

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE
PUNO
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS**



**TESIS
TÍTULO**

**IMPORTANCIA DE LA PINTURA COMO TERAPIA EN
LA SALUD EMOCIONAL EN NIÑOS DE EDUCACION
PRIMARIA DEL COLEGIO PARTICULAR PRE
UNIVERSITARIO CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO
JESUS PUNO 2022**

**PRESENTADO POR:
WILFREDO AGUILAR CONDORI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS

**ASESOR:
Lic. CESAR CALSIN CONDORI**

**Puno Perú
2023**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUÑO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE
PUNO**

TESIS

**IMPORTANCIA DE LA PINTURA COMO TERAPIA EN LA SALUD
EMOCIONAL EN NIÑOS DE EDUCACION PRIMARIA DEL COLEGIO
PARTICULAR PRE UNIVERSITARIO CHAMPAGNAT DEL DIVINO
NIÑO JESUS PUNO 2022**

PRESENTADO POR: WILFREDO AGUILAR CONDORI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA ESPECIALIDAD: ARTES
PLASTICAS**

APROBADO POR EL JURADO

Presidente

.....
Lic. Javier Luque Mamani

Primer miembro

.....
Lic. Wilber Wilson Quispe Velásquez

Segundo miembro

.....
Lic. Wilber Ariel Maydana Iturriaga

Asesor

.....
Lic. Cesar Calsin Condori



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **WILFREDO AGUILAR CONDORI**
 Título del ejercicio: **E9**
 Título de la entrega: **26% *IMPORTANCIA DE LA PINTURA COMO TE...**
 Nombre del archivo: **TESIS WILFREDO AGUILAR CONDORI_final.pdf**
 Tamaño del archivo: **289.0KB**
 Total páginas: **36**
 Total de palabras: **7,237**
 Total de caracteres: **38,279**
 Fecha de entrega: **16-nov.-2024 7:49 a.m. (UTC-0500)**
 Identificador de la entre...: **2418281376**



DEDICATORIA.

Dedico este trabajo con profundo cariño y respeto a mis padres y hermanos, quienes con su apoyo desinteresado han sido mi inspiración y fortaleza.

Wilfredo

AGRADECIMIENTO

Expreso mis más sinceros reconocimientos al Director, al personal jerárquico, a nuestros queridos profesores, al personal administrativo y a nuestros compañeros. Gracias por guiarnos, orientarnos e inculcarnos el compromiso de respetar las demandas del presente y encontrar nuevos caminos para resolver viejos problemas. Porque educar implica asumir el reto de construir un nuevo futuro, una educación que forje al "Nuevo Niño", orientado hacia una vida plena y una sociedad de calidad.

Extendemos también nuestro profundo agradecimiento a la Institución Educativa Preuniversitaria "Champagnat del Divino Niño Jesús de Puno" por su valioso apoyo en nuestra trayectoria académica y personal.

Wilfredo

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

I.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1.- Descripción del problema... ..	7
1.2.- Definición del problema... ..	8
1.3.- Delimitaciones de la investigación... ..	8
1.4.- Justificación de la investigación... ..	9
1.5.- Objetivos de la investigación... ..	9
1.5.1.- Objetivo general.....	9
1.5.2.- Objetivos específicos	10
1.6.- Hipótesis y variables	10
1.6.1.- Hipótesis de la investigación... ..	10
1.6.2.- Sistema de variables	11

CAPITULO II

II.- MARCO TEORICO.....	12
2.1.- Antecedentes de la investigación... ..	12
2.2.- Sustento teórico... ..	12
2.2.1.- Psicología del desarrollo	13
2.2.2.- sesión de aprendizaje.....	13
2.2.3.- inicio sesión se aprendizaje	14
2.2.4.- desarrollo sesión de aprendizaje... ..	14
2.2.5.- cierre sesión de aprendizaje... ..	14
2.2.6.- ambiente de aprendizaje	15
2.3. Marco conceptual	15
2.3.1. Ambiente.....	16
2.3.2.- dialogo... ..	16
2.3.3. información... ..	16
2.3.4.. Taller de arteterapia.....	16

CAPITULO III

III.- PLANTEAMIENTO METODOLOGICO	18
3.1.- Metodología de la investigación.....	18
3.1.1.- Tipo de investigación.....	18
3.1.2.-Diseño de la investigación.....	18
3.2.- Población y muestra de la investigación.....	18
3.2.1.- Población de la investigación.....	18
3.2.2.-Muestra de la investigación.....	19
3.3.- Método, técnicas e instrumentos de recolección de datos... ..	19
3.3.1.- Métodos	19
3.3.2.- Técnicas.....	20
3.3.3.- Instrumentos.....	20
3.4.- Plan de recolección de datos... ..	20
3.5.- Plan de análisis e interpretación de datos	20

CAPITULO IV

IV.- DISEÑO METODOLOGICO.

4.1.- Ámbito de estudio.....	21
4.2.- diseño... ..	21
4.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos... ..	22
4.4.- Plan de análisis... ..	22
4.5.- Análisis e interpretación de datos... ..	23
CONCLUSIONES	34
SUGERENCIAS	35
BIBLIOGRAFIA	36

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, la vida es muy rápida y nos hace simplificar y abstractar todo lo que hacemos, Lo mismo sucede en el arte, que cambia constantemente con nuevas técnicas, tecnología y avances científicos, esto nos lleva a enfocarnos en la abstracción y la síntesis, en la educación, también se ven cambios radicales debido al actual sistema, que requiere métodos y didácticas diferentes, el arte juega un papel importante en este proceso, ya que ayuda a desarrollar la creatividad y el pensamiento analítico de los estudiantes, para lograr mejores resultados educativos y formar individuos creativos, agentes de cambio y críticos de su entorno.

Diversos estudios han demostrado que practicar artes como pintura, dibujo o escultura ayuda a mejorar la memoria y, por lo tanto, el rendimiento académico, en este trabajo de investigación vamos a utilizar técnicas de pintura como acuarela, pastel, acrílico y tempera para ver cómo influyen en el coeficiente intelectual, todos tenemos capacidad de inteligencia, pero algunos la desarrollan más rápido debido a estímulos desde el vientre materno y la genética, durante toda la vida, las artes nos ayudan a desarrollar la creatividad, la imaginación y a encontrar soluciones a problemas diarios, por eso, este estudio busca profundizar en la influencia del arte en nuestro desarrollo intelectual.

El presente trabajo se desarrollará en LOS TALLERES DE ARTE DEL COLEGIO PARTICULAR PREUNIVERSITARIO “CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS” Departamento de Puno. Específicamente en los talleres de arte de la institución con niños del nivel primario.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Qué grado de importancia tiene la pintura, como terapia en el desarrollo emocional de los niños del taller de Arte de la IEPPU “Champagnat del Divino Niño Jesús “nivel primario?

1.2.2. Problemas específicos

Pe1. ¿Qué grado de importancia tiene la pintura en el aspecto emocional en niños del nivel primario de los talleres de arte de la Institución educativa particular pre universitario “CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS”

Pe2. ¿Qué grado de relación existe entre la práctica de la labor artística la pintura en su función como terapia en la salud emocional en la Institución educativa particular pre universitario “CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS”

1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación, según la naturaleza del problema, corresponde al tipo descriptivo-experimental.

El presente trabajo se llevó a cabo en la institución educativa particular pre universitaria “Champagnat del Divino Niño Jesús” de Puno, considerando como población a los estudiantes de dicha institución por sus características con:

- Deficiencia visual,
- Introvertidos
- Estudiantes estresados.
- Falta de medios tecnológicos adecuados.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Queremos mostrar cómo el arte, y en particular la pintura, puede ser importante para el desarrollo de los niños, vamos a usar un test para ver cómo influye en ellos, esto es parte de nuestros objetivos, se puede saber el coeficiente intelectual o el estado psicológico de un niño al comparar su forma de expresarse artísticamente con un modelo estándar, el arte se utiliza como terapia porque tiene muchas formas y maneras de crear que pueden ayudar a sanar, cuando un niño se siente mal por algo, puede expresar sus sentimientos a través del arte sin darse cuenta, esto ayuda a que se sienta mejor emocionalmente, los niños usan el arte para comunicar lo que sienten.

Esto nos ayuda a conectar las palabras que decimos con los signos, lo que nos ayuda a entender, interpretar y sacar conclusiones más fácilmente, queremos ayudar a los estudiantes a mejorar su forma de observar, prestar atención y recordar cosas, también queremos estimular su imaginación, creatividad e integrarlos poco a poco en la sociedad.

En el colegio, es importante tener un plan para que los chicos aprendan bien, los maestros no deben improvisar, sino preparar las actividades de enseñanza correctamente, así, los alumnos podrán aprender a valerse por sí mismos en la escuela y en su entorno.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo General

Determinar el grado de importancia de la técnica de la pintura como terapia y su importancia en la salud emocional de los estudiantes de Educación primaria de los talleres de arte de la I.E.P Champagnat del Divino Niño Jesus Puno.

1.5.2. Objetivos Específicos

° Establecer el grado de influencia del arte mediante la técnica de la pintura como terapia en la salud emocional de los estudiantes del nivel primario de los talleres de arte de la I.E.P Champagnat del Divino Niño Jesus Puno.

Identificar las estrategias y técnicas de la pintura y su importancia en el desarrollo emocional de los estudiantes.

Seleccionar las técnicas y estrategias del arte como terapia en el desarrollo emocional de los niños del nivel primario de los talleres de arte de la I.E.P. Champagnat del Divino Niño Jesús Puno

1.5.2 Hipótesis

Hipótesis General:

La práctica de las artes, especialmente la pintura influye de manera positiva en el comportamiento en los niños de los talleres de arte de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús” Puno.

Hipótesis Específicas:

- Los talleres de pintura son positivos como arteterapia.

La practica de las artes, especialmente de la pintura favorece la salud emocional en niños de los talleres de arte de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús” Puno.

1.5.3. Variables

Independiente

Talleres de arte

Dependiente

Arteterapia

Salud emocional

1.6. Operacionalización de Variables

VARIABLES	CONCEPTOS	DIMENSION	INDICADORES
Variable	El Material	Material de trabajo	Medio ambiente
Independiente	Espacios de desarrollo	Cartulinas, sketh book	Circulo cromatico

Talleres de arte	de la practica del arte	Material de pintura, temperas u otros	Material alternativo
Variables Dependiente Arteterapia Salud emocional	Arte Terapia es el uso de herramientas expresivas y disciplinas artísticas con fines terapéuticos	Reducir estres	Pintura Materiales educativos

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En este estudio, no se encontró investigación previa a nivel local sobre el uso de las artes plásticas como terapia en adolescentes con problemas de conducta en escuelas de la ciudad de Puno. Sin embargo, se encontró un estudio realizado por Virginia Jiménez Campos en 1986 en la Escuela Superior de Formación Artística de Puno, que abordaba este tema de forma aislada.

Los objetivos generales de este trabajo son:

Probar cómo usar el arte puede ayudar a mejorar el comportamiento y los resultados académicos de los adolescentes con problemas de comportamiento en una escuela de la ciudad de Puno.

Se encontró que los adolescentes con problemas mejoraron mucho en la escuela y en casa, además sacaron mejores notas, esto se debe al trabajo que hicieron con ayuda.

2.2. BASE TEÓRICA

2.2.1. PSICOLOGIA DEL DESARROLLO.

Por lo general, pensamos que los niños son inmaduros y no pueden tomar decisiones responsables por sí mismos. Los adultos creen que deben guiarlos, controlarlos y decirles qué hacer hasta que crezcan y se conviertan en miembros útiles de la sociedad y la economía.

Hoy en día se piensa que los niños están creciendo y que deben aprender a ser libres y responsables a medida que crecen, es algo que se pregunta qué será en el futuro, pero que disfruta al máximo cada etapa de su vida.

Es importante aprender sobre cómo evoluciona el ser humano a lo largo de su vida y cómo se relaciona con su entorno, el desarrollo de crecer y madurar se llama desarrollo

ontogenético, debemos entender que el desarrollo es un proceso que siempre está cambiando, hay momentos en los que se acumulan cambios pequeños y luego vienen momentos en los que ocurren cambios grandes para mejorar la calidad de vida, cada persona crece y se desarrolla a su propio ritmo, es importante recordarlo.

Las personas van creciendo y hay etapas importantes en su vida en las que aprenden cosas nuevas que les ayudan a vivir en su entorno y cambiarlo si es necesario, las diferencias entre las personas según su edad no surgen de la nada y tampoco permanecen siempre iguales, el desarrollo de un niño está influenciado por lo que haya aprendido antes y también afecta cómo va progresando en el futuro, dependen de cómo está la situación en la sociedad en ese momento de la historia, la manera en que dividimos las edades está influenciada por la historia y solo aplica a ciertas personas.

2.2.2. SESIÓN DE APRENDIZAJE

Una sesión de aprendizaje es cuando un profesor se comunica con sus estudiantes para enseñarles y ayudarles a alcanzar sus metas de aprendizaje.

"La sesión de aprendizaje es como un plan que cada profesor hace para enseñar a los estudiantes, pensando en cómo aprenden y en cómo enseñarles lo que necesitan saber en cada tema."

2.2.3. INICIO DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Según un autor llamado Nalvarte en el año 2017, nos dice que el comienzo de algo tiene cuatro partes importantes, la primera es la motivación, que debe ser constante y hacer que los estudiantes entiendan la importancia de lo que están aprendiendo.

Cometer errores está bien, pero hay que corregirlos de manera amable para que los estudiantes no se sientan mal.

Problema para resolver, aquí tenemos un desafío que está relacionado con las lecciones que estamos aprendiendo.

Cuando hablamos de "reconocimiento de saberes previos", nos referimos a todo lo que una persona ya sabe y ha aprendido antes, esto incluye sus sentimientos, conocimientos y habilidades, pero no se evalúa o califica de ninguna manera.

El propósito y la organización son cosas que siempre están presentes, también se les dice a los estudiantes qué van a aprender, cómo lo van a hacer y cómo van a ser evaluados.

2.2.4. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Según Nalvarte (2017), la gestión y acompañamiento de las competencias no solo facilita el trabajo sobre los procesos didácticos de manera organizada, sino que también permite un enfoque preciso en cada área del aprendizaje. Este enfoque integrado favorece la identificación y aplicación de estrategias pedagógicas adecuadas, orientadas a lograr resultados óptimos y sostenibles en el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

2.2.5. CIERRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Según Nalvarte (2017), la evaluación se fundamenta en la metacognición, entendida como reflexión y autorregulación del proceso de aprendizaje. La metacognición permite a los estudiantes analizar de manera crítica su desempeño, reflexionando sobre lo que hicieron en relación con los objetivos establecidos. Este proceso implica una comparación entre las metas planteadas por el docente y los resultados alcanzados por los estudiantes al final de la sesión. De esta forma, no solo se identifica si se lograron los objetivos, sino también se reconocen los pasos necesarios para mejorar, promoviendo una autorregulación continua que fortalece el aprendizaje autónomo.

2.6.3. Metodologías didácticas

Las metodologías de enseñanza son las maneras en las que el maestro y el alumno interactúan para aprender juntos, también incluyen las estrategias que el maestro va a utilizar para enseñar.

Este concepto es fácil de entender porque ha sido utilizado por mucho tiempo en la educación, a diferencia de las competencias que pueden ser más complicadas, en términos simples, la metodología didáctica se refiere a la manera en que se enseña algo, es decir, a todo lo que se hace para responder a la pregunta "¿Cómo se enseña?", por lo tanto, la metodología es la forma en que

el profesor y el estudiante se comportan mientras enseñan y aprenden juntos, una definición tan amplia hace que se puedan usar como sinónimos palabras como "cómo enseñar", "formas de enseñar" o "maneras de enseñar", la metodología didáctica es simplemente la forma en que un/a profesor/a enseña en el aula para que los estudiantes puedan aprender algo específico, es como las estrategias que usa para que la clase funcione y los alumnos aprendan, el autor Fortea Bagán explica en un libro que la comunicación es fundamental en la vida diaria y que debemos ser claros y directos al expresarnos para evitar malentendidos y conflictos.

2.2.6. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

El ambiente de aprendizaje es donde las personas se relacionan y aprenden juntas, y es importante para educarse bien.

El lugar donde estamos debe ser más que solo un espacio físico, debe incluir las distintas relaciones entre las personas que le dan sentido a su existencia, desde este punto de vista, se considera que es un lugar donde se crea y se comparte la cultura de manera importante, el ambiente de aprendizaje es el lugar donde las personas interactúan y aprenden junta, es como el escenario donde se lleva a cabo la educación. Espinoza Núñez y Rodríguez Zamora publicaron un estudio en 2017

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Ambiente de Aprendizaje

El ambiente de aprendizaje es todo lo que hay alrededor de los estudiantes para que puedan aprender mejor y sentirse cómodos mientras estudian, es importante que se sientan a gusto en el lugar donde están aprendiendo.

Aprendizaje

Es la forma de como el estudiante adquiere los conocimientos impartidos por sus docentes.

2.3.2. Dialogo

El diálogo es la comunicación y el intercambio de ideas entre el docente y el estudiante, tanto dentro como fuera del aula, que ayuda a mejorar el aprendizaje.

2.3.3. Educación remota

La educación remota consiste en impartir clases sin la presencia física de estudiantes y docentes en un mismo lugar. En este modelo, la enseñanza se lleva a cabo a distancia, utilizando herramientas tecnológicas como plataformas de videoconferencia o aplicaciones de mensajería, como WhatsApp, para facilitar la comunicación y el intercambio de materiales educativos.

2.3.4. Informática

Es el puente invisible que une a estudiantes y docentes con el vasto mundo del conocimiento digital, permitiendo que las ideas viajen a través de la red y transformen cada rincón en un aula virtual.

2.3.5. TALLER DE ARTETERAPIA

¿QUE ES EL TDAH?

El TDAH está siendo más conocido ahora porque hay más personas que lo tienen y la gente sabe más sobre este trastorno, pero en realidad no es algo nuevo, ha existido siempre.

Las personas con TDAH tienen problemas para concentrarse en el colegio, en casa o en el trabajo, y suelen ser muy inquietos y actuar sin pensar demasiado, estas acciones causan muchos problemas en cómo nos llevamos con los demás, en cómo aprendemos y en cómo nos comportamos.

¿Qué efectos tiene el TDAH en cómo los niños aprenden a manejar sus emociones y relaciones con los demás?

Dependencia emocional: Los niños con TDAH a menudo necesitan más apoyo emocional de lo normal. Buscan la aprobación y atención constante de los demás, como si siempre quisieran asegurarse de que están haciendo las cosas bien o de que los quieren.

Sentimientos de desesperanza: A veces, sienten que no pueden hacer nada bien o que las cosas no van a mejorar, lo que puede hacer que se sientan tristes o desmotivados.

Baja tolerancia al esfuerzo y a la frustración: Se les hace difícil trabajar en algo por mucho tiempo, especialmente si es complicado. También se frustran rápido si las cosas no les salen como quieren.

Baja autoestima: Pueden pensar que no son lo suficientemente buenos o que no valen tanto como los demás, lo que afecta cómo se sienten acerca de sí mismos.

Es importante no etiquetar al niño por sus características, sino verlas como retos que todos juntos, la familia, el niño y los profesionales, pueden superar.

¿Hay alguna forma de curar esto?

En la actualidad, hay diferentes formas de tratar algo, como por ejemplo con medicinas, terapia psicológica y apoyo en la escuela.

ARTE TERAPIA (Entrevista exclusiva a la Psicóloga Denise Gasque castilla)

"A los Sueños" es un proyecto de actividades artísticas con un enfoque terapéutico, diseñado para brindar apoyo emocional, psicológico y social a niños enfermos de cáncer en la ciudad de Mérida, Yucatán, México. El nombre del proyecto, refleja la intención de ofrecer esperanza, alegría y motivación a través de diversas expresiones artísticas como la música, la pintura, el teatro y otras actividades creativas. Estas actividades no solo ayudan a los niños a expresar sus emociones y fortalecer su resiliencia, sino que también crean un espacio de comunidad y apoyo donde pueden compartir momentos significativos con sus familias y cuidadores.

CAPITULO III

III.- PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO:

3.1.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

3.1.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN:

La investigación que se está realizando es del tipo descriptiva -explicativa, que tiene como objetivo describir y explicar cómo Las variables independientes y dependientes se comportan. Para ello fue necesario determinar el nivel de aplicación de El método lúdico en el aprendizaje significativo de las clases de arte en la institución educativa preuniversitaria “Champagnat del Divino Niño Jesús”.

3.1.2.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El diseño también fue descriptivo, siendo el diagnóstico y aplicación consistente en observar y analizar la utilización del método lúdico o de juego basado en la introducción de juegos predeportivos en el aprendizaje en las clases de arte de la institución educativa preuniversitaria “Champagnat del Divino Niño Jesús”. con el diagnóstico y aplicación consistente en observar y analizar el uso del método lúdico o de juego basado en Introducción de juegos predeportivos en el aprendizaje en las clases de arte de la institución educativa preuniversitaria indicada

3.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN:

3.2.1.- POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

El grupo de estudio estuvo compuesto por los estudiantes de los talleres de Arte de la Institución educativa privada preuniversitaria "Champagnat del Divino Niño Jesus"

CUADRO DE LA POBLACIÓN:

SECCIÓN GRADO	SECUNDARIA	PRIMARIA
PRIMER	5	3
SEGUNDO	5	6
TERCERO	4	2
CUARTO	5	5
QUINTO	5	9
TOTAL	24	25

FUENTE: Talleres de Arte de la Institución educativa particular pre universitaria “Champagnat del Divino Niño Jesus.

3.2.2.- MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN:

Se tomó en cuenta a los alumnos de primaria de los talleres de Arte de la Institución educativa particular pre universitaria “Champagnat del Divino Niño Jesus. En un total de 25

3.3.- MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:**3.3.1.- MÉTODO:**

Los datos de recopilación se realizaron mediante el método de observación, que consiste en un proceso deliberado, selectivo e interpretativo de las acciones reales de los estudiantes utilizando herramientas como la encuesta y la ficha de observación, el cual consiste en un proceso deliberado, selectivo e interpretativo de las acciones reales de los estudiantes utilizando herramientas como la encuesta y la ficha de observación .

3.3.2.- TÉCNICA:

La técnica, a través del cual se recolectaron datos acerca de la utilización del método lúdico en el aprendizaje significativo de los estudiantes en los talleres de Arte de la Institución Educativa Privada Preuniversitaria "Champagnat del Divino Niño Jesús"

Durante las sesiones de clase.

El objetivo de la observación directa fue recopilar datos sobre las actividades, conductas, su implicación en actividades recreativas o juegos.

3.3.3.- INSTRUMENTO:

Los instrumentos empleados incluyen:

Este documento, mediante la encuesta, nos proporcionó datos acerca de la utilización del método lúdico en el aprendizaje significativo.

Documento de Observación, este documento nos brindó la oportunidad de observar a los estudiantes los talleres de Arte de la Institución Educativa Privada Preuniversitaria "Champagnat del Divino Niño Jesús".

En el transcurso de las sesiones de enseñanza.

3.4.- PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

La recopilación de datos requeridos se llevó a cabo en este estudio utilizando las técnicas e instrumentos previamente mencionados, los cuales nos facilitaron la adquisición de información en términos de categorías cuantitativas.

3.5.- PLAN DE ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS:

Para alcanzar las metas establecidas en este estudio, se emplearon los indicadores de estudio sugeridos en la operación habilidad de variables, utilizando para ello los siguientes datos:

La tabla de los cuestionarios y el formulario de observación.

Porcentaje de distribución.

Ilustración de barras.

Interpretación e análisis

CAPITULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ÁMBITO DE ESTUDIO

Este trabajo de investigación toma en cuenta el campo de estudio de la I.E.P Preuniversitaria Champagnat del Divino Niño Jesús, Puno.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio de investigación es de naturaleza básica

4.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación toma en cuenta un diseño de investigación explicativo, conforme al siguiente esquema que se presenta.

Este diseño nos señala que los datos se recolectarán de manera individual en la variable independiente (X) y en la variable dependiente (Y). Después, mediante el modelo estadístico de la (X²c), se establecerá el grado de relevancia de la relación causal entre las dos variables, con el fin de verificar la veracidad o falsedad de la hipótesis propuesta

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El método de recopilación de información empleado en el estudio es la observación, utilizando como herramienta de recopilación de datos el diario de campo.

4.4. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Es necesario presentar una petición a la dirección de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús" Puno para obtener autorización y acceso a la recopilación de datos para este trabajo de investigación

4.5. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS:

Primeramente, presentamos los hallazgos de la investigación llevada a cabo y su correspondiente análisis e interpretación, los cuales se encuentran divididos en dos secciones.

En la primera sección, se presentan los resultados de los niveles de uso del método lúdico en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Preuniversitaria Champagnat del Divino Niño Jesús" Puno, basándose en las encuestas.

El segundo lugar, se basa en los datos recogidos de la sesión de observación en el dictado del I.E.P Pre universitario Champagnat del Divino Niño Jesús" Puno durante el segundo y algunos segmentos del tercer trimestre.

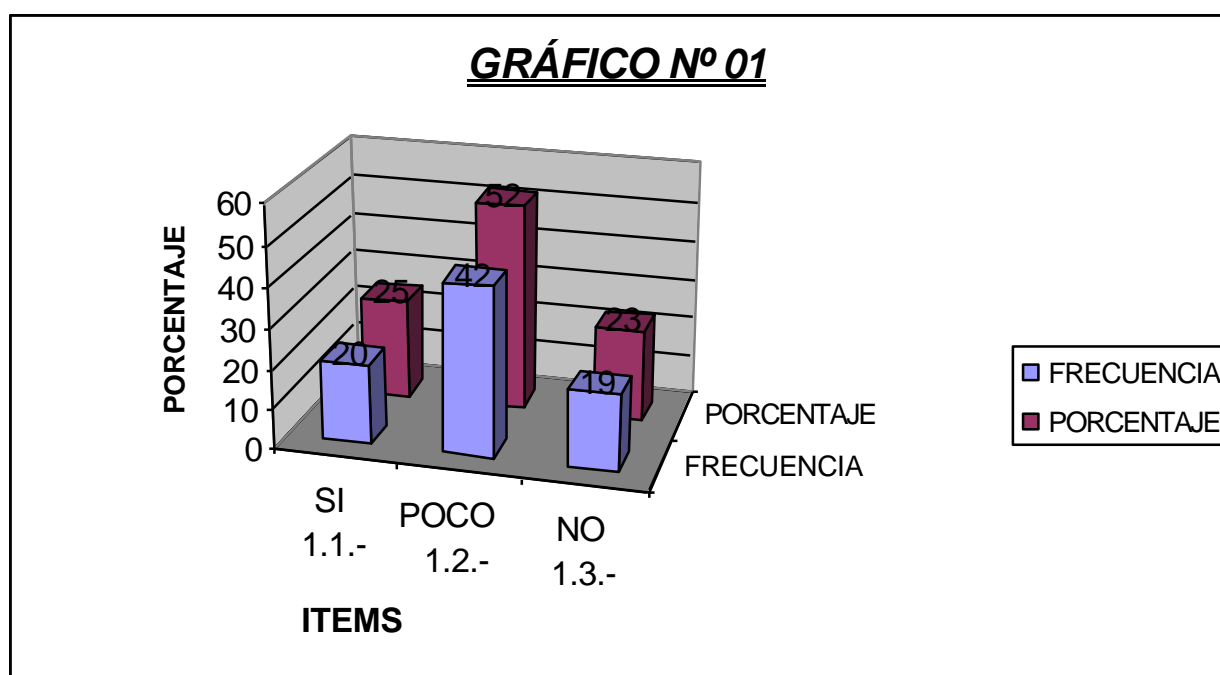
4.6.- DIAGNÓSTICO DE LAS ENCUESTAS

CUADRO N° 01

1.- ¿Los profesores del área de Educación Física te han comentado que el método lúdico se aplica mediante el juego?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	SI	6	25%
1.2.-	POCO	18	52%
1.3.-	NO	01	23%
	TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta aplicada I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús" Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 01

Al procesar los datos, notamos en el primer cuadro que cuenta con 25 estudiantes encuestados, I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus" Puno, quienes han conversado con sus estudiantes sobre el uso del método lúdico a través de los juegos.

18 estudiantes que conforman el 52% que poco hablaron sobre el método lúdico o juego, en la misma pregunta, 6 estudiantes que conforman el 25% expresaron su acuerdo y únicamente 1 estudiantes del cuarto grado que representa el 23%, señalaron la opción NO.

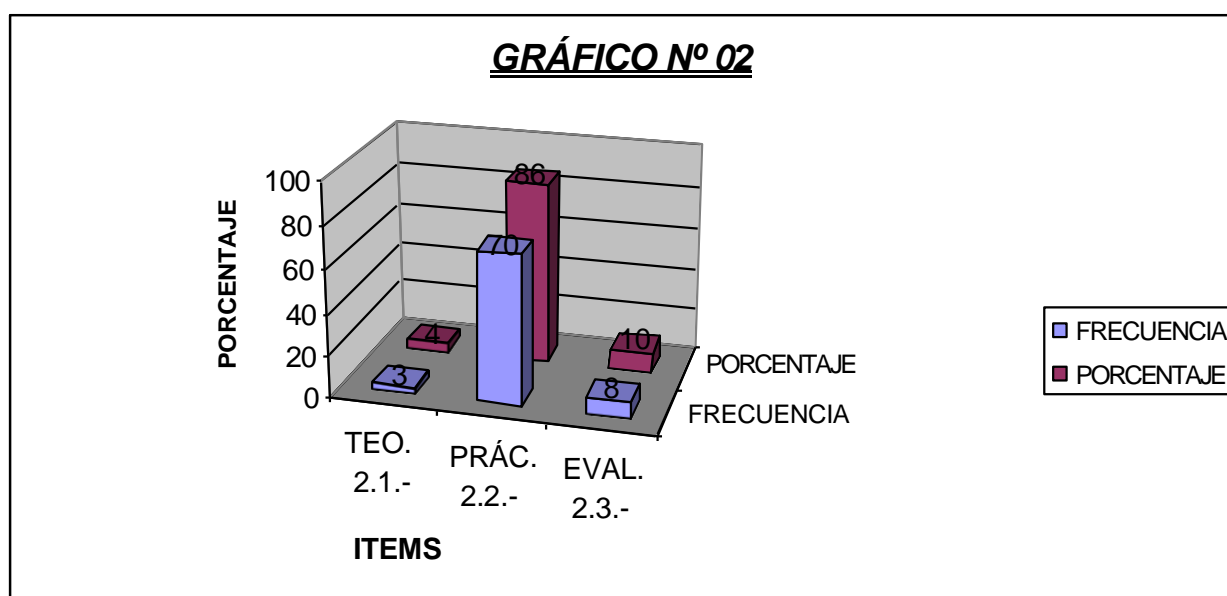
Al examinar estos datos, observamos que la mayoría de los estudiantes entienden que es un método recreativo y se implementa a través de juegos, lo que sugiere que los docentes de educación artística están a favor de los métodos activos.

CUADRO N° 02

2.- ¿Cuándo aplican más tus profesores el método lúdico?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2.1.-	EN LA PARTE TEÓRICA	03	04%
2.2.-	EN LA PARTE PRÁCTICA	20	86%
2.3.-	EN LAS EVALUACIONES	02	10%
TOTAL		81	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus" Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 02

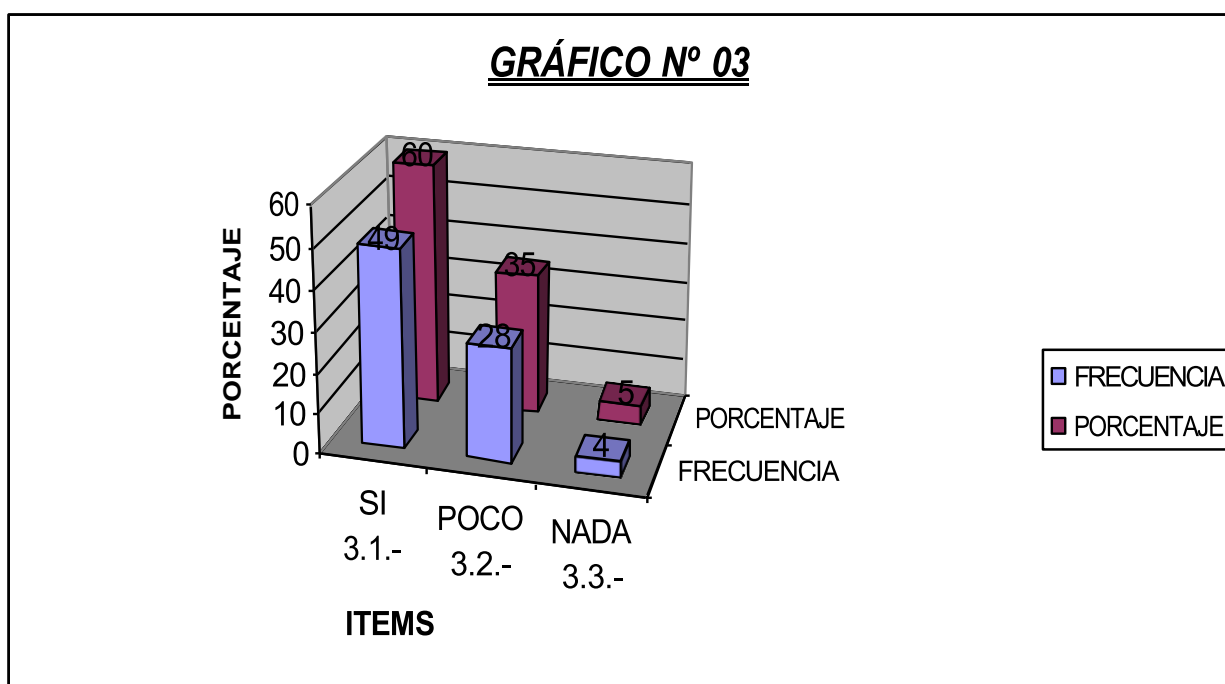
En relación a la segunda pregunta: ¿Cuándo sus docentes implementan más el método lúdico? De los 25 estudiantes encuestados, expresaron: Que 20 estudiantes que constituyen el 86%, lo emplean en la etapa práctica; que 08 estudiantes que representan el 10%, lo emplean en las evaluaciones y que 03 estudiantes que representan el 04%, su docente lo utiliza en la teoría. En el segundo cuadro y gráfico, es evidente que los docentes del área de educación artística emplean el método lúdico en la parte práctica. Esto es correcto, ya que es en este escenario donde el estudiante asimila sus conocimientos de manera más eficiente y en el menor tiempo. Se considero en el trabajo continuo el aspecto ludico, ya que los niños aprenden mejor en base a juegos.

CUADRO N° 03

3.- ¿Mediante la aplicación del método lúdico o juego, logras tus aprendizajes significativos?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3.1.-	SI	49	60%
3.2.-	POCO	28	35%
3.3.-	NADA	04	05%
	TOTAL	81	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus” Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 03

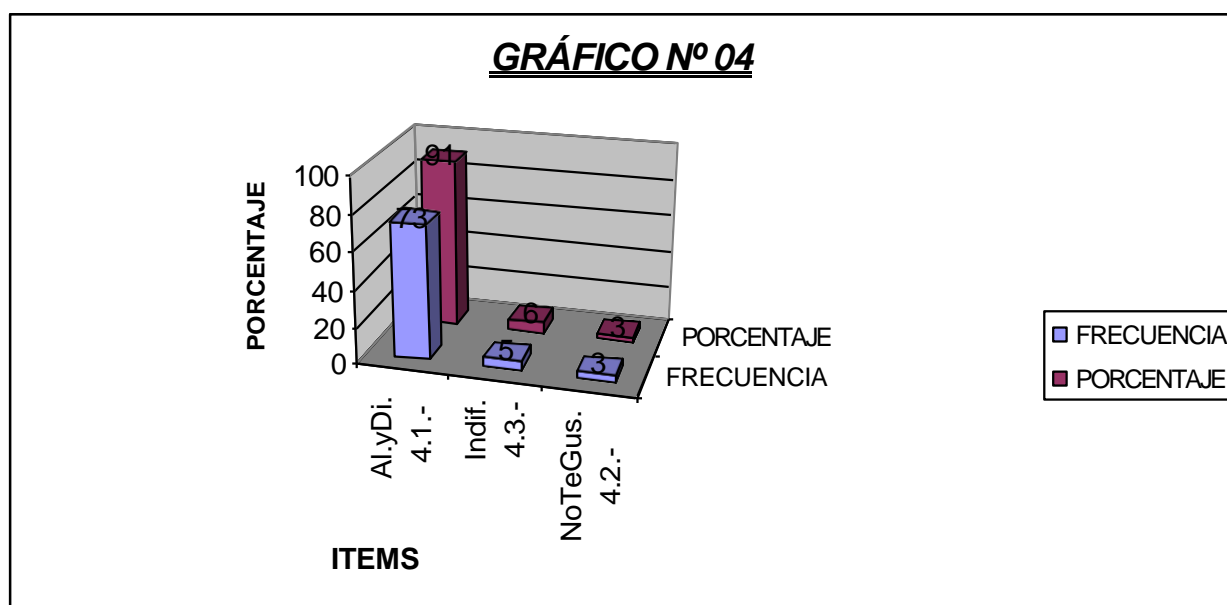
Al analizar el gráfico y cuadro número tres, De un total de 81 estudiantes encuestados del cuarto grado, 49 alcanzan sus aprendizajes significativos a través del juego o método lúdico, lo que representa el 60%; son escasos los que consiguen sus aprendizajes a través del juego, 28 representan el 35% y solo 04 estudiantes encuestados que hacen el 05% expresaron que no consiguen sus aprendizajes significativos a través del juego. Analizando, deducimos tal como el cuadro anterior que mediante el método lúdico se logra con mayor facilidad el aprendizaje en los alumnos, con el cual con mucha facilidad logran sus capacidades y actividades propuestos en sus unidades de aprendizajes programadas.

CUADRO N° 04

4.- ¿Cómo es tu actividad en la ejecución de sus trabajos practicos?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4.1.-	ALEGRE Y DINÁMICO	22	91%
4.2.-	INDIFERENTE	02	06%
4.3.-	NO TE GUSTA EL JUEGO.	01	03%
TOTAL		25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus? Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 04

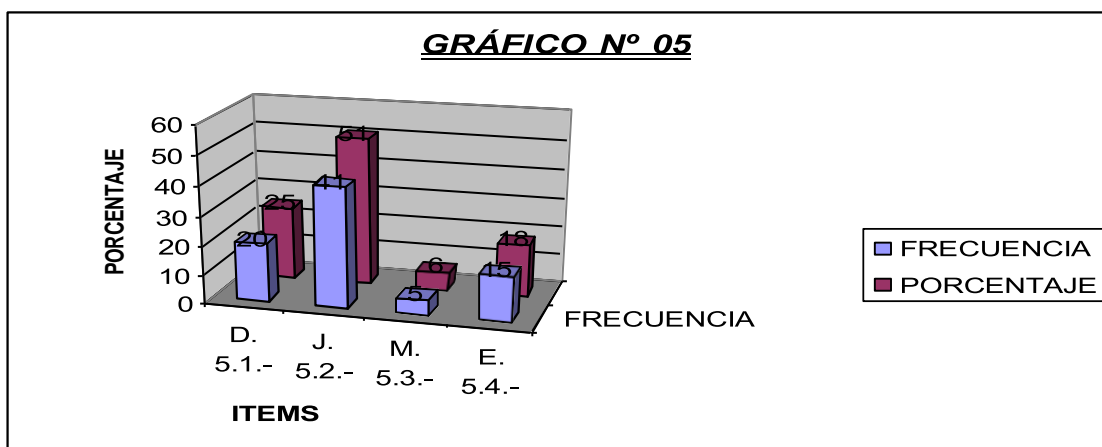
Como se puede apreciar en el cuadro y diagrama número cuatro acerca de la interrogante: ¿Cómo es tu actividad durante la implementación del juego?, los estudiantes encuestados señalaron las opciones en la siguiente secuencia: Primero hallamos la opción alegre y dinámica, con una frecuencia de 73 que equivale al 91%. Posteriormente, tenemos la opción indiferente que genera una frecuencia de 05 que equivale al 06%. Después tenemos la opción de no jugar, donde 03 participantes en la encuesta marcaron, lo que representa el 03%. Por lo tanto, al analizar, podemos constatar que un 91% de estudiantes se involucran en el juego de manera alegre y dinámica; compartimos la opinión de aquellos que señalaron esta opción, ya que a través del juego uno se incorpora con facilidad al grupo y a través de él se expande y puede olvidar sus dificultades. Los que señalaron las opciones: Desiguales y descontentos con el juego, deben seguir su propio criterio o enfrentar algún conflicto personal.

CUADRO N° 05

5.- ¿Cómo captas más tus aprendizajes?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5.1.-	DIALOGANDO	4	25%
5.2.-	JUGANDO	15	51%
5.4.-	MANIPULANDO	01	06%
5.3.-	ESCUCHANDO Y MIRANDO	5	18%
TOTAL		25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús” Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 05

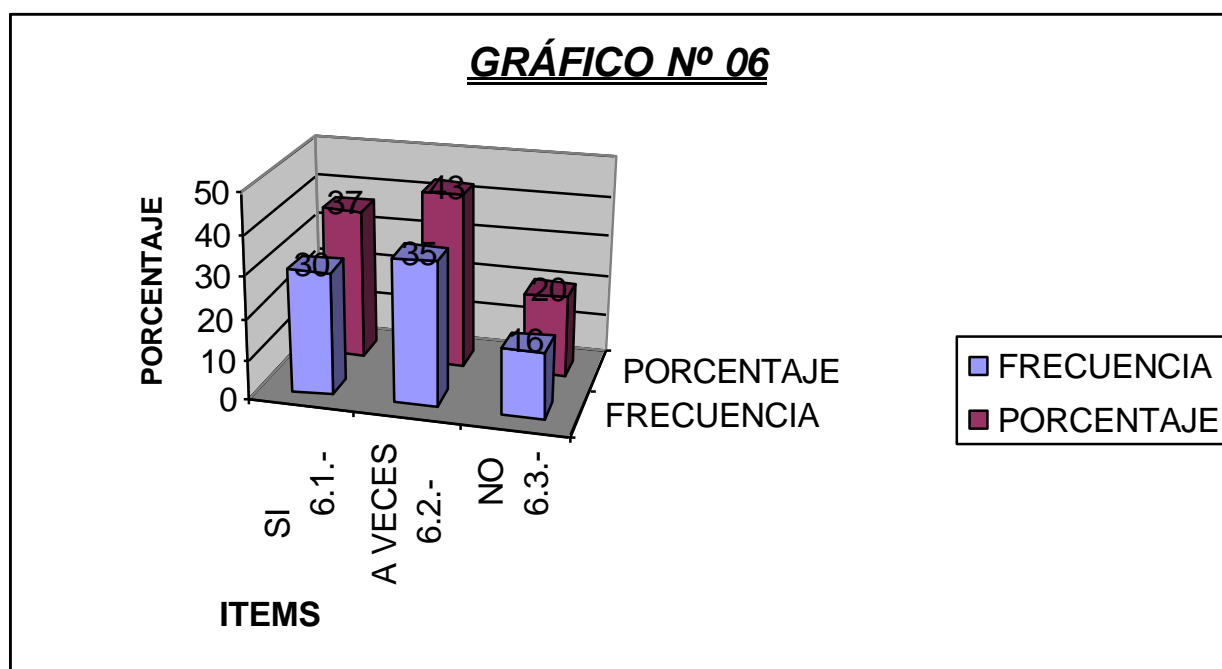
En cuadro y gráfico 5, es evidente que la primera opción es jugar con 25 participantes que marcaron esta opción, lo que representa el 51%. Después, tenemos la opción dialogando que registró a 15 participantes, lo que representa el 25%. Así mismo, tenemos la opción escuchando y mirando de 4 estudiantes, lo que equivale al 18%. Finalmente, tenemos 05 participantes que representan el 06% que captan más manipulando. Comprendemos y examinamos que los alumnos de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus" Puno mantienen una postura colaborativa y solidaria hacia el grupo donde se llevan a cabo

CUADRO N° 06

6.- ¿El profesor de Arte, tiene iniciativa para motivar en el taller?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6.1.-	SI	7	37%
6.2.-	A VECES	14	43%
6.3.-	NO	4	20%
TOTAL		25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus" Puno



INTERPRETACION DEL CUADRO 06

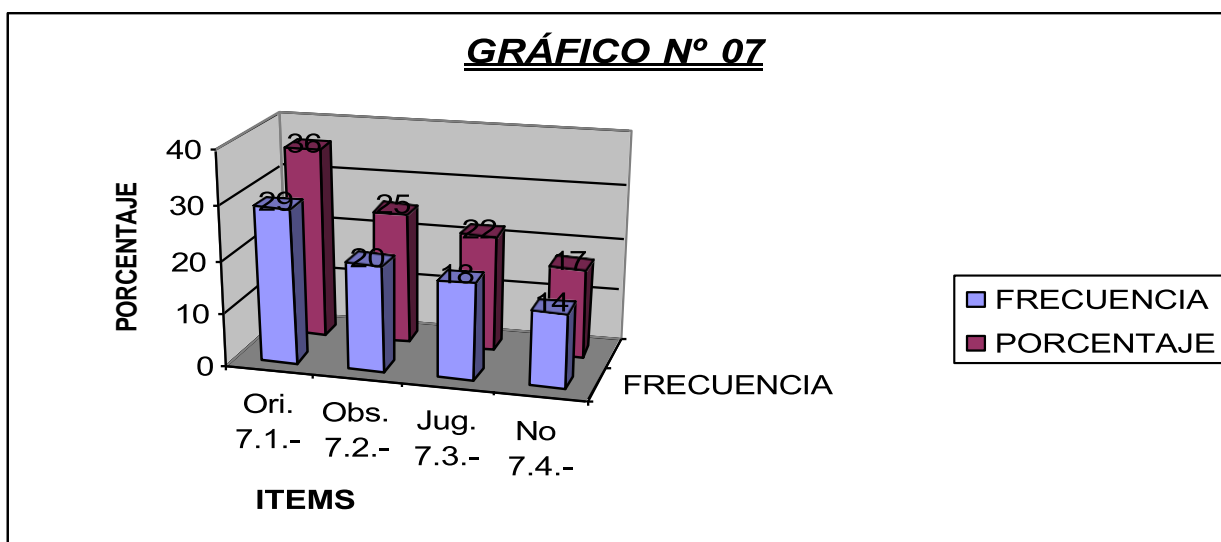
Examinamos el cuadro número seis, referente a la pregunta: ¿El docente de Arte tiene un plan para incentivar tu involucramiento en los juegos? Conquistamos el siguiente desenlace: En primer plano, hallamos la opción con una frecuencia de 7 que representa un 43%. Después tenemos la opción SI, cuya frecuencia de 14 equivale al 37%. Finalmente, se presenta la opción NO, cuya frecuencia 4 corresponde al 20%. Mediante el análisis de estos datos, se observa que el profesor de arte a veces tiene la iniciativa para incentivar la participación de los estudiantes. Luego, un 37% si tiene, deducen que el profesor posee.

CUADRO N° 07

7.- ¿Cómo participa el profesor en las actividades practicas?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7.1.-	COMO ORIENTADOR	12	52%
7.2.-	COMO OBSERVADOR	8	25%
7.3.-	JUGANDO CON USTEDES	5	22%
74.-	NO PARTICIPA	0	00%
	TOTAL	25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus” Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 07

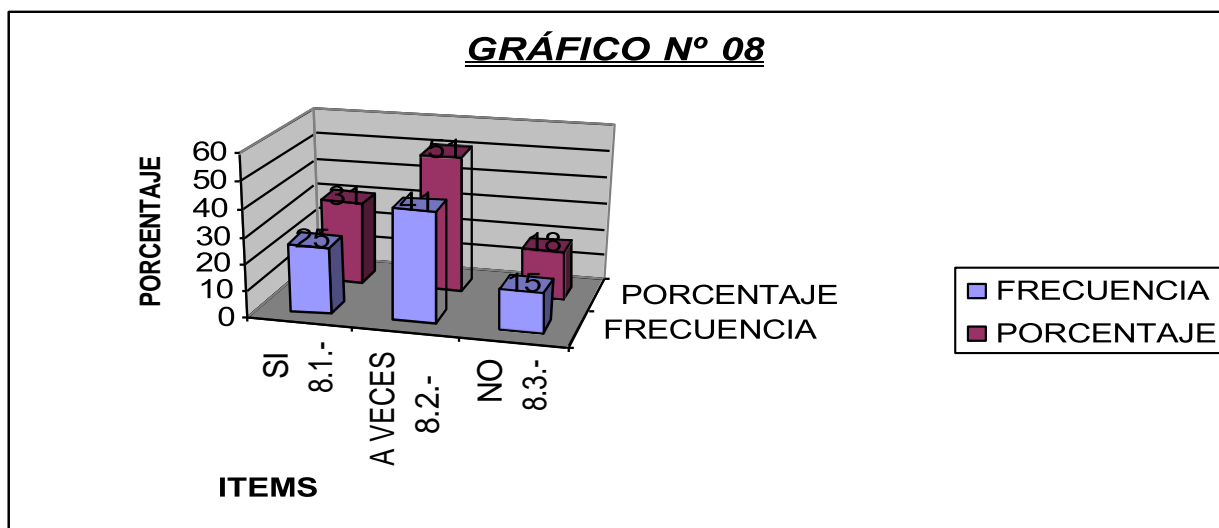
Referente al cuadro y grafico N° 7, En primera plana está que el profesor participa en las actividades lúdicas como orientador siendo su frecuencia 12 que equivale al 36%, luego encontramos la alternativa que el profesor participa como observador con una frecuencia de 8 que hace un 25%, seguidamente esta que el profesor participa jugando con sus alumnos en un 22%, siendo su frecuencia de 5 y finalmente tenemos que el profesor no participa en los juegos, en una frecuencia de que corresponde al 17% Así, se deduce que el 36% de los docentes se involucran como guías, lo que implica que el docente presenta el juego, sus normas y los divide en grupos, lo que obstaculiza el aprendizaje de los estudiantes; y lo más grave es su rol de observador, que nos indica que el profesor comparte su juego con sus estudiantes, lo que resulta muy agradable

CUADRO N° 08

8.- ¿Te da libertad el profesor para la ejecución de tus trabajos?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8.1.-	SI	20	31%
8.2.-	A VECES	3	51%
8.3.-	NO	2	18%
TOTAL		25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus” Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 08

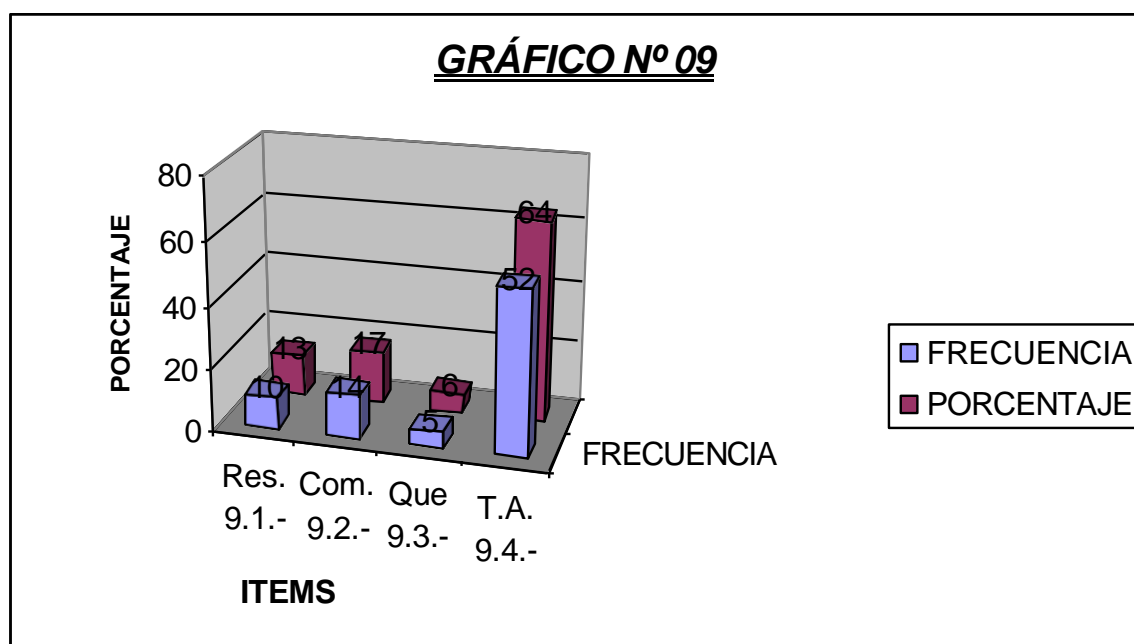
Referente al cuadro y gráfico N° ocho, sobre la interrogante: ¿Te da libertad el profesor para la ejecución de tus trabajos?, el resultado fue de la siguiente manera: A veces les da libertad para la ejecución de juegos su profesor de educación física, contestaron 20 alumnos que hacen un 51%; si les da libertad respondieron 3 encuestados que corresponde al 31% y finalmente tenemos que no les da libertad, con una frecuencia de 2 equivalente al 18%. Examinando, observamos que los docentes de la disciplina solo en ocasiones limitan su participación en los juegos al 51%, lo que para nosotros es adecuado, ya que en la actualidad los estudiantes confunden la libertad con el libertinaje y cada juego posee sus normas específicas que los estudiantes deben cumplir. Por lo tanto, podemos afirmar que se fundamenta en la participación de cada estudiante y en la capacidad programada.

CUADRO N° 09

9.- ¿Cuándo realizas tus trabajos con tus compañeros con tus compañeros, que te gusta más?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9.1.-	RESPETAR LAS REGLAS DE TRABAJO	5	13%
9.2.-	COMPARTIR TUS ALEGRÍAS	6	17%
9.3.-	QUE TE ADMIREN	1	06%
9.4.-	TODAS LAS ANTERIORES	13	64%
	TOTAL	25	100%

FUENTE: I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús” Puno



INTERPRETACIÓN y ANÁLISIS DEL CUADRO N° 09

Examinando el último cuadro y diagrama de la encuesta, que es la novena en relación a la interrogante: ¿Cuándo te agrada trabajar con tus colegas? Descubrimos la siguiente reacción: En primer plano se encuentra la opción Respetar las reglas, con una frecuencia de 6 que equivale al 13%. En segundo lugar, hallamos la opción de compartir sus felicidades, cuya frecuencia es 1, lo que representa el 17%. A continuación, tenemos la opción Que te admiren, su frecuencia es de 6 y realizan el 06%. Finalmente hallamos la opción, todas las anteriores, con una frecuencia de 13 que equivale al 64%.

CONCLUSIONES

- 1.- De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis realizada, se evidencia que el método lúdico aplicado en la I.E.P. Pre Universitaria "Champagnat del Divino Niño Jesús" de Puno es eficaz para promover el aprendizaje significativo en los talleres de arte. Los datos obtenidos respaldan la efectividad de este enfoque pedagógico, destacando su capacidad para potenciar la participación activa, creatividad y comprensión profunda de los estudiantes en las actividades artísticas.
- 2.- La aplicación del método lúdico en el aprendizaje significativo de los alumnos se presenta como una estrategia integral, que no solo fomenta la alegría y el placer en el proceso educativo, sino que también les permite experimentar triunfos y desarrollar la estética de la creación desde una perspectiva psicológica. Además, este método contribuye al bienestar físico y corporal, promoviendo hábitos saludables, mientras fortalece la interacción y el contacto constante con sus compañeros, enriqueciendo así su desarrollo social y emocional.
- 3.- Al ejecutar los trabajos prácticos, la mayoría de los alumnos demuestran un comportamiento solidario, entusiasmo y respeto por las reglas del juego. Comparten sus alegrías, disfrutan del reconocimiento cuando destacan y encuentran facilidad para integrarse al grupo. Esta actitud favorece su participación activa, tanto en equipo como en grupo, fortaleciendo el compañerismo y el aprendizaje colaborativo.
- 4.- Mediante la aplicación del método lúdico, los alumnos de los talleres de arte de la I.E.P. Pre Universitaria "Champagnat del Divino Niño Jesús" de Puno logran adquirir sus aprendizajes con gran facilidad. Este enfoque les proporciona libertad en la ejecución de las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje, fomentando su creatividad, autonomía y disfrute durante el proceso educativo.
- 5.- De acuerdo con las fichas de observación, la aplicación del método lúdico muestra un 49% de resultados calificados como satisfactorios, un 35% como aceptables y solo un 16% como deficientes. Estos datos indican que el método es altamente efectivo, ya que facilita el aprendizaje mediante el juego, promoviendo un proceso educativo dinámico y enriquecedor para los alumnos.

SUGERENCIAS

PRIMERA:

Se recomienda a los docentes del área de arte que, al planificar actividades de aprendizaje significativo, integren la aplicación del método lúdico. Los resultados de la presente investigación evidencian su eficacia en el proceso educativo. Además, se destaca la importancia de este enfoque para estimular a los estudiantes y generar un ambiente cálido, motivador y propicio para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje activo en las sesiones.

SEGUNDA:

Es fundamental que los docentes participen de manera directa en la aplicación del método lúdico con sus alumnos, especialmente para fomentar la labor artística. Este enfoque no solo fortalece la conexión entre el docente y el estudiante, sino que también impulsa la creatividad, la expresión y el aprendizaje significativo dentro de un ambiente dinámico y enriquecedor.

TERCERA:

A las autoridades educativas se les sugiere dotar a las instituciones educativas de material didáctico adecuado para la implementación de diversos métodos de enseñanza. De esta manera, se garantiza el aprovechamiento óptimo de las ventajas que ofrecen estrategias como el método lúdico y otras técnicas innovadoras en el proceso de aprendizaje

CUARTA:

A los profesores de la especialidad, sugerimos profundizar en la presente tesis mediante una investigación experimental que permita validar su aplicación como un método eficaz. De este modo, se contribuirá a mejorar el desarrollo del aprendizaje, proyectándolo hacia un nivel más productivo y funcional para los educandos.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- AGUILAR Vera, Abrahán- Nuevo enfoque Pedagógico.
Segunda Edición.
Edit.EDIMAG Arequipa.

Perú 2000.
- 2.- BHORQUES, Karen- Estrategias cognoscitivas y Mé_
todos activos.
Primera edición.-Edit.Abedul
Lima- Perú -2000.
- 3.- CALERO PÉREZ, Máviló- Educar jugando.
Primera edición-Edit. San Marcos.
Lima-Perú-1998.
- 4.- CORDOVA HUAMANI, Máximo- Estrategias para generar
Desarrollo de capacidades.
Primera edición.
Edit. Impresoras.
Cusco-Perú-2000.
- 5.- GONZALES MAMANI, Alfonso- Nuevo Enfoque.
Edit. Impresoras.
Cusco-Perú-1999.
- 6.- GISPERT, Carlos- Manual de Educación Física
Y Deporte.
Edit. Océano.
Barcelona-España-2003.
- 7.- HIDALGO MATOS, Menigno- Materiales Educativos.
Edit.INADEP-Lima-Perú.

1999.

8.- HIDALGO MATOS Menigno-

Métodos Activos.

Edit. INADEP-Lima-Perú.

1999.

9.- MINISTERIO DE EDUCACIÓN-

Diseño Curricular Básico de

Educación Secundaria.

DINESST-Lima-Perú

2004.

10.-MONRROY GALLEGOS, Samuel-

Estrategias Metodológicas.

Edit. TITIKAKA-Puno-Peru

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: IMPORTANCIA DE LA PINTURA COMO TERAPIA EN LA SALUD EMOCIONAL EN NIÑOS DE EDUCACION PRIMARIA DEL COLEGIO PARTICULAR PRE UNIVERSITARIO CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS PUNO 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
¿Qué grado de importancia tiene la pintura, como terapia en el desarrollo emocional de los niños del taller de Arte de la IEPPU “Champagnat del Divino Niño Jesus “nivel primario?”	Determinar el grado de importancia de la técnica de la pintura como terapia y su importancia en la salud emocional de los estudiantes de Educación primaria de los talleres de arte de la I.E.P Champagnat del Divino Niño Jesus Puno.	La práctica de las artes, especialmente la pintura influye de manera positiva en el comportamiento en los niños de los talleres de arte de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesus” Puno.	Variable independiente Pintura como terapia Variable dependiente	Enfoque cuantitativo Tipo de investigación explicativa Técnicas de observación encuesta
Pe1. ¿Qué grado de importancia tiene la pintura en el aspecto emocional en niños del nivel primario de los talleres de arte de la Institución educativa particular pre universitario “CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS” Pe2. ¿Qué grado de relación existe entre la práctica de la labor artística la pintura en su función como terapia en la salud emocional en la Institución educativa particular pre universitario “CHAMPAGNAT DEL DIVINO NIÑO JESUS”	Establecer el grado de influencia del arte mediante la técnica de la pintura como terapia en la salud emocional de los estudiantes del nivel primario de los talleres de arte de la I.E.P Champagnat del Divino Niño Jesus Puno. Identificar las estrategias y técnicas de la pintura y su importancia en el desarrollo emocional de los estudiantes. Seleccionar las técnicas y estrategias del arte como terapia en el desarrollo emocional de los niños del nivel primario de los talleres de arte de la I.E.P. Champagnat del Divino Niño Jesús Puno	Los talleres de pintura son positivos como arteterapia. La practica de las artes, especialmente de la pintura favorece la salud emocional en niños de los talleres de arte de la I.E.P Pre universitaria Champagnat del Divino Niño Jesús” Puno.	Desarrollo emocional	Población Muestra 25 Estadística de prueba



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	WILFREDO AGUILAR CONDORI
Título del ejercicio:	E9
Título de la entrega:	26% *IMPORTANCIA DE LA PINTURA COMO TE...
Nombre del archivo:	TESIS WILFREDO AGUILAR CONDORI_final.pdf
Tamaño del archivo:	289.0KB
Total páginas:	36
Total de palabras:	7,237
Total de caracteres:	38,279
Fecha de entrega:	16-nov.-2024 7:49 a.m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2418281376



SIMILITUD

● 26% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 26% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	docstoc.com Internet	20%
2	renati.sunedu.gob.pe Internet	3%
3	coursehero.com Internet	<1%
4	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
5	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2022-03-28 Submitted works	<1%
6	mischellilysolansh.blogspot.com Internet	<1%
7	Universidad Católica de Santo Domingo on 2018-04-12 Submitted works	<1%
8	docplayer.es Internet	<1%