

TIC

Talento, Ingenio/Inventiva y Creatividad

MANUAL DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE II

Educación Preescolar y básica primaria



Colegios Distritales de Bogotá.



SAMUEL MORENO ROJAS

Alcalde Mayor de Bogotá

ABEL RODRIGUEZ

Secretario de Educación del Distrito

JAIME NARANJO

Subsecretario de Educación

IGNACIO MONTENEGRO

Director de Gestión institucional

JORGE VERDUGO

Subdirector de Comunidad Educativa

ADRIANA GONZÁLEZ SANABRIA

LILIANA ALVAREZ BERMÚDEZ

Equipo en NEEE

LEONARDO RAMIREZ ONOFRE

Subdirección de Comunidad Educativa

JAIRO GIRALDO GALLO

Presidente de la Asociación Buinaima

CONSTANZA NUÑEZ VARGAS

Secretaria Académica

**Con la participación especial
de estudiantes y profesores
de educación preescolar y básica primaria
de los Colegios Distritales de Bogotá
de la Localidad Ciudad Bolívar:**

RODRIGO LARA BONILLA

CIUDAD BOLÍVAR ARGENTINA

EL PARAÍSO MANUELA BELTRÁN

LA JOYA BOSCO I

RAFAEL URIBE URIBE

MINUTO DE BUENOS AIRES

MARÍA MERCEDES CARRANZA

EQUIPO DEL PROYECTO TALENTOS EXCEPCIONALES:

CLAUDIA CELINA LUNA JIMÉNEZ

Directora y Coordinadora Académica

de Febrero a Junio de 2008

Equipo de Promotores del TIC:

ADRIANA NIÑO GONZÁLEZ

OLGA LUCIA HERNANDEZ MADRIGAL

ELIZABETH HERRERA RUÍZ

MARIA LEONOR PÉREZ HERRERA

CARLOS ALBERTO GÓMEZ NIETO

HENRY WILSÓN LEÓN CALDERÓN

MANUEL ANDRES RAMOS CASTRO

JOSÉ ANTONIO ARISTIZABAL BASTIDAS

YEMAL DAVID DÍAZ CASTAÑEDA

ADRIANA SALAZAR VARÓN

Título Original de la obra:
TIC
Talento, inventiva y creatividad
Manual de Actividades de Aprendizaje II
Experiencias de trabajo para promover el talento, inventiva y creatividad desde la Educación
Preescolar y Básica Primaria.

E mail: buinaima@gmail.com
www.buinaima.org
www.sedbogota.edu.co

Si usted quiere reproducir, almacenar o transmitir de manera alguna o por algún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación, de fotocopia u otro, solicite el permiso previo de los autores.

Tiraje: 500 ejemplares
Editado y Publicado por BUINAIMA
con financiación de
Alcaldía Menor de Ciudad Bolívar
Impreso por

Hecho en Bogotá, Colombia

Se terminó de imprimir en agosto de 2008

RECONOCIMIENTOS

La **S.E.D.**, **UEL** de Ciudad Bolívar y la Asociación colombiana pro enseñanza de las ciencias **BUINAIMA**, hacen un merecido reconocimiento a todas las personas, colegios Distritales e instituciones que participaron y movilizaron esfuerzos, voluntades, convenios, y recursos en aportación con el *programa en Lúdica y Creatividad dentro del marco del proyecto Talentos excepcionales*. Hecho que se ve registrado en algunas de las experiencias de trabajo aquí expuestas en *actividades de aprendizaje* con seis **Centros infantiles lúdicos pedagógicos** implementados en Preescolar y Básica Primaria.

Colegios Distritales participantes con sus grupos y equipos de maestros y maestras de Preescolar a primaria: Rafael Uribe Uribe, Minuto de Buenos Aires, Ciudad Bolívar Argentina, El Paraíso Manuela Beltrán, La Joya Bosco I, María Mercedes Carranza y Rodrigo Lara Bonilla.

Promotores del talento, inventiva y creatividad TIC: Adriana Niño González, Olga Lucía Hernández Madrigal, Elizabeth Herrera Ruiz, María Leonor Pérez Herrera, Carlos Alberto Gómez Nieto, Henry Wilsón León Calderón, Manuel Andrés Ramos Castro, José Antonio Aristizabal, Bastidas, Yemal David Díaz Castañeda y Adriana Salazar Varón.

Fueron más de 600 estudiantes beneficiados junto con maestros y maestras interesados y comprometidos en implementar las estrategias lúdicas y didácticas propuestas a partir de su formación en dichos Centros infantiles. A todos y todas un merecido reconocimiento.

CONTENIDO

Presentación Introducción

	PÁG.
I. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO MÉTODO SUZUKI	12
Perspectiva general	
Actividades de aprendizaje con el Método Suzuki	
II. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO FpN	21
Perspectiva general	
Actividades de aprendizaje con Filosofía para niños y niñas	
III. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO MÉTODO DE INDAGACIÓN DE LAS CIENCIAS.	32
Perspectiva general	
Actividades de aprendizaje con el Método de indagación de las ciencias	
IV. CENTROS INFANTILES LÚDICOS PEDAGÓGICOS DE EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD	40
Perspectiva general	
Actividades de aprendizaje con teatrinos, títeres y teatro	
Actividades de aprendizaje con Origami	
Actividades de aprendizaje con Ajedrez	
V. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO CUERPO PERCUTIVO	68
Perspectiva general	
Actividades de aprendizaje con Cuerpo percutivo	

PRESENTACIÓN

Quisiéramos que el niño o la niña o el joven que aspiramos a formar, esa nueva generación de colombianos que actuará bajo un nuevo *ethos cultural*, o mejor, que *desarrollará y llevará a la práctica esas nuevas formas de convivencia*, tuviera las siguientes características: **Creativo/a, Responsable, Ingenioso/a, Solidario/a, Talentoso/a, Auto-crítico/a y Laborioso/a.**

Giraldo: 2006:29. Presidente de la Asociación Buinaima

“La primera infancia es la edad en que se asientan las bases para el resto de la vida. Los programas para la primera infancia son importantes, en primer lugar, para garantizar los derechos de los niños más pequeños enunciados en la Comisión sobre los Derechos del Niño, que ha sido ratificada a la fecha por 192 países. En segundo lugar la primera infancia es un periodo muy delicado de la vida que se caracteriza por una rápida evolución del desarrollo físico, cognitivo, social y afectivo del niño.” UNESCO 2008

Inicialmente con financiación de la Secretaría de Educación Distrital, posteriormente con una significativa participación en los aportes por parte de la Alcaldía Menor de Ciudad Bolívar, «Buinaima» viene implementando el «Programa Desarrollo del Talento» en colegios distritales de Bogotá desde hace tres años. En forma amplia, a partir del reconocimiento de la vulnerabilidad de la población escolar considerada talentosa, el programa se denomina: Atención a Escolares con Necesidades Educativas Especiales Excepcionales, ENEEE.

A fines del año pasado se hizo la propuesta a la Alcaldía Menor de fortalecer el programa con un proyecto dirigido a escolares desde su educación inicial. Las consideraciones que se tuvieron en cuenta son diversas, pero bastaría con el encabezado de esta presentación. Solo para reforzarlo, agregaré un comentario del gestor del denominado *Programa de Filosofía para Niños*, el norteamericano Matthew Lipman (1998): “Es un hecho notoriamente reconocido y comentado que los niños desde muy temprana edad y cuando empiezan su educación formal en los jardines de infancia son muy vivos, curiosos, imaginativos e interrogativos. Durante un tiempo retienen esos maravillosos rasgos. Pero gradualmente van declinando hasta convertirse en sujetos pasivos.” Parecería que la escuela echa a perder sus dotes excepcionales.

Los niños nacen con talento, cualquiera que sea la definición que utilicemos para referirnos a una característica que tanto depende de la pasión y empeño, pero sobre todo de la motivación. El talento excepcional específico se manifiesta usualmente cuando el niño o la niña hacen la transición a la enseñanza básica secundaria. Pero puede haberse apagado, desmotivado o *desmontado* desde la educación inicial. La conclusión a la que fácilmente se llega es que ese talento no solamente debe ser atendido sino también promovido. Otras habilidades intelectuales necesitan desarrollarse desde la más temprana edad, lo cual refuerza la necesidad de realizar programas tendientes a explorar y promocionar talento, ingenio/inventiva y creatividad (TIC): la estrategia debe incrementar el porcentaje de los ENEEE.

Para la promoción de los TIC desde la más temprana infancia, existe una herramienta fundamental: el juego. “Los niños se revelan de la manera más transparente en su vida lúdica. No juegan por compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior.....El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. El juego prepara para la madurez.” (Gesell, 1993.)

Los docentes tienen el papel más significativo en la atención a los ENEEE, ya que son ellos quienes promueven los TIC en las prácticas pedagógicas, reconocen las condiciones y circunstancias de vida de cada estudiante e identifican las necesidades y especificidades de la

inclusión en los procesos educativos y sociales. “Son ellos además los agentes de la interacción con estudiantes, familias, comunidades y autoridades educativas. Este papel de mediación les otorga un lugar significativo en la atención a la población en situación de vulnerabilidad.” (*Ibid.*)

En consecuencia, es importante desarrollar programas no solo tendientes a atender a los ENEEE, lo que se ha venido haciendo en algunas instituciones distritales, sino a promoverlo desde el preescolar y a través de la primaria, así como aprovechar todas estas potencialidades para la formación de recursos humanos valiosos en CT+I (ciencia, tecnología e innovación), un proceso de transformación social y cultural de gran trascendencia para el desarrollo del país. La mayor ambición de «Buinaima» como proyecto a largo plazo de «conformar un nuevo ethos cultural» es insertar este proceso de transformación de la escuela en esa indispensable generación de nuevas formas de pensar y de actuar.

Este «Manual de Actividades de aprendizaje en lúdica y creatividad», Experiencias de trabajo para promover los TIC (talento, ingenio/inventiva y creatividad) desde la educación preescolar y básica primaria o Reportaje de Actividades Lúdico-Pedagógicas es resultado del primer paso en un trabajo colectivo durante el desarrollo del cual cada uno de los asesores y tutores de un gran equipo humano plasmó por escrito algunas de sus experiencias en su interacción con los niños y las niñas que en él participaron. Forma parte de los compromisos adquiridos por la Asociación «Buinaima» dentro del contrato de prestación de servicios UEL-SED 19-102-00-07, cuyo objeto es: “DESARROLLAR EL PROGRAMA LÚDICA Y CREATIVIDAD EN LA ATENCIÓN A ESCOLARES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES EXCEPCIONALES (ENEEE) EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DISTRITALES DE LA LOCALIDAD, FUNDAMENTACIÓN E IMPLEMENTACIÓN EN EL MARCO DEL PROYECTO No. 6495-07: FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES DE LA LOCALIDAD CIUDAD BOLÍVAR.”

Es de destacar la entera libertad que se dio a los autores para la redacción o relato de sus experiencias. Son ellos los responsables de sus escritos y de ellos son los méritos. Pero hay algo más valioso: esperamos que sea el comienzo para que los maestros y las maestras que en breve habrán de encargarse del desarrollo del «Programa Talentos» en las diversas instituciones, ojalá que de todas las localidades en que se ha dividido Bogotá, sigan este derrotero.

Jairo Giraldo Gallo
Profesor titular U. Nacional – Sede Bogotá, Presidente de Buinaima

INTRODUCCIÓN

PROMOCIÓN DEL TALENTO, INVENTIVA Y CREATIVIDAD O DEL TIC

Son los mejores los que deben orientar los destinos de un país o estado, con talento, inventiva y creatividad (TIC), acompañados de responsabilidad y solidaridad¹
Giraldo G.

Cuando se hace referencia a la promoción del TIC Buinaima no sólo está considerando el bien estar de niños, niñas y jóvenes escolares con necesidades educativas especiales excepcionales ENEEE sino el derecho a su desarrollo sano y feliz en ambientes y contextos educativos y pedagógicos y psicopedagógicos en los cuales maestros, maestras, directivos, padres y madres de comunidades educativas o escolares puedan ser los participantes activos en y con la Promoción del TIC Agentes interesados y comprometidos en la exploración, orientación, atención y seguimiento de escolares con NEEE. Reconocer las características excepcionales es un comienzo favorable para aportar en su desarrollo y por ende calidad de vida.

Buinaima reúne en el acrónimo **C-R-I-S-T-A-L** las características del talento excepcional aclarando que en el caso específico de escolares de preescolar y básica primaria aparecen incorporadas dentro de las dimensiones cognitiva, expresiva y psicosocial.

***Creativos con
Responsabilidad
Innovadores con
Solidaridad
Talentosos con
Autonomía y sobresalientes por su
Laboriosidad***

En consecuencia, trabajar por este ideal de ciudadanos comprende integrar conocimientos y escuchar las voces interdisciplinarias integradas con las experiencias intergeneracionales.

Lo anterior, implica promover el TIC desde temprana edad sin dejar de fortalecerlo durante los años juveniles e incluso adultos. El desarrollo del TIC también enriquece la formación del espíritu explorador y curioso contribuyendo en la maduración física, mental, intelectual y emocional de niños y niñas.

¿Cómo realizar el despertar del espíritu explorador promoviendo la identificación del talento? Algunas orientaciones

¹ El Dr. Jairo Giraldo Gallo, es el Presidente de la Asociación Buinaima. Esta frase recoge tan sólo una parte de la filosofía del *proyecto Talentos excepcionales* que tiene actualmente la Asociación bajo su representación legal con intervención de la Secretaria de Educación Distrital S.E.D. Véase: *Conformación de un nuevo ethos cultural*. 2006 Bogotá: Buinaima

La exploración del talento en los años infantiles va acompañada del amor y afecto maternal y paternal, o familiar que proteja y contribuya en la extensión de las emociones y sentimientos; cuidados que le posibilitarán poco a poco una maduración física, mental y espiritual próxima a enriquecer los gustos y la actitud creadora.

El despertar del espíritu explorador también comienza con la **formación en lúdica y creatividad**². Los procesos *de exploración e identificación* van acompañados de varias estrategias psicopedagógicas –importando además, la formación de maestras y maestros, de padres y madres de familia-, y éstas a su vez, se logran gracias al interés, apoyo, dedicación y horas extras de los interesados; incluso, a pesar de obstáculos internos de gestión, espacios y tiempos físicos e institucionales.

Estrategias psicopedagógicas que para el caso de la educación preescolar y básica primaria se han pensado, consensuado, creado, trabajado y desarrollado a partir de la *generación, promoción y formación en lúdica y creatividad* propiciando el despertar del espíritu explorador, curioso y juguetón posibilitando posteriormente la potenciación del pensamiento crítico y creativo.

En este sentido, *generar, promover y formar en lúdica y creatividad* hacen parte de una estrategia innovadora con aportes pedagógicos hacia la evolución y promoción del maestro(a) y del niño(a) en su interacción y retroalimentación, teniendo la formación en pensamiento crítico y creativo como perspectiva.

Las vivencias y estrategias lúdicas y creativas pueden articularse en cualquier campo del conocimiento, llámese ciencias, artes, tecnología, deporte, lectura, escritura, recreo, etc.

En síntesis, una de las formas del *despertar del espíritu explorador, curioso y juguetón* requiere generar, promover y formar a maestras, maestros y estudiantes interesados y comprometidos³, en *lúdica y creatividad* durante el preescolar y primaria pero no como simples espacios de esparcimiento, sino en un sentido psicopedagógico: aprovechar esos espacios para desarrollo del pensamiento y construcción del conocimiento.

Siete de las características que posibilitan el encuentro y proyección con el pensamiento y la acción que contagie la *generación, promoción y formación en lúdica y creatividad* para contribuir al despertar de dicho espíritu creador son:

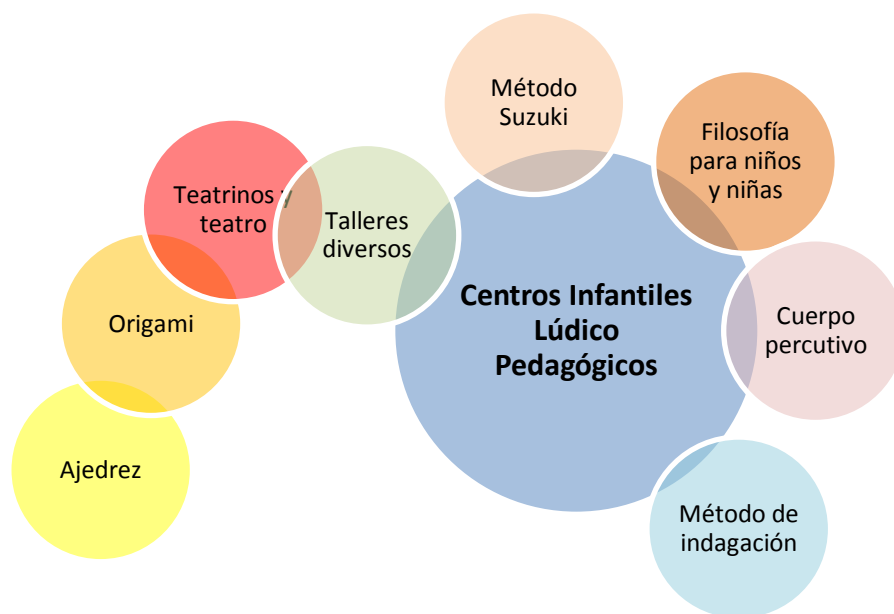
- Imaginación
- Fantasías
- Sueños
- Movimientos
- Sonidos
- Silencios
- Sonrisas

Ello exige de adaptaciones curriculares que enriquezcan las prácticas pedagógicas desde la infancia, a través de la niñez y la adolescencia, desde la vida en familia.

² Ver en anexos síntesis de compilados virtuales sobre el tema.

³ El maestro o la maestra interesado y comprometido no se selecciona, se invita y si sus intereses y proyecciones están o son por dicha ruta de las NEEE se desvelan los principios de autonomía, autorregulación, pasión y participación.

Finalizando, en este empeño, por ejemplo, el proyecto inscrito al programa Talentos excepcionales implementa las estrategias pedagógicas y psicopedagógicas necesarias para identificar y atender los intereses de los estudiantes: En preescolar y básica primaria se viene desarrollando el *programa de lúdica y creatividad* a través de *centros infantiles lúdicos y pedagógicos* atendiendo criterios de identificación de la precocidad y formando al docente con la promoción del TIC.



Las anteriores estrategias se transforman en adaptaciones y flexibilizaciones curriculares de gran importancia en la promoción del TIC que posteriormente orientarán la identificación del talento en un área o campo específico. Véase más adelante el mapa.

Todo lo contextualizado hasta aquí son herramientas fundamentales que le aproximan e invitan a seguir la ruta por los CENTROS INFANTILES LUDICOS Y PEDAGÓGICOS descritos en actividades de aprendizaje en estas hojas del manual.

Han sido los *promotores y promotoras*⁴ del TIC quienes gracias a la experiencia in situ con siete colegios distritales de la localidad 19 Ciudad Bolívar articulada a sus conocimientos profesionales se dieron en el ejercicio de sistematizar de una forma coherente, sencilla y contextualizada algunas de las experiencias de trabajo realizadas con niños y niñas participantes dentro del **programa Lúdica y Creatividad**.

Mapa de Adaptación y flexibilización curricular en preescolar y primaria: Centros infantiles lúdicos pedagógicos

⁴ Cargo, nombre y rol desempeñado por profesionales de diversos campos que se dieron la oportunidad de acompañar, orientar y promover en Lúdica y creatividad desde cada Centro infantil lúdico pedagógico el TIC en una ruta formativa, valorando y evaluando la relevancia y alto impacto de C-R-I-S-T-A-L.



Todas las actividades aquí propuestas tienen el propósito de contribuir en la formación del TIC pero para ello también se requiere conciencia colegiada e intercolegiada y el reconocimiento de los aprendizajes que se aprehenden con la interacción del niño y la niña de preescolar a primaria.

Cada **centro infantil lúdico pedagógico** invita a maestros y maestras a ser promotores y promotoras del TIC, por ello puede realizar variables, cambios, ajustes o elaboraciones nuevas en todas las actividades, según las necesidades de cada población escolar; en cada cierre de los centros aparecen ejercicios sencillos a manera de sistematización y registros breves favoreciendo enriquecer la lectura y escritura analítica, crítica y reflexivo propositiva.

**Centro infantil
lúdico pedagógico
Método Suzuki.
Actividades
de
aprendizaje.**

Promotoras del TIC: **Adriana Niño González** adrinigo88@hotmail.com
Olga Lucía Hernández Madrigal olhernandezm@unal.edu.co

I. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO MÉTODO SUZUKI

PERSPECTIVA GENERAL

¿Qué es? El Método Suzuki de enseñanza musical, es también llamado Método de la Lengua Materna o de la Educación del talento; lo formulo el músico y pedagogo japonés Shinichi Suzuki y se basa en la educación temprana del oído, la enseñanza personalizada, la participación amorosa, activa y positiva de los padres y la práctica continua.

¿Cómo aprenden los niños y las niñas? Los niños y niñas pequeños aprenden a través de la sensibilización de los sentidos y no a través de su intelecto. Los niños aprenden a caminar y hablar de una manera completamente natural sin necesidad de una explicación verbal. Exactamente, del mismo modo los niños pueden aprender el lenguaje musical oyendo e imitando. La repetición activa desarrolla el oído y crea la habilidad en el niño. Las palabras a veces están de más y producen tensión y confusión.

Proceso natural de aprendizaje:

- Absorber del medio ambiente
- Oír escuchar
- Imitar
- Estar rodeado de amor y de estímulo de los padres
- Ser expuesto a un alto nivel del idioma hablado
- Repetición constante y perseverante para dominar las metas propuestas, con estímulos constantes de parte del maestro y los padres
- Lograr fluidez en el idioma hablado
- Aprender a leer y escribir

¿Qué deben hacer las madres y padres del niño o niña que participa en Suzuki?

- Aprender a tocar esencialmente con los niños muy pequeños para poder así ayudar en el proceso de la toma del instrumento.
- Celebrar los logros de su hijo o hija
- Disfrutar de la música
- Proveer todos los elementos que pide el promotor o promotora
- No forzar el proceso natural de aprendizaje
- Asistir a conciertos y recitales
- Asistir a todas las clases para tomar apuntes del desarrollo de la clase, los temas de la misma y llevar record de actividades extracurriculares
- Respetar y cuidar el instrumento
- Ayudar en la práctica diaria al niño o a la niña
- Escuchar la música
- Establecer una rutina de practica en la casa
- Tener actitud positiva y no decir “no”
- Tomar el papel de asistente del maestro/a promotor o promotora.
- Incluir a toda la familia en todo el proceso
- Estimular a que el niño y/o niña desarrolle todo su potencial.
- Gozar de cada momento de estudio con el niño o niña.
- Acompañar todo el proceso formativo en general

Síntesis de la Propuesta: el maestro y maestra de música desde el aula puede lograr que el niño desarrolle sus cualidades artísticas de socialización y de interacción a través de la ejecución

del instrumento (violín) y la relación con sus compañeros, creando una opción de desempeño a futuro para mejorar así su calidad de vida.

Resultados esperados: montaje de una obra en grupo donde el ritmo y la afinación sean acordes.



Estudiantes participantes del Método Suzuki

Dirigido a: niños y niñas de preescolar a tercer grado.

Propósito general: interpretación del instrumento violín.

Propósitos específicos:

- Lograr que el niño desarrolle su capacidad rítmico-musical para interiorizar, imitar y por ende ejecutar diferentes patrones rítmicos con su instrumento.
- Lograr que el niño desarrolle su capacidad auditiva, para que distinga diferentes alturas de sonido.
- Desarrollar en el niño la capacidad de acople en un grupo de ensamble instrumental.

Recursos: violines, cds, textos, trabajos manuales en cuaderno.

Estrategias de trabajo:

- Grupos no mayores a cinco niños por hora para una atención semi-individualizada.
- Audición constante en casa del cd.
- Ayuda de los padres en casa para el estudio de lo visto en clase.
- Acordar horarios de estudio del instrumento en la institución.

Metodología: Método Suzuki inicialmente en diez sesiones.

Recomendaciones: es importante y necesario que cada estudiante tuviese el violín.

Adriana Niño G. y Olga Lucía Hernández M.
Violinista y Violonchelista

Estrategia Pedagógica: Centro infantil lúdico pedagógico METODO SUZUKI

ACTIVIDAD INTRODUCCIÓN A LA INICIACIÓN DE LA PRÁCTICA SUZUKI

Experiencia:

Primera sesión

- En la primera sesión se habla con los padres de familia sobre los requerimientos del método Suzuki y el rol que desempeñan ellos en el proceso.
- Asignación del violín a los y las participantes, esto depende de la edad y tamaño del brazo.



Estudiantes, padres y madres de familia del Colegio Distrital Rodrigo Lara Bonilla

Segunda sesión:

- Reconocimiento del instrumento y su ubicación dentro de la gran familia de las cuerdas:
- Instrumento de cuerda
 - Pulsada
 - Frotada
- Materiales con que se construye el violín: Identificación de partes más importantes y sus respectivas funciones (tanto del violín como del arco)
- Cuidados y recomendaciones generales para tener un buen uso y mantenimiento del instrumento:
 - Qué se debe hacer
 - Qué no se debe hacer

Tercera sesión:

- Postura básica
- Toma del instrumento
- Agarre del arco
- Ejercicios gimnásticos con el arco
- Pasos para la toma del instrumento
- Elaboración del escritorio (postura para los pies)



El niño Brandon Alexis Martínez del colegio Distrital La Joya Bosco I

Cuarta sesión:

- Recurso técnico
 - Pizzicato (reconocimiento del timbre de cada cuerda)
 - Juegos de imitación y reconocimiento del sonido de las cuerdas al aire
- Ejercicios gimnásticos
 - De estiramiento (recomendaciones generales para relajarse antes, durante y después de la práctica del instrumento)
- Entrega del CD con 21 temas del método de Suzuki del libro 1. Los y las participantes deberán escuchar el CD varias veces al día ya que por medio de la audición constante se crea un entorno sonoro apropiado para que los niños y niñas interioricen y reconozcan las melodías y de esta manera su aprendizaje resulte mucho más significativo.

Quinta sesión:

- Entrega de una representación del instrumento y el nombre de las notas en la primera posición indicando el patrón de dedos natural (Rojo). Es importante esta posición porque el 2º y 3º dedo permanecen juntos de una forma muy natural (distancia de semitono). Ver figura 1

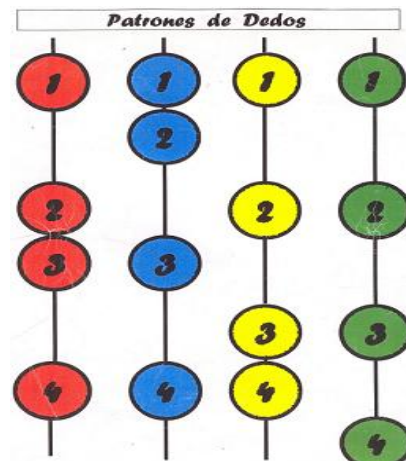


Fig. 1

- Los y las estudiantes dibujan y decoran de manera muy personal y artística su mano izquierda con la cual identifican y relacionan el número de la digitación correspondiente a cada dedo así:

Índice = 1 Corazón = 2 Anular = 3 Meñique = 4



Estudiantes del colegio Ciudad Bolívar Argentina



Fig. 2

Para tener en cuenta: al inicio de cada sesión realice las siguientes actividades:

- Ejercicios gimnásticos para el arco (para afianzar el agarre)
- Pizzicato con cuerdas al aire
- Variaciones de estrellita (relacionado con el texto hablado y con cuerdas al aire)
- Posición y ubicación de los dedos sobre el diapasón en pizzicato
- Pizzicato en las cuerdas La y Mi
- Trabajo con la canción estrellita por frases en pizzicato
- Se recomienda dejar actividades para que los niños las desarrollen en casa junto con los padres y madres de familia.

Sexta sesión:

- Variaciones de estrellita relacionando y vivenciando el ritmo con un texto en división silábica e interiorizando y exteriorizando el ritmo con el cuerpo.
- Se hace un ritmo con las cuerdas al aire, se usa como recurso el laleo de la canción y acompañado con piano
- A cada violín se le coloca la guía de los cuatro dedos sobre el diapasón y se practica la postura de los dedos, inicialmente con pizzicato en la cuerda La y Mi. Ver figura 2
- Entregar el material didáctico para interiorizar e identificar patrones básicos de los dedos en la ejecución del violín. Con este material los y las niñas podrán identificar y relacionar el número y el nombre de cada dedo con una nota musical que corresponde en cada cuerda, en este primer patrón natural. Ver figura 3.

Séptima sesión:

- A partir de esta sesión se desarrollaran todos los elementos anteriores, postura básica, ejecución de ritmos, variaciones.

PATRONES DE DEDOS DE LA MANO IZQUIERDA

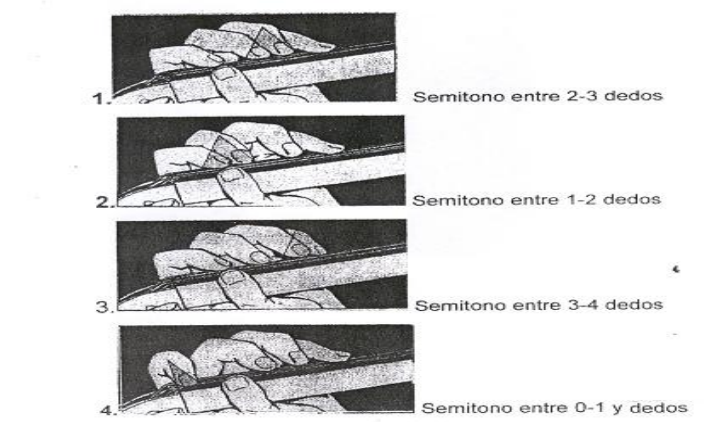


Fig. 3

Octava sesión:

- Canción pre-estrellita para el adiestramiento de la mano izquierda
- Canción la señora Pata, con cuerdas al aire intercalando los diferentes niveles del arco, por medio de juegos y en forma lúdica se practica previa a la canción el paso del arco de una cuerda a otra interiorizando la posición del codo y el brazo derecho según la cuerda en la que los niños se encuentren tocando. (niveles del codo según la cuerda).

Novena sesión:

- Para un mejor aprendizaje de las partes de la canción de estrellita se utiliza la analogía del Sándwich de doble queso (ver figura 4). Se introduce nombre de notas y ellos las relacionan con su fotografía inicial, las identifican y al colocar los dedos sobre el diapasón en esta primera posición reconocen el sonido con un nombre específico para cada nota, de esta manera interpretan su canción y van conociendo su instrumento más técnicamente.



Fig. 4

Décima sesión:

- Teniendo en cuenta que el desarrollo de las habilidades y las destrezas para la ejecución del violín merecen un proceso cuidadoso es importante retomar todos los temas tratados en busca de tener al momento de la puesta en escena una muestra excelente del trabajo.



Estudiantes del Colegio Distrital Minuto de Buenos Aires

Bibliografía

Hermann Evelyn. El Método Suzuki. Una filosofía de educación para la vida. Asociación Suzuki Internacional.

Barbara Barber. (Ensamblés)

¿Cuáles son las necesidades que presentan su colegio para realizar esta adaptación y flexibilización curricular?:

Si ha comenzado a trabajar este Centro infantil lúdico pedagógico ¿cuáles son las necesidades que presentan los estudiantes que están participando en el método Suzuki en su colegio?:

Materiales/físicas	Psicosociales	Intelectuales/Académicas	Otras

¿Cómo podría realizarse la socialización del ensamble o avances significativos con el grupo?

Atrévase a proponer o crear otro/s Centro infantiles lúdico pedagógicos.

Centro infantil
lúdico pedagógico
Filosofía
para niños y niñas



Promotora: Elizabeth Herrera Ruíz eliherreru@yahoo.es

II. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO FpN

PERSPECTIVA GENERAL

Las temáticas abordadas en el centro lúdico pedagógico filosofía para niños FpN están orientadas básicamente a desarrollar en las maestras y maestros la capacidad y creatividad de compartir los conocimientos aprehendidos e implementar las estrategias propuestas a lo largo de las sesiones de formación. Oportunidad que se puede trabajar a partir de lo personal, grupal y colectivo, haciendo uso de las herramientas de indagación, exploración y encuentro, de manera que sean llevados a la práctica en el diario vivir y en el aula de clase.

En una primera instancia se abordan algunos aspectos importantes del desarrollo evolutivo con el fin de que las maestras y los maestros, desencadenen los procesos oportunos para que las estudiantes y los estudiantes, cualquiera que sea su edad o desarrollo, incorpore los conocimientos que se planifican de la manera más coherente y adecuada, es decir que aprenda de modo ajustado a sus características y posibilidades, todo aquello que sea capaz de aprender.

Consecutivamente es recomendable tratar conceptos sobre creatividad y lúdica y los elementos que las conforman. Una vez presentada la fundamentación de dichos conceptos, estos serían el insumo básico para la realización de los diferentes talleres lúdicos en los cuales la vivencia y la reflexión permitirían generar inquietudes y llegar a puntos de encuentro acerca de la incidencia de la creatividad en la vida cotidiana y en los procesos pedagógicos dentro y fuera del colegio a nivel individual y/o social.

Después de compartir los temas sobre desarrollo evolutivo y creatividad la formación de maestros y maestras procurará aproximarse al proyecto de educación filosófica FpN o filosofía para niños y niñas. Éste último se originó y promocionó en un inicio por diversas organizaciones de filósofos de Estados Unidos y Europa -lleva unos treinta años de crecimiento en más de cuarenta países en todo el mundo-. En el caso de Colombia, uno de los pioneros y estudiosos de FpN es el Doctor Diego Antonio Pineda R. proyecto como tal busca desarrollar las habilidades del razonamiento crítico, riguroso, creativo y razonable, permitiendo a las niñas, los niños y adolescentes del mundo contemporáneo a través de la dialéctica de la discusión entre compañeros y de la contrastación y aplicación en la práctica, forjar los principios y valores sólidos que necesitarán para hacer frente de manera eficiente a los nuevos retos de su sociedad.

Para darle sentido a este trabajo de reflexión, es deseable involucrar a los escolares en las temáticas filosóficas, lo que quiere decir que **los problemas filosóficos deben analizarse desde situaciones cotidianas que los escolares identifiquen con su propia realidad**. Ello permitirá que aprendan a reconocer sus diferentes emociones y a investigar y/o cuestionar sus propias actitudes y reacciones frente a contextos y personas (paso inicial de todo pensamiento filosófico); pero tal objetivo no sería posible si las maestras y maestros no se comprometen a indagar más acerca del tema en cuestión y sobre todo a poner en marcha el **comunidad de indagación** en el aula de clase.

El abordar las anteriores temáticas sin duda permitirá que las maestras y maestros tomen una verdadera conciencia del propio nivel de desarrollo en estos aspectos. Para lo cual aquí se plantean algunas actividades de tipo práctico.

*Elizabeth Herrera
Pedagoga Infantil*

Estrategia Pedagógica: Centro infantil lúdico pedagógico **FILOSOFIA PARA NIÑOS**

ACTIVIDAD

¿Cómo desarrollar una comunidad de indagación con 45 niños de 4º de primaria en un aula de clase?



Dirigido a: estudiantes de 4º de primaria.

Justificación: la Filosofía para Niños (FpN) es un programa que dispone de un sólido plan de formación para maestros y maestras interesados y comprometidos en implementarlo en sus aulas con sus estudiantes. La formación en éste programa brinda a maestros y maestras la oportunidad de ir adquiriendo o fortaleciendo las destrezas pedagógicas que facilitaran su labor, y con su práctica obtendrán o potenciaran junto con los y las estudiantes la fluidez, flexibilidad, capacidad de innovación y originalidad suficientes como para facilitar la discusión filosófica en el aula. Implica trabajo arduo de investigación y pasión e interés por su práctica para llegar a dominar con soltura la técnica, y eso les facilitará la posibilidad de ser cada vez más creativos.

Lo que se pretende con la actividad no es lograr una mejora inmediata en el pensamiento de las niñas y los niños pues ésta sería una labor progresiva y sistemática imposible de realizar en una sola sesión; la intención es hacer que las niñas y los niños evidencien un proceso en el cual hay ejercicios de aprestamiento, con la finalidad de que tanto los unos como los otros se empiecen a familiarizar con la metodología propuesta (comunidad de indagación)

Resumen: todo comienza a partir del relato. Se lee una parte del mismo, mayor o menor según la edad de los estudiantes, según la longitud del capítulo o según las circunstancias del grupo. Así pues, puede ser conveniente leer un solo párrafo o leer un capítulo entero. Leído el texto, la persona que facilita la sesión ha de intentar que se planteen para su indagación aquellas cuestiones, asuntos o preguntas que la lectura haya sugerido a los presentes, que hayan despertado su interés y sobre las que quieran hablar, lo importante es que salgan a la luz preguntas planteadas por el relato a los lectores, a las que hay que buscar respuesta.

Palabras claves: dialogo, investigación, indagación, respeto, regla, comunidad de indagación.



Propósito: lograr que las niñas y los niños se familiaricen con la metodología de indagación e investigación filosófica en un proceso que va del cuestionamiento a la conversación, de ésta al diálogo, luego al diálogo indagador.

Estrategias pedagógicas tratadas: la Filosofía para Niños (FpN) se trabaja a partir de un currículo prediseñado, textos e historias que tocan distintas disciplinas de la filosofía: ética, estética, lógica, filosofía del lenguaje, filosofía del conocimiento, filosofía de la naturaleza y filosofía política.

La metodología, sustentada en teorías pedagógicas constructivistas, naturalistas, psicolingüísticas y en métodos propios de la filosofía como la mayéutica y la fenomenología, es abordada a partir de una planeación rigurosa que toma en consideración problemas de distintos ámbitos de la filosofía.

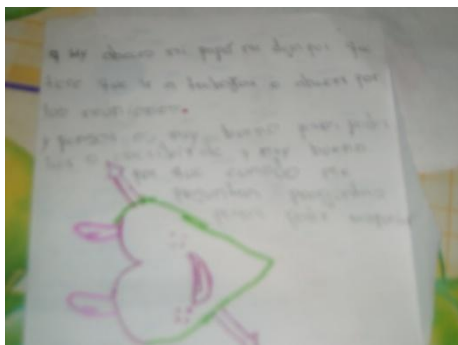
Para el efecto, hay un primer momento en las clases que invita a los estudiantes a asumir una actitud filosófica de escucha y asombro; luego se plantean preguntas de tipo filosófico. Los y las estudiantes forman grupos para discutir, argumentar y refutar sus ideas; de esta manera se hacen protagonistas de su propio aprendizaje.

Materiales y recursos: hojas blancas, lápices, marcadores, tablero, cámara fotográfica.



Experiencia: esta laboriosa tarea exige que el profesor o profesora ponga la mayor atención que pueda a los intereses del grupo; de este modo podrá proponer las actividades adecuadas en los momentos oportunos sin romper la dinámica de trabajo ni forzar la introducción de temas que no hayan sido previamente elegidos por los estudiantes. A continuación se enumeran algunos de los pasos a seguir que forman parte de la preparación de las clases:

1. Procure ubicar a niñas y niños en una posición que les permita a todos estar en primera fila y mirarse unos a otros en el diálogo; Obviamente, es la disposición en círculo la que mejor permite que se de esta situación. Se trata de que cada uno pueda sentirse miembro del grupo en pie de igualdad con todos los demás, incluso por su situación "yo soy uno mas de grupo, no uno menos".
2. Solicite a las niñas y los niños que escriban su nombre en una hoja, con el ánimo de que el maestro o maestra pueda dirigirse por sus nombres.
3. De instrucciones precisas acerca de las reglas – alguna de ellas levantar la mano cuando se quiera hablar, respetar la palabra del otro, escuchar cuidadosamente al otro.
4. Proceda a leer el episodio uno, capítulo primero del libro PIO Y MECHAS (novela del currículo de Filosofía para Niños (FpN) para estudiantes entre los 7 a 9 años). Decidir si los y las estudiantes habrán de leer el capítulo entero o sólo una parte.



CAPITULO I

Episodio 1

-Pío -me dijo Mechas-. ¿Dónde está Micifú?

Micifú es mi gato.

-No sé -digo- Probablemente se escondió en alguna parte.

-¿Por qué se esconde? ¿Hizo algo mal?

-No -contesto-. Simplemente está jugando. Él juega solo de esa forma.

Mechas es mi vecina. Su nombre real es Diana Mercedes. Ella odia ese nombre. Su mamá la llama Mechitas. Tampoco le gusta ese nombre. Su papá la llama Mechas. Ese sí es el nombre que le gusta.

Su papá es de verdad alto, mucho más alto que mi papá. Cuando vuelve a la casa por la noche, Mechas levanta su cabeza hacia él y dice: "Hola, papá", y él baja la mirada hacia ella, agachándose, y dice, con su voz profunda: "Hola, Mechas".

Mechas se revuelca por el suelo y juega a creerse que araña la alfombra con sus uñas. "¡Mioouh!, gruñe.

Soy Micifú".

- Micifú -digo-. ¿Dónde has estado?

-Mioouh -dice Mechas-. He estado bajo el sofá.

-Realmente eres un animal con un aspecto gracioso -digo-.
 ¡Qué cara más llena de pelo tienes!
 ¡Y tienes una cola que se queda parada cuando andas!
 ¡Y andas con cuatro patas a la vez! De verdad que eres tonto, Micifú.
 -El realmente tonto eres tú -dice Mechas-. Tienes la cara llena de piel. ¿Qué puede ser más tonto que eso? ¡Y no tienes cola! ¿Cómo puedes estar sin cola? Sólo los seres con cola se sienten orgullosos. ¿Tú qué tienes que te haga sentir orgulloso?
 -Muchas cosas -digo-. ¡Mira cómo me mantengo de pie! ¡Tú necesitas andar en cuatro patas, y yo ando sólo con dos!
 -¡Genial! -dice Mechas-. ¡Tú sólo tienes dos patas!
 - Dices que sólo los seres con cola pueden sentirse orgullosos -le digo yo a Mechas-. Pero eso no es verdad.
 No necesitas tener cola para sentirte orgulloso de lo que eres. Las personas pueden sentirse exactamente igual de orgullosas que los gatos.
 - Los pavos reales tienen cola y son orgullosos –es todo lo que dice Mechas-. Los gatos tienen cola y son orgullosos. Tú no eres un pavo real. No eres un gato. Y no tienes cola. ¡Así que no puedes sentirte orgulloso!
 ¡Mioouh!

5. Invite a niños y niñas a pensar en una pregunta que la lectura les haya sugerido y despertado su interés.
6. Escriba cada pregunta en el tablero con el nombre del niño que la haya formulado.
7. Realice una votación acerca de cuál pregunta se abordaría primero para empezar la indagación, aclarando que en futuras sesiones se retomarían las demás. Por unanimidad se elige una, por ejemplo: la pregunta de la niña Valeria ¿Por qué Micifú se escondió? Entonces las reflexiones no se hacen esperar, porque empiezan a lanzar conjeturas basadas en sus experiencias.
8. Después de varias reflexiones se plantea la posibilidad de construir una narración (cuento, poesía, poema, etc.) sobre lo que más les llamo la atención del capítulo.

Algunas variaciones para preparar una clase:

- Detectar las ideas centrales tratadas en el capítulo o fragmento en cuestión.
- Detectar los razonamientos (ya sean explícitos o implícitos) que puedan aparecer en las páginas seleccionadas para la lectura.
- Previsión de los temas o cuestiones que podrían plantear los y las estudiantes tras esa lectura en común.
- Preparación de ejercicios, textos, cuestionarios, etc. que puedan servir para aclarar, centrar, o estimular el debate.
- Establecer la dinámica de trabajo que se piensa utilizar y la secuencia de actividades a realizar; por ejemplo: Lectura en corro, o dramatizada, o escenificada, etc. del capítulo escogido,
- Debate previo por grupos y luego todos juntos o directamente todos juntos; con secretario que refleja intervenciones en el tablero o sin él; comenzando con ejercicios o directamente con el tema planteado; etc.

- Posibilidad de grabar o filmar las sesiones de clase, para un posterior comentario entre todos lo sucedido.
- Posibilidad de introducir la realización de murales, o los comentarios de noticias de prensa, o de algún documento sonoro o audiovisual que pueda interesar en relación con algún tema ya elegido, etc.

Resultados: gracias a la práctica las niñas y los niños entenderán la importancia de hacerse preguntas y sobre todo de cuestionar respuestas, (así lo expresaran en sus escritos), comprenderán también el valor de escuchar y ser escuchados respetando siempre la palabra del otro.

Criterios que indican desempeño en el proceso: la conciencia de las creencias propias y ajenas, el hecho de que los niños y las niñas escuchen atentamente lo que dicen los otros; que tomen en serio lo que se dice; que busquen razones y evidencias; que reconozcan y expliciten supuestos e implicaciones; que demanden y aporten ejemplos, analogías y objeciones; que distingan entre lo que se conoce y lo que se opina; que intenten comprender los otros puntos de vista; que estén alerta frente a inconsistencias, vaguedades, contradicciones y falacias; que intenten profundizar en los temas, captar su complejidad y contemplar otras posibilidades o alternativas; que mantengan un sano sentido de suspensión del juicio en caso de falta de evidencias.

Síntesis: ¿es posible que al implementar la Filosofía para Niños (FpN) en el contexto que rodea la localidad Ciudad Bolívar, se logre provocar en las estudiantes y los estudiantes un pensamiento crítico y creativo, pensamiento complejo o pensamiento de alto nivel? ¿Se pueden aprovechar las actitudes de asombro y curiosidad del niño para ello? Y las cuestiones filosóficas ¿proporcionan los contenidos más idóneos para lograrlo? ¿Es posible convertir el grupo en una comunidad de investigación filosófica?

Evaluación: la evaluación se puede realizar basada en la introspección. Auto evaluación para facilitar, detectar sus debilidades y vigorizar sus fortalezas. Una manera sencilla y que se debe practicar bastante con los y las estudiantes es preguntarles: ¿Hoy nos hemos escuchado atentamente? Tanto si la respuesta es "sí", como si es "no", preguntarles cómo se dieron cuenta: ¿mirábamos a la cara al que hablaba? ¿Hacíamos silencio cuando alguien hablaba? ¿Esperábamos nuestro turno para hablar? ¿Nos acordamos de lo que dijeron algunos compañeros? Intentemos tener siempre presente que así como pensar es distinto de pensar por nosotros mismos, escuchar es distinto de escuchar atentamente.



Bibliografía

Lipman, Mathew. PIO Y MECHAS. Programa “Filosofía para Niños” Traducción y adaptación cultural para Colombia DIEGO ANTONIO PINEDA RIVERA. Impreso en Editora Beta. Bogotá 2007.

Lipman, Mathew. “Asombrándose ante el mundo”. Manual del profesor para acompañar a Kio Y Gus. Ediciones de La Torre. Madrid 1993.

Si lo prefiere registre los resultados o beneficios que obtuvo al implementar estas actividades:

¿Cuáles son las necesidades que presenta su colegio para realizar esta adaptación y flexibilización curricular?:

Si ha comenzado a trabajar este Centro infantil lúdico pedagógico ¿cuáles son las necesidades que presentan los estudiantes que están participando en la FpN en su colegio?:

Materiales/físicas	Psicosociales	Intelectuales/Académicas	Otras

¿Cómo podría realizarse la socialización de una comunidad de indagación consolidada o conformada en el grupo?

Atrévase a proponer o crear otro/s Centro infantiles lúdico pedagógicos.

Centro infantil
lúdico pedagógico
Método de indagación
de las ciencias.
Actividades
de
aprendizaje.

Promotora del TIC: **María Leonor Pérez Herrera** leonorp86@hotmail.com
Participación especial de la maestra **Fanny Puentes** angeldro@gmail.com
Colegio Distrital Rodrigo Lara Bonilla

III. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO: MÉTODO DE INDAGACIÓN DE LAS CIENCIAS.

PERSPECTIVA GENERAL

Dada la importancia que tiene hoy en el aprendizaje de las ciencias desarrollar el pensamiento crítico, el talento, la inventiva y la creatividad, se hace necesario comenzar desde temprana edad, es decir, en los años de primaria, para que cuando el niño llegue a la básica secundaria pueda desarrollar un aprendizaje autónomo basado en la indagación con propósito de mejorar su calidad de vida.



Síntesis: la pedagogía indagatoria se propone lograr que los y las estudiantes participen en el proceso de construcción del conocimiento, siendo éste un proceso con el cual se busca que los estudiantes den respuesta a sus preguntas durante el proceso, bajo la cotidiana interacción con problemas específicos llamativos para ellos.

La metodología se hace con ejercicios de exploración sobre los conocimientos previos que posee el estudiante en relación al problema a indagar, para así identificar y seleccionar la experiencia, someterla a discusión y durante el proceso de la investigación se hace registro y apuntes de todos los procesos importantes para la construcción del conocimiento.

María Leonor Pérez
Maestra en Educación de Adultos.

Estrategía Pedagógica: Centro infantil lúdico pedagógico MÉTODO DE INDAGACIÓN

ACTIVIDAD

LOS SERES VIVOS

Justificación: dada la importancia que tiene en la formación del pensamiento científico el abordaje a través de la práctica de las ciencias naturales en la etapa escolar de la primaria, se hace necesario que los niños y niñas en sus aprendizajes significativos, aprendan a observar y explorar el contexto social y los diferentes fenómenos de la naturaleza, a través del método de indagación; ello les permitirá, a su vez, interpretar los diferentes cambios en los seres vivos y su interrelación con el medio ambiente.

Eje temático principal: los seres vivos

Eje temático fundamental: animales, plantas y microorganismos

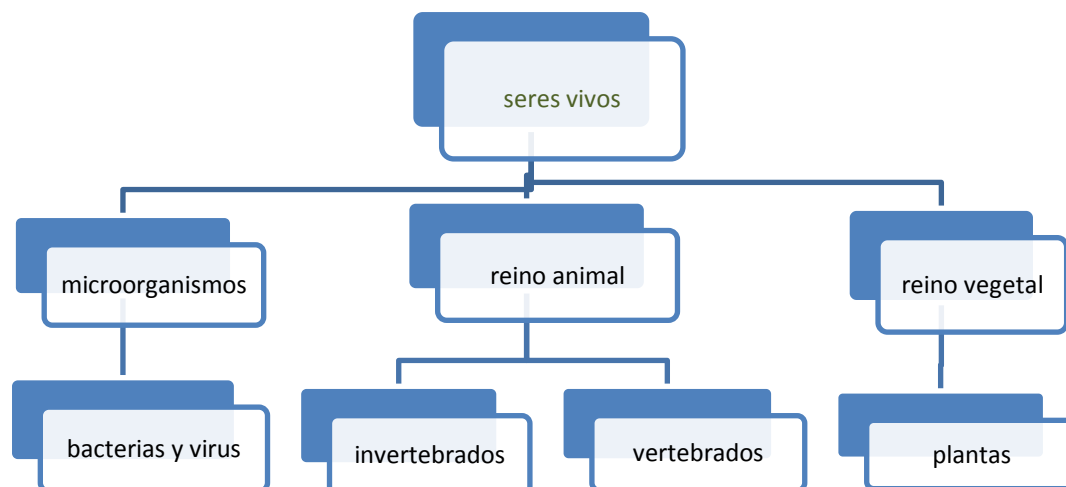
Ejes temáticos integradores: procesos de lectoescritura con énfasis en comics, expresión de las artes a través de la pintura, poesía y teatro, procesos de ética y comportamiento ciudadanos, tecnología y epistemología.

Objetivo general: fomentar en los niños y niñas del grado tercero de primaria los procesos de observación y exploración de los seres vivos a través de su contexto social, e integrar todos los saberes para construir el conocimiento por medio del método de indagación.

Objetivos específicos:

- Identificar los diferentes seres vivos como animales, plantas y microorganismos que forman parte de nuestro contexto social e integrarlos al ecosistema donde viven.
- Adoptar una mascota a través de la sensibilización de los animales en vías de extinción y el desempeño de los seres humanos en su relación con los animales.
- Observar y explorar la germinación de las semillas que son parte de nuestra cotidianidad y la importancia que tienen los factores del medio ambiente en su germinación.
- Formar el pensamiento científico-tecnológico a través de las enfermedades que tienen los niños y su relación con los animales y los microorganismos que habitan en su entorno.

MARCO CONCEPTUAL



Metodología:



El proyecto de aula zappig del grado tercero de primaria del colegio Rodrigo Lara Bonilla, se realiza con el **método de indagación**, como una metodología para el logro de aprendizajes significativos en el área de ciencias, integrando a su vez, todos los saberes como ejes integradores. Esta metodología nos permite organizar los procesos de enseñanza aprendizaje y se realizan abordando situaciones problemáticas, permitiendo la formulación de preguntas dentro de un entorno o contexto social de los educandos.

El proyecto de aula desarrollado por los educandos del grado tercero se caracterizó por formar una red de preguntas con un eje temático principal que son Los Seres Vivos, donde se puede establecer que:

- No se desarrolló con límite de tiempo.
- La secuencia de la temática fue flexible, de acuerdo con los intereses de niños y niñas.
- Giró en torno a formulación de preguntas de acuerdo a situaciones problemáticas.
- Su relación con la vida y la cotidianidad es más directa, de tal manera que los educandos asumieron su aprendizaje integrando todas las áreas del conocimiento, de acuerdo al avance que tenían en la construcción del conocimiento.
- Con relación a la evaluación, es permanente y promueve momentos especiales para retomar lo construido y proyectar el camino a seguir.

Sin lugar a dudas, este proceso metodológico da respuesta a un marco didáctico y a un currículo abierto; presta atención a inquietudes de maestros y estudiantes y, sobre todo, ofrece alternativas que no son en la forma convencional de respuestas directas a las preguntas de nuestros niños, niñas y adolescentes.

El proyecto de aula se desarrolla con diferentes ejes temáticos fundamentales como son el reino animal, el reino vegetal y los microorganismos, partiendo del eje temático principal LOS SERES VIVOS. Con una metodología holística, se pueden incorporar las diferentes formas lecto-escritoras y es allí donde se permite el manejo de la historieta o comic como herramienta pedagógica válida en este proceso de aprendizaje significativo en el marco del **método de indagación**.

Los procesos de lecto-escritura a través de los lenguajes del comic son una forma divertida de acercar a niños y niñas a los textos y a los conceptos ya que el comic, al estar acompañado de imágenes que constituyen un relato, con texto o sin él, ayudan a la comprensión.

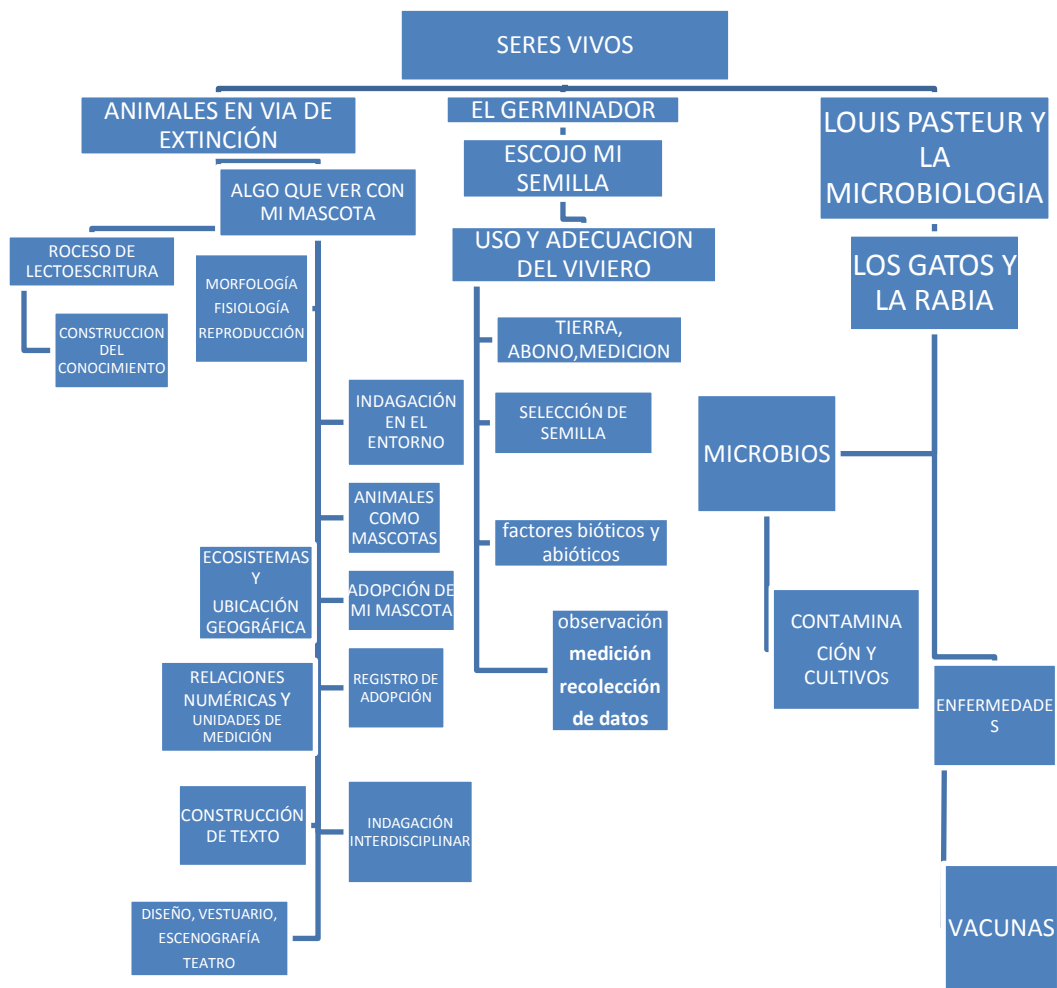
El lenguaje del comic no solo es inherente a niños y niñas - por su versatilidad y capacidad de generar contextos diversos y más amables – sino también porque el comic permite vincularse a

la lecto-escritura en forma gradual, por la cercanía que el lenguaje del comic tiene con los niños; así les facilita acercarse de una manera menos abrupta a los textos y conceptos, puesto que les hace más fácil la comprensión al ir acompañado de imágenes.

Para planear cómo contar su historia mediante un comic, tienen que crear sus imágenes y definir las para poder expresar y comunicar lo que han recopilado; en ese proceso está permeando el conocimiento, construyéndolo y asimilándolo, lo cual les permite de una manera más amable acercarse a los conceptos y definiciones en sus propios términos mientras se apropian de ellos.

Fanny Puentes
Maestra Colegio Distrital Rodrigo Lara Bonilla

METODOLOGIA HOLISTICA



ANIMALES EN VÍAS DE EXTINCIÓN

ALGO QUE VER CON MIS MASCOTAS

A continuación se ilustra con un ejemplo una fácil práctica que se puede realizar colectivamente con niños y niñas de diferentes edades en educación inicial.

1. El problema surge de una situación real: un mico leoncillo que un padre de familia entrega al grupo PRAE al cual pertenecemos; este animal en vía de extinción es entregado en condiciones lamentables; los niños y las niñas lo observan y tanto ellos como el profesor se sensibilizan y toman conciencia de las condiciones en que los animales se están extinguiendo por estar fuera de su hábitat y pasar a formar parte, indebidamente, de las mal llamadas mascotas.
2. Con los niños y las niñas se reflexiona y se analiza acerca de cuáles animales se podrían ubicar dentro de las llamadas mascotas; es allí, donde surge uno de los acuerdos en este diálogo: los niños y niñas van nombrando los animales que tienen en sus hogares como mascotas y se pudo encontrar y recolectar la siguiente información: loros de variadas especies, tortugas, pájaros, tiguas, osos perezosos, micos, iguanas.
3. En sus narraciones sobre su entorno cuentan como sus familiares y vecinos poseen otros animales; esta información fue anotada por parte de los niños y niñas en sus cuadernos o bitácoras y la organizaron de acuerdo a alguna clasificación que ellos convinieron darle según sus conocimientos previos: vertebrados o invertebrados, mamíferos, aves, reptiles, etc.; algunos los clasificaron dependiendo del ecosistema donde viven.
4. La actividad generó en los niños y las niñas muchas preguntas y la que se consideró que podría enmarcar todo el desarrollo del tema fue: **¿QUE SON ANIMALES EN VÍA DE EXTINCIÓN?** Los niños comenzaron su tarea de indagar y consultar sobre ello, desde diferentes fuentes escritas; algunos estudiantes llevaron a la clase libros, revistas, artículos bajados de la red y toda esta información fue socializada en el aula.
5. Posteriormente con los niños y las niñas se planteó que cada uno de los integrantes podría adoptar algunos de los animales vistos en clase, según su preferencia.
6. Para darle una mayor importancia y seriedad al proyecto se hizo una simulación de una notaría y allí cada estudiante adoptaba su animal, comprometiéndose a documentarse sobre él en todos los aspectos y a ser guardián de su mascota; desde ese instante, entre las actividades del compromiso más importantes, está el hablar y concienciar a los demás sobre la importancia de dejarlo en el hábitat que le corresponde; esto se puede realizar en la formas que el estudiante desee.
7. La recopilación de datos e indagación sobre cada animal adoptado se lleva en unos libros elaborados por ellos mismos, con hojas de reciclaje, de igual manera nuestro compromiso como maestro es buscar fuentes de información y socializarlo con ellos en el aula; el proceso se hizo tanto en libros, lecturas varias, películas, documentales, dibujos y demás. Se elaboró la figura de cada animal en peluche por ellos mismos con ayuda de su familia, con retazos u otro material.
8. Con ayuda de material bibliográfico se observó la morfología de cada animal y su parte fisiológica e igualmente sus procesos de vida como nacimiento, desarrollo y reproducción, y muerte con sus posibles causas. El objetivo de concentrar todo lo relacionado con él en sus libros con sus creaciones propias y una muestra de pintura en tempera sobre cada uno, fue de dar sentido de pertenencia sobre su indagación.

9. El énfasis más importante de nuestro proyecto de aula es el proceso lecto – escritor; éste se realizó partiendo del lenguaje del comic o historieta; cada niño –niña elaboró diferentes comics o historietas sobre su animal adoptado en vías de extinción para llevarlo luego a un intertexto más complejo y se tituló **Mi animal y yo**, se dio sentido de pertenencia sobre su animal y la apropiación de la problemática ambiental.

Es importante enfatizar cómo todo el proyecto se desarrolló en interdisciplinariedad con todas las áreas; debido a que, los niños plantearon 100 preguntas sobre lo que deseaba indagar sobre su mascota en vías de extinción. Como por ejemplo, en matemáticas se dio lugar a relaciones numéricas, unidades de medición, aproximaciones y manejos de diferentes cálculos, se empleó en el aprendizaje y manejo de las cuatro operaciones básicas y algunos espacios estadísticos, cuando deseaban conocer cuántos animales y donde quedaban y su ubicación o zona geográfica.

10. Se planteó un gran manejo de glosario universal de palabras que tienen que ver con toda la conceptualización del tema, y el manejo en la construcción de variedad de textos.
11. El proyecto tuvo su máxima expresión cuando se llevó al teatro y desde allí se realizó quizás otro gran logro y es la integración de la familia del niño o niña en el aprendizaje; cada familia de los niños y niñas ayudaron en la elaboración y diseño del disfraz del animal adoptado y luego construirlo con material de recuperación. Partiendo de la apropiación e interpretación de su animal, se elaboró el guión con sus respectivos diálogos y planimetría e igualmente la escenografía de los diferentes hábitat y se dio lugar a toda la creatividad e imaginación de los niños para el montaje de la obra de teatro. Se socializó en la semana del medio ambiente a toda la comunidad educativa (estudiantes, profesores, padres de familia y otros)
12. El proyecto cuenta con bitácoras o registros tanto escritos como videos, fotos y demás.



Estudiantes del Colegio Distrital Rodrigo Lara Bonilla disfrazados con el animal que seleccionaron

El Segundo proyecto alternativo a **Adopta una Mascota** fue el que tiene que ver con las plantas y se le llama **EI GERMINADOR**, inserto desde la pedagogía del agua; en él, nos guiamos por la siguiente ruta:

1. Se visitó y reconoció el vivero que hay en la Institución y es producto del PRAE; allí se visualizó, como se podría dar un uso adecuado para nuestro proyecto, se buscó el espacio para nuestras plantas futuras, respetando los espacios que estaban en uso.
2. Se seleccionó a gusto de cada niño-niña las semillas a sembrar, no sin antes conocer: nombre de la planta, valor nutricional, tiempo de cosecha, cuidados; también se mencionaron algunas recetas que se pueden preparar con estos alimentos. Es importante destacar que al proyecto se integro el manejo del agua en todos los aspectos.

Ejemplo:

Las espinacas:

Es una hoja sabrosa y muy nutritiva, rica en vitamina A, hierro y yodo, se recomienda como apoyo a los tratamientos contra la anemia, se puede consumir cocidas o en ensaladas. Se siembra en semillero y luego se trasplanta, se cultiva al aire libre en épocas frías o templadas, mucho sol le hace daño sus hojas no crecen, se le debe hacer un riego diario. Su edad de cosecha está entre 40,50 y 70 días .En esta etapa se puede consumir.

3. Se escogió semillas de: espinacas, zanahoria, rábanos, acelgas, coliflor, remolacha, amaranto, quinua, cebolla, tomillo, toronjil, lechuga (hortaliza), albahaca, apio, hierbabuena (medicinal), caléndula, haba (grano), arveja, perejil, fresa, uchuva, cilantro y otras.
4. Los niños y las niñas toman como contenedor de las semillas la cascara de huevo y hacen un agujero en su base para que salga el exceso de agua.



5. Luego se siembran las semillas para esto, ellos deberán tener en cuenta el número de semilla por contenedor, cantidad de tierra, profundidad de la siembra y lugar donde van a

estar sus sembrados. La cantidad de agua con la que se regarán las plantas se acuerda con la maestra dependiendo de la semilla seleccionada.

6. Posteriormente los estudiantes hacen sus observaciones, toman las medidas con respecto al crecimiento y esto lo hacen por medio de reglas o instrumentos de medición elaborados por ellos, igualmente el registro de la temperatura y las cantidades de agua adicionadas. Cada estudiante hace sus anotaciones en un formato que se ha diseñado para hacer fácil la recolección de la información y posterior sistematización y análisis.
7. Durante este tiempo se trabajó con la continua revisión de las plantitas para prevenir enfermedades, uso de técnicas de medicamentos como la cenizas o acompañamiento de otras plantas para protección, prevención contra animales tales como caracoles, pulgones, pájaros, hormigas, cambios de temperatura colocación de cuerdas para sostenimiento, se procuró la elaboración de compost, se le brindo mucho amor y fraternidad a cada planta.
8. Algunas de las plantas sembradas, en el transcurso del proyecto estuvieron listas para ser cosechadas.
9. Durante este proceso se fue procurando el conocimiento sobre la problemática ambiental, calentamiento global, escasez de agua y contaminación; se apoyó este tema con videos, lecturas, observación del entorno, problemática de Ciudad Bolívar.
10. La pedagogía del agua se visualizó desde procesos lectores escritores (comic), pintura, y textos de recopilación comunal, igualmente se les buscó cuentos sobre el agua y se realizó paralelos entre los planetas existentes en nuestra galaxia y el nuestro, esto dentro del proyecto de astronomía al cual asisten los niños –niñas.



Como tercera fase del método de indagación se llevó a cabo un cuento sobre la vida de **LOUIS PASTEUR Y el mundo de LA MICROBIOLOGIA.**

Se tomó como referencia una situación nacional emitida por los medios de comunicación sobre los gatos con rabia en la población de Santander de Quilichao y la muerte de un niño y la gravedad de otros. El reportaje comentaba acerca de la importancia de vacunar a las mascotas contra la rabia para evitar su transmisión a los seres humanos. También se pudo leer y ver por los diferentes medios como la población un tanto alarmada comenzó a tirar a la calle a estos animales y someterlos al maltrato público y a matanzas colectivas.

1. Comenzamos a hacer diferentes lecturas sobre enfermedades de los animales que tenemos como mascotas.

2. Se socializó y se realizaron diálogos en pro y contra de su tenencia en nuestras casas y los aspectos a tener en cuenta para vivir con ellos, sin hacernos daño.
3. Se hizo una referencia epistemológica sobre el microscopio, la vida de Louis Pasteur y el mundo de los microbios.
4. Se indagó sobre LOUIS PASTEUR, su biografía y cómo aportó a la humanidad la vacuna. Los niños y niñas hicieron referencia a la vida de Pasteur por medio de comic, con historietas, mirada desde la imaginación de cada niño-niña. y allí se pudo evaluar la apropiación del conocimiento y su sentido de investigadores aún desde su corta edad, al explorar hechos y fenómenos, identificar problemas, observar, recoger y organizar la información relevante, compartir resultados y evaluarse.
5. La conceptualización de cada chico desde diferentes aspectos fue de suma importancia.
6. Se realizaron laboratorios taller sobre cultivos y contaminación ambiental.
7. Aprendizaje sobre las vacunas y los microbios y su incidencia en los seres vivos en especial los humanos.
8. Cuidados a tener para evitar estas problemáticas en nuestra vida.
9. Se hace énfasis en cómo fue vital la alta competencia lectora escritora en esta fase del proyecto.

La utilización del **MÉTODO DE INDAGACIÓN** nos permite desarrollar en los niños y niñas muchos valores, dentro del proyecto de ética ciudadana que transversaliza todo el proyecto de aula y en cada una de las actividades ya descritas.

Durante todos los procesos de el proyecto se puede evaluar a nuestros estudiantes brindándole espacios o ambientes para el desarrollo de la curiosidad, la flexibilidad, la persistencia, la crítica y la apertura mental, la disponibilidad en la incertidumbre, exploración científica, reflexión, valoración y disposición para trabajar en equipo y sana convivencia.

Logros:

- Permitirnos conocer lo que deben aprender nuestros chicos (niñas ,niños, adolescentes)
- Nos brindo punto de referencia de:
 - Capacidad de conocer
 - Capacidad de saber
- Nos permitió entender que las generaciones que estamos formando no acumulan conocimientos, sino que aprenden lo pertinente para su vida y esto lo aplican en solucionar problemas ya sean nuevos o cotidianos.
 - Nos queda claro que se trata de ser competente
- Nos facilito muchas herramientas pedagógicas y surge de allí, promover prácticas pedagógicas creativas que nos permitieron incentivar el aprendizaje de nuestros estudiantes y la comunidad.
- Facilito el diseño de planes, proyectos de mejoramiento.
- Al inscribirnos en EL PROYECTO BUINAIMA EN EL AMBIENTE DE CIENCIA E INVESTIGACIÓN nos planteamos la continuidad en la responsabilidad de “formar en ciencia” dentro del entorno cada vez más complejo y competitivo y cambiante del hoy. Y desde los diferentes espacios-ambientes de aprendizaje de la ciudad, contribuir a la formación de ciudadanos y ciudadanas.
 - Identificando los talentos de los niños y niñas
 - potencializando y brindando herramientas para su vida futura

- Desde EL PROYECTO BUINAIMA Y SU EQUIPO pudimos formar estudiantes capaces de razonar, debatir, producir, convivir desarrollar al máximo sus potencias.
- Inmersos en estos ambientes escolares nos dimos a la tarea de promover una educación crítica, ética, tolerante con la diversidad y comprometida con el medio ambiente, donde se constituya un puente para crear comunidad con lazos de solidaridad, sentido de pertenencia y responsabilidad frente a lo público, nacional, global.
- Nos permitió comprender, comunicar y compartir sus experiencias y sus hallazgos, actuar con ellos en la vida real y hacer los aportes a su construcción y mejoramiento del entorno.
- En lo que respecta a habilidades científicas se dejan bases para explorar hechos, analizar problemas, observar recoger y organizar información, evaluar y compartir. No olvidando los diferentes talentos que podemos encontrar en los chicos de nuestra institución y hacerlos valederos.

Si lo prefiere registre los resultados o beneficios que obtuvo al implementar estas actividades:

¿Cuáles son las necesidades que presentan su colegio para realizar esta adaptación y flexibilización curricular?:

Si ha comenzado a trabajar este Centro infantil lúdico pedagógico ¿cuáles son las necesidades que presentan los estudiantes que están participando en Método de indagación de las ciencias en su colegio?:

Materiales/físicas	Psicosociales	Intelectuales/Académicas	Otras

¿Cómo podría realizarse la socialización de los proyectos propuestos y/o resultado del conocimiento integrado en clases?

Atrévase a proponer o crear otro/s Centro infantiles lúdico pedagógicos.

**Centros infantiles
lúdicos pedagógicos
de expresión y creatividad
Actividades
de
aprendizaje:
Teatrinos, títeres y teatro
Origami
Ajedrez**

Promotores del TIC con teatrinos, títeres y teatro:

Carlos Alberto Gómez Nieto carlosgomez007@yahoo.com

Henry Wilsón León Calderón henwlc@yahoo.com

Manuel Andrés Ramos Castro marcastro3@yahoo.com

Promotores del TIC con Origami y Ajedrez:

Yerman David Díaz Castañeda yemalda@gmail.com

Adriana Salazar Varón adrianasalazar@ajedrezenelaula.com

IV. CENTROS INFANTILES LÚDICOS PEDAGÓGICOS DE EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD: TEATRINOS, TÍTERES Y TEATRO

PERSPECTIVA GENERAL

Las actividades presentadas a continuación hacen parte de una gama de propuestas que también contribuyen al bienestar feliz de niños y niñas en el nivel educativo de preescolar y básica primaria porque promueven el TIC y con este el pensamiento creativo.

Son varias las formas de promover la lúdica y creatividad en el aula de clase y una de ellas comprende el reconocimiento de la pedagogía del cuerpo articulada con los procesos del juego y creatividad. Por lo tanto, el movimiento del cuerpo es un lenguaje que hace parte relevante de la comunicación y por ende de la interacción e interrelación entre los seres. Se relaciona con las dimensiones psicosociales y expresivas. Otras dos actividades placenteras y de altos resultados ante todo en la dimensión cognitiva, son la formación a temprana edad del juego de ajedrez y las construcciones en origami.

En síntesis, se recomienda a maestros y maestras implementar estas actividades propuestas dentro del aula de clase pero tomando conciencia de la necesidad que como adultos y educadores requerimos en nuestra formación. Juego, movimiento, expresión y creatividad se fusionan para dar vida y sentido a representaciones cotidianas o experienciales que se pueden enseñar y aprender a través del buen uso de herramientas didácticas como los teatrinos, títeres y teatro.

ACTIVIDADES Nº 1 y 2

Taller: De cuentos y en cantos:

Los niños en preescolar y primero requieren de ejercicios que les exija unas prácticas de juego encaminadas a exigirse más allá de lo estrictamente evidente. Si bien su pensamiento es considerado del tipo formal – pre nocional, también es importante recurrir a algunas formas de expresión como las canciones para ir un paso más allá, estimulándolo a utilizar otros procesos de pensamiento complementarios a los que son propios de la edad como la anticipación, la secuencialización y la inferencia. A esto se suma la necesidad propia de estos grados de fortalecer los dispositivos de aprendizaje, para el caso la atención.

Taller: Palabras para jugar con el cuerpo:

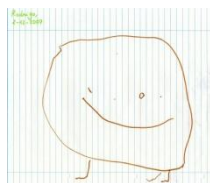
Los estudiantes de segundo y tercer grado ya pueden jugar a producir palabras, se espera que en estos grados ya tengan algún dominio sobre la lectura y la escritura, están consolidando su proceso de aprendizaje en estas habilidades. De igual forma es necesario proponer actividades que continúen manteniendo el cuerpo en acción, por tanto esta combinación lectura, escritura, cuerpo en movimiento y canción, surge la propuesta de este juego de palabras para el cuerpo.

Henry Wilsón León Calderón⁵
Maestro en danzas y teatro
e investigador sobre el Pensamiento creativo

⁵ Los textos, ejercicios y canciones referenciados en las actividades 1, 2, y 3, están registrados como propiedad intelectual y hacen parte del libro “En cuentos y en cantos, juegos para imaginar” de la autoría del maestro Henry Wilsón, que actualmente se encuentra en prensa. Para efectos de publicación se autoriza a BUINAIMA su uso como complemento a los talleres dictados dentro del proyecto Talentos excepcionales avalado por de la Secretaría de Educación de Bogotá Distrito Capital.

ACTIVIDAD Nº 3 Y 4

Talleres: Teatro y expresión corporal



Las actividades presentadas más adelante, quieren tratar al estudiante como un ser íntegro aunando las tres instancias esenciales: cuerpo, mente y espíritu dentro de una misma actividad, rescatando y validando el aprendizaje y la creatividad desde la subjetividad y la no-división dada en la mayoría de los procesos educativos: la escisión cuerpo-mente, juego – aprendizaje, pues se cree que solamente se aprende sentado y no en el movimiento y la fluidez de la corporalidad.

Estas actividades buscan que el estudiante se exprese y comunique desde sí mismo y, que desde allí entable un encuentro creativo con su realidad y con el otro, transformándola y propiciando espacios de juego y participación colectiva donde todos y cada uno aportan en la construcción de realidad.

Entendiendo al cuerpo como un lugar donde conviven las emociones, los pensamientos, las acciones, el movimiento, la imaginación, el ritmo, el sonido, la voz, el gesto y el impulso, estas actividades dirigidas a niños de primaria que cursan de 1º a 5º grado posibilitan desarrollar la conciencia corporal, del espacio y del otro, partiendo de elementos cotidianos y cercanos al niño familiarizándolo con la creatividad y el arte de manera que él se reconozca como un ser creativo y comunicativo.

Manuel Andrés Ramos Castro
Maestro en Artes y humanidades

ACTIVIDADES Nº 5, 6 y 7

Talleres: Jugando creando y dramatizando

La expresión corporal y expresión dramática es un proceso dinámico, que les permitirá a maestros y maestras y sus estudiantes contemplar e interactuar con el mundo y la realidad de una manera particular. A todos y todas ellas se les brinda la oportunidad de explorar sus procesos de *Percepción-Sensibilización*, *expresión* y *creación*.

Se busca dinamizar los procesos creativos para que en la actividad cotidiana pedagógica los y las maestras recreen las dinámicas propuestas en los talleres con los estudiantes.

Los talleres permitirán el compartir con los niños acciones lúdicas, buscando la retroalimentación de los procesos comunicativos y dinámicos que se realizan en el aula.

Los talleres desarrollaran elementos de la expresión corporal, ejercicios pre-dancísticos, rondas infantiles, elaboración y manejo de títeres, puesta en escena teatro y teatro de títeres.

Carlos Alberto Gómez Nieto
Maestro en Ciencias sociales, arte y folclor

ACTIVIDAD Nº 8 y 9

Taller de Origami: Un espacio lúdico, científico y artístico

El taller de origami está dirigido a niños de 8 años en adelante de grados 4 y 5 de primaria, los objetivos dispuestos son:

- Difundir el origami como una actividad artística, lúdica y científica.
- Enseñar figuras tradicionales poco conocidas y de alto impacto para el grupo de niños y niñas que participan del taller.
- Enseñar que con una hoja de papel también se pueden realizar pequeñas y grandes esculturas.
- Mejorar los niveles de atención y seguimiento de instrucciones en los niños que participan del taller.
- Potencializar el pensamiento creativo en aras de mejorar la visión artística, tecnológica y científica.

Yerman David Díaz Castañeda
Maestro de Origami en Educación superior

ACTIVIDAD Nº 10

Taller de Ajedrez: Juega el maestro y ganan los niños y las niñas

El objetivo es formar a maestros y maestras de preescolar y primaria para que logren enseñar ajedrez a sus estudiantes y utilicen el juego ciencia como recurso pedagógico en el desarrollo de las habilidades mentales, además de ser un espacio para afianzar valores.

El taller cuenta con una parte teórica que sustenta la necesidad de enseñar y divulgar el ajedrez entre los niños niñas y jóvenes. El proceso de aprendizaje de los conocimientos netamente ajedrecísticos se lleva a cabo a través de la práctica.

No es necesario que los asistentes al taller posean conocimientos de ajedrez. Al finalizar el taller los asistentes estarán en capacidad de enseñar a jugar ajedrez a los niños niñas y jóvenes y realizar una serie de ejercicios que estimulen en los estudiantes la atención, la concentración, el cálculo, la visualización y el análisis.

Adriana Salazar Varón
Maestra en lingüística y literatura
Campeona Centroamericana de ajedrez
Fundadora y Directora del Preescolar Talentos

ACTIVIDAD Nº 1

DE CUENTOS Y EN CANTOS



Palabras clave: juego, expresión oral y corporal, atención.

Dirigido a: niños y niñas de preescolar y primero.

Propósito: ejercitar a los niños y niñas a jugar con las palabras y con las historias, a través de un relato, la elaboración de los personajes y el aprendizaje de una canción que estimula el juego, la representación y la interacción desde el sí mismo con los otros compañeros. La canción utilizada es “Don Caracol”, implica el acercamiento al pensamiento inferencial a través de preguntas que, de hecho, remiten a lo no evidente recurriendo a la interpretación de la historia misma.

Componentes fundamentales: sonido, palabra, dibujo, narración, títeres que representan los personajes, color y movimiento corporal.

Materiales recursos: canción, hojas de papel bond blanco, vinilos, tijeras, palos de pincho, cinta pegante.

Experiencia:

1. Se canta la canción a los niños cuyo texto es:

*Don caracol se fue a visitar
A Don ciempiés que muy enfermo está.
Le duelen sus patitas
Una, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez
¡Ay! Mis zapatos, ya no puedo andar.
Los tienes al revés y si los cambias
Muy pronto sanarás.
Juntos y contentos se toman un café
Y todo queda bien.
¡Qué bien!*



2. Presentada la canción se hacen preguntas, por ejemplo:

¿Quién le dijo al ciempiés que tenía los zapatos al revés?, ¿Cómo es la casa de Don Ciempiés?,
¿Cuánto se demoró don Caracol en llegar a la casa del ciempiés?

Estas preguntas no se responden fácilmente porque el texto no lo dice, pero se infieren si se tiene en cuenta para retomar el ejemplo que Don Caracol es el otro personaje, además que al final solo están los dos, cada tipo de vivienda que se exponga debe estar

ACTIVIDAD Nº 2

PALABRAS PARA JUGAR CON EL CUERPO



Palabras clave: expresión oral y escrita, series, secuencias, memoria, concentración.

Dirigido a: niños y niñas de segundo y tercero.

Propósito: incentivar desde la producción de texto, la realización de actividades corporales que integren conceptos de otras disciplinas como: series y secuencias, de la matemática; lectura, escritura de palabras y frases, producción de sentido, del área de castellano y sonido, dibujo, color y movimiento corporal, del área de educación artística. La relación de estos conceptos se pone en interacción a través de ejercicios - juego que implican el pensamiento y la manera como permite la comprensión de lo que se hace, se dice y se siente, propiciando actitudes que favorecen la atención, concentración, escucha y genera procesos mentales como la anticipación, la asociación, la comparación y la producción de sentido a través del significado o de la búsqueda de significados.

Componentes fundamentales: Sonido, palabra, dibujo, narración, color y movimiento corporal.

Materiales recursos: canciones, tablero y marcadores borrables de diferentes colores, hojas de papel bond blanco, colores, instrumento de percusión sencillo (pandereta, claves o tambor)

Experiencia:

1. Se escribe la siguiente canción, utilizando varios colores de acuerdo a las frases:
2. Se debe dejar un espacio entre las vocales de la primera, segunda y cuarta frase para luego completar palabras.

a e i a e o o a o a o a u
i i a e e u o o i u u e
oaeui, aiueo, oiuea, aeiou
u a i o e a aeiou

3. Una vez escrita la canción, se pide a los niños que la lean mentalmente mientras se marca un ritmo con un instrumento de percusión sencillo (un sonido por cada vocal – sílaba o vocal cuando es la serie de las cinco vocales).
4. El maestro o maestra tendrá que ir haciendo la lectura también y luego, se detiene en cualquier lugar y pregunta a los niños en donde quedó. Se repite varias veces el juego,

haciendo a veces la canción completa, parando aleatoriamente en algunas ocasiones y preguntando para mantener la atención y para que se fije el ritmo que el profesor haya decidido darle al ejercicio.

- Una vez aprendida: lectura mental, recitar el texto acompañado del ritmo solamente con las vocales. Se puede pedir a los niños que se lean en voz alta unas frases y se haga mentalmente otra de acuerdo al color, por ejemplo: leamos en voz alta la frase roja, verde y azul, la frase de color negro la hacemos mentalmente. Nótese que la secuencia de las cinco vocales se presenta en diferente orden, lo cual va a implicar hacer un ejercicio adicional, dado que los niños, por lo general tienden a repetir la manera como se recitan tradicionalmente las vocales: aeiou, esta secuencia se deja para terminar frases, a manera de producir satisfacción sobre lo conocido, una vez se ha pasado por lo desconocido.
- Luego se pasa a descubrir y construir palabras con las vocales, es recomendable que las consonantes se escriban con otro color diferente, por ejemplo alternando colores de acuerdo a los que se disponen para el uso de los tableros acrílicos que usualmente son azules, verdes, rojos y negros. A continuación se presenta un ejemplo:

M a l e t í n p a s e o m o r a o l a r o c a u
F r i t i c a k e l e s ú t o r o n j i l m u ñ u c é
o a e u i , a i u e o , o i u e a , a e i o u
T u l a h i l o j e f a a e i o u

- Para elaborar palabras como kelerú o muñucé, se pide al azar, a los niños que digan consonantes que no estén repetidas, esto los lleva a observar, reconocer, diferenciar ubicar las consonantes y ubicarlas con las vocales, es mejor no utilizar la consonante **Q**, porque implica el uso de la u como vocal. Para evitar que se dificulte el juego, es mejor pedir a un niño o niña diferente cada vez que diga una consonante, estimulando para que la respuesta sea muy rápida, en todo caso estar atento a otras sugerencias y aprovechar una respuesta que coincida con lo que se busca: inventar palabras.
- Una vez hecho esto se vuelve a leer y se inicia otro juego. Para esta nueva actividad se pide a los niños que seleccionen un movimiento diferente para cada frase y se ejecuta. De la misma forma se distribuyen las filas para conformar cuatro grupos, por ejemplo: si son seis filas en el salón, dos filas son un grupo, la fila siguiente otro grupo, las otras dos filas otro grupo y la fila última otro grupo. A cada fila se le asigna la lectura de una frase, preferiblemente en órdenes diferentes, por ejemplo: La fila uno, lee la frase tres, la fila dos lee la frase uno, la fila tres lee la frase cuatro y la fila cuatro lee la frase dos – es un ejercicio de atención y seriación –. Una vez acordados estos ejercicios se da inicio a la secuencia, que comprende la lectura de la canción seis veces seguidas, sin detenerse, de tal manera que cada vez se haga de una manera diferente, así:

1ª vez: Todos la leen en voz alta y al mismo tiempo.

2ª vez: Todos leen al tiempo y van ejecutando los movimientos acordados para cada frase.

3ª vez: Se lee por filas. Cuando le toque a cada fila se pone de pie mientras los otros están sentados y callados esperando su turno para hacerlo, una vez termina cada fila, de acuerdo al orden se van sentando, para la fila que sigue.

4ª vez: Todos vuelven a leer pero esta vez leyendo mentalmente alguna frase seleccionada.

5ª vez: Se lee por género, niñas unas frases, niños otras frases, intercalados, poniéndose de pie cuando les toque hacerlo y sentándose cuando terminen.

6ª vez: Nuevamente todos.

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

ACTIVIDAD Nº 3 y 4

TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL



¿Cuáles son los niveles escénicos? ¿En dónde se mueve mi cuerpo? Es mi forma de habitar el mundo.

Nota: Los aportes con estas actividades (3 y 4) también se pueden integrar en el método de las ciencias por ejemplo con el proyecto Animales en vía de extinción.

Dirigido a: estudiantes de 3º a 5º de básica primaria

Propósito: explorar la expresión creativa a partir del movimiento corporal permitiendo apropiación y mayor percepción hacia el espacio.

La Exploración del espacio en la expresión corporal permite que el niño reconozca su corporalidad y sus elementos primordiales: peso y fuerza, abriendo su conciencia del lugar que ocupa y asumiéndose como sujeto transformador y de cambio dentro de su entorno y su vida cotidiana.

Palabras clave: cuerpo, movimiento, alto, medio, bajo.

Estrategias pedagógicas que se proponen para el trabajo en aula: la base de la actividad es el movimiento corporal guiado. Lento en una primera instancia y variando la velocidad a medida que se avanza, apoyándose en las posibilidades de cada niño y niña y las relaciones generadas al interior del grupo que surgen en la exploración de los tres niveles.

Materiales/recursos: ropa cómoda y salón amplio

Experiencia:

1. Estando el grupo en disposición de movimiento – de pie y ocupando un espacio que le permita a cada uno extenderse y girar sin golpear al otro – se invita a realizar un reconocimiento del espacio desde la mirada.
2. Luego, guiados por el promotor o promotora se comienzan a girar las articulaciones de la cabeza hacia los pies o al contrario pero respetando el orden escogido. Esto permitirá a los integrantes volver a sentir el cuerpo y redescubrirlo.
3. Luego en parejas frente a frente, el compañero extiende su palma de la mano a 10 centímetros de la nariz del otro imaginándose que lo tiene atado por una cuerda. Así, camina por el espacio explorando los tres niveles: el alto lo que está más lejos de mis pies; el medio en el que comúnmente me muevo y que lo demarca mi cintura; y el bajo nivel del piso. Explorando estos desde la corporalidad individual y al mismo tiempo en relación con otro sujeto, amplió la percepción hacia el espacio y mi compañero. De esta manera también se desarrolla la capacidad comunicativa y expresiva de los estudiantes, resaltando la creación corporal y espacial más que la oral, la escrita o la meramente intelectual.

Observaciones: luego de esta actividad sencilla los estudiantes se encuentran en otra disposición, más atentos entran a un mayor estado de concentración no solamente para la actividad siguiente en teatro y expresión corporal sino para cualquier otra de cualquier área científica, abstracta y de lenguaje.

Criterios que indican desempeño en el proceso:

este criterio está dado por lo que se llama presencia escénica, o participación directa del estudiante. Sale a relucir que está allí en cuerpo, mente y espíritu. En este tipo de actividades el silencio habla y el movimiento genera pensamiento.



Estudiantes de 3º Colegio Distrital Ciudad Bolívar Argentina



*Estudiantes de 5º del Colegio Distrital
María Mercedes Carranza*

Sugerencias: el promotor o promotora del TIC procurará tener siempre presente que el ritmo grupal (externo) depende del ritmo interno (individual) de los estudiantes y el suyo propio, por lo cual más que dirigir la actividad puede incluirse en ella, salir cuando sea necesario e incluirse de nuevo. Esto posibilitará que surja confianza en el grupo.

Síntesis:

Preguntas Provocadoras: ¿Es verdad que mi cuerpo habla?, ¿puede mi cuerpo hallar un lenguaje personal propio? ¿Qué es la creatividad corporal?

Resumen: exploración de la cotidianidad a través de la expresión corporal, usando elementos de mimesis (imitación)

Palabras clave: cuerpo, movimiento, imitación, cotidianidad, extra - cotidianidad.

Propósito: potencializar la creación y la imaginación en cada estudiante a partir de su propia cotidianidad.

Estrategias pedagógicas que se proponen para el trabajo en aula: observación y conciencia de acciones cotidianas. Repetición. Mimesis. Dialogo con el otro.

Materiales/recursos: ropa cómoda y salón amplio

Experiencia:

1. Desarrollar una actividad sencilla de calentamiento
2. Se invita a los estudiantes a repetir acciones que realicen diariamente: lavarse los dientes, peinarse, comer, desperezarse, etc., se hacen primero a tiempo normal, luego se les pide que escojan una nada más y lo hagan más rápido, lo cual permite que el movimiento se convierta verdaderamente en una acción: subir el brazo, mover la muñeca, bajar el brazo por ejemplo. Luego se pide hacerla en cámara lenta posibilitando el estudio y la composición de dicho movimiento.
3. La segunda parte de esta actividad consiste en un trabajo por parejas: EL ESPEJO. Frente a frente uno es el reflejo y el otro el reflejado. Allí el elemento principal es la mimesis (imitación). El que es reflejado realiza todo tipo de acciones cotidianas que el compañero imita cuidando de reflejarlo lo mejor posible. Esto desarrolla la capacidad de observación, escucha y concentración de los estudiantes, además de elevar la conciencia corporal en sí mismo y el reconocimiento del otro.
4. Luego de esto se buscan movimientos que no hagamos cotidianamente: abrir los brazos o las piernas, girar las muñecas, hacer muecas y todas las acciones extra-cotidianas que el estudiante proponga. Se desarrolla de igual forma que el anterior: uno es el espejo y el otro es el reflejado. En esta ocasión usamos como pretexto animales: osos, lagartijas, tortugas, etc., pero el tutor puede encontrar otros tantos pretextos: objetos, sonidos, etc.

Resultado/s: conciencia del otro, mayor percepción de mi cuerpo y de la presencia del otro. Desarrollo de la creatividad corporal, la expresión y la comunicación. El estudiante es capaz de diferenciar entre movimientos cotidianos y extracotidianos y de explicarlos verbalmente.

Criterios que indican desempeño en el proceso: este criterio está dado por lo que se llama presencia escénica, o participación directa del estudiante. Sale a relucir que está allí en cuerpo, mente y espíritu. El estudiante explora la cotidianidad desde su cuerpo y en consecuencia desde si mismo, reconociendo su subjetividad e identificando las relaciones que entabla con el entorno.

Sugerencias u observaciones: en un principio al estudiante se le dificulta lo extracotidiano; por eso se inicia desde lo cotidiano, pues es lo que se conoce y se tiene más a mano. Luego si se pueden entrar en instancias menos conocidas y recorridas dadas por la imaginación y la creatividad.

Síntesis

Preguntas Provocadoras: ¿Puedo conocer mi cotidianidad a través de mi cuerpo? ¿Qué hay al otro lado de mis movimientos cotidianos? ¿Es cierto que la creatividad se da en lo extra-cotidiano?

Evaluación: comprende dos momentos: el primero de observación en el cual vemos como el estudiante explora, arriesga e invita a otros compañeros/as al riesgo proponiéndole movimientos desconocidos. Y una segunda parte es dialogada, en ella el estudiante lenguajea lo que le causó la actividad discerniendo las diferencia conceptuales entre cotidiano y extra-cotidiano en la relación con sí mismo y con el otro/a.

Bibliografía:

BOAL, Augusto. 200 ejercicios y juegos para actores y no actores que quieren decir algo a través del Teatro. Editorial Nueva Imagen. 2000

SHINCA, M. Expresión Corporal – Bases para una programación Teórico – práctica. Escuela Española S.A. Madrid, 1988.

ALFIERI F. y otros. “A la escuela con el cuerpo”. Cuadernos de Educación. Vol. 113 – 114. <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/libros/teatro/teatro.htm>

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

ACTIVIDADES Nº 5, 6 y 7

JUGANDO CREANDO Y DRAMATIZANDO



INICIANDO LA BÚSQUEDA DE LA EXPRESIÓN, LA CREATIVIDAD Y LAS EMOCIONES.

Justificación:

- Identificar diferentes conceptos en relación a la educación artística; expresiones dramáticas y el teatro de y para los niños.

- Conceptualizar a través del desarrollo de la expresión bajo sus más variadas formas.
- Potenciar los procesos de relajación a partir del yoga y la meditación aplicadas a los niños.

Resumen: la dinámica del taller entendida como vivencia de la didáctica de la educación artística implica brindar elementos a maestros y maestras para entender y desarrollar procesos de juego dramático. Este taller es una herramienta creadora e impulsora del desarrollo expresivo de niños, niñas y jóvenes. La competencia emocional se da en el proceso, luego se teoriza, ya que es un eje transversal del proceso.

Se les brindara la oportunidad de explorar sus procesos de Percepción-Sensibilización, expresión y creación. Se busca dinamizar los procesos creativos para que en la actividad cotidiana pedagógica recreen las dinámicas propuestas en los talleres.

Palabras claves: teatro de títeres. Construcción y manejo, expresión Dramática, emociones y sentimientos, creatividad y talento excepcional.

Propósitos: potenciar las diversas expresiones (corporal, rítmico -musical, dramática, etc) para vincularla a procesos creativos del teatro y teatro de títeres. Utilizar las posibilidades expresivas del docente para desarrollar prácticas con sus estudiantes que desarrollen la expresividad, la creatividad y el talento excepcional. Brindar herramientas a maestros y maestras para identificar los elementos constitutivos de la expresión corporal y dramática, y su modo de organización vinculando la creatividad y el talento excepcional.



Componentes fundamentales:

La expresión lingüística: comprende todo lo relacionado con la palabra, tanto oral como escrita. Su significado, su empleo en la frase, su entonación y hasta la morfología de la propia palabra que puede conseguir efectos sonoros notables, derivados de su estructura fónica y de su interpretación afectiva.

La expresión lingüística: plena supone el dominio de todos los recursos derivados de la palabra y de su empleo, e implica tanto la corrección como la expresividad.

La expresión corporal: supone el empleo adecuado del gesto, frecuente auxiliar de la palabra oral a la que a veces añade matices particulares.

Por su riqueza y complejidad el rostro colabora intensamente en la expresión corporal con los ojos, la boca, los labios, la frente, la posición de la misma cabeza y sus distintos movimientos.

La expresión plástica: aporta a la dramatización recursos muy importantes. Algunos de ellos radican en el propio cuerpo humano pueden producir efectos plásticos valiosos con la suma de las posiciones individuales tanto por lo que respecta a volúmenes como por lo que se refiere a línea y a color. Entre los recursos plásticos exteriores al cuerpo humano, usados

independientemente o en relación con él, están los derivados de la luz, el vestuario, el maquillaje y la escenografía, tan valiosos para el teatro.

La expresión rítmico musical: nos da elementos básicos de movimiento con tiempos y duraciones. Por ejemplo la danza y la música está justificada por la propia naturaleza de estas manifestaciones artísticas, y su lógica interdependencia.

La práctica del yoga: el yoga es una práctica positiva en la etapa de crecimiento de los niños. A través del yoga, los niños ejercitarán su respiración y aprenderán a relajarse, para hacer frente al estrés, a las situaciones conflictivas, y a la falta de concentración. El yoga les ayudará en su largo camino hacia el dominio físico y psíquico.

El yoga ayudará a sus niños a desarrollar fuerza y movilidad y les enseñará a apreciar la naturaleza de sus propios cuerpos de manera nueva y refrescante.

Ayuda a extender su comprensión del mundo. Desarrolla destrezas de los músculos motores. Enseña concentración, relajamiento y respeto por la naturaleza.

Materiales o recursos: grabadora con cd, Video Been.

Experiencia:

1. En primer lugar se recomienda realizar trabajos de toma de conciencia a través de ejercicios rítmicos musicales.
2. Luego se realiza un proceso de relajación para tomar conciencia de la respiración. Se explica el proceso de una respiración completa terminando con una sesión de ejercicios de yoga desde posturas de imitación a los animales.
3. En segundo lugar, se puede explicar a maestros y maestras la vinculación del niño y la niña al proceso artístico y como desde su rol docente podrá buscar un desarrollo integral en procesos creativos y expresivos. Converse sobre el sentido de hacer espectáculos con niños ya que fomentan en la mayoría de veces experiencias de tensión y aversión a la expresión creativa y argumenten la posibilidad de mostrar ejercicios como parte de un proceso de la labor de intercambiar con los demás las búsquedas creativas.
4. Por otra parte, busque realizar juegos de acercamiento teatral, a partir de pequeños textos e improvisaciones sobre personajes.
5. Finalmente, es valioso, didáctico y pedagógico acercarnos como maestros y maestras al mundo de la historia del teatro del títere, desmitificando su uso en los espectáculos recreativos y el poco valor artístico que tienen esas representaciones.

Observaciones o sugerencias para trascender con el proceso: las maestras y maestros pueden participar en la actividad realizando los ejercicios con buena disposición y aportando su alegría y dinamismo en los ejercicios creativos propuestos.

Reflexione junto con los estudiantes sobre el uso del vestido confortable para las actividades lúdicas y creativas tanto para adultos como niños, niñas y jóvenes.

Dé importancia a la posibilidad de la relajación y el yoga para niños y niñas como una opción de desarrollo integral, pues promueve la práctica de la conciencia postural y respiratoria para desencadenar conciencia de emociones tanto para grandes como chicos a partir de una aproximación lúdica a las diferentes posturas y ejercicios de relajación y de respiración.

Síntesis:

Mediatizamos la creatividad y las emociones desde la conciencia corporal, a través de procesos de la relajación y respiración. La metodología conveniente podrán ser dinámicas lúdicas, entre ellas: canciones, posturas de animales, juegos teatrales y conocimientos de historias relacionadas con el oficio del arte titiritero.

Autoevaluación: las actualizaciones formativas de maestros y maestras a partir de vivencias teóricas y prácticas que presenten nuevas alternativas de interrelación con los niños y entre los niños y los docentes.

Trascendencia de la vida escolar que conlleve a buscar ambientes de silencio, paz y armonía a partir de la relajación y el yoga.

- ¿Cuáles son las principales causas de la inhibición de los niños y niñas?, ¿cómo detectarlas y cómo intervenir para superarlas?
- ¿Cuáles son las principales limitaciones de la extraversión y cómo responder a este comportamiento de los niños?
- ¿Por qué es importante que las actividades teatrales mantengan un equilibrio entre el juego y el desarrollo expresivo, entre el placer de la actividad y el perfeccionamiento de la misma?

Bibliografía

Tejerina, Isabel (1994), "Formas de acercamiento del niño al hecho teatral", "El teatro infantil" y "Equilibrio entre espontaneidad y reflexión", en Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas, Madrid, Siglo XXI, pp. 7-9, 9-25 y 153-157.

Cañas, José (1992), "Juegos de percepción", "Juegos motores-expresivos", "Juegos de representación e imitación", "Fase A. Niños de 4-6 años: juego dramático, nivel I", "Máscaras: un poco de historia y algunas razones para trabajarlas en la escuela" y "El teatro de sombras corporales", en Didáctica de la expresión dramática. Una aproximación a la dinámica teatral en el aula, Barcelona, Octaedro, pp. 40-42, 43-45, 46-48, 59-63, 241-250 y 250-255.

Renoult, Noëlle, Bernard Vialaret y Corinne Vialaret (1994), "Aportaciones del juego dramático", en Dramatización infantil. Expresarse a través del teatro, Madrid, Narcea (Primeros años), pp. 34-36.

Cervera, Juan (1996), "Dramatización a partir de los elementos básicos", "Dramatizaciones especiales sobre expresión y creatividad" y "Los apoyos en la motivación del juego dramático", en La dramatización en la escuela, Madrid, Bruño, pp. 56-70, 88-108 y 148-149.

D'Angelo, Estela y Laura Ahumada (1999), "Los de tres en tren al teatro. Una investigación a partir del juego", en 0 a 5. La educación en los primeros años, núm. 18, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 50-73.

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

ACTIVIDAD Nº 6

La creatividad y sus fases: Ejemplo: Juegos rítmicos, animación de objetos y Juego dramático.

Propósito: potenciar las diversas expresiones (corporal, rítmico -musical, dramática, etc.) de maestros y maestras para vincularlas a procesos creativos en la animación de objetos y de las manos hacia el desarrollo de actividades con los estudiantes.

Justificación:

1. Desarrollar la expresión bajo sus más variadas formas.
2. Potenciar la creatividad a través de los distintos tipos de expresión coordinados.
3. Brindar las herramientas previas -en los niños- para el teatro de títeres como son la animación de objetos y de las manos.

Resumen: a los estudiantes se les brindaría la oportunidad de explorar sus procesos de percepción-sensibilización, expresión y creación. A partir del juego se descubrirán la posibilidad de la expresión creación con las manos y los objetos. Finalizaran haciendo una breve historia o cuento.

Palabras claves: ritmo natural, animación objetos, teatro de títeres, respiración completa.

Componentes fundamentales:

Ritmo natural: un elemento característico del habla es el ritmo íntimamente ligado con el tiempo. El ritmo ha sido estudiado como elemento del arte verbal de la performance (Kaiser 1961, en Álvarez y Domínguez, 1999). Hay un ritmo natural que está en la vida misma. Su aplicación se expresa en los movimientos acentuados de los objetos o títeres que marcan las palabras.

Expresión corporal: el rostro colabora intensamente en la expresión corporal con los ojos, la boca, los labios, la frente, la posición de la misma cabeza y sus distintos movimientos.

Animación de Objetos y Manos: el reconocimiento de un objeto, observando la posibilidad de movimiento y animación. Dan los recursos combinados de diversas emociones tales como la alegría, tristeza, de dolor, de desaliento, de cobardía, de atrevimiento y de cuantos sentimientos puedan pasar por la mente del ser humano.

Materiales o recursos: Grabadora con cd, teatrinos.

Experiencia: juego de conocimiento a partir del ritmo natural y de forma individual para todo el grupo.

1. Busque una canción para mover el cuerpo y calentar la voz, a la cual se le va quitando las distintas palabras, fomentando la atención.
2. Ejercicios de respiración a través del juego de la bomba.
3. Desarrollo de calentamiento de brazos y manos.
4. Expresiones con las manos y juego de historias improvisas con las manos. Trabajo Individual, luego en grupo. Puesta en escena de algunos grupos.
5. Escogencia y conocimiento de un objeto. Anotar características y darle animación con características emotivas y de un personaje. Trabajo Individual, luego en Grupo. Puesta en escena de algunos grupos.

Observaciones o sugerencias para trascender con el proceso: los niños y niñas en estos casos admiten sin saberlo las convenciones dramáticas. En consecuencia, se reparten papeles y crean el espacio dramático correspondiente y todo lo demás que fuere necesario adecuar. Su mismo lenguaje delata la aceptación de la convención dramática. Se reparten los papeles diciendo sencillamente: «Vamos a jugar a los toros. Y tú eras el toro. Yo era el torero. Tú, el caballo...» e inmediatamente empieza cada cual a desempeñar la función que le ha sido atribuida en la corrida improvisada.

Síntesis: con esta actividad se les brindan oportunidades a los niños de realizar una relajación a través del juego rítmico y teatral, luego es recomendable pasar a la animación de objetos y de las manos de manera individual y en equipos. Recuerde realizar la puesta en escena de algunos grupos para improvisar historias y presentarla al grupo de pares.

La mayoría de los niños y niñas fluyen normalmente al animar los objetos y sus propias manos. Este proceso difiere en los adultos que tienen dificultades para recrear los objetos. Es muy importante antes de darle un muñeco para animar a los niños y niñas realizar el proceso de recrear los objetos y las manos. La mayoría de los niños y niñas quieren presentar el resultado de sus búsquedas creativas y reciben mucha solidaridad representada en la atención de sus pares.

Autoevaluación o preguntas sugeridas: utilice otros recursos para diferenciar las manos, por ejemplo: guantes, cintas, pinturas etc. Conociendo los comportamientos de los niños y niñas por parte del o la maestra le será más fácil orientar procesos del mundo interior de los pequeños, de sus búsquedas, gustos y proyecciones.

Bibliografía

Títeres en la escuela. Expresión, comunicación y juego. Viviana Rogozinski. Novedades Educativas. Año 2001
Espacio habitado. Daniel Calmels. Novedades Educativas. 1997
La inteligencia se construye usándola. Escuelas Infantiles de Reggio Emilia, Ediciones Morata. Año 1990

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

ACTIVIDAD Nº 7

Teatro de Títeres: Planeando la elaboración de un montaje de teatro de títeres.



Títeres de guante, espuma y dedos.

Propósito: potenciar las diversas expresiones (corporal, rítmico -musical, dramática, etc.) de maestros y maestras para vincularlas a la realización de un montaje de teatro de títeres para niños y niñas en cualquier área.

Justificación:

1. Identificar los elementos fundamentales de un montaje de Teatro de Títeres.
2. Potenciar la creatividad a través de los distintos tipos de expresión coordinados.
3. Brindar las herramientas para la realización de un montaje de teatro de títeres.

Resumen: a los estudiantes se les brindará la oportunidad de conocer los elementos esenciales para la realización de un montaje de teatro de títeres, destacando el proceso de movimiento del muñeco y puesta en escena.

Palabras claves: muñeco, títere, teatro de Títeres: Espectáculo e Importancia pedagógica, planificación de un espectáculo de Títeres.

Componentes fundamentales

Títeres didáctica: el títere se debe considerar no como un muñeco sino como un ser. El maestro o la maestra con sus habilidades artísticas lo transformará y le dará vida para que se convierta en un personaje.

Para los niños y los docentes es una gran oportunidad de explorar y potenciar la creatividad: artística, literaria (guión) y plástica (modelado), además de brindar espacios para la recursividad, agilidad mental, desinhibición, curiosidad y gozo.

Por otra parte, los niños y niñas muestran todo lo que guardan dentro de sí, es decir, su mundo externo-interno ya que el títere les permite expresar sus emociones y sentimientos. Permitiendo por otra parte trabajar con sus pares en equipo.

No debe preocuparnos la calidad del trabajo de los niños y niñas sino su felicidad y goce con la actividad.

Teatro de Títeres: el Teatro de Títeres es una expresión viva y teatral. No es un conjunto de obras manuales o divertimento de un muñeco hablando. Cabe plantear que colocar a un muñeco como si fuera maestro o maestra no tiene sentido, ni tampoco el diálogo de dos títeres con preguntas y respuestas sobre un tema tiene valor didáctico y contrario a ello si causa aversión al Teatro de Títeres.

Existen varios elementos para tener en cuenta el teatro de títeres: Desarrollo de historia, es decir Unidad Dramática: Principio, nudo y desenlace. Varios muñecos, elementos escenográficos, utilería.

Validez Pedagógica del Teatro de Títeres:

Estas son las características que se deben tener en cuenta en un espectáculo de teatro de títeres con validez educativa:



1. Armonía del mundo externo. Cada cosa en su lugar y espacio.
2. Desarrollar el sentido de belleza, equilibrio y armonía estética. (Escenografía, conjunto muñecos...etc.).
3. Debe divertir: Producir alegría, gozo, distracción, juego y alegría. Al no producirse estas circunstancias los niños se aburren, conversan y pierden el interés.
4. Debe enseñar: Solo un espectáculo que fomente la diversión, es enajenación, alineación y vicio. Debe buscar dejar un mensaje y enseñanza que ayude al desenvolvimiento del mundo actual y futuro del niño, enriquecimiento físico y mental. En últimas buscar el desarrollo integral de los niños y las niñas.
5. El espectáculo debe ser abierto al niño y la niña. La Participación no debe limitarse solo a la respuesta de sí y no, el niño puede soplar, cantar, cambiar la historia, los textos, acciones. personajes, etc. De esa manera se siente participe del espectáculo y se siente reconocido, es decir se siente importante.
6. El espectáculo debe escogerse de acuerdo a la capacidad, asimilación y los intereses de agresividad, disgusto, conflictos, etc.
7. **Los gustos de acuerdo a la edad de los niños:** De 3 a 5 años: Le interesan las historias sencillas 2 a 3 títeres. De animales y cosas que les rodean. Mayores de 5 años: Los cuentos de hadas y las historias complejas. Mayores 8 años: Historias de aventuras.

Para aclarar los procesos planteados en la obra, después de cada representación haga un diálogo para ampliar la obra y sus dilemas.

También si es posible, es recomendable, además, que, una vez terminada la actividad se conceda a los pequeños la posibilidad de manejarlos, de tocarlos, de sentirlos. Cuando los niños los manipulen, los maestros y maestras deben procurar que ellos no los rompan o deterioren, han de preocuparse porque los manejen correctamente, y asimismo, deben guiarlos para que o bien reproduzcan los cuentos conocidos (los educandos de cualquier grupo evolutivo), o bien creen historias (los niños mayores).



El ensayo con la utilería es significativo

Planificación de un espectáculo de títeres: se deben tener en cuenta los siguientes elementos: Elaboración de guiones, confección de muñecos, escenografía, utilería, manejo, presentación y puesta en escena.

Materiales o recursos: grabadora con cd, teatrinos, guiones de teatro de títeres.

Experiencia:

1. Se desarrolla un juego de Conocimiento a partir del ritmo natural. Individual y para todo el grupo. Canción para mover el cuerpo y calentar la voz. Canción la cucaracha con las diversas vocales. Así: La cucaracha... la cucaracha...la cicirichi...la cucuruchu...etc. Fomente la vocalización y la atención. Lectura de guión: vocalización y caracterización. Proceso de conocimiento de la historia y dialogo de la puesta en escena. Obra "El globito Manual" Carlos José Reyes.
2. Desarrolle actividades de calentamiento de brazos y manos.
3. La voz del títere debe ajustarse a la del personaje que representa, y el tono se corresponderá con la significación de los contenidos literarios. Esta preparación consiste en lo siguiente:
 - Memorización del texto.
 - Trabajo con los diálogos.
 - Selección de los títeres y otros materiales.
 - Ensayo en el teatrino
 - Elección del lugar para la presentación de la obra.
4. Un solo maestro o maestra puede realizar la escenificación o el teatro en el que participen varios personajes, utilizando un títere en cada mano y haciendo los cambios de voz necesarios, o llevar a cabo esta actividad con otro, encargándose cada uno de uno o más personajes. Aquí, aunque se hace más simple el manejo de los títeres, resulta indispensable la previa preparación de cada uno para representar oportunamente su personaje.

Observaciones o sugerencias para trascender con el proceso: la obra puede presentarse en el aula o salón de cada clase, si se trata de una actividad curricular programada; pero, si fuera una actividad libre, puede ser otra sala, teatro o en el área exterior. Es preferible que los maestros trabajen sentados, con todos los educandos también sentados en frente, para que lo puedan ver; no obstante, si la representación es en una sala o espacio abierto, pueden permanecer de pie. Por otro lado, es importante recordar que en este tipo de actividad, a diferencia del cuento, no se debe leer.

La frecuencia que se recomienda para el uso de teatrinos y títeres es por lo menos, una vez al mes en horas de la actividad libre; en las de actividades curriculares programadas, es el equipo educativo quien determina cuándo se han de emplear.

Síntesis: la actividad busca dar oportunidad a maestros y maestras de saber utilizar herramientas para dinamizar procesos metodológicos y didácticos a partir de la enseñanza de la técnica del teatro de títeres. Busque plantear e implementar los diversos pasos para llevar a feliz término una representación educativa de una obra de montaje de teatro de títeres.

Autoevaluación o preguntas sugeridas: ¿cómo puede ser utilizado de otra manera el títere? El títere también puede ser utilizado no solamente para representar una obra, sino como punto de partida para estimular las actividades pedagógicas y evaluarlas. Así, por ejemplo, en una actividad de modelado, los maestros pueden, a través del títere, saludar a los educandos,

dialogar con ellos y pedirles que modelen un objeto determinado, y al final, mediante el mismo personaje, evaluar los trabajos realizados.

¿Qué títere debo emplear? Los maestros y maestras tienen a su alcance la posibilidad de utilizar varios tipos diferentes de títeres, de acuerdo con la conveniencia del argumento de la obra, sus objetivos, etc.

Bibliografía

Antequera, Mercedes.

Título: Educar y enseñar con títeres / Mercedes Antequera, Alfonso Cáceres.

Edición: 2a. ed. Madrid: Editorial CCS, 1996.

Becerra G., Nelson A.

Título: El teatro de títeres y el teatro de actores en la educación básica primaria / Nelson A. Becerra G.

Editorial: Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 1998.

Gómez Acevedo, Antonio José.

Título: El teatro de títeres en la pedagogía infantil: de cómo el teatro de muñecos trasciende el marco de lo recreativo para convertirse en el elemento pedagógico y didáctico de primer orden / Antonio J. Gómez A.

Editorial: Bogotá: Taller de Títeres El retablillo, 1983.

Villafañe, Javier, 1909-1995.

Título: Antología: obra y recopilaciones / Javier Villafañe ; biografía y selección literaria Pablo Medina ; ilustraciones Nicolás Rubió.

Editorial: Buenos Aires: Sudamericana, 1990.

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

--

ACTIVIDAD Nº 8 y 9

ORIGAMI: UN ESPACIO LÚDICO, CIENTÍFICO Y ARTÍSTICO



Propósito: crear un espacio lúdico donde el niño pueda aprender el arte del Origami, además de poder tener una excusa para potenciar la creatividad, la imaginación y sus recursos motrices y mentales. En el ambiente anterior, niños y niñas dan vía libre a la imaginación y creación de pequeñas esculturas en papel y desarrollan sus habilidades y destrezas hacia la orientación del talento aplicado en todo tipo de disciplinas, ciencias o artes.

Palabras clave: creatividad, imaginación, dobles o plegado, Origami o papiroflexia, creación, encajar, papirolas, bolsillo y pestaña.

Dirigido a: niños y niñas de 8 años en adelante, de los grados 4 y 5 de primaria, máximo un grupo de 20 niños.

Resumen: con el taller se busca que el niño y la niña que participa pueda encontrar una excusa o un lugar para poder desarrollar su talento artístico, y además, estimular y desarrollar el talento científico que el posee. Es de anotar que el origami es un arte que enseñándolo con las técnicas correctas se pueden potenciar en los niños habilidades que ellos no creían tener y de esta manera nosotros con nuestra experiencia o experticia podremos orientar su formación posterior en cualquier campo específico del saber o del conocimiento.

En este taller el niño podrá dar a conocer su potencial de una manera muy lúdica, saliéndose un poco de la cotidianidad con el aprendizaje tradicional y llevándole a construir y aflorar con nosotros maestros y maestras, sus talentos escondidos; y que mejor que el juego y sus componentes creativos e imaginativos con los cuales él podrá explorar y así encontrarse consigo mismo, generando un mejor sentido y significado al aprendizaje adquirido.



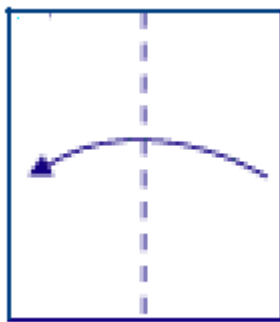
Componentes fundamentales: el Origami además de ser un hobby es un arte milenario, que ayuda a: desarrollar la atención, mejorar los procesos motrices y mentales, potenciar el seguimiento de instrucciones y la concentración, estimular la creatividad y la imaginación generando en los participantes nuevas formas de ver las cosas, además que se juega con el razonamiento abstracto y espacial llevándolos a crear nuevas formas y modelos en 3d y en 2d.

Materiales o recursos: los recursos utilizados en este taller son: papel de Origami block de 20x20 cm. x 50 hojas, 1 corta papel, 1 pote de colbón (pegante vinílico blanco), guías o folleto de Origami.

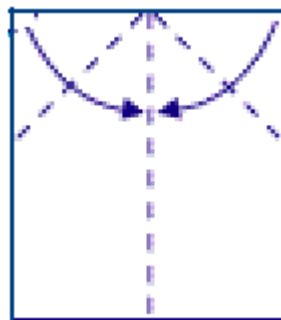
Experiencia: en el taller de Origami se le compartirá al grupo de participantes las técnicas básicas del plegado del papel, en ella se realizarán figuras sencillas de acuerdo al nivel en el cual se encuentre los participantes, se les comentara sobre la importancia del origami en la enseñanza y el aprendizaje, y como puede llegar a ser una buena herramienta para lograr mejorar, la atención, las destrezas manuales y ante todo a potencializar el pensamiento creativo en todos los niveles del saber.

El taller se desarrolla en dos fases:

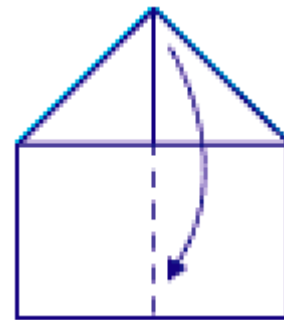
1. **Exploración:** se hace un taller lúdico sencillo en el cual se les enseña a los niños y niñas los modelos tradicionales conocidos por ellos, pero el ingrediente y la particularidad de este momento es que las figuras no eran las comunes, sino que se hacen variaciones para que se conviertan en algo novedoso para ellos; por ejemplo el avión de papel ¿quién no ha realizado un avión en papel? Todos realizamos aviones en papel, el problema es que en muy pocas oportunidades vuelan y es por eso que el avión que se enseña en este taller tendrá que tener la característica de volar, por ello se debe cuidar los dobleces y saber que tiene forma de pez. En el proceso de elaboración de la figura se les cuenta un cuento con algo de humor para que ellos no se sientan incómodos y se cansen fácil, a los niños se les preguntaba constantemente ¿qué ven? ellos contestaban lo que para ellos era la forma que veían el caso del avión ellos vieron perros, aves, objetos, juguetes, etc. En estos momentos se trabajo mucho la imaginación, la creatividad y ante todo el pensamiento artístico.



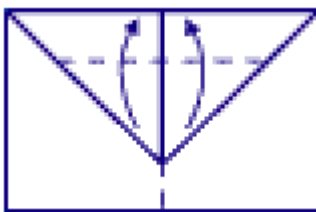
1



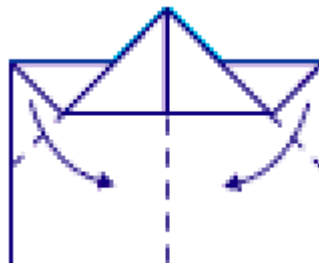
2



3



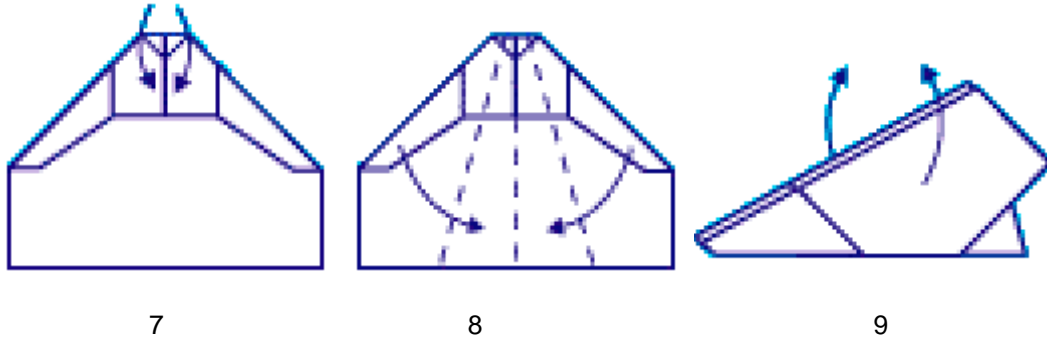
4



5

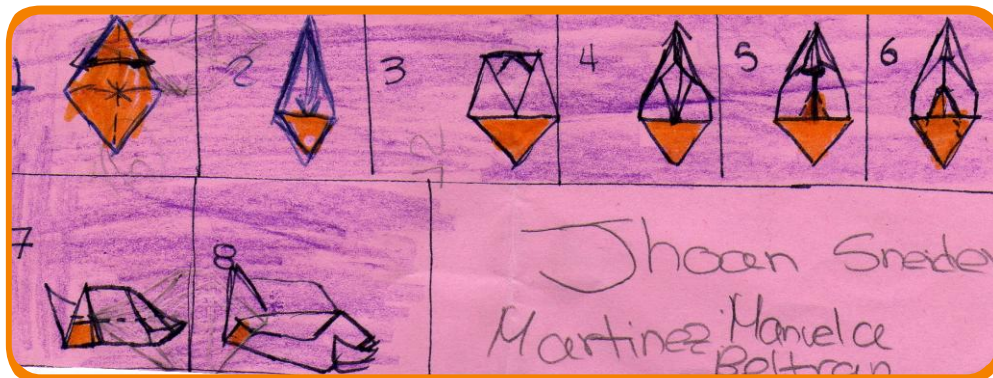


6



Procedimiento:

1. Doblar el papel por la mitad y marcar el pliegue
2. Cuando ya esta doblado, doble cada una de las puntas hacia adentro hasta tocar el pliegue del centro
3. Doblar el triangulo que acabo de hacer de forma hacia abajo.
4. Doblar la mitad del triangulo hacia arriba.
5. Si mira la figura vera que con el triangulo de arriba se pueden formar otros dos triangulos si dobla las puntos de al lado hacia adentro
6. La figura deberá verse como la del numero 6, luego doble la mitad de esos nuevos triángulos hacia afuera pero debe plegarlos por debajo para que no se vean.
7. La nueva forma debe verse como la figura 7. Luego doble la puntica de arriba hacia abajo
8. Posteriormente plegar a la mitad para hacer el cuerpo y cada mitad debe plegarla para hacer las alas
9. Abra las alas. Finalmente ya tenemos nuestro avión.



*Diagrama Paso a Paso de AVIÓN TIBURÓN
elaborada por Jhoan Sneder Martínez "Colegio
Paraíso Manuela Beltrán"*

2. **El Origami como herramienta de aprendizaje:** por medio del papel se pueden solucionar problemas matemáticos, podemos aprender de una manera significativa conceptos como fraccionarios, multiplicación, división, suma, resta, formas geométrica, conocer sobre los polígonos y sus diferencias y una aproximación muy superficial a la geometría tridimensional con los poliedros regulares; para este momento de trabaja con figuras como el cubo (hexaedro), polígonos como pentágono, cuadrado, triangulo, etc.

También se trabaja con los niños conceptos físicos como ¿Qué es la aerodinámica? ¿Por que vuelan los aviones?, o qué es la flotabilidad ¿Por qué flotan los barcos? Preguntas sencillas que niños de 4 y 5 de primaria pueden entender y en algunos casos pueden contestar de una forma sencilla y fluida.

Haga énfasis en el taller en el cual los niños y niñas presenten una pequeña muestra de trabajos en los cuales con ayuda de su maestro o maestra de matemáticas y artes, presentan unas maquetas de modelos trabajados con la técnica del Origami modular. A partir de esta técnica ellos dan forma a diferentes figuras de animales, objetos, paisajes, etc. los módulos a utilizar pueden ser el cuadrado y el cubo.

En algunos colegios distritales el Origami aprendido fue utilizado como herramienta de aprendizaje en algunas materias y una de ellas las matemáticas. El estudiante aprende jugando, vemos entonces que la lúdica sirve como herramienta en el aprendizaje significativo y constructivo. ¿Por qué constructivo? porque no se deja solo al estudiante sino que ambos tanto estudiantes y maestros/as construyen el conocimiento, y es en este momento cuando el talento también se empieza a evidenciar ya que los niños muestran diferentes formas de solucionar mejor sus propios problemas y los de su entorno y refieren el gusto y pasión por el arte de Origami.



Observaciones: dentro de las fortalezas que tiene el Origami se resalta que se puede desarrollar el pensamiento abstracto y espacial; se puede practicar en todo momento y en todo lugar; es un arte muy económico ya que el material principal es el papel; se fortalece y se potencializa la creatividad, la imaginación, la concentración, la atención y la tolerancia de los que lo practican; es de fácil acceso y se encuentra información de modelos en las bibliotecas públicas, Internet y librerías; no tiene restricción de edad para practicarlo desde el más niño hasta en más grande lo

puede practicar. Quizás una debilidad es la falta de conocimiento en los colegios al no acogerlo de manera seria y por tal motivo lo dejan de lado en el desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Síntesis: a partir de la elaboración de figuras en papel los niños y niñas pueden aprender y desarrollar habilidades como el pensamiento abstracto y espacial, es en este momento en el que el niño puede ver nuevas formas donde lo cotidiano se convierte en algo novedoso y es ahí donde la imaginación y la creatividad son el común denominador para potenciar el talento de los niños que practican el origami.

Autoevaluación o preguntas sugeridas: ¿quién no ha plegado una hoja de papel? Quien no la ha plegado ya sea para hacer aviones, barcos, flores, palomitas, etc. Lo importante de este arte es que el papel no tiene límites en el momento de crear nuevas formas. Se puede evaluar el trabajo durante todo el proceso, especialmente observando cuando el niño o la niña están plegando y luego arman y dan forma e incluso cuando crean modelos nuevos y dan soluciones a problemas o situaciones complejas y simples.

Bibliografía:

Unit origami - Tomoko fusé.

Poilledron origami - Miyuki Kawamura.

Papiroflexia creativa - kunihiko kasajara.

Origami Design Secrets: Mathematical methods for an ancient art, editorial AK peters, Ltd. TT870.L2614 2003 - Robert Lang.

ACTIVIDAD Nº 9

EL ORIGAMI UNA HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Dirigido a: pequeños grupos de maestros y maestras que acompañan y dan clases en los grados 4º y 5º de primaria.



Palabras clave: creatividad, imaginación, dobles o plegado, Origami o papiroflexia, creación, encajar, enseñanza aprendizaje, modulo, lúdica, bolsillo y pestaña.

Propósito: crear un espacio lúdico en el cual maestras y maestros puedan aprender el arte del Origami y puedan implementar la estrategia en el aula de clase.

Experiencia: en el taller de origami se le enseña al grupo de maestros y maestras, las técnicas básicas del plegado del papel, y dentro de ellas las figuras tradicionales. Conversen y argumenten la importancia del Origami en la enseñanza y el aprendizaje.

Procure que al taller asistan maestros y maestras de diferentes áreas o campos específicos. Comparen las estrategias didácticas de antaño con las actuales. Hoy en día contamos con muchas herramientas para enseñar y aprender entre estas el Origami y con este arte se articula la ciencia. Cuando hablamos de ciencia se puede afirmar que con el Origami se prueba algunos de los teoremas físicos, químicos y matemáticos de una manera práctica y tangible, y si hablamos de arte, el origami puede llegar a ser una actividad en la cual la persona que la practique logra transmitir sus sentimientos, saberes y puede llegar a realizar excelentes obras plásticas.

Motive a maestros y maestras para dar inicio con la técnica del Origami. Listen los beneficios y/o utilidades con la creación y elaboración del mismo.

Es importante anotar que en muchos pises el origami es una materia académica ya se enseña para que niño logre ser un ser integral y tolerante este conocimiento se inicia desde el jardín infantil y lo terminan en algunos casos en la vejez, es una actividad que no tiene límites y por el contrario ofrece muchas alternativas para poder tomar y generar excelentes estrategias de clase.

Bibliografía:

Unit origami - Tomoko fusé.

Poilledron origami - Miyuki Kawamura.

Papirofelxia creativa - kunihiro kasajara.

Origami Design Secrets: Mathematical methods for an ancient art, editorial AK peters, Ltd. TT870.L2614 2003 - Robert Lang.

ACTIVIDAD Nº 10

AJEDREZ: JUEGA EL MAESTRO O LA MAESTRA Y GANAN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS



AJEDREZ EN EL AULA

Una propuesta para desarrollar habilidades mentales y forjar valores

Justificación: el ajedrez gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que sin duda optimizaran su proceso de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez, ya justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los estudiantes a partir de los primeros años, momento privilegiado para colocar las bases de una formación integral.

La actividad propuesta en este Centro Lúdico se propone de forma masiva, intercolegial y dirigida a maestros y maestras para luego implementarla en las aulas de clase. La imparte la maestra colombiana y bogotana Adriana Salazar quien es campeona centroamericana de este juego y directora del Preescolar Talentos.

OBJETIVOS GENERALES:

- Desarrollar la inteligencia y el pensamiento
- Fomentar la educación social y deportiva
- Ayudar al desarrollo personal y la formulación del carácter
- Ampliar los conocimientos y enriquecer la cultura.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Iniciarse y profundizar en el conocimiento del ajedrez, de sus elementos y normas básicas.
- Acostumbrarse a respetar reglamentos de competición y normas de comportamiento.
- Valorar y respetar el silencio como fuente de concentración.
- Desarrollar la atención mediante el uso de un proceso reflexivo que precede a los distintos movimientos de una partida.
- Fomentar el desarrollo de relaciones interpersonales equilibradas, constructivas y deportivas.
- Aceptar deportivamente el resultado de cada partida y comportarse correctamente ante la victoria o la derrota.
- Aumentar la percepción, discriminación, análisis-síntesis y orientación espacio-temporal.
- Potenciar la capacidad de razonamiento lógico-matemático.
- Desarrollar la creatividad y el uso de la imaginación mediante la búsqueda de soluciones originales a los problemas planteados.
- Fomentar el pensamiento alternativo buscando distintas soluciones viables a un mismo problema. _
- Analizar sistemáticamente cada problema utilizando procedimientos adecuados para obtener de manera ordenada la información, seleccionada y utilizada de manera eficaz.
- Expresar razonadamente, de manera precisa las conclusiones
- a las que se ha llegado.
- Prever las ventajas e inconvenientes de una decisión y planificarlas
- respuestas.
- Responsabilizarse de los propios actos, reconocer los aciertos y los errores y asumir las consecuencias de las decisiones tomadas.
- Desarrollar la autoestima y la capacidad de superación.
- Desarrollar la capacidad de autonomía a partir de la toma de decisiones individuales en el transcurso de las partidas.
- Aumentar la capacidad de decisión por la elección entre varias alternativas en un tiempo limitado.
- Aumentar el control de la impulsividad evitando acciones irreflexivas.
- Expresar las propias opiniones y defenderlas racionalmente.
- Estimular la constancia en la resolución de problemas.
- Estimular la búsqueda sistemática de soluciones agotando cada una de las posibilidades iniciadas.
- Analizar las cuestiones desde distintos puntos de vista, sabiendo situarse en la perspectiva del contrincante.
- Usar e interpretar correctamente los códigos asociados al lenguaje del ajedrez.
- Adquirir conocimientos de aspectos culturales relativos al ajedrez.
- Conocer la propia manera de pensar.
- Disfrutar del juego y del ejercicio mental requerido y saber llenar el tiempo de ocio.

Materiales: tablero mural de ajedrez, tableros y piezas de ajedrez, tablero gigante de ajedrez para colocar en el suelo, material lúdico de apoyo, material escrito de apoyo.



1



2



3

1,2,3 Maestros y maestras en formación en el coliseo del Colegio Distrital Rodrigo Lara Bonilla



Autoridades de la IEA .Fotografías Tomadas de la página web:
http://www.axa.org.mx/boletines/boletin_detalle2.asp?num=140 junio 11-2008

Experiencia: toda maestra de preescolar, inicia su tarea bajo la premisa de que su deber es procurar una educación integral a sus alumnos. Partiendo de esta idea, se enfrenta ante la necesidad de trabajar en diversas áreas para cumplir con las expectativas.

Como una consecuencia lógica, debe proporcionarles a sus estudiantes la posibilidad de desarrollar el pensamiento y estimular las habilidades mentales, para lo cual puede acudir a

distintos recursos pedagógicos y actividades. Mi intención es presentar el ajedrez como un recurso pedagógico adicional que contribuye a incrementar el desarrollo del pensamiento y estimular las habilidades mentales.

El ajedrez, -un juego milenario, con una apariencia engañosa de entretenimiento estático denominado juego ciencia, mitificado al extremo de clausurarlo como actividad exclusiva para adultos-, debe ser llevado ahora al alcance de la educación preescolar.

En muchos países el ajedrez se incluye en el currículum de la educación básica primaria y secundaria; lo que no es usual es su inclusión en el pensum de la educación pre escolar.

En TALENTO, tanto en la división de preescolar como en la Escuela de Ajedrez, hemos experimentado durante varios años la enseñanza del juego ciencia en los niños de tres años y medio en adelante con resultados positivos. Permítanme hacer una breve referencia a esta experiencia:

En principio, sólo tenía la intuición de que el ajedrez, al igual que la música, podría estar al alcance de niños muy pequeños. El problema radicaba en la habilidad para transmitir los conocimientos y cómo lograr que los estudiantes se fascinaran con el ajedrez. Todo maestro sabe que los niños aprenden más rápido cuando se enamoran de la actividad propuesta.

Empecé entonces a jugar con la fantasía. A permitirme sentir y pensar de nuevo como niña y bajo esta óptica escoger la manera como me habría gustado que sucedieran mis primeros encuentros con el ajedrez. De allí nace la primera conclusión: se debe presentar el ajedrez a los niños de manera completamente lúdica y mágica. Es por esto que se acude al cuento y a las breves narraciones para describir el ajedrez inicialmente, por ejemplo... «*Había una vez, un reino de vainilla y otro de chocolate...*» en vez de la frase fría: «En el ajedrez hay 2 equipos: las blancas y las negras».

Uno de los principales problemas que tuve que superar era encontrar el exacto lenguaje para evitar las barreras de comunicación con los niños. Las explicaciones deben ser claras, concretas y breves. Se debe intentar relacionar todo lo referente al ajedrez con la realidad del niño, de esta manera se vuelve más cercano a él. Por ejemplo resulta muy difícil para un pequeño alumno entender que la torre se mueve horizontal y verticalmente, cuando aún no ha interiorizado estos conceptos. En cambio resulta más simple si le explica que la torre se mueve «derecho», derecho, derecho. Y a la vez reproduce el movimiento de dicha pieza con su propio cuerpo.

El problema de enseñar ajedrez a niños tan pequeños no radica en la dificultad del juego sino en los escasos recursos pedagógicos que emplee el maestro y en su pretensión de lograr grandes jugadores en poco tiempo. En realidad la importancia de incluir el ajedrez en la educación preescolar, se centra en los beneficios que genera: atención, concentración, memoria, visualización, cálculo, análisis y la posibilidad de afianzar aspectos de la personalidad como autoestima, seguridad, respeto por el otro, acatamiento de las normas, tenacidad, disciplina y el manejo sano de la competencia, entre otros.

Veamos ahora una breve explicación del programa de ajedrez para preescolar con algunas anotaciones y sugerencias para facilitar la enseñanza de tema a los niños:

1. **El tablero:** debe presentarlo de una manera mágica, por ejemplo... ((*Es una ciudad que tiene muchas calles y carreras de vainilla y chocolate*)). Construya un tablero con los niños, ya sea con papel silueta, color eso plastilina, para que él descubra que el tablero de ajedrez está conformado por columnas (líneas verticales) y filas (líneas horizontales).

Algo muy importante: Coloque siempre el tablero de tal manera que el cuadro blanco que forma la esquina del tablero quede a la derecha de cada jugador.

2. **Presentación de las piezas:** en lugar de mostrar todas las piezas a la vez, cúbralas con una bolsa y génerele curiosidad al niño por saber qué hay dentro de ella. Luego presente una a una y dele vida y personalidad a cada pieza.



Establezca una relación de amistad entre los niños y las piezas. Los títeres son un gran instrumento motivador en esta fase. Las piezas se colocan en el tablero como se indica en el siguiente diagrama:



3. **Movimiento de las piezas:** en qué orden deben ser enseñados los movimientos de las piezas? Al respecto existen diversas posiciones: en Brasil y Holanda existen pedagogos que aseguran que se debe iniciar con el aprendizaje del movimiento del rey y de la dama, e inmediatamente enseñar el sistema para efectuar el jaque mate.

Considero que esta metodología tiene validez si se ofrece a niños de siete u ocho años dada la dificultad del tema. Mi experiencia me indica que resulta más fácil y motivante para los niños aprender primero el movimiento de los peones que pueden jugar pequeñas partidas entre sí.

Al iniciar la partida, los peones se colocan de esta manera:



Siempre empiezan a jugar primero las piezas blancas y de ahí en adelante se alternan los turnos.

Los peones se mueven así: en la primera jugada pueden avanzar un paso o dos según el jugador lo desee. Una vez que se haya movido, solo podrá avanzar un paso.

El peón no puede: Moverse hacia atrás ni tampoco horizontalmente.



Los peones pueden capturar o «comer» (esta última expresión resulta más sencilla para los niños) a las piezas del equipo contrario que estén colocadas en el cuadro más cercano en dirección diagonal hacia adelante.



Observe que la diferencia entre la manera como se mueven los peones y como capturan, puede ocasionar cierta dificultad para el niño. Por eso es importante que la maestra refuerce estos dos conceptos relacionados con la realidad del niño. Por ejemplo... «*Los peones son un tanto maleducados para comer, pues lo hacen con la boca torcida*». Aclare que cuando un peón negro y otro blanco se encuentran enfrentados no se pueden capturar simplemente quedan imposibilitados para moverse o... «*Están conversando*».



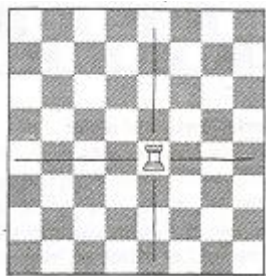
Ejercite a los niños a través de encuentros entre ellos mismos. Incluso puede usted elaborar tableros de ajedrez con menos cuadros y sólo colocar cinco peones por bando. Ante todo tenga paciencia. Esta primera etapa no es sencilla.

A continuación enseñe a mover la torre: cada equipo tiene dos torres que deben ser colocadas detrás de los peones, una en cada esquina.

La torre se mueve de manera horizontal y vertical cuantos cuadros desee. Esto dicho para niños, podría ser así: «*La torre se mueve derecho, derecho, derecho, un pasito o muchos pasitos*» y a la vez que la maestra lo repite, lo muestra sobre el tablero.

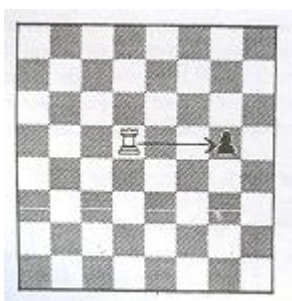
En TALENTO trabajamos con un tablero gigante, hecho de tela resistente, de tal manera que los niños primero gatean, corren, saltan en un pie simulando el movimiento de las torres sobre el

tablero. La experiencia nos ha demostrado que aprenden más rápido cuando utilizamos este recurso antes de llevarlos al tablero de mesa.



La torre captura o «come» de la misma manera como se mueve. Es decir que puede capturar una sola pieza del bando contrario que se encuentre en su «camino» y debe detenerse o pararse en el lugar o cuadro que la torna.

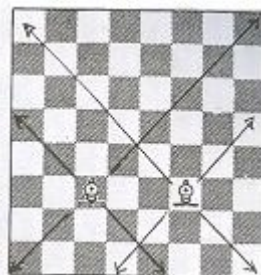
La torre no puede: moverse en diagonal, saltar sobre otra pieza, ni capturar muchas piezas a la vez. Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos con peones y torres únicamente.



Movimiento del alfil: continúe con la enseñanza del movimiento del alfil. Cada equipo tiene dos alfiles que al iniciar la partida se sitúan uno en cuadro blanco y el otro en negro. Los alfiles se mueven en diagonal cuantos pasos desee.

Si el niño no conoce el concepto de diagonal puede facilitarle el aprendizaje diciéndole que «*el alfil siempre se mueve por un mismo color: blanco, blanco, blanco y el otro negro, negro, negro*». Los alfiles, al igual que las torres, pueden capturar la pieza del adversario que se encuentre por su camino.

Los alfiles no pueden: cambiar de dirección en una misma jugada, es decir que siempre deben ir en línea recta diagonal. Los alfiles tampoco pueden capturar muchas piezas a la vez, saltar sobre las fichas, ni moverse de manera horizontal ni vertical.

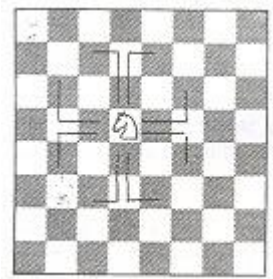


Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos que incluyan los peones, las torres y los alfiles.

Movimiento de la dama: si el niño tiene claro el movimiento del alfil y la torre continúe con la dama. Resultará muy sencillo su aprendizaje porque la dama se mueve de manera horizontal, vertical y diagonal, es decir como una torre y un alfil.



Mover el caballo: la siguiente pieza que se enseña a mover es el caballo. Antes de pasar a comentar la manera como les explicamos a los pequeños estudiantes, observe el diagrama que señala el movimiento de esta pieza.



A menudo se escucha decir que el caballo se mueve en forma de «L», pero es obvio que tratándose de niños en edad preescolar no debemos remitirnos a esta comparación, pues en muchos casos el proceso de lecto-escritura no se ha iniciado. Hay una manera más fácil: pídale al niño que extienda su mano con los dedos unidos y que el dedo pulgar lo estire horizontalmente. Esta posición de la mano es semejante al movimiento del caballo aún cuando la gire en cualquier sentido.

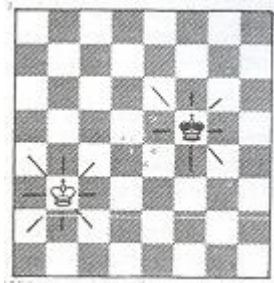
Es muy importante que el niño salte como un caballo sobre un tablero gigante o baldosas antes de reproducir el movimiento sobre el tablero de mesa. Cuando esté saltando insista en que repita: «Uno, dos y al lado»,

El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas. Captura únicamente la pieza que se encuentra al final de su recorrido.

Observe el diagrama: el caballo puede capturar las piezas encerradas con un círculo.



Enseñar a mover el Reyes muy sencillo: se mueve un sólo paso en cualquier dirección. No pierda la oportunidad de relacionar el movimiento lento del Rey con el paso medurado de un viejito. Respecto al Rey, hay muchas reglas y movimientos especiales que aclarar, pero sugiero que se hagan más adelante. Por lo pronto el niño no sólo debe conocer su movimiento.



Una vez que el niño de edad preescolar conoce el movimiento de todas las piezas, se le debe enseñar reglas especiales.

4. **El Jaque:** el jaque se produce cuando una pieza amenaza al rey.

Observe los diagramas:



Es obligatorio para el rey amenazado encontrar una forma de escape o defensa.

Puede ser de tres maneras: moviendo al rey, interponiendo una pieza para cubrirse del jaque o capturando la pieza que da jaque.



Una regla importante: El rey nunca puede ser capturado! Es la única pieza del ajedrez que ninguna puede capturar. Esta regla resulta complicada de entender para los niños, así que es necesario que enfatice sobre ella.

4.1. Jaque Mate: el rey no se puede «comer», al rey se le da Jaque Mate! Esto se produce cuando al rey se le ataca o se le da jaque y no existe ninguna solución para escapar o defenderse de él. En ningún caso existe salvación para el rey! El Jaque Mate es el objetivo final de la partida. Quien lo produce gana la partida!



Es importante aclararle al niño los movimientos que no puede hacer el rey: no puede colocarse junto al rey contrario (esto ocasionaría un jaque mutuo), deben permanecer separado mínimo por un cuadro.

El rey no puede capturar una pieza que esté defendida pues quedaría en jaque. El rey no puede moverse hacia un cuadro que este atacado por una pieza adversaria, es decir no puede colocarse en jaque de manera adrede.

Existen muchos aspectos más acerca del reglamento y los rudimentos del ajedrez; pero en ésta ponencia nos proponemos exclusivamente mostrar los aspectos básicos.

5. Recursos pedagógicos: no quisiera concluir este resumen de la ponencia, sin antes enumerar algunas actividades que facilitarían la labor a las maestras de preescolar:

Enseñar ajedrez por el simple hecho de enseñar a mover las piezas, no tiene mayor sentido. Lo importante es encontrar de que manera se estimulan las habilidades mentales.

Por esto, es imprescindible que usted incluya pequeños ejercicios de cálculo, análisis, observación, visualización, memoria y atención.

Por ejemplo, pregúntele constantemente al niño, qué pieza le están atacando, qué puede capturar, que pasaría si moviera determinada pieza, conviene realizar tal jugada?

Cuando le explique alguna posibilidad, no necesariamente mueva las piezas, precisamente la visualización se ejercita al no mover las piezas y procurar que el niño logre imaginar la secuencia de jugadas que usted dice verbalmente.

Utilice hojas de trabajo con diagramas, de tal manera que usted pueda ejercitar la motricidad fina del niño y su percepción visual a través de trazos que indique el movimiento de las fichas.

Emplee también lanas, plastilina, papeles de colores o elementos semejantes. Disfrace a los niños de piezas de ajedrez: unos sencillos sombreros hechos en papel, simulando la forma de las piezas, motivará bastante a los pequeños.

En fin, permita que su imaginación se despliegue y regálale a los niños su creatividad!

Bibliografía:

Salazar, Adriana. Juega el maestro, el niño gana.

Góngora M. Benjamín. "Investigaciones sobre beneficios del ajedrez". 22/06/2007

<http://ajedrezxaguascalientes.blogspot.com/2007/06/investigaciones-sobre-los-beneficios.html>

Gongora M. Benjamín. "El que no juega no gana" <http://ajedrezaguascalientes.blogspot.com/>
INEP JA. Taller de ajedrez básico para niños de sus trabajadores. 2008
http://www.ajedrezags.org.mx/boletines/boletin_detalle2.asp?num=107
"La primera clase de ajedrez para niños de primaria" 2008 :
http://www.axa.org.mx/boletines/boletin_detalle2.asp?num=140
"Cómo enseñar ajedrez a niños pequeños":
<http://ajedrezmagico.blogspot.com/2008/02/como-ensear-ajedrez-nios-pequeos.html>
Cortés García, Gustavo. Ajedrez y psicología: <http://www.monografias.com/trabajos19/ajedrez-y-psicologia/ajedrez-y-psicologia.shtml>

¿Qué variaciones le haría a esta actividad?

Centro infantil
lúdico pedagógico
Cerpo percutivo
Actividades
de
aprendizaje.

Promotor: José Antonio Aristizabal compadritotigremariposa@yahoo.com

V. CENTRO INFANTIL LÚDICO PEDAGÓGICO CUERPO PERCUTIVO

PERSPECTIVA GENERAL

RITMO. FORMA PARTICULAR DE FLUIR.

El ritmo y su adaptación a la vida cotidiana, más allá de desarrollar músicos, incentiva la capacidad del ser humano de vivir y comprender la vida en armonía.

Los niños y niñas a través del cuerpo y de la comprensión de los distintos esquemas rítmicos conocen la música de formas distintas y conocen también sus capacidades expresivas y de compenetración con el arte.

Las actividades desarrolladas en el centro infantil lúdico pedagógico se enfocan a experimentar estilos de movimientos que desemboquen en ritmos.

Las actividades están dispuestas de tal forma que sea fácil de comprender y de hacer sobre todo para promover las capacidades de movimiento del cuerpo en relación con esquemas rítmicos.

El control corporal que parte de desarrollos motrices, poco a poco va cambiando hacia el entendimiento de ritmos con el cuerpo y más adelante hacia la interpretación fluida de la música.

La conciencia de como formar y crear un ritmo para los niños, y a la vez su interpretación con el cuerpo o con instrumentos básicos de percusión, desarrolla un importante pilar en el desarrollo del músico.

- 1- El reconocimiento del grupo (varias personas) como creador de ritmos que se mezclan y forman un gran ritmo.
- 2- La realización de instrumentos básicos de percusión.
- 3- El ensamble como posibilidad creativa de la música.

Pero ¿qué criterios claves podrían ayudar a una mejor selección de niños y niñas gustosos de la música percutiva? La respuesta no es trivial, pero se puede partir de un supuesto basado en la experiencia: en principio, todos los niños y las niñas que se interesen por el ritmo y el sonido armónico, musical, está en condiciones de participar con grandes posibilidades de continuar. Las actividades que se desarrollen a largo plazo en los encuentros del centro infantil cuerpo percutivo desarrollados con los niños y niñas de colegios distritales se pueden organizar, de acuerdo con la evolución de los pequeños en una etapa preliminar, así: se hace una clasificación teniendo en cuenta dos (2) criterios claves en la selección de los estudiantes: *primero: que tengan buena motricidad, segundo: que hayan tenido algún tipo de experiencia o acercamiento a la música en su temprana edad o en su familia.*

Luego de la selección se les enseña a desarrollar juegos que permitan la interacción de todos y todas, y de esta forma reconocer al otro como parte del ritmo que creamos entre los dos y viceversa. El juego con la particularidad de que requiere de reglas para ser respetadas.

Esta experiencia se realizó con ocho grupos de niños y niñas de colegios distritales, y se asumió al factor tiempo dentro de los conceptos de la música como la regla. Se discutió y aprendió la diferencia entre tiempo y ritmo.

Más adelante se les dio la posibilidad de que crearan sus propias pautas rítmicas y de interpretarlas, luego escuchar las de los otros y otras.

Se introduce la elaboración de instrumentos, el llenar un tarro con semillas que sirva como maraca. Y el llevar dos palos de escoba de 30 cm de largo.

Se ha enseñado y aprendieron tres formas de tocar las semillas con las dos manos.

1. Adelante atrás, sin permitir que se pierda el ritmo, en un principio se les dificultó por la noción de las semillas dentro de un tarro como algo incontrolable que suena al menor movimiento, pero luego con práctica se obtiene el resultado.
2. En caída, la cual consisten en precipitar el tarro hacia abajo velozmente, produciendo un sonido seco y definido.
3. La tercera: moviendo las semillas con la muñeca produciendo un sonido de cascabel.

Con los palos se desarrollan juegos de pasarlo en círculo, tomando cada tres tiempo o cada cuatro el palo del vecino. Es importante en la medida que encuentra en el movimiento la posibilidad para llegar al ritmo y tendrá en este caso que pasarle el palo al compañero sobre el tiempo o en contra tiempo etc. -de cualquier forma pero siempre manteniendo un movimiento unísono entre todos-.

En este punto ya usted maestro o maestra notará que el niño o la niña tienen cualidades musicales no solo por el acierto de los ejercicios en su ejecución sino por el gusto e interés que despierta en ellos este tipo de juegos por ser ante todo muy divertidos.

Con la práctica y en pocas clases los niños y niñas empiezan a reconocer quien de sus compañeros y en qué momento se salió del ritmo o se puso más lento en el tiempo etc. Es importante hacerles caer en cuenta de la conciencia de estas apreciaciones.

Al llegar al ensamble al final del taller, observará que se fusiona las secuencias aprendidas. El ensamble mas allá de cualquier pretensión musical, es un dialogo. Un dialogo en donde todos hablamos y todos escuchamos, y de alguna forma entre todos decimos algo.

Finalmente, es después de trabajar estos distintos métodos y técnicas cuando el niño entiende cierta terminología musical básica, y lo más importante cuando comienza a ver, sentir y vivir la música dentro del cuerpo. Sus cuerpos se convierten en cuerpos percutivos.

José Antonio Aristizabal Bastidas
Maestro en artes plásticas y visuales
Percusionista



ACTIVIDAD Nº 1

¿Cómo abordar la música y en particular el ritmo desde nuestro cuerpo?, ¿Es acaso posible ver que todos tenemos un ritmo propio?

Y si el ritmo es la forma particular del fluir de cada uno, es de especial importancia aprender a exteriorizarlo y a respetar las múltiples formas de fluir de todos. Es así como empieza un análisis de lo que es el ritmo y de cómo llegar a interpretarlo musicalmente desde lo que somos y desde como nos relacionamos.



Justificación: la realidad está compuesta en sí de pequeñas realidades que se definen a través de nuestros sentidos; el tacto, el oído, el olfato, la vista y el gusto son los posibilitadores y los estructuradores para que se conforme la realidad.

La conciencia de hacer música está en la voluntad de activar lo sonoro hacia otras formas de la contemplación y tal vez lograr mover en algo esa gran conciencia que es la unión de todas las maneras de percibir el mundo.

Es importante encontrar formas y maneras de explorar nuestras cualidades para relacionarnos con el mundo. El ritmo esta en todo lo que podemos ver, desde los planetas hasta nuestro corazón, pero hacerlo consciente y desarrollar métodos que nos permitan vivir en las esferas de los ritmos no solo es un reto, sino una posibilidad de enriquecer o de entrever lo rica y perfecta que es la vida. La vida como un gran ritmo que va sonando que va vibrando. Desarrollar como seres humanos nuestro conocimiento del mundo a través del arte es un camino de reencuentro con nuestra naturaleza.

Palabras claves: ensamble, ritmo, tiempo, silencio, cuerpo, movimiento, interpretar.

Propósitos: desarrollar un espacio, un lugar y un tiempo en el cual junto con niños y niñas podamos preguntarnos y descubrir qué es el ritmo -con miras a llegar a ser músicos pero desde la propia experiencia de tocar unas palmas en 3 o en 4, a contratiempo o a tiempo-.

Encontrar y encontrarnos como músicos sin pensar que necesitamos saber demasiado de solfeo o de gramática, sino con el reconocimiento de nuestro cuerpo y ante el orden de respetar las reglas de nuestros juegos.

Resumen: el trabajo en el centro infantil lúdico pedagógico cuerpo percetivo se desarrolla con talleres denominados: “ritmo; forma particular de fluir” en pro de facilitar el desarrollo de la sensibilidad musical, la cual parte de la relación con uno mismo y con el entorno a la vez del encuentro con las otras personas. Las actividades propuestas en los talleres, estimulan de forma practica la interpretación y el entendimiento de ritmos con miras al desarrollo de niños y niñas que se inclinen por el gusto y luego el interés por ser músicos, además fortalecen bases fundamentales de la formación musical, por ejemplo: *¿qué es el tiempo y cómo medirlo y/o diferenciarlo en música?, ¿qué es el ritmo?*

Otros logros que usted podrá despertar o fortalecer en los niños y niñas: incentivar el reconocimiento de la música como parte existente de un todo; desarrollo de ejercicios partiendo del cuerpo como percusión, juegos que permiten ver como el ritmo parte del movimiento y de cómo en todo juego se debe respetar una regla, en este caso el tiempo; y la apropiación de la palabra “ensamble” (lo que yo soy como ritmo encaja en lo que es el otro como ritmo).

Materiales/recursos: las semillas (arroz dentro de un tarro cualquiera) traído por los mismos estudiantes desde sus casas. Dos palos de escoba: también traído por los estudiantes. Un televisor y un DVD. Salón cuando hemos contado con el espacio.



Estrategias pedagógicas: busque estrategias que apunten en una primera instancia a que se desinhiban y permítales cometer errores, es decir, estrategias que los incentiven a atreverse. Reúnanse en círculo para hacer una primera integración con el fin de que se miren y se reconozcan. Interprete ritmos para que los repitan en grupo y hagan un proceso de mimesis uno por uno. Es importante acompañar y orientar al estudiante para que pierda el temor o la pena y se incorpore en la participación. En este trabajo de perder la pena e integrarse con mayor alegría, se llega hasta el punto de cantar canciones populares que todos se saben con entusiasmo y euforia.

Divídanse por grupos o parejas creando ritmos y luego cambiándolos para que todos hagan lo que cada grupo invento y así uno ve su creación como algo cierto cuando otro lo interpreta. Por separado también se pueden incentivar o provocar a los estudiantes que tienen instrumentos en sus casa para que lo practique como tarea. Observen videos de distintas partes del mundo que practican estos ejercicios rítmicos en distintas culturas para que los niños y niñas reflexionen y tomen confianza en su ejecución musical inicial.

Procedimiento: La experiencia será enriquecedora ¡atrévase a vivirla! Con sus encuentros y desencuentros.

Usted podrá encontrar estudiantes dedicados y persistentes en las actividades e incluso no faltan a los encuentros con sus instrumentos. Procure incentivar un ambiente de respeto y armonía.

1. El maestro, maestra o promotor/a necesitan apropiarse del gusto por el análisis y reflexión permanente sobre el ritmo de los y las estudiantes. Procure hacerlo en silencio y luego registre en un diario o semanario de campo.
2. Una vez reunidos todos en círculo se distribuyen pensando en generar un equilibrio en el mismo. Los niños y niñas demasiado excitados o hiperactivos necesitan quedar integrados en los diferentes grupos.
3. Una vez todos reunidos en círculo se empieza la actividad denominada CORRIENTE, la cual es un juego de antaño pero práctico y pertinente. El ejercicio de corriente comienza con algo sencillo de pasarse la corriente; todos deben estar con las manos cogidas y en silencio. Alguien empieza por pasar la corriente, y esta debe pasar sin detenerse por todos. Se aconseja practicarlo con los ojos cerrados. Lo más importante de este juego es reaccionar a un estímulo generado por el vecino, y a la vez generarle al vecino siguiente otro estímulo, etc. Todos de un momento a otro empezaran a valorar ese movimiento denominado energía y que circula por todos pero que sin darnos cuenta todos lo activamos, lo construimos. Pasar la corriente tiene instintivamente un ritmo, se debe incentivar el reconocerlo y respetarlo.
4. Este juego desemboca en otro: consiste en tener energía entre las manos y dispararlo (enviarlo) a algún compañero que se encuentre en el círculo, este lo repercute a otro y así sucesivamente sin parar. El orden es aleatorio. *Lo invisible de algo que entre todos nos compartimos es interesante.* La música en si es invisible, se siente y se escucha y requiere la concentración de todos y todas porque de lo contrario no suena. El ritmo es completamente radical, o está, o no está. En el instante en que alguien pierde el ritmo en una canción se nota, entorpece todo. La ubicación en círculo es significativa en cuanto permite reconocernos, mirarnos.

Cualquier juego es válido si se analiza rítmicamente pero inclínese por aquellos en los que dependemos del ritmo del otro para llevar el propio, y viceversa.

Por ejemplo, las escondidas es un juego que parte como todos de unas reglas para que se lleve a cabo, pero su rítmica es muy amplia y nos puede dispersar las intenciones reales de nuestro propósito -una persona puede durar buscando a otra mucho tiempo mientras las otras se aburren-.

Una vez hecho algún ejercicio de los arriba mencionados, se puede pasar a lo propiamente rítmico.

A continuación se describen las posibilidades de un ensamble, partiendo de las palmas:

1. Primero debemos poner dos condiciones: una la velocidad de cada compas y dos el número de compases. Dentro de esas dos se elaborarán ritmos, y luego se ensamblan.
2. Lo más básico para empezar es partir de un compas de cuatro tiempos. Los tiempos se pueden contar con los dedos: 1, 2, 3, 4. Cada vez que cuente cuatro tiene un compas, entonces, si tiene cuatro (4) compases tendrá cuatro (4) tiempos.
Ejemplos: *“Supongamos que tenemos un grupo de 3 personas, la primera persona por ejemplo va a hacer sonar sus palmas en el tiempo 1 y en el 3. La segunda persona en cambio va a hacer sonar sus palmas en el 4 y la tercera persona en el 2 y en el 4. Cada uno debe entender y memorizar su parte dentro del ritmo que vamos a hacer todos. Empieza la primera persona un compas, luego en el segundo compas entra el segundo, y en el tercer compas el tercero, tocan entre todos 4 compases y paran.*

Es importante que el maestro o maestra en un comienzo cuente repetidamente los cuatro tiempos con la voz, para que los estudiantes no se pierdan, o mejor, para que si se pierden puedan volver a entrar.

Estas posibilidades básicas del ensamble son digámoslo infinitas, es casi que un juego matemático. Imaginemos por un momento tocando 12 tiempos de tres compases, acompañados de otro grupo que haga ritmos de tres tiempos y que cada determinados compases todos cambiemos con el ritmo del vecino. Son posibilidades muy amplias, y sencillas”.

3. Por último, se explica la manera como se pueden enseñar las negras, las corcheas y las semicorcheas. Cada una es una medición o subdivisión del tiempo. Se recomienda enseñarlo con palabras divididas en sílabas. Por ejemplo:

- La palabra VOY corresponde a negras, ya que es una sílaba
- La palabra CORRO corresponde a dos corcheas
- La palabra RAPIDITO a cuatro semicorcheas.

Es una manera práctica de entender las subdivisiones del ritmo.

Así puedes entender que dos corcheas son una negra, o que dos semicorcheas son una corchea o que cuatro son una negra.

Nuestro vocabulario está lleno de ritmos, por ejemplo la palabra SALTO es una negra con puntillo. En fin...

Evaluación: realice dos evaluaciones a lo largo de todo el semestre, por ejemplo una en la mitad y la otra al final. La primera puede consistir en el análisis y reflexión de las siguientes preguntas:

- 1- ¿Qué he aprendido a lo largo del taller?
- 2- ¿Qué se me dificulta de las clases?
- 3- ¿Qué quisiera seguir profundizando de lo visto hasta ahora?

Haga seguimiento al proceso y converse con cada uno de los y las estudiantes, anímelos a elevar su nivel y actitud.

Bibliografía

Música: Se escucharon los discos: The flute collection. ARC Music Productions 2003
Videos: Stomp (pulsos) en todas las instituciones
Las clases utilizaron un método de apoyo: STOMP a study guide www.stomp.com
Se inspiraron en un texto: Música transpersonal. De fregman
<http://encinales.org/rde/index.htm>

¿Cuáles son las necesidades que presentan su colegio para realizar esta adaptación y flexibilización curricular?:

Si ha comenzado a trabajar este Centro infantil lúdico pedagógico ¿cuáles son las necesidades que presentan los estudiantes que están participando en Cuerpo percutivo en su colegio?:

Materiales/físicas	Psicosociales	Intelectuales/Académicas	Otras

¿Cómo podría realizarse la socialización del ensamble o avances significativos con el grupo?

Atrévase a proponer o crear otro/s Centro infantiles lúdico pedagógicos.