

Anexos

Anexo A. Cronograma

Anexo B. Consentimiento Informado

Anexo C. Cuestionario entrevista inicial semiestructurada Rs estudiantes 2° y 3° -
transcripciones de las entrevistas Iniciales.

Anexo D. Matriz de análisis primera entrevista Rs 2° y 3°

Anexo E. Figuras Rs estudiantes 2° y 3° Atlas ti.

Anexo F. Secuencia didáctica

Anexo G. Matriz de análisis entrevista final Rs 2° y 3° Grupo Focal - Transcripción.

Anexo H. Figuras Rs estudiantes 2° y 3° Grupo Focal Atlas ti.

Anexo I. Matriz de Triangulación y análisis entrevistas Rs 2° y 3° Grupo Focal

Anexo J. Fotografías de la implementación de la secuencia didáctica.

Anexo K. Video de las presentaciones artísticas fonomímica, danzas, producto de la
secuencia didáctica.

Anexo A
CRONOGRAMA GENERAL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

REPRESENTACIONES SOCIALES DE LÚDICA Y ARTE EN EL AULA, PARA EL DESARROLLO DE LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 2° Y 3° DE LA I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia (2022-2023)

FASE	FECHA	OBJETIVO	INSTRUMENTOS Y RECURSOS
<p>FASE I Representaciones sociales de la lúdica, el arte, prácticas y procesos de aprendizaje.</p>	<p>Mayo de 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las representaciones sociales de arte, lúdica y aprendizaje de los y las estudiantes de 2° y 3° de primaria. 	<p>Encuestas, entrevistas, fotografías y videos. Aula de clase, jardines de la escuela, celular, grabadora, tablet.</p>
<p>FASE II Análisis de la relación entre representaciones sociales, prácticas artísticas, lúdicas en el aula y su relación con el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales.</p>	<p>Juli- Agosto de 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> Establecer la relación entre los procesos de aprendizaje, la lúdica y el arte de los y las estudiantes de 2° y 3°. 	<p>Encuestas, entrevistas, fotografías y videos. Aula de clase, jardines de la escuela, celular, grabadora, tablet.</p>
<p>FASE III Diseño e Implementación de una estrategia pedagógica.</p>	<p>Diseño: Agosto- Septiembre de 2023 implementación: Septiembre- Octubre de 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar una estrategia pedagógica dirigida a los estudiantes de 2° y 3° que incida en el fortalecimiento de las representaciones sociales en torno al aprendizaje, el arte y la lúdica. 	<p>Encuestas, entrevistas, fotografías y videos. Aula de clase, jardines de la escuela, celular, grabadora, tablet.</p>

<p>FASE IV Análisis de cambios en las representaciones sociales, resultados y conclusiones.</p>	<p>Noviembre 2023 Enero -Febrero- Marzo 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los cambios en las representaciones sociales, prácticas y procesos de aprendizaje de los y las estudiantes de 2° y 3°. • Realizar los respectivos resultados y conclusiones de la investigación. 	<p>Encuestas, entrevistas, fotografías y videos. Aula de clase, jardines de la escuela, celular, grabadora, tablet.</p>
--	--	---	---

Anexo B



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Maestría en Educación Universidad La Gran Colombia

PROYECTO INVESTIGATIVO: REPRESENTACIONES SOCIALES DE LÚDICA Y ARTE EN EL AULA

Comité de Ética en la Investigación

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, la Ley Estatutaria 1581 de 2012 “Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales” de la normatividad aplicable vigente, se ha definido el siguiente formato de consentimiento informado para proyectos de investigación realizados por miembros de la comunidad académica considerando el principio de autonomía de las comunidades y de las personas que participan en los estudios adelantados por miembros de la comunidad académica.

Lo invitamos a que lea detenidamente el Consentimiento informado, y si está de acuerdo con su contenido exprese su aprobación firmando el siguiente documento:

PARTE UNO: INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Título del proyecto de investigación	Describir las continuidades y discontinuidades en las representaciones sociales sobre el arte, la lúdica en los procesos de aprendizajes de las Ciencias Sociales en los y las estudiantes de 2º y 3º de primaria de la I.E.D Nuestra señora de la Gracia.
Resumen de la investigación	Esta investigación tiene como objetivo describir los imaginarios y representaciones sociales de arte y lúdica en los y las niñas de 2 y 3 primaria, para el diseño e implementación de una secuencia didáctica que fortalezca la lúdica y el arte en la enseñanza de las ciencias sociales y así poder describir los cambios en sus representaciones sociales, en busca de su desarrollo integral y fortalecer las prácticas educativas. La población de estudio está conformada por familiares, estudiantes y docentes de las niñas y niños de segundo y tercero de primaria de La Sede Santa Helenita. La investigación está enmarcada en el paradigma cualitativo con un enfoque metodológico de Investigación Acción participativa, donde se utilizarán instrumentos de recolección de información como: Encuestas, grupos focales, entrevistas semiestructuradas y observación no participante (diarios de

	campo) en la aplicación de la secuencia didáctica en el área de ciencias Sociales.		
Descriptor claves del proyecto de investigación	ARTE - LÚDICA - APRENDIZAJE		
Descripción de los posibles beneficios de participar en el estudio	Dentro de los beneficios que se encuentran por participar en el desarrollo de dicho proyecto, está el análisis del significado de las creencias y representaciones de Lúdica y Arte por parte de la Comunidad, la realización de talleres (Secuencia didáctica) para el fortalecimiento de la participación de los niños y las niñas en el aula, uso del arte y la lúdica en el aprendizaje de las ciencias sociales, mejoramiento de las didácticas en el aula, evidenciar prácticas constructivistas en el aula. Generación de productos artísticos y lúdicos para las izadas de bandera partiendo del contexto.		
Mencione la forma en que se socializarán los resultados de la investigación	Se socializarán los resultados en un encuentro virtual por la plataforma Teams con los familiares y docentes participantes.		
Explicite la forma en que mantendrá la reserva de la información	La información obtenida será empleada únicamente con fines educativos e investigativos del presente trabajo.		
Datos generales de los investigador	Nombre(s) y Apellido(s): Ramiro Alfonso Jaime Alarcón		
	N° de Identificación:88.251.723	Teléfono	3223081551
	Correo electrónico: ramirograciano2020@gmail.com		

	Dirección: Tr 24 N° 2-294 Madrid Cundinamarca		
Datos generales del investigador principal	Nombre(s) y Apellido(s) : Teresa Isaditt Gomez Galindo		
	N° de Identificación: c.c. 53124869	Teléfono	314 3788114
	Correo electrónico: tg7005060@gmail.com		
	Dirección: Dirección: Tr 24 N° 2-294 Madrid Cundinamarca		




Teresa Isaditt Gómez Galindo

PARTE DOS: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo : _____ Identificado con Cédula de Ciudadanía
 _____, en representación de _____ con número
 de identificación _____.

Declaro que:

1. He sido invitado a participar en la investigación y de manera voluntaria he decidido hacer parte de este estudio.
2. He sido informado sobre los temas en que se desarrollará el estudio, han sido resueltas todas mis inquietudes y entiendo que puedo dejar de participar en cualquier momento si así lo deseo.
3. Sobre esta investigación me asisten los derechos de acceso, rectificación y oposición que podré ejercer mediante solicitud ante el investigador responsable, en la dirección de contacto que figura en este documento.

4. Conozco el mecanismo mediante el cual los investigadores garantizan la custodia y confidencialidad de mis datos.
5. La información obtenida de mi participación será parte del estudio y mi anonimato se garantizará. Sin embargo, si así lo deseo, autorizaré de manera escrita que la información personal o institucional se mencione en el estudio.
6. Autorizo a los investigadores para que divulguen la información y las grabaciones de audio, video o imágenes que se generen en el marco del proyecto.

En constancia, manifiesto que he leído y entendido el presente documento.

Firma,

Firma del participante (si aplica),

Nombre: _____

Identificación: _____

Fecha: _____

Con domicilio en la ciudad de: _____

Dirección: _____

Teléfono y N° de celular: _____

Correo electrónico: _____

La Universidad La Gran Colombia agradece sus aportes y su decidida participación



Anexo C

I ENTREVISTA INICIAL A ESTUDIANTES

REPRESENTACIONES SOCIALES DE LÚDICA Y ARTE EN EL AULA, PARA EL
DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 2° Y 3° DE LA I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia (2022-2023)

Fecha: _____ Hora: _____ Entrevista N°: _____ Curso: _____
Docente: _____ Materia: _____

1. ¿Qué significa para ti el arte, la lúdica o juego?:

2. ¿Quién te enseñó a pintar, bailar, o cantar? o ¿Dónde aprendiste un arte por primera vez?:

3. ¿Cómo aprendiste a dibujar, bailar o cantar? o ¿Nunca te han enseñado? ¿Por qué?:

4. ¿Te gusta jugar, pintar, bailar o cantar? SI, NO, ¿Por qué? ¿Como te sientes cuando juegas, pintas, bailas o practicas un arte?:

5. ¿Cuáles son o han sido los lugares en los que has aprendido de forma artística, bailando, cantando, pintando o jugando? Por ejemplo... mi casa, el jardín infantil, la escuela.

6. ¿Recuerdas el nombre de las personas que te enseñaron a pintar, bailar o cantar?

7. ¿Cómo crees que aprendes más... pintando, memorizando, cantando, escribiendo, bailando? ¿Por qué?:

8. ¿Tus padres se interesan en que aprendas a bailar, cantar, pintar o jugar? Si, No ¿Por qué?:

9. ¿En qué materias tus profesores emplean el arte o la lúdica (Juegos) para que aprendas?:

10. ¿Cuánto tiempo dedicas por semana a pintar, bailar, cantar o jugar? Nunca, media hora, una hora, 2 horas, 4 horas ¿Por qué?:

TRANSCRIPCIONES ENTREVISTAS INICIALES
CÓDIGO (E 2) ENTREVISTA 2 G. B. P. 203

PROFESOR: Muy buenos días, estamos con el estudiante E 2, de 203,

¿Qué entiendes por arte y lúdica?

ESTUDIANTE E2 : ¿Para qué es eso?

PROFESOR: Para poder buscar estrategias que ayuden a que utilicemos más el arte en el salón de clase, ¿listo?

PROFESOR: 1. ¿Qué entiendes por la palabra arte?

ESTUDIANTE E2 : Para mi el arte significa , un mundo donde tu puedes crear lo que sea... Un mundo donde primero comenzaron blancos y después todo este colores como un arco iris, Como si fuera... un mundo sin contaminación, sin nada Solo paz y tranquilidad puedes hacer lo que tu quieras Ah bueno, y cual arte te gusta entonces?

01:17

ESTUDIANTE E2 : La... La arte libre, osea que hago los dibujos que quiera Ah, arte libre

Entonces arte para ti es dibujo, si? Si Que mas seria arte para Gabriel? Yo la misma

PROFESOR: ¿Qué cosas más sabes de arte? ¿Qué otras artes hay?

ESTUDIANTE E2 : Arte abstracto, sí.

PROFESOR: ¿Eso cómo es?

ESTUDIANTE E2 : Eso es como un montón de rayones, pero para las personas, no sé, para mí, se les ve bien. Ya.

PROFESOR: ¿Y hay otro tipo de arte o sólo es el dibujo?

ESTUDIANTE E2 : Bueno también hay arte en acuarelas, pintura, ayer hice unos dibujitos acuarelas, bueno de pintura.

PROFESOR: ¿Qué entiendes por juego o lúdica? ¿Qué es el juego para ti?

o sea, cuando jugamos en el recreo? puede ser, si, que es el juego el juego?

02:32

ESTUDIANTE E2 : si bueno, el fuego que más? ajá el juego el juego, con cuatro ah, el juego,

PROFESOR: ¿el juego el juego, si, de jugar o la lúdica, recrear, que es eso?

ESTUDIANTE E2 : ah, bueno, para mi es como un mundo donde puedes hacer que el juego que te guste, sea como si fuera la vida real, hacer tu propio juego, también tratar de encontrar a alguien, arrestar a alguien.

03:01

PROFESOR: Ah, ya, ya qué te gusta jugar, a qué juegas?

ESTUDIANTE E2 : Bueno, yo en mi casa juego mucho en la consola Don Bani, bro. ah Pero le aconsejo este juego ¿sabes por qué? para sobrevivir en el apocalipsis zombies no da miedo aaaah si

hay que tratar de matar a los zombies y cumplir misiones

aaaah si

ESTUDIANTE E2 : y las personas que no estan verdes y levantan las a ti y dicen ayudame llevame a tu campamento o encuentra a mi amigo entonces le pones círculo y vas a encontrar algo listo eh...

PROFESOR: E2 segunda pregunta... bueno vamos a mirar

PROFESOR: ¿Quién te enseñó a pintar o a dibujar ?

03:58

ESTUDIANTE E2 : nadie, yo mismo yo mismo ¿si? ah listo. ¿Profe, quiere que le muestre? Bueno, yo antes hacía algunos dibujos que eran... ¿Una... espere, puedo rayar este puesto? No no no.

ESTUDIANTE E2 : ¿Dónde está una hoja libre para mostrarle los dibujos que antes hacía? Ahorita me lo muestro, pero tenemos que terminar, vamos a terminar la entrevista. Eh...

04:22

PROFESOR: ¿Quién te enseñó a pintar? Ya me dijiste, ¿verdad?

ESTUDIANTE E2 : Nadie

PROFESOR: ¿Bailar y cantar es un arte o no es arte?

ESTUDIANTE E2 : Es arte, porque es como un arte pero que no se ve, se escucha o se mira ¿Y eso te gusta o no te gusta? Si me gusta, bueno cantar música bien, solo hago así Oe oi, ae oe a oe i Pero el baile fue re bueno

PROFESOR: ah te gusta bailar y ¿Quién te enseñó a bailar?

ESTUDIANTE E2 : nadie, yo sigo mi propio ritmo como si fuera una onda musical que fuera libre o sea que nunca se para que siempre sea asi

PROFESOR: ah bueno y ¿Cómo aprendiste a dibujar?

05:14

ESTUDIANTE E2 : Bueno, no recuerdo tanto pero creo que fue cuando... Creo que mi papá me había dado una hoja y después como que yo comencé a hacer dibujos. Mis primeros dibujos eran también, eran como triangulitos, personas o círculos personas o también personas cuadradas. Bueno, después de Faré pude hacer muñecos de nieve, lo que me está gustando, y también los perros de palitos.

PROFESOR: Bueno, ¿te gusta bailar?

ESTUDIANTE E2 : Por supuesto que sí, si quieres la muestra en mis brazos, ¿eh? Ah, pues chévere.

PROFESOR: ¿Y por qué te gusta bailar?

ESTUDIANTE E2 : Porque, o sea, me siento libre, como si estuviera en mi propio mundo.

PROFESOR: Ah, chévere. ¿Y cantar? ¿Te gusta también?

ESTUDIANTE E2 : mucho.

06:02

ESTUDIANTE E2 : Bueno, sí, porque a veces recuerdo algunos juegos. Esto es fantástico porque es que me olvidé otra de alguien que sí.

Creo que la... Creo que lo vi en uno de Piano 5 y ahí decía Off-Bridge. Y ahí, y ahí, como que... Es el que... Oye, que toca así. en el computador en el computador?

PROFESOR: ah bueno listo, sexta ¿Recuerdas el nombre de las personas que te enseñaron a pintar oa cantar?

06:34

ESTUDIANTE E2 : pero el que me enseñó a pintar fue yo mismo claro si yo le baila pues yo ah listo bien yo le canto con los videos si porque ahora canto asi como free like o eee o eee o eee o eee

PROFESOR: ¿Cómo crees que aprendes mas... solo copiando del tablero, repitiendo memorizando con el libro o tambien aprendes con el arte?

ESTUDIANTE E2 : bueno depende si depende porque si es un filosofo puede hacer lo que sea.

07:40

ESTUDIANTE E2 : Y si es un tontico, tiene que copiar, repetir, memorizar, cualquier cosa.

PROFESOR: ¿Y cómo es un filósofo?

ESTUDIANTE E2 : Un filósofo es una persona muy inteligente que hasta sabe cuantos son millones, más un millón, más un millón, más un millón, más un millón. Ahh Yaaaa

PROFESOR: ¿Cómo te gusta más aprender... así escribiendo, leyendo o solo, o también te gusta aprender pintando, cantando?

ESTUDIANTE E2 : Pintando y bailando

PROFESOR: ¿Te parece chevere?

ESTUDIANTE E2 : Porque se siente como mi propio mundo Y también es libre, o sea, no hay que hacer... has tal cosa, has tal cosa,has tal cosa, recibir ordenes, en el baile es ser libre... como dibujar...

PROFESOR: ¿Tus papás, tu mamá, tu papá se interesan porque tú aprendas un arte, a dibujar, bailar, cantar o no?

ESTUDIANTE E2 : Que yo sepa, no. Pero quiero decirle, bueno, otro día le digo, ¿sí?

PROFESOR: Listo, bien. La novena.

PROFESOR: ¿En qué materias tus profesores utilizan el arte, el dibujo, el baile o el canto o el juego para que aprendas? ¿Qué materia?

ESTUDIANTE E2 : Arte

ESTUDIANTE E2 : Ojalá que existiera la clase de baile porque yo siempre he estudiado en una clase de baile

PROFESOR: ¿En qué materia?

09:30

ESTUDIANTE E2 : En baile pero creo que fue tempranito en plan lector

PROFESOR: ¿Y en qué otra materia utiliza el arte o el juego para que aprendas?

ESTUDIANTE E2 : Que yo recuerde ninguna mas Ninguna más,

E- 29 Entrevista – ESTUDIANTE NUMERO (EST 29)

- Entrevista en relación con las representaciones sociales de lúdica y arte en el aula en relación con el aprendizaje.

Entrevistador: ¿Cuántos años tienes?

E.29: Ocho. (8)

Entrevistador: ¿En qué grado estás actualmente?

E.29: grado tercero 302.

Entrevistador: ¿Qué género eres?

E.29: Masculino.

Entrevistador: ¿Nivel educativo?

E.29: Tercero de básica primero.

Entrevistador: ¿Y dónde vives, en urbano o en rural?

E.29: Rural.

Entrevistador: ¿Qué significa para ti el arte, la lúdica y el juego?

E.29: El juego es para desestresarnos, para crecer y para hacer más mejores, crecer , desarrollar inteligencia , para correr y para divertirnos.

El arte es para dibujar , concentrarnos , inteligencia , hablar m gritar y bailar, dibujar le país , los carros , flores y muchas cosas.

La lúdica es para jugar , para divertirnos , para jugar en el parque.

Entrevistador: ¿Mejores en qué?

E.29: En fútbol, en baloncesto, en voleibol y ya, en muchos deportes.

Entrevistador: ¿Quién te enseñó a ti a pintar, a bailar o a cantar?, ¿Y dónde aprendiste a escribir por primera vez?

E.29: Mi tío me enseñó a cantar, mi mamá me enseñó a bailar y mi papá me enseñó a escribir.

Entrevistador: ¿Cómo aprendiste a dibujar, a bailar, a cantar?, Cuéntanos.

E.29: Mi tío Jaider me ayudó a cantar, mi mamá me hizo bailar.

Entrevistador: ¿Cómo?

E.29: Con la música y me puse a bailar con mi mamá y a pintar con mi tío Mitchell nos pusimos a dibujar porque no teníamos televisión ni nada.

Entrevistador: ¿No tenían televisión y se distraían con?

E.29: Dibujar. .

Entrevistador: ¿Te gusta pintar, jugar, bailar, cantar, sí, no y por qué?

E.29: Sí, me gusta pintar, jugar, cantar y bailar porque es una forma para crecer más mejor y para ser más fuertes y para crecer más rápido, más inteligentes y muchas cosas.

Entrevistador: ¿Tú recuerdas de casualidad en qué materias del colegio te han enseñado de forma artística, bailando, cantando, pintando, jugando? . Cuéntame cómo.

E.29: La profe nos enseñó cuando tenía dos añitos, nos enseñó a cantar , bailar , dibujar y a escribir, en el colegio en los cuadros para hacer dibujos y para pintar , en artística.

Entrevistador: ¿No te acuerdas? Ok.¿Recuerdas el nombre de las personas que te enseñaron a pintar, bailar o cantar?

E.29: Mi papá se llama Brian, y él me enseño cuando tenía cuatro añitos a jugar a las capas con los números, con carros y a contar, y con carros, mi mamá se llama Alejandra y me puso una música que a mí me encanta , me puso música infantil una de un elefante , mi tío se llama Heider y mi otro tío se llama Mitchell.

Entrevistador: ¿Cómo crees que se aprende más? ¿Pintando, memorizando, cantando, escribiendo, bailando y por qué?

E.29: Memorizando. Porque cuando nosotros estudiamos nos queda en la cabeza para que podamos responder.

Entrevistador: ¿Por qué?

E.29: Porque hacen más inteligentes cuando nos pones un examen o algo.

Entrevistador: ¿Tus papás se interesan en la casa porque aprendas a bailar, cantar, pintar o jugar, ¿Por qué? ¿Sí o no?

E.29: Sí, porque a mi mamá le gusta que yo juegue futbol y a veces me acompaña a entrenamiento es porque es como divertido para jugar y porque es más rápido porque nos deja cuatro horas jugando, es para ser más grandes y disfrutamos Y allá en la escuela de fútbol nos ayudan a estirarnos, hacer calentamientos, jugar partidos y muchas cosas.

Entrevistador: ¿Cuánto tiempo le dedicas en la semana, en toda la semana de lunes a viernes a pintar, bailar, cantar o jugar?

E.29: Cinco horas a la semana.

Entrevistador: ¿Cuántas veces vas a entrenamiento en la semana??

E.29: lunes, miércoles, viernes y domingo de cuatro y media a seis y media, dos horas diarias.

Entrevistador: muchísimas gracias

E.29: Bueno.

Tabla .

Resultado primeras entrevistas - Matriz de análisis - Rs 3° sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis de los discursos de los y las estudiantes de 2° sobre las categorías de arte, lúdica y aprendizaje. Fuente: Elaboración propia (2023) Microsoft Excel.

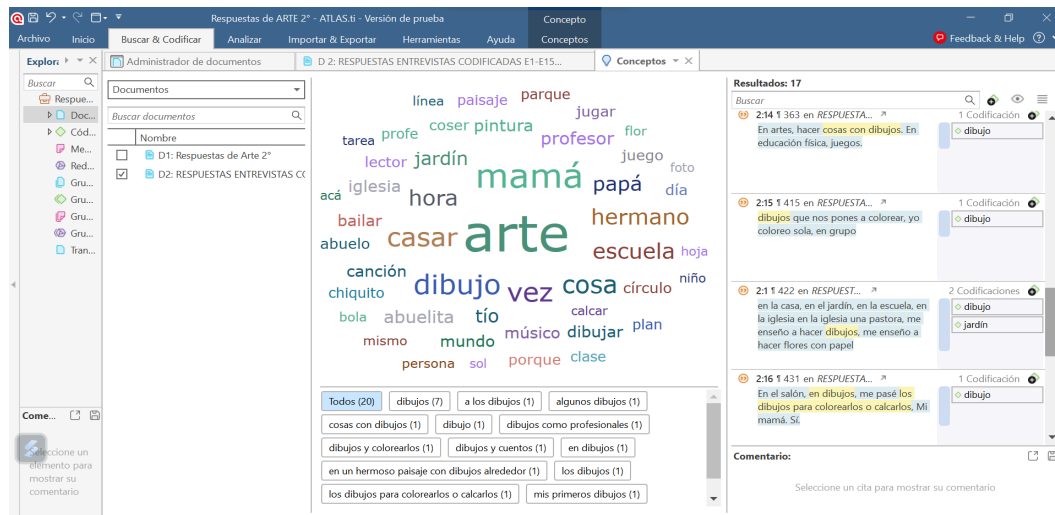
Tabla .

Resultado primeras entrevistas - Matriz de análisis - Rs 3° sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis de los discursos de los y las estudiantes de 3° sobre las categorías de arte, lúdica y aprendizaje. Fuente: Elaboración propia (2023) Microsoft Excel.

Figura Rs 2°

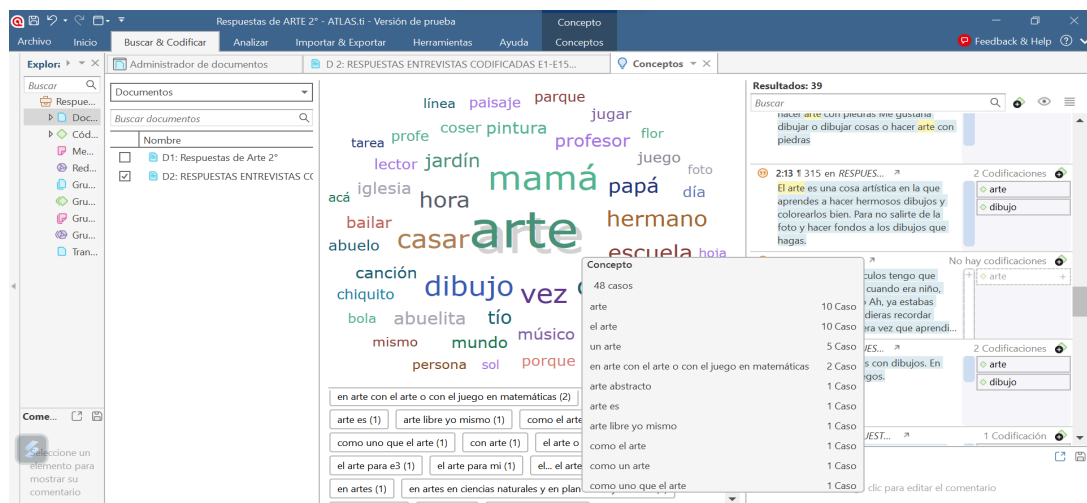
Nube de Palabras de Conceptos - entrevistas 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura presenta la nube de palabras de conceptos y análisis del mismo de acuerdo al uso o frecuencia (dibujo- 20 casos) en las respuestas a las entrevistas de 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 2°

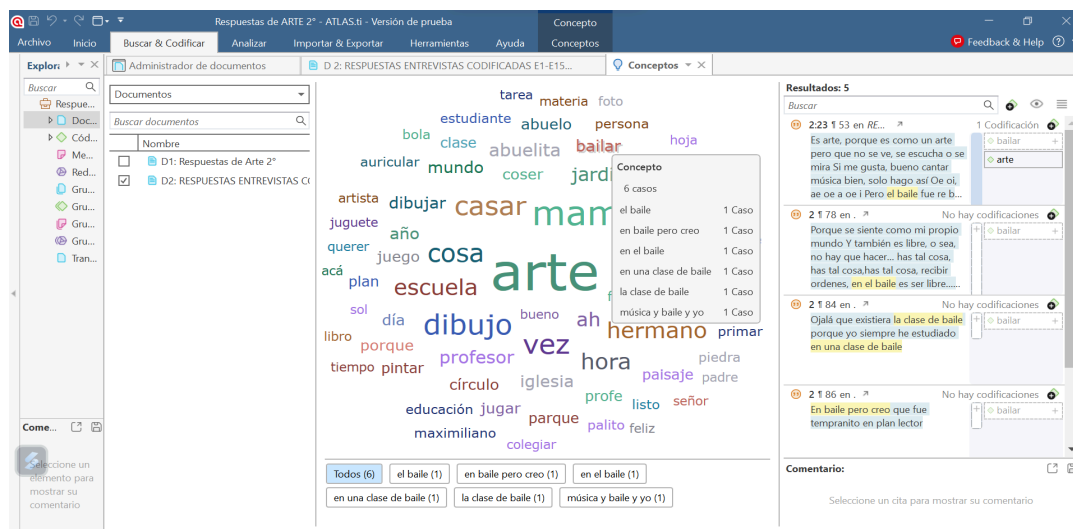
Nube de Palabras de Conceptos - categoría Arte de las entrevistas 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura se presenta la nube de palabras de conceptos y análisis de la categoría Arte de acuerdo al uso o frecuencia (48 casos) en las respuestas a las entrevistas de 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 2°

Nube de Palabras de Conceptos- categoría Arte - Bailar de las entrevistas 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura presenta la nube de palabras de conceptos y análisis de la categoría Arte - bailar de acuerdo al uso o frecuencia (6 casos) en las respuestas a las entrevistas de 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 2°.

Nube de Palabras de Conceptos - Categoría Bailar de las entrevistas 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

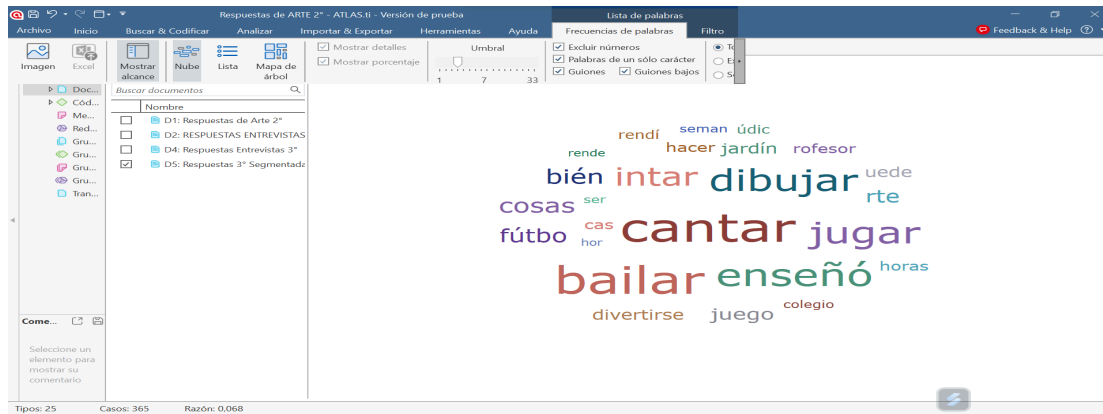


Nota: La siguiente figura presenta la nube de palabras de conceptos y análisis de la categoría Bailar de acuerdo al uso o frecuencia (6 casos) en las respuestas a las entrevistas de 2° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

dibujar, enseñó, jugar I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 3°.

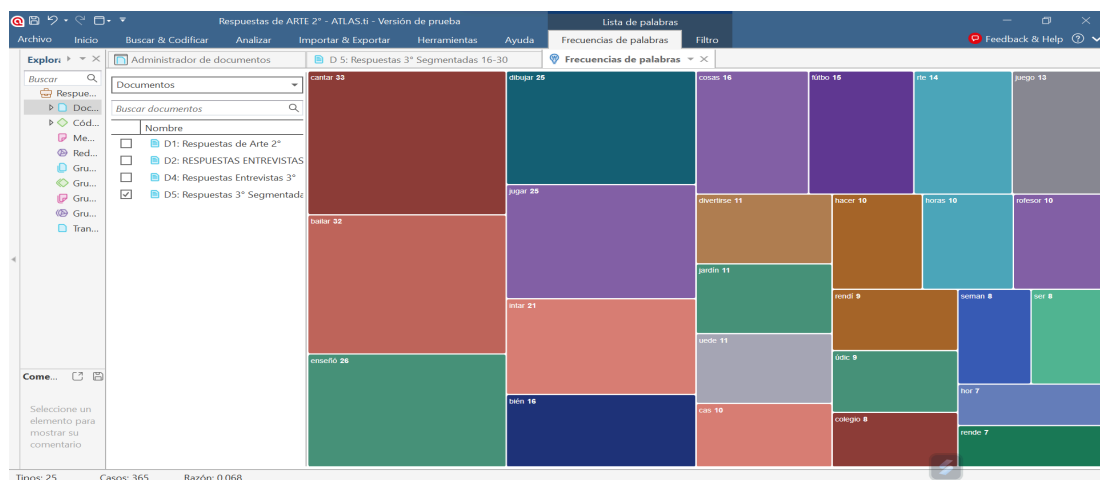
Nube de Frecuencia de Palabras (nuevas categorías Jugar, futbol, divertirse) de las entrevistas 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura presenta la nube de palabras con el uso de un menor rango en la cantidad de respuestas a las entrevistas de 3° sobre Arte y Lúdica - con el objetivo de visibilizar otras categorías que emplean los niños y niñas, estas son jugar, futbol, divertirse de la I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 3°.

Mapa de Árbol - frecuencia de palabras entrevistas 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 3°.

Nube de palabras - Conceptos (Arte, diversión) - análisis de los discursos de las entrevistas 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

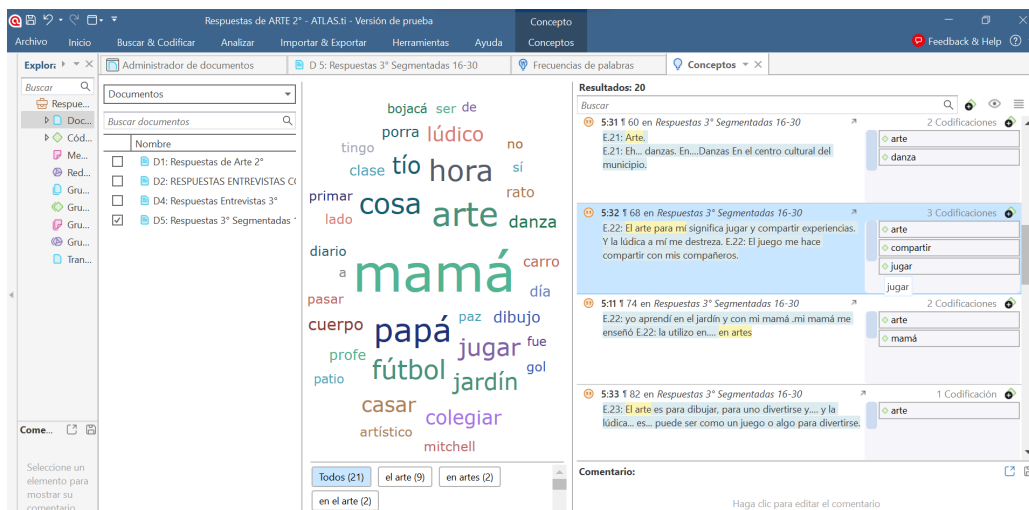


Nota: La siguiente figura presenta los conceptos y los discursos empleados por los y las estudiantes en las respuestas a las entrevistas de 3° sobre Arte y Lúdica de la I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita.

Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs 3°.

Nube de palabras - Conceptos (Arte, danza, compartir, jugar) - análisis de los discursos de las entrevistas 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita




Nota: La siguiente figura presenta los conceptos y los discursos empleados por los y las estudiantes en las respuestas a las entrevistas de 3° sobre Arte y Lúdica de la I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita.

Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Anexo F.

Secuencia didáctica

	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL NUESTRA SEÑORA DE LA GRACIA Bojacá - Cundinamarca	INSTRUMENTO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	DOCENTES	F-2
--	---	---	-----------------	------------

“ARTE Y LÚDICA PARA APRENDER Y CREAR”

ÁREA O ASIGNATURA	CIENCIAS SOCIALES	GRADO:	3	PERIODO:	2
DOCENTES	Ramiro A. Jaime Alarcón -Teresa isaditd Gómez Galindo				
COMPETENCIA ASIGNATURA (Competencias que se favorecen)	Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.				
COMPETENCIA CIUDADANA	Educación para la paz: Reconoce que las acciones se relacionan con las emociones, que se pueden aprender a manejar, para no hacerse daño a sí mismos, ni a sus compañeros/as.				
INDICADORES (DBA) (Aprendizaje esperado)	Diferencia los cambios vividos en los medios de transporte en su entorno cercano. Clasifica las formas de transportarse de las personas según el medio utilizado.				
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	Proyecto pedagógico de aula	Aprendizaje basado en problemas	Pedagogía activa	x	
TÓPICO GENERADOR / PREGUNTA PROBLEMATIZADORA / TÍTULO DEL PPA					
¿Cuáles eran las costumbres, los medios de transporte y las viviendas en Bojacá en la época colonial? ¿Cómo eran las comunidades afrodescendientes e indígenas de Colombia en aquel momento Histórico?					
PROPÓSITO					
Generar un proceso de aprendizaje significativo acerca de las costumbres, los medios de transporte y las viviendas en Bojacá, las comunidades afrodescendientes e indígenas de Colombia, por medio de la música y el teatro, para que los y las estudiantes comprendan la importancia de la memoria histórica y el respeto a la diversidad socio-cultural.					
INDAGACIÓN (Actividades de Inicio) Tiempo (2 Horas)					
EXPLORACIÓN: Se abordaran los pre-saberes de los y las estudiantes por medio de preguntas orientadoras, las preguntas deben responderlas en su cuaderno, estas son: ¿Qué entendemos por la conquista, la época colonial, cuando llegaron los españoles a Colombia?, ¿Cómo crees que vivía la gente en Colombia y Bojacá hace 422 años?. ¿Qué crees que significa muysc cubun, Moxaca?. Dibuja: ¿Cómo crees que vivían los indígenas y españoles en Bojacá hace 422 años?.					
videos:					

DEFINICIÓN (Lectura grupal)

ESTRUCTURACIÓN: Lee el siguiente texto histórico acerca de la fundación de Bojacá en la época de la colonización y dibuja la organización social de aquella época, luego escribe un párrafo de resumen acerca de lo que lograste entender.

HISTORIA DE BOJACÁ (Lectura grupal)

Bojacá es uno de los 116 municipios del departamento de Cundinamarca, Colombia. Se encuentra ubicado en la Provincia de Sabana Occidente, a 40 km de Bogotá. La población fue fundada en 1573. El topónimo «Bojacá» en *muysc cubun* (idioma muisca) significa «cercado morado», según Acosta Ortigón. Miguel Triana dice que Moxacá engendra el actual nombre de Bojacá, que deriva de *boxio*, «morado» y *ca*, «cercado», o sea «cercado morado».

En la época precolombina, Bojacá tuvo una gran importancia económica, social y religiosa. Las inscripciones halladas en las piedras denominadas de Chivo Negro, muy cerca del área urbana, tienen un especial interés arqueológico; allí se puede observar una variedad de signos trazados en ocre o alguna resina vegetal desconocida actualmente.

Se presume que el poblado colonial fue fundado por Gonzalo Jiménez de Quesada en 1537. Posteriormente este territorio fue repartido en tres encomiendas: Bobacé, Bojacá y Cubiasuca. En 1602 estas encomiendas son unidas por auto de Real Audiencia de Santafé de Bogotá; para tal efecto fue comisionado el oidor Luis Enríquez. El primer curato de Bojacá fue de los dominicos, habiendo sido su doctrinero fray Francisco Atúnez; en 1645 los permutaron por el de Cáqueza con los agustinos.

En 1739 el español José Pérez trajo de Granada, España, una imagen de Nuestra Señora de los Dolores, Virgen de las Angustias o Nuestra Señora del Tránsito, que instaló en el oratorio de su hacienda "Cortés". Al morir el 23 de junio de 1757, siendo cura fray Luis Acuña, la imagen fue trasladada a la iglesia y con el nombre de Nuestra Señora de la Salud de Bojacá, y la entronizaron en el altar mayor.

En 1776 se ordenó la extinción del pueblo de indios de Zipacón y su agregación a Bojacá. El 18 de diciembre de 1778 llegó de visita el fiscal Francisco Antonio Moreno y Escandón a tomar relación de los indios, el padrón dio un total de 881 indios y 199 españoles o vecinos.

[Organización Colonial](#)



Luego observa el siguiente video y elabora una representación artística (dibujo, maqueta en tubitos de papel o plastilina) de: ¿Cómo eran las personas, los medios de transporte y las viviendas en aquella época Colonial?.

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN (Actividades de desarrollo) Tiempo (8 Horas)

TRANSFERENCIA: Elaborar una representación artística fonomimica, en la que se utilice música, danza y teatro con las Canciones “Rebelión” del autor Joe Arroyo (1.988), “La vida es un carnaval” interpretada por Celia Cruz, de donde se logre exponer a los y las compañeras de los otros cursos la importancia de conocer la historia de la Colonia en Colombia y América latina, la diversidad cultural de los pueblos indígenas, afrodescendientes, sus costumbres, viviendas y formas de transportarse en aquella época. Para ello el grupo se organizará en equipos de escenografía, teatro, música.

El docente elaborará y presentará un guión de ejemplo, luego en conjunto con los estudiantes se recreará, construyendolo de manera colectiva, el cual se ensayarán en clase, en el aula y fuera del salón, para su presentación en la izada de bandera, o acto cultural, de la institución.

[Rebellion - Joe Arroyo \(No le pegue a la negra\) \(Video Oficial 4k\)](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=TdtKqoCEuNg>

[MSU Performance 2013 - Umbrella Dance](#)

[GGU cuadrados \(COREOGRAFÍAS CON ELEMENTOS NO CONVENCIONALES\)](#)

PRODUCTOS (Actividades de Cierre) Tiempo (1 Hora)

Los productos que se obtendrán serán:

La escenografía alusiva a la temática, peces, barcas, caballos, casas y malocas.

Una fonomímica, dependiendo de la elección de los y las estudiantes de acuerdo a sus habilidades y gustos. (Video)

Fotografías, video del proceso y de la presentación artística.

Nota: También se realizará registro fotográfico, de los cuadernos, las maquetas de plastilina y construcciones de casas y viviendas de aquella época.

Materiales y recursos: Cuadernos, fotocopias, plastilina, papel reciclado, televisor, vestuario, internet, videos, tablero, salón de clases. Camara, celular, diarios de campo.

Adecuaciones Curriculares: Identifica la época de la colonia y su relación con los diferentes grupos étnicos, la forma en que se relacionaban y los medios de transporte, vivienda que utilizaban.

EVIDENCIAS (Evaluación- valoración)

Observación y análisis de las participaciones y estrategias utilizadas por los alumnos en la realización de las actividades. Ejercicios en el cuaderno.

Reflexionar: ¿Cuáles fueron las dudas y los errores más frecuentes en los y las estudiantes?
¿Qué hice para que los estudiantes pudieran avanzar? ¿Qué cambios debo de hacer para lograr los aprendizajes esperados y mejorar las actividades?

PROCEDIMENTAL		
ACTIVIDAD	PUNT.	VAL.
Exploración	10	
Estructuración	10	
Transferencia	15	
Producto	15	

COGNITIVO		
ACTIVIDAD	PUNT.	VAL.
Exploración	5	
Estructuración	5	
Transferencia	5	
Producto	10	

COMPONENTE ACTITUDINAL		
DESCRIPTOR	PUNT.	VAL.
Emplea vocabulario adecuado en las diferentes clases		
Presenta sus trabajos con las debidas citas de referencia.		
Demuestra interés y disposición para las actividades propuestas		
Respeto los acuerdos de aula.		
Participa de manera proactiva, adecuada y respetuosa en los trabajos en equipo		
Mantiene relaciones respetuosas, armónicas y cordiales con sus compañeros y docente		
Con su comportamiento posibilita el desarrollo de la clase		
Porta de forma adecuada el uniforme		
Es puntual en su llegada a clase		
Asiste a todas las sesiones, y en caso de ausencia presenta las justificaciones de esta, dentro de los tiempos establecidos (3 días hábiles).		

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Se construyen a partir de las evidencias de aprendizaje)	SUPERIOR (90-100)	ALTO (80-89)	BÁSICO (66-79)	BAJO (0-65)
Participación, Elaboración y desarrollo del taller en el cuaderno y las clases de Sociales.				
Conoce, analiza y reflexiona acerca de la forma en que vivían sus ancestros en Bojacá en la época de la Colonia identificando los diferentes grupos étnicos colombianos.				
Identifica las diferentes formas de vivienda y de transporte de la época colonial en Bojacá.				
Expresa de forma verbal, artística sus aprendizajes y reflexiones acerca de la época de la colonia y la forma en que se relacionaban los diferentes grupos étnicos indígenas, afro-descendientes y españoles en su territorio.				

REFERENCIAS

Díaz B. A. (1984, 1996). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Universidad Nacional Autónoma de México

Papalia, S. D. (1992). Desarrollo humano. Colombia: Editorial Wend Kosold. Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Madrid, España: Autor.

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_C.Sociales-V2.pdf

<https://es.wikipedia.org/wiki/Bojac%C3%A1>

<https://educatek.it-adjusts.com/ciencias-sociales-4-1/>

Anexo G.

Matriz de análisis entrevista final Rs 2° y 3° Grupo Focal

X Matriz de Analisis Grupo Focal.xlsx

Tabla .

Resultado Matriz de análisis entrevistas grupo focal- Rs 2° y 3° sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita .

CATEGORIA	ARTE	SUBCATEGORIA	LUDICA	categorias emergentes	APRENDIZAJE
		CONCEPTO DE ARTE	GFE2: La lúdica para mí es aprender con el juego.	CONCEPTO DE JUEGO	Mi lilo y mi mamá Y de Tiene muchas habilidades para dibujar Me enseñó porque trabaja en un proyecto y le toma fotos a todo y las dibuja y yo trato de hacerlo lo mejor que puedo
	GFE1: En artes y en sociales. Y nos estamos aprendiendo "lilo y coi bien empacado" y más que Herule. La Hitolko viene empacado ahmm... es bailar, hablar de... de...)	FORMAS Y MOTIVACIONES / TIPOS DE ARTE	GFE2: En porrimo, porque ahí aprendemos a bailar, a hacer muchas acrobacias y también el profe nos enseñó sobre la convivencia y la lúdica		
	GFE2: Con el arte. El arte me gusta mucho y cuando yo me enoja demasiado me calmo cuando pinto.	FORMAS / TIPOS DE ARTE	GFE3: El juego es divertirse y ser libre. La lúdica, aprender bailando, cantando y jugando. El arte, dibujar. Muy bien, GFE3.		no recuerdo el nombre pero una maestra muy linda
	GFE2: Artes. ¿Solo artes? Artes y sociales.		GFE3: La lúdica enseña desde muy pequeños a que uno se puede divertir bailando, jugando y dibujando.		Me enseñó mucho a seguir los trazos y a colorear sin salirme del dibujo.
	GFE3: El arte es divertirse y ser libre. La lúdica, aprender bailando, cantando y jugando. El arte, dibujar. Muy bien, GFE3.		GFE9: La lúdica es como una forma de aprender jugando, bailando, dibujando y aprendiendo.		Mi mamá y yo tenemos dos computadoras y trato de hacer todo lo posible para dibujar todo. Y me gusta colorear todo y aprender mucho.
	GFE3: El año pasado trabajamos artes sociales.	ESCENARIOS DE APRENDIZAJE DEL ARTE	GFE10: La lúdica se trata de... ¿De qué. GFE10? Cuéntame. De... de divertimos. ¿Cómo? Aprendiendo. ¿Aprendiendo?		En el parque, en la escuela, en mi casa, en una finca, etc aprendí
	GFE3: El arte bailando. Y qué más? Dibujando y coloreando. Muy bien.				Evelyn, que me enseñó mucho.
	GFE4: De artes.	ESCENARIOS DE APLICABILIDAD DEL ARTE	JUEGO - JUGAR		Aprendo de diferentes maneras.
	GFE4: Un arte se aprende...	TIEMPO PARA EL ARTE	GFE1: El juego es divertirse, jugar, correr, moverse, bailar. Muy bien, GFE1.		Señalarse a leer y... y... y... como inspirarme en canciones.

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis de los discursos de los y las estudiantes de 2° y 3° en las entrevistas finales del grupo focal y su relación en el proceso investigativo en las categorías de arte, lúdica y aprendizaje. (ver anexo).

Fuente: Elaboración propia (2023) Microsoft Excel

Tabla .

Resultado Matriz de análisis entrevistas grupo focal- Rs 2° y 3° sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita .

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled 'Matriz de Analisis Grupo Focal'. The spreadsheet is organized into columns representing different categories: 'ARTE', 'LUDICA', 'categorias emergentes', and 'APRENDIZAJE'. Each cell contains text from interviews, often with hyperlinks to other documents. The spreadsheet is viewed in a window titled 'Entrevistas 2° y 3° GF'.

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis de los discursos de los y las estudiantes de 2° y 3° en las entrevistas finales del grupo focal y su relación en el proceso investigativo en las categorías de arte, lúdica y aprendizaje. (ver anexo).

Fuente: Elaboración propia (2023) Microsoft Excel

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS GRUPO FOCAL 2° Y 3° SEDE SANTA HELENITA

Entrevistas GF Codificadas

ENTREVISTA GFE1

Entrevista número 2 en relación con la lúdica, el arte y el juego según el aprendizaje y las representaciones sociales de los estudiantes de grado 302. Nombre completo.

GFE1. Hola GFE1, buenas tardes. ¿En qué municipio vives? En Bojacá. ¿Cuántos años tienes? 9 años. ¿Qué género eres, GFE1? Femenino.

¿Nivel educativo? Tercero de primaria. ¿Y lugar de residencia, rural o urbano, GFE1? Urbano. Listo. GFE1, a continuación te voy a hacer una serie de preguntas en relación con tu experiencia, ¿listo?,

¿Qué significa para ti en tu vida el arte, la lúdica y el juego?

GFE1: Eh, significa, eh, que nosotros nos podemos divertir, jugar y también ser felices y no siempre estar amargados. Muy bien, GFE1,

¿Qué es para ti el arte en este momento?

GFE1 Eh... dibujar, bailar, jugar, moverse, ser feliz, reír. ¿Y la lúdica?

Eh... jugar, bailar y... eh... jugar, aprendiendo jugando.

Muy bien. Y el juego?

GFE1: El juego es divertirse, jugar, correr, moverse, bailar. Muy bien, GFE1,

¿Tú te acuerdas quién te enseñó a ti a pintar, a bailar, a cantar, y en donde aprendiste a leer y a escribir por primera vez?

GFE1: a leer con mi con mi abuelita y con mi mamá pero más fue mi abuelita que me enseñó a escribir y a leer también porque ella primero me enseñó abecedario, después me enseñó las vocales y ya yo aprendí a leer uniendo.

Muy bien, GFE1 ¿en qué parte de Bojacá, o en qué lugar, o en la calle, o en el jardín, o en algún centro cultural, tú practicas o realizas actividades lúdicas de baile, canto, juego, danza?

GFE1: Hay una finca que tiene mi abuelita que fue donde me enseñó a escribir que allardeñamos, a veces con mis primos quedamos, jugamos y también montamos a caballo y también acá cuando mi mamá me lleva a la casa de mis primos, también jugamos con los juguetes que tienen ellos así.

¿Y tú estás en alguna escuela de formación, GFE1? Sí señora. ¿En cuál?

GFE1: cuando que cuando cuando tocamos se siente chevere

¿para ti que es chevere que sientes cuando tocas
qué sensación te da tocar?

GFE1: eeeh como que escuchar la música que nos quede bien me hace me hace
cheque a veces me hace sonreír te hace sonreír

muy bien GFE1: y tu me comentabas que también te daba como... Como... Eh...
Nervios?

GFE1: Nervios... Cuando estamos en la presentación De que nos quede mal Muy
bien, GFE1:

¿Tú te acuerdas cómo te enseñaron? ¿Y cómo aprendiste a cantar, a bailar, a jugar?
Cuéntanos

GFE1: Eh... Mi mamá y mi abuelita me ponían canciones y me enseñaban a bailar y
también y también que me me enseñaron a cantar primero me enseñaron a escribir
todo eso, después me enseñaron a cantar bien, GFE1: ,

¿a ti qué te gusta más? pintar, jugar, bailar, cantar o todas y por qué?

GFE1: Todas porque es como ser feliz y reír, bailar, jugar y divertirse.

Muy bien, GFE1: . GFE1: a, en el colegio, cuáles han sido, son tus materias donde has
aprendido de forma artística bailando, cantando, jugando o lúdicamente? Cuéntanos.

GFE1: Pues ahorita estamos haciendo un baile y estamos aprendiendo una canción.

¿En qué materia hablas GFE1?

GFE1: En artes y en sociales. Y nos estamos aprendiendo "laito y coi bien empacado"
y más que Herule. La Hitoiko viene empacado ehmm... es hablar, hablar de... de...}
de que... una... una tierra que... de nosotros... le gusta... la gallina, la papa, el ajiajco,
tostado con chocolate, así. Y la de Maqueru le trata sobre una historia que un
panadero ya estaba cansado de que fíen su pan y lo vendía bien contado para que se
lo paguen bien. Y al fin se fue a una ciudad y su mujer lo dejó.

Muy bien. ¿Cómo crees que aprendemos más, GFE1: ? Pintando, memorizando,
cantando, escribiendo, bailando o todas y por qué? ¿Cómo crees tú que aprendes
más?

GFE1: Todas porque memorizando, nosotros ya cuando necesitamos hacer la operación, pues lo memorizamos y lo hacemos. Y jugando también porque, ¿por qué qué? Porque por ejemplo jugando también se aprende las sumas, así, y en social y socializas más con otros compañeros. Sí. Muy bien, GFE1,
¿ A tus padres les gusta que tú aprendas a bailar, a cantar, a pintar o a jugar, sí o no, y por qué?

GFE1: en que yo sea, que no sea de socializar y que también les interesa que juegue, que baile, que socialice con otras personas, que sea feliz.

Muy bien, GFE1: , en la semana, ¿tú cuánto tiempo le dedicas en tu vida a pintar, a bailar, a cantar o a jugar?

GFE1: casi dos horas o tres en el día o en la semana en el día

¿en qué actividades ocupas esas?

GFE1: tres horas con mis primos jugamos con los juguetes allá en mi casa también y también así en la calle.

Muy bien, GFE1: , muy amable por tu aporte. Feliz tarde. Gracias.

ENTREVISTA GFE10

Entrevista número 2 en relación con la lúdica y el arte según el aprendizaje y las representaciones sociales de los estudiantes de grado 302. El día de hoy nos encontramos con... GFE10 Hola, GFE10, buenos días. GFE10, ¿en qué municipio vives? Bojacá ¿Cuántos años tienes, GFE10? Ocho GFE10, ¿qué género eres? Masculino ¿Nivel educativo? Tercero primaria, el lugar de residencia GFE10, urbano o rural? listo GFE10, te voy a hacer a continuación una serie de preguntas donde tu me vas a responder, listo? Están relacionadas con el arte, el juego la lúdica y el juego?

Primera: ¿que significa para ti en tu vida, el arte la lúdica el juego?

GFE10: El arte significa para desestresarse cuando estás estresado... o para dar un regalo a alguien. Con el arte podemos dar regalos como GFE10, dame un ejemplo. Como hacer un corazón a alguien o hacer un dibujo.

Muy bien, GFE10. ¿Y la lúdica?

GFE10: La lúdica se trata de... ¿De qué, GFE10? Cuéntame. De... de divertirnos. ¿Cómo? Aprendiendo ¿Aprendiendo?

¿Y cómo nos podemos divertir aprendiendo? Dame un ejemplo

GFE10: Con el juego ¿Con el juego? Y... ¿Cómo nos podemos divertir aprendiendo? Podemos... como hacer un juego con reglas o se puede hacer un juego de dibujos.

Muy bien y para ti que es también el juego?

GFE10: El juego se trata de divertirse y para jugar con sus amigos. Con los amigos, muy bien GFE10, muy amable.

GFE10 ¿tú te acuerdas quién te enseñó a pintar, a bailar?

GFE10: y a cantar en este año. ¿Este año por qué?

GFE10: Estamos aprendiendo una canción. ¿Y cómo se llama la canción? ¿Teguitito? ¿Aquí hay un urel? Teguitito viene para acá.

¿Y dónde más has aprendido a cantar? ¿Cantabas cuando eras pequeño en el jardín o en la casa?

GFE10: No cantábamos. ¿Y a pintar, GFE10?

GFE10: Mi hermana me está enseñando a pintar. ¿Cómo? Con dibujos, a veces con la pintura.

Muy bien. ¿Y qué sientes cuando estás pintando, GFE10? ¿Qué te genera la actividad de pintar para ti? ¿Qué te genera?

GFE10: Divertirme. Divertirse.

Muy bien. ¿Y a bailar, GFE10?

GFE10: Este año sigo bailando el maquerule.

¿Y qué es el maquerule, GFE10? ¿O cómo es ese baile?

GFE10: El maquerule es un baile de... ¿Qué nos cuenta la historia del maquerule? de... de un panadero

listo GFE10, GFE10 en que parte de Bojacá... en la calle, en el colegio en una escuela de enseñanza deportiva? tu practicas la ludica, el deporte o el juego?

GFE10: El deporte lo practico en el fútbol que es el enterite deportivo.

¿Y te gusta ir? ¿Qué sientes cuando juegas fútbol? ¿Qué sensación te da jugar fútbol?

GFE10: Me desestresa. ¿Te desestresas y te diviertes? Sí. Listo.

¿Cómo te enseñaron y cómo aprendiste a pintar, a jugar, a bailar o a cantar?

GFE10: A bailar, mi hermana me enseña todo. ¿Cómo? Porque ella está en porrismo y ella se me pone a bailar. ¿Con ella? Sí. ¿Y en el colegio también? Sí. ¿Y a pintar? A pintar también con mi hermana.

Muy bien. ¿Y te gusta ponerte a cantar o casi no te gusta? Casi no me gusta ¿Qué te gusta más? ¿Pintar, jugar, bailar o cantar?

GFE10: Jugar ¿Por qué? Porque uno se desestresa de todo lo que pasó De todo lo que pasó Y porque encuentras amigos y puedas hacer nuevos amigos

Muy bien, GFE10, ¿cuáles han sido tus materias en el colegio donde has aprendido cantando, bailando, jugando, dibujando? Cuéntanos.

GFE10: En artes y en sociales. ¿Y por qué en artes y en sociales? Cuéntame. En artes a veces podemos hacer dibujos y a pintar. Y en sociales.

Y en sociales aprendemos el baile. El baile, muy bien. Y en la canción Toitico viene empacado de que, de que, ¿qué nos cuenta esa canción? De la comida. ¿De las comidas de quién? De la comida de Colombia.

Muy bien. Eh, GFE10, ¿cómo crees tú que aprendes más? Tú. Pintando, memorizando, cantando, escribiendo, bailando o todas juntas.

GFE10: Escribiendo. ¿Por qué? Porque si se olvida, pues mira lo que escribió para volvérselo a meter. a mi tierra.

Muy bien GFE10. GFE10, a tus papás, ¿les gusta que tú estés aprendiendo a bailar, a cantar, a pintar o a jugar? Sí. ¿Por qué?

GFE10: Les gusta que juegue fútbol porque ellos les gusta el fútbol. ¿Y por qué quieren que tú qué? Para que saque alterante.

Muy bien GFE10. GFE10, en la semana, ¿cuánto tiempo le dedicas a pintar, o a bailar, o a cantar, o a jugar?

GFE10: Juego siempre con mi hermana. ¿Con tu hermana? Sí. ¿Cuántas veces a la semana, o en el día, cuánto tiempo juega? A veces juego, con el chanjuaco, ya va uno, por la noche, que es como, no sé, volamos como 20 minutos.
Ah, 20 minutos. ¿Todos los días juegan uno? ¿Casi todos los días? Sí. Y a entrenar fútbol, ¿me cuentas cada cuánto vas? Eh, siempre voy. ¿Qué días a la semana? Lunes y martes y jueves.

¿Y cuánto tiempo entrenas?

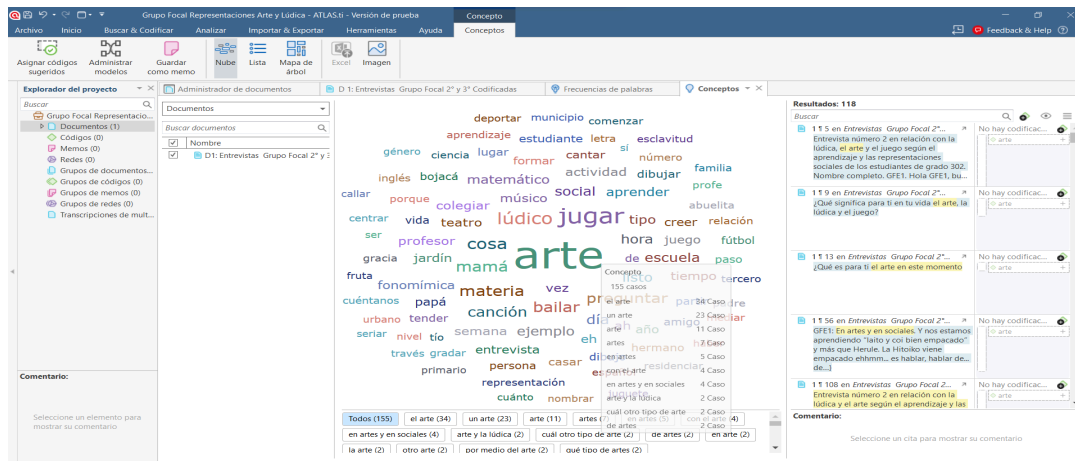
GFE10: De 2 a 3 y media. ¿Una hora y media? Ah, muy bien. O sea, que le dedicas casi 3 horas y media a la semana, casi 4 horas a entrenar.

Muy bien GFE10, muchísimas gracias GFE10 y nada feliz resto de día.

Figura Rs GF 3.

Nube de Conceptos de la entrevista Grupo Focal (Preguntas y respuestas) 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura presenta la nube de conceptos de las entrevistas al Grupo Focal (Preguntas y respuestas de la categoría de Arte) de 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs GF 4.

Nube de Conceptos de la entrevista Grupo Focal (Preguntas y respuestas) 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

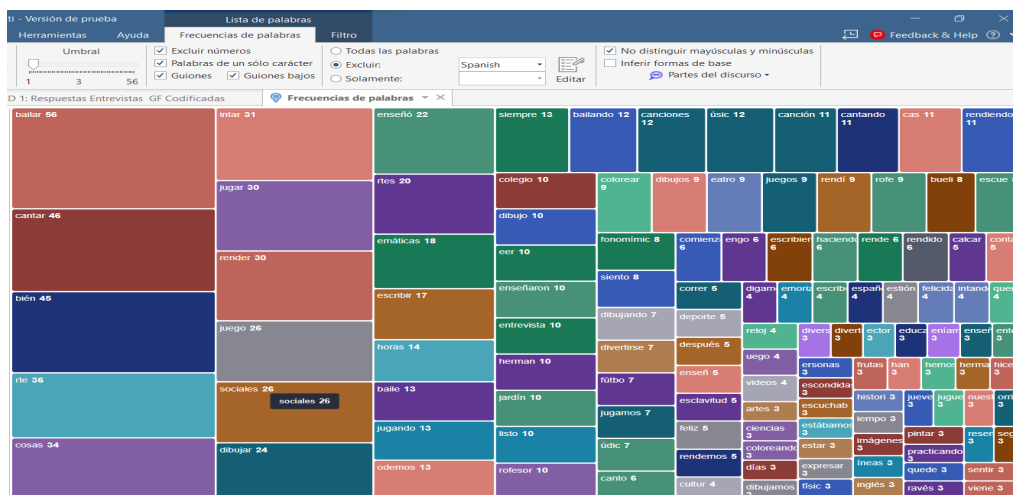


Nota: La siguiente figura presenta la nube de conceptos de las entrevistas al Grupo Focal (Preguntas y respuestas de la categoría de Arte) de 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs GF 7.

Nube de Conceptos de la entrevista Grupo Focal (Preguntas y respuestas) 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita

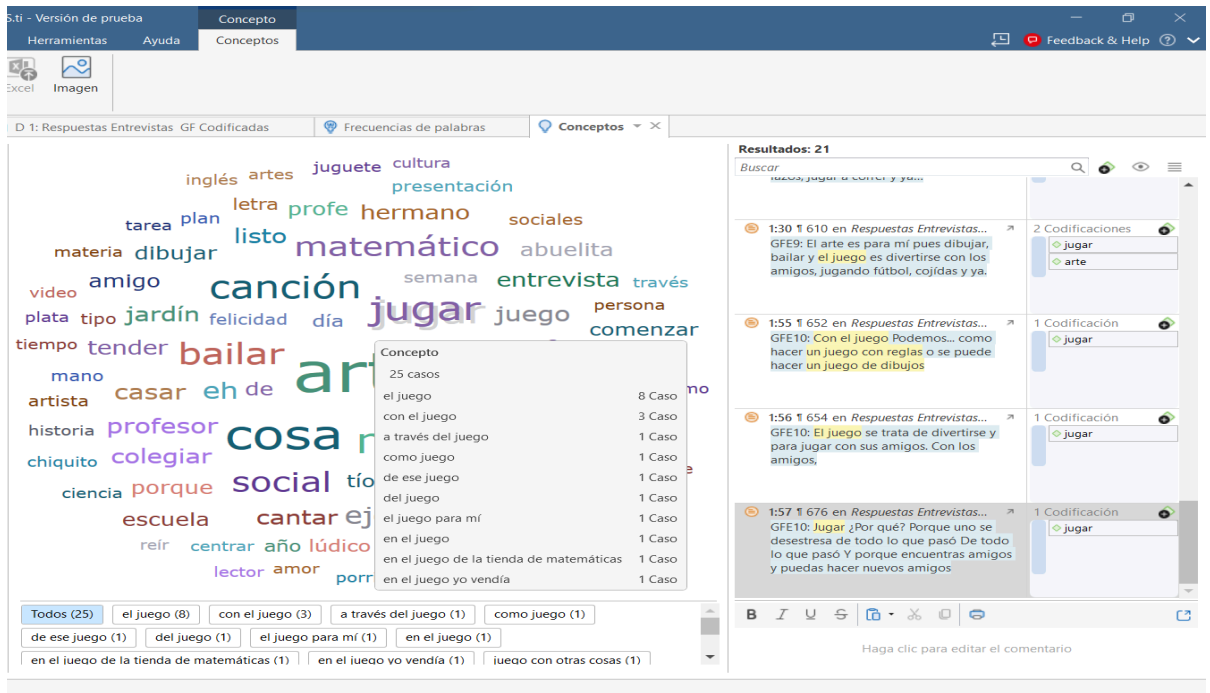


Nota: La siguiente figura presenta el mapa de Árbol con el uso de conceptos de mayor rango en la cantidad de respuestas a las entrevistas de 2° y 3° grupo focal sobre Arte y Lúdica de la I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Figura Rs GF 8.

Nube de Conceptos de la entrevista Grupo Focal (Preguntas y respuestas) 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D.

Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita



Nota: La siguiente figura presenta la nube de conceptos de las entrevistas al Grupo Focal (Preguntas y respuestas de la categoría de Arte) de 2° y 3° sobre Arte y Lúdica - I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita. Fuente: Elaboración propia Atlas.ti 23 (2023).

Anexo I.

Matriz de Triangulación y análisis entrevistas Rs 2º y 3º Grupo Focal

Tabla.

Resultado Matriz de triangulación y análisis - Rs 2º y 3º sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita .

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis y triangulación de los discursos de los y las estudiantes de 2º y 3º en las entrevistas iniciales y finales del grupo focal y su relación con los aportes teóricos de los autores abordados en el proceso investigativo en las categorías de arte, lúdica y aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia (2023) Microsoft Excel.

Tabla.

Resultado Matriz de triangulación y análisis - Rs 2º y 3º sobre arte, lúdica y aprendizaje- I.E.D. Nuestra Señora de la Gracia -Sede Santa Helenita .

Nota: La siguiente tabla presenta la matriz de análisis y triangulación de los discursos de los y las estudiantes de 2º y 3º en las entrevistas iniciales y finales del grupo focal y su relación con los aportes teóricos de los autores abordados en el proceso investigativo en las categorías de arte, lúdica y aprendizaje.


Anexo J.

Fotografías de la implementación de la secuencia didáctica.

<https://drive.google.com/drive/folders/1exuMVRok4y797oJUBoATP3TgxCiqVenP>

Anexo K.

**Video de las presentaciones artísticas fonomímica, danzas, producto de la
secuencia didáctica**

 Evidencias Secuencia