrada y bien proporcionada - Define contraste en los volúmenes				

Resultados y discusión

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la ejecución del proceso investigativo, cuyo propósito fue implementar actividades lúdicas como una alternativa metodológica e innovadora para la enseñanza de las artes plásticas. Para evaluar el impacto de esta propuesta, se aplicó un enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental con una muestra de 14 estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, distribuidos equitativamente en un grupo control y un grupo experimental. A través de la evaluación de actividades previas y posteriores (pretest y posttest), enfocadas en la aplicación de técnicas de dibujo (esquema de ocho cabezas y perspectiva lineal) y modelado (sustracción) inspiradas en las leyendas del cantón Pujilí, se logró registrar la evolución del aprendizaje de los alumnos.

Tabla 3. Resultados del pre-test y post-test en el grupo focal controlado

Actividades Pre-test/Post-test		E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
Dibujo								
Técnica de 8 cabezas								
Pre-test	- Elabora proporciones acordes al cuerpo humano - Presenta figuras y formas geométricas - Representa equilibrio y postura coherentes a la figura	2	1	3	3	2	2	3
Post-test	- Elabora proporciones acordes al cuerpo humano - Presenta figuras y formas geométricas - Representa equilibrio y postura coherentes a la figura	4	5	4	4	5	4	5
Técnica de proyección lineal								
Pre-test	- Usa el punto de fuga correctamente - Aplica líneas de profundidad para perspectiva lineal - Representa del tamaño y escala según la distancia	3	2	3	1	1	2	1
Post-test	- Usa el punto de fuga correctamente - Aplica líneas de profundidad para perspectiva lineal - Representa del tamaño y escala según la distancia	4	5	4	3	4	4	4
Pintura								
Técnica de dactilopintura								
Pre-test	- Utiliza diferentes colores para conseguir diversos tonos (mezcla de colores) - Representa el medio ambiente utilizando pintura y los dedos - Controla la intensidad en la presión y la posición de los dados	3	2	2	3	2	2	2
Post-test	- Utiliza diferentes colores para conseguir diversos tonos (mezcla de colores)	4	4	4	4	4	3	5



	- Representa el medio ambiente utilizando pintura y los dedos - Controla la intensidad en la presión y la posición de los dados							
Técnica de impresión								
Pre-test	- Realiza el sello adecuado para realizar la representación artística - Utiliza los grabados, la estampa y el color con el dibujo - Alinea las impresiones de múltiples colores o capas	2	3	3	3	3	2	3
Post-test	- Realiza el sello adecuado para realizar la representación artística - Utiliza los grabados, la estampa y el color con el dibujo - Alinea las impresiones de múltiples colores o capas	4	5	4	4	5	4	4
Modelado								
Técnica de sustracción								
Pre-test	- Planifica la eliminación de material para diseñar la obra artística - Logra una forma equilibrada y bien proporcionada - Define contraste en los volúmenes	3	4	4	3	3	2	3
Post-test	- Planifica la eliminación de material para diseñar la obra artística - Logra una forma equilibrada y bien proporcionada - Define contraste en los volúmenes	4	5	5	4	5	4	4

Los resultados reflejan que la gran parte de los estudiantes han progresado y tiene un desempeño notable tras la aplicación del tratamiento, por ende, los estudiantes que obtuvieron resultados notables, lo que evidencia una comprensión en cada uno de los indicadores reflejando un manejo en cada técnica. Por tal motivo, resulta evidente que la intervención tuvo en impacto en la enseñanza de los estudiantes



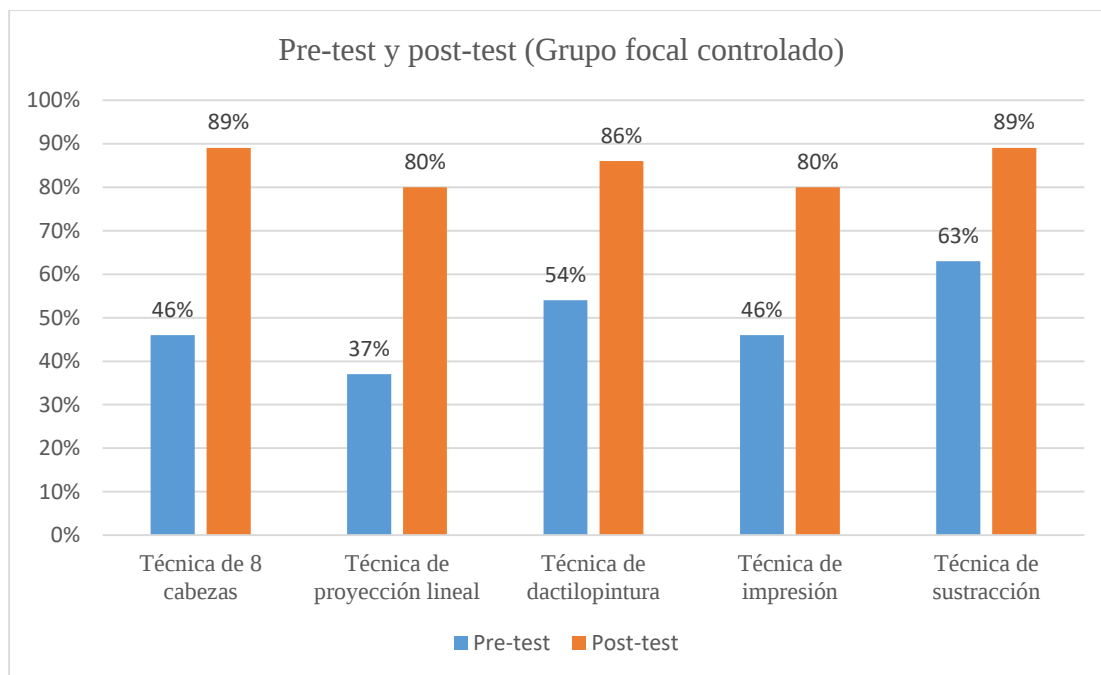


Figura 1. Nivel de cumplimiento de ítems en el pre-test y post-test (Grupo focal no controlado)

El cumplimiento de los ítems de la investigación muestra que el rendimiento de los estudiantes en relación a las artes plásticas ha mejorado significativamente, contando con un nivel intermedio en las técnicas utilizadas en clase. De mismo modo, se evidencia un buen desarrollo de habilidades en relación al dibujo con una mejora del 43% en relación al cumplimiento de ítems en la técnica de 8 cabezas, un 43% de mejora en relación a la técnica de perspectiva lineal. En relación a la pintura, se evidencia un aumento en el nivel de cumplimiento de ítems en un 32 % referente a la dactilopintura y una mejora de un 34% en relación a la técnica de impresión. Finalmente, se refleja un avance en el cumplimiento de ítems reflejando un aumento de 26% en relación a la técnica de sustracción.

Tabla 4. Resultados del pre-test y post-test en el grupo focal no controlado

Actividades Pre-test/Post-test		E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
Dibujo								
Técnica de 8 cabezas								
Pre-test	- Elabora proporciones acordes al cuerpo humano - Presenta figuras y formas geométricas - Representa equilibrio y postura coherentes a la figura	2	3	2	3	1	2	2
Post-test	- Elabora proporciones acordes al cuerpo humano - Presenta figuras y formas geométricas - Representa equilibrio y postura coherentes a la figura	2	3	2	2	1	1	2
Técnica de proyección lineal								
Pre-test	- Usa el punto de fuga correctamente	2	3	1	2	3	2	1



	- Aplica líneas de profundidad para perspectiva lineal - Representa del tamaño y escala según la distancia							
Post-test	- Usa el punto de fuga correctamente - Aplica líneas de profundidad para perspectiva lineal - Representa del tamaño y escala según la distancia	3	2	2	2	1	2	1
Pintura								
Técnica de dactilopintura								
Pre-test	- Utiliza diferentes colores para conseguir diversos tonos (mezcla de colores) - Representa el medio ambiente utilizando pintura y los dedos - Controla la intensidad en la presión y la posición de los dados	2	3	2	2	2	2	2
Post-test	- Utiliza diferentes colores para conseguir diversos tonos (mezcla de colores) - Representa el medio ambiente utilizando pintura y los dedos - Controla la intensidad en la presión y la posición de los dados	2	2	1	2	2	1	2
Técnica de impresión								
Pre-test	- Realiza el sello adecuado para realizar la representación artística - Utiliza los grabados, la estampa y el color con el dibujo - Alinea las impresiones de múltiples colores o capas	2	3	3	1	2	2	2
Post-test	- Realiza el sello adecuado para realizar la representación artística - Utiliza los grabados, la estampa y el color con el dibujo - Alinea las impresiones de múltiples colores o capas	1	2	3	1	2	1	3
Modelado								
Técnica de sustracción								
Pre-test	- Planifica la eliminación de material para diseñar la obra artística - Logra una forma equilibrada y bien proporcionada - Define contraste en los volúmenes	2	1	3	1	2	3	1
Post-test	- Planifica la eliminación de material para diseñar la obra artística - Logra una forma equilibrada y bien proporcionada - Define contraste en los volúmenes	3	2	2	1	2	1	1

Los datos recolectados durante la aplicación del pre-test y post-test muestran que el grupo focal no controlado no evidencia una mejora significativa en el rendimiento durante la aplicación de las técnicas de dibujo, pintura y modelado debido a que no se aplicó un tratamiento destinado en fortalecer las habilidades relacionadas a las artes plásticas. Por consecuencia no se evidenció una mejora en los resultados recolectados por medio del pre-test y post-test durante la investigación.



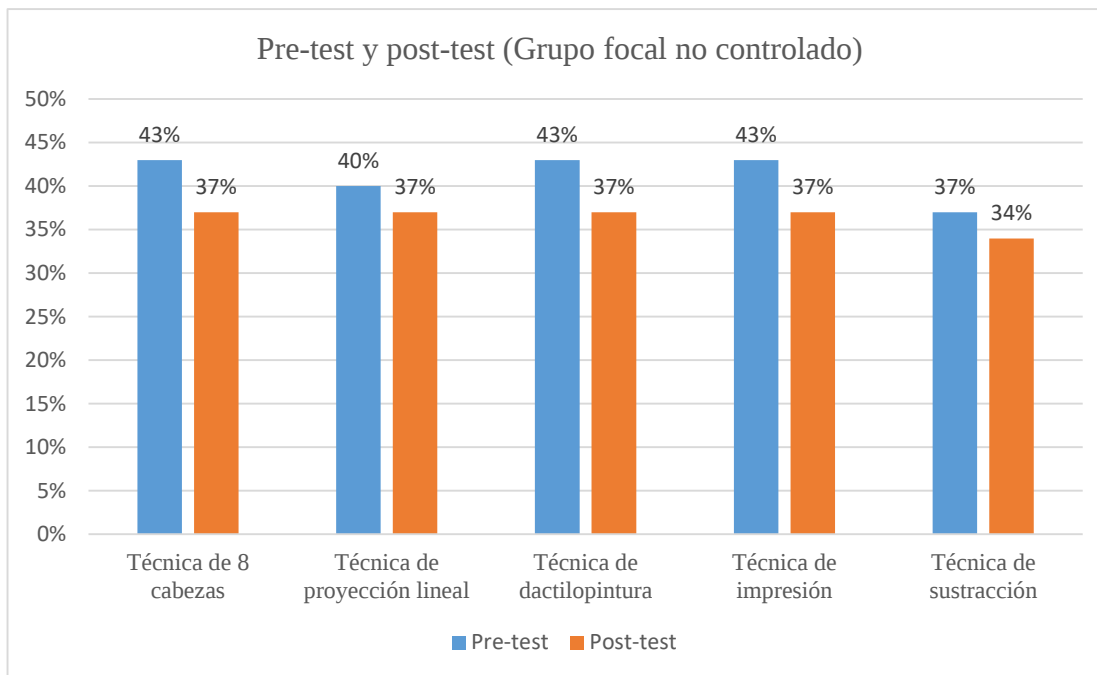


Figura 2. Nivel de cumplimiento de ítems en el pre-test y post-test (Grupo focal no controlado).

El nivel de cumplimiento de los ítems de investigación refleja que el rendimiento de los estudiantes no presenta ningún impacto manteniendo el rendimiento en relación a las habilidades relacionadas a las artes plásticas. Por ello, el índice de mejora es nula en relación las técnicas abordadas, primeramente, en desarrollo de habilidades en relación al dibujo se evidencia un descenso del 3% en relación al cumplimiento de ítems en la técnica de 8 cabezas, una decaída del 3% en relación a la técnica de perspectiva lineal. En relación a la pintura, se refleja un nivel bajo en el cumplimiento de ítems referente a la dactilopintura y un nivel bajo de en relación a las habilidades relacionadas con la técnica de impresión. Finalmente, se refleja un nulo avance en el cumplimiento de ítems en relación a la técnica de sustracción.

Los resultados reflejados corroboran la efectividad en la aplicación de actividades lúdicas para la aplicación de las técnicas de dibujo, pintura y modelado, siendo un medio innovador dentro de la enseñanza de las artes plásticas, de igual manera evidenciando avances significativos en el desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotor en los estudiantes.

En relación a las técnicas de dibujo se pudo instruir y guiar al grupo hacia una mejor comprensión en relación a los elementos relacionados a la perspectiva línea, así también se fomentó habilidades relacionadas a la observación crítica y representación gráfica de un entorno, interactuando con otras teorías del aprendizaje como el constructivismo. Por otra parte, la aplicación de las técnicas de pintura presentó avances significativos, aumentando la motivación y el trabajo en clase, incentivando la libertad para realizar obras artísticas mediante los dedos y la imaginación.

De igual manera, las técnicas de modelado surgieron como un medio para trabajar lo bidimensional y lo tridimensional, permitiendo fortalecer la coordinación viso-motriz y la conceptualización en cuanto al



volumen de los objetos reales, validando su rol en el desarrollo de habilidades relacionadas a las artes plásticas. Esta relación entre técnicas multidisciplinarias no solo permite mejorar el aprendizaje significativo, además aborda variables relacionadas a la diversidad en el aprendizaje, reduciendo las diferencias entre el rendimiento artístico y el aprendizaje.

Conclusiones

Los resultados de la investigación reflejan que el rendimiento en relación a las artes plásticas por medio de las actividades lúdicas facilita y mejora la enseñanza en relación a las técnicas de las artes plásticas. Permitiendo optar por estrategias novedosas que permiten fomentar habilidades creativas por medio de la lúdica y la recreación. De igual manera, representa un apoyo significativo en la metodología del docente permitiendo diversificar metodologías relacionadas al arte que sean satisfactorias para el estudiante. La gran parte de los estudiantes reflejaron mejoras tras el tratamiento realizado realizando actividades en beneficio de adquirir habilidades y destrezas en beneficio de sus necesidades. Este hallazgo resalta la necesidad de acoplar actividades lúdicas de manera continua y considerándolas como importantes durante la adquisición de habilidades artísticas plásticas

De igual manera, la investigación evidencio un cambio en la motivación de los estudiantes durante las actividades en clase. A pesar de que algunos estudiantes no colaboran activamente intentar participar en las actividades lúdicas realizadas, mejorando el aprendizaje colaborativo e incentivando al uso de las actividades lúdicas para el aprendizaje del arte. Por ende, es necesario fomentar metodología basada en actividades lúdicas para la enseñanza del arte dentro de las aulas.

La investigación reitera que el uso de actividades, basadas en la interacción y la creatividad es importante para obtener un mejor rendimiento en las habilidades artísticas. Por ende, es necesario promover los juegos y la recreación para la enseñanza del arte.

Referencias

- Arjona González, T. (2017). Técnicas de observación. En Evaluar en el siglo XXI. <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/evaluar-s-xxi.ficheros/1579617-3.1-T%C3%A9cnicas%20de%20Observaci%C3%B3n.pdf>.
- Bermeo. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. (tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar). Repositorio Institucional Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>.
- Chávez Valdez, S. M. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y a la educación. Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(2), 167-178. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25682w/S2_R1_M1PS116_PreyCuasiexper.pdf.
- Chávez Valdez, S. M., Esparza del Villar, Ó. A., & Riosvelasco Moreno, L. . (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y a la educación. Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(2), 167-178. <https://doi.org/10.62364/4fx57130>.



- Galarza, C. (2021).). Descripción breve de sub-diseños en investigación experimental: Pre-experimental, cuasi-experimental y experimental. . CienciAmérica, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>.
- González-Penagos, C. &-Q. (2024). *Investigación cuantitativa. Claves para estudiantes universitarios*. (C. A. Carmona-Cardona, Ed.). Fondo Editorial Universidad Católica Luis Amigó. https://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/884_Investigacion_cuantitativa_Claves_para_estudiantes_universitarios.pdf.
- Luna y Conejo, B. (2022). Diseño de Guías de Observación a Docentes para Analizar su Práctica con una Enseñanza Socioformativa mediante las Comunidades de Aprendizaje. *Ecociencia International Journal*, 4(6), e22463. <https://www.cife.edu.mx/ecociencia/index.php/ecociencia/article/download/119/51>.
- Mitjana, R. (2019). Investigación cuasi experimental: ¿qué es y cómo está aplicada? . <https://psicologiaymente.com/miscelanea/investigacion-cuasi-experimental>.
- Portell, M. B.-H. (2025). Observación sistemática del comportamiento en su contexto. Una introducción desde la Metodología Observacional. UNO editorial. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/42300/Portell_Borges_Violant_2025Observacion_sistemica.pdf.
- QuestionPro. (2025). Qué es SPSS y cómo utilizarlo.
- Rivadeneira Pacheco, J. L. (2020). Análisis general del SPSS y su utilidad en la estadística. . *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 2(4), 17-25. Recuperado de <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php>.
- Sierra González, R. S. (2020). Lista de cotejo [Chapitre 14]. En *Evaluación del aprendizaje en escenarios digitales* (pp. 217-223). Universidad Nacional Autónoma de México, CUAED. Disponible en <https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf>.
- Tintaya Condori, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Psicología*, 16. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005.
- UNESCO. (2024). Celebrando la conexión entre cultura y educación. . UNESCO. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articles/celebrando-la-conexion-entre-cultura-y-educacion>.
- Zamora, K. &. (2023). Beneficios de las artes plásticas en la inclusión de estudiantes. *Revista Sinapsis*(1), 23. <https://doi.org/Universidad Tecnológica San Pedro de Urabá>. <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/download/612/1910/5866>

