

MANUAL DEL PROYECTO “BAILO Y JUEGO”



FASE 0

Secretaría de Educación Pública
Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal
Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Luis Ignacio Sánchez Gómez
Administrador Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal

Sofialeticia Morales Garza
Directora General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Este proyecto fue diseñado con la asesoría
de la organización aliada ConArte.

Contenido

Presentación.....	2
Proyecto “Bailo y juego”	6
Contextualización del Proyecto	7
Marco conceptual	8
Actividades.....	11
Materiales propuestos.....	20
Bibliografía	20
ANEXOS.....	20

Presentación

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria en su estructura curricular incorpora una de las innovaciones probadas en varios países con éxito: “La Autonomía Curricular”.

¿Qué implica la Autonomía Curricular? Que el colectivo escolar, incluyendo a los docentes del Consejo Técnico, los Consejos Escolares de Participación Social mediante la consulta y corresponsabilidad de los padres y sobre todo los alumnos, tengan la posibilidad de elegir la oferta formativa que corresponda a las necesidades reflejadas en la Ruta de Mejora Escolar y a los intereses y necesidades de los estudiantes.

La Autonomía Curricular encarna los principios de “Educar para la Libertad y la Creatividad”. No se puede lograr la autonomía curricular si la comunidad educativa, principalmente los estudiantes, no tienen la posibilidad de elegir la oferta dentro de los cinco Ámbitos.

Para facilitar el proceso de desarrollo de los proyectos, la Administración Federal de Servicios Educativos en la Ciudad de México trabajó con instituciones aliadas de calidad profesional probada, en la elaboración de manuales que permitieron pilotear 20 proyectos durante Escuela de Verano 2017. En el proceso se capacitaron 6,763 docentes, lo cual permitió que vivieran la experiencia de los proyectos piloto de Autonomía Curricular 97,496 alumnos durante 10 días de curso de verano.

Para cumplir a cabalidad con el principio de “educar para la libertad”, durante la primera semana de clases, los docentes aplicarán una encuesta a su población estudiantil, para determinar sus intereses y preferencias. Con base a los resultados, el colectivo directivo y docente podrá organizar a los estudiantes en los diferentes proyectos. Para ello, cabe señalar que se debe cumplir con el criterio de conjuntar a los alumnos de diversos grupos y edades y ubicarlos en los espacios disponibles, aunque esto implique que varios grupos lleven a cabo el mismo proyecto si así fue elegido por los estudiantes.

En otras palabras, no se trata de que todos los alumnos lleven los mismos proyectos, ni tampoco de que se mantenga el mismo grupo o sólo se incorporen alumnos del mismo grado, sino de permitir que se formen nuevos grupos con alumnos de distintos grados, favoreciendo la diversificación de interacciones y el desarrollo de capacidades y talentos específicos.

Actualmente dentro de los objetivos en materia educativa para incidir en el desarrollo integral de los alumnos está el abordar las temáticas que permitan ampliar la comprensión de la realidad social del contexto del que forman parte, a través de temáticas que permitan el desarrollo de habilidades personales y sociales para hacer frente al contexto en el que se desenvuelven, dentro de las temáticas se encuentran por ejemplo: prevención de la violencia, ética, cívica, lectura, cultura de la legalidad, equidad de género, participación social, didáctica, psicología, gestión de conflictos, mediación, inteligencia emocional y justicia. Asimismo, el planteamiento de los objetivos de aprendizaje del nuevo modelo educativo enfatiza el incorporar la formación artística como parte fundamental del desarrollo integral de los alumnos. El proyecto “Bailo y Juego”, es un proyecto que surge con el objetivo de proporcionar a los alumnos un espacio en el cual se articulen los elementos antes mencionados, es decir, la formación de habilidades personales y sociales a través de una aproximación al arte.

En este sentido, la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF), asume los desafíos que implican a la reciente Reforma Educativa y los concreta para impulsar una tarea de reorganización de procesos y profesionales al interior de las escuelas para aprovechar a los mejores recursos humanos para enfatizar en el logro de las siete prioridades nacionales, enmarcadas en el acceso, la permanencia y el egreso educativo de calidad, bajo un marco de convivencia pacífico.

Es así que como parte de las acciones destinadas a que las escuelas implementen la Autonomía Curricular, la Administración Federal de Servicios Educativos en el D.F. (AFSEDF) impulsa la iniciativa Fase 0 de Autonomía Curricular, donde 750 escuelas que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC) y en el Programa de Fortalecimiento a la Calidad Educativa (PFCE) harán un pilotaje de los proyectos que conforman la oferta educativa de la Autonomía Curricular.

Se le ha denominado Fase 0 a la estrategia que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018 al tercer componente curricular del Nuevo Modelo Educativo, es decir, a los Ámbitos de Autonomía Curricular.

Este componente permitirá a las comunidades educativas de educación básica brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor de manera oficial en el ciclo escolar 2018-2019, de ahí la pertinencia de la Fase 0. En la operación las escuelas harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo al tipo de jornada y nivel educativo).

La invitación de la AFSEDF a las escuelas participantes de la Fase 0 es a emprender retos y aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos.

¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promueven su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo.

Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se ponga a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71,72,73 y 74.

Entre los beneficios para la comunidad educativa con la operación de la Autonomía Curricular, está el favorecer ambientes de aprendizaje que fomenten la sana convivencia y la integración de la comunidad escolar, se pretende generar sentido de pertenencia de niñas, niños y adolescentes a su escuela así como a la comunidad donde vive. En el Nuevo Modelo Educativo, con respecto a este componente curricular, se exhorta a las figuras docentes y directivas a conformar grupos donde interactúen estudiantes de diversos grados con intereses en común.

La renovación de prácticas docentes, es otro conjunto de retos pero también de beneficios, pues se trata de impulsar la creatividad e innovación de los docentes en beneficio de su formación profesional, y por supuesto con resultados positivos en sus alumnos, que se animen a utilizar nuevas metodologías didácticas involucrando a alumnos de diferentes edades y grados escolares.

Sin lugar a dudas, en la Fase 0 cada comunidad escolar tendrá sus propios retos y logros. Como parte de la estrategia la AFSEDF pone a su disposición los Manuales de Proyectos para ser una guía, una propuesta inicial de actividades para desarrollar con los alumnos en 20 horas de trabajo, la cual espera ser fortalecida con la experiencia y conocimientos de la comunidad educativa. Es decir, es un documento flexible que puede ser ampliado, reorganizado e incluso servir de inspiración para crear otros proyectos o talleres.



Proyecto “Bailo y juego”

El presente Manual detalla el Proyecto “Bailo y Juego” el cual contiene actividades y orientaciones didácticas para iniciar a los niños niñas y adolescentes en la danza bajo una metodología lúdica que busca la alfabetización del movimiento y la danza utilizando el cuerpo, la música y el espacio.

El Proyecto, bajo el marco de la Escuela de Verano, enfatiza la necesidad de realizar propuestas didácticas orientadas al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo, artístico, y de convivencia, condiciones necesarias para incrementar la mejora educativa.

Por lo anterior, la información de este Manual, permitirá al Monitor conocer la propuesta pedagógica y las actividades educativas que la conforman, permitiéndole contar con las orientaciones necesarias para su ejecución a fin de hacer del verano una experiencia educativa enriquecedora.



Contextualización del Proyecto

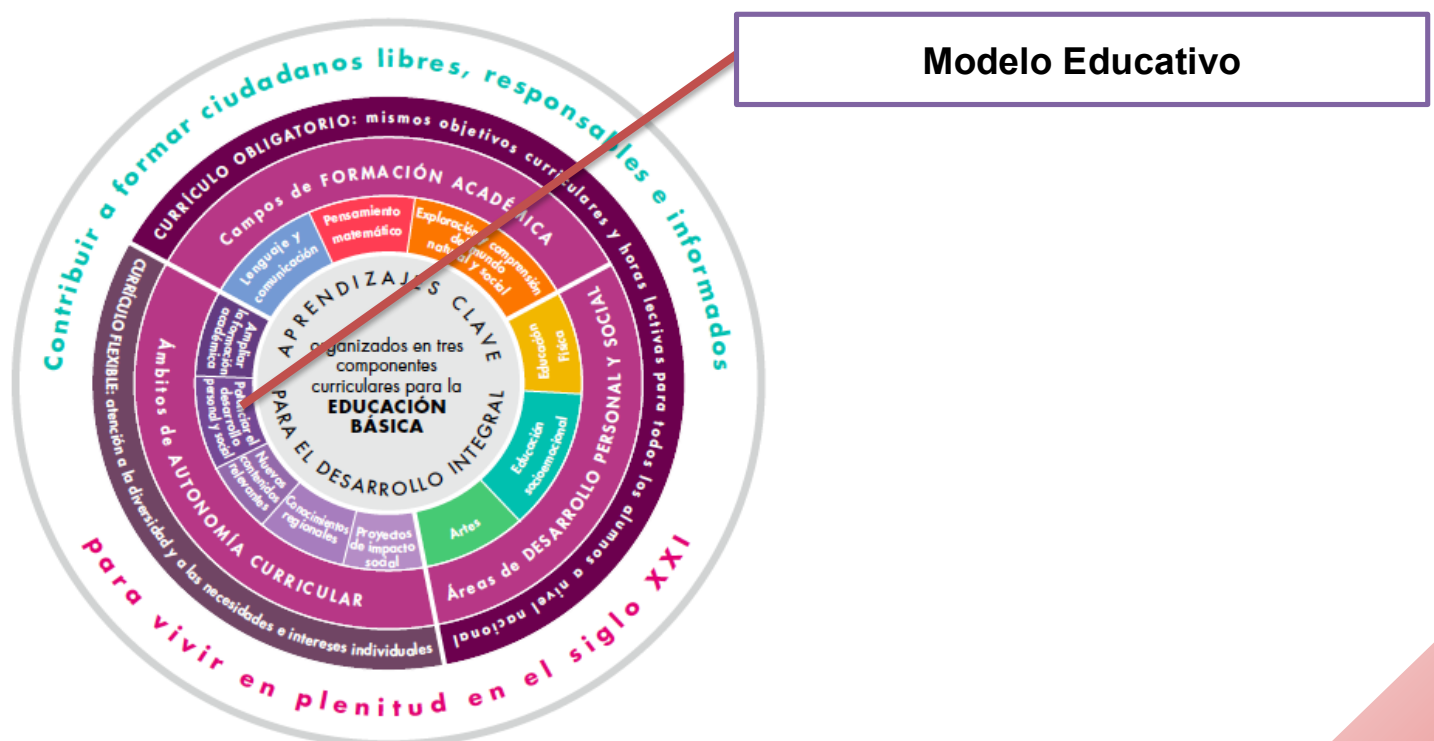
ConArte es una iniciativa civil creada en 2006, impulsada por maestros, comunicadores, artistas, promotores culturales y empresarios. Es un Consorcio porque la educación artística es una empresa que requiere inversión de mediano y largo plazo.

ConArte busca contribuir a la transformación de la educación básica y a la búsqueda de la equidad, a través del impulso a la educación en artes en las escuelas públicas a fin de abrir cauce a nuevas capacidades y dispositivos de aprendizaje.

El arte en la escuela, establecido desde una perspectiva formativa y no solamente recreativa, aporta habilidades de análisis, selección, innovación y creatividad entre los estudiantes, genera entre ellos nuevos dispositivos de aprendizaje, contribuye a la transformación del ambiente escolar y a generar una nueva relación libre de violencia, al abrir nuevas opciones que canalizan la energía de los estudiantes.

Las metodologías creadas por ConArte tienen un componente transversal y están concebidas dentro de una pedagogía crítica que fomenta la creatividad, pero al mismo tiempo, permite que los estudiantes sean agentes activos de su propio aprendizaje, como también de la exploración y descubrimiento del mundo, contando con la capacidad de enfrentarse a problemas y dar respuestas creativas.

El Proyecto de “Bailo y juego”, está especialmente centrado en **la potenciación del Desarrollo Personal y Social y contribuye al área de artes**, y que prioriza la participación de todos los actores educativos en la escuela. Estos elementos y sus características, en el marco del Modelo Educativo, se detallan en el siguiente esquema:



Marco conceptual

Bailo y juego

Bailo y juego es un proyecto educativo que promueve en los niños niñas y adolescentes el gusto por bailar, permite la reintegración de la persona, en un ejercicio de auto reconocimiento de las capacidades propias y de interacción con el medio ambiente. Los componentes mentales, físicos y emocionales del movimiento tenderán a aparecer en acciones definidas del cuerpo y en formas dotadas de sentido en el espacio. La danza permite a los estudiantes encontrar su centro y un ritmo propio con el cual controlar y transformar sus emociones y su entorno.

El movimiento dancístico está destinado a brindar al una experiencia estimulante, una oportunidad de acrecentar su sensibilidad y enriquecer sus respuestas. Toda técnica de danza debiera dirigirse a este fin, pues los ejercicios no solo tendrán que ser rítmicos, dinámicos y claros en su forma, sino que deben ejecutarse con un sentido interior de toda la forma del movimiento.

De esta manera el proyecto “Bailo y Juego” tiene como principio metodológico el aprendizaje de la danza a través de un vocabulario de movimiento que se desarrolla gradualmente desde las formas o pasos básicos y sencillos hasta movimientos estéticos con un alto grado de complejidad en la ejecución que se verán expresados en una obra coreográfica.

“Bailo y Juego” contribuye a los objetivos de la Escuela de Verano, en la formación de la persona y formación para la vida. En ese sentido, contribuye para:

- Adquisición de estrategias para aprender a aprender, a partir de la interacción entre compañeros, la cooperación, el trabajo en equipo y el desarrollo de la iniciativa.
- Vinculación de la educación y la cultura, a través de la música y la danza, fortaleciendo la identidad cultural y su capacidad de relación intercultural con otras culturas.
- Desarrollo de disciplina consciente, capacidad de atención, de participación y propuesta, las cuales son aplicables a otros campos de la vida.
- Mejoramiento del ambiente escolar al relacionarse a través del arte. En ese sentido, el programa apoya las iniciativas de la escuela en donde la clase pueda contribuir de manera constructiva y coordinada.
- Combatir el sedentarismo y movilizar la energía de los estudiantes hacia canales positivos, lúdicos y formativos.

Adicionalmente se espera que las escuelas que implementen durante el verano este Proyecto, conozcan sus características y promuevan su aplicación.

Módulos de Trabajo y Actividades del Proyecto:

El Proyecto se enmarca en el propósito de Autonomía Curricular en las escuelas y hace énfasis en los ámbitos de Desarrollo Personal y Social. Está organizado en 3 módulos de trabajo, primero se introduce el propósito del curso, las actividades y se propicia que los alumnos expresen sus expectativas sobre lo que aprenderán. Después se desarrollan las actividades con las bases del canto y la relación de la música con otras materias, finalmente se dedican dos sesiones a la preparación y presentación pública de todo lo aprendido. Asimismo, las actividades de cada módulo están distribuidas de acuerdo al nivel educativo (desde primaria hasta secundaria); considerando su graduación pedagógica y el cumplimiento del objetivo central del Proyecto.

Organización

Proyecto	Duración sugerida de actividades	Número de sesiones sugeridas por nivel educativo	Número de horas totales por proyecto
Bailo y juego	120 minutos con opción a realizarse en 20 sesiones de 60 minutos o a conveniencia de cada escuela	10	20

Orientaciones didácticas para su aplicación en el ámbito de la Autonomía Curricular

Propósito: Desarrollo de conocimientos y habilidades que favorecen la autoestima y el trabajo colaborativo a través de dinámicas lúdicas a partir de movimientos creativos inspirados en música mexicana y de la diversidad.

- Cada sesión tiene una duración de 2 horas. Se propone la siguiente estructura en tres fases:
 - 1.-Inicio**, comprende la entrada y el calentamiento. Para la entrada, se forman en una o dos líneas a los alumnos afuera del salón y con una actividad entran al espacio y se colocan en filas de manera que el monitor pueda ver a todos y todas. El calentamiento es incorporando todos los segmentos corporales. Duración sugerida 20 min.
 - 2.-Desarrollo:** Aquí propiamente se despliegan las actividades y sus contenidos. Se sugiere cambios de frente y dibujos espaciales. Duración sugerida: entre 60 y 90 min.
 - 3.-Cierre** comprende el enfriamiento y salida. Es el momento de la reflexión o repaso de lo visto en la sesión, de preguntas y respuesta. Incluyendo un momento de relajación y de agradecimiento entre todos los participantes, se sale del salón de la misma forma en la que entraron. Duración sugerida: el resto de la clase.

Para una mejor comprensión del calentamiento se pueden buscar recursos multimedia en internet, por ejemplo en la pagina <http://ceipsanjuanef.blogspot.mx/p/calentamiento.html>

Recomendaciones:

- El monitor hará uso de su creatividad en todo momento y tendrá preparado el material antes de la sesión. (Reproductor de CD y CD con pistas).
- Para los trabajos en pequeños grupos o equipos, se fijará un tiempo para que cada participante haga su aportación al equipo, de tal forma que nadie se quede sin participar.
- Promover la motivación de manera permanente en las actividades reconociendo los logros aunque parezca pequeños y motivar a la mejorara su práctica, todo ello desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes favorables para aprender y participar.
- Impulsar la participación de todos los niños y adolescentes en las actividades.
- Desarrollar un ambiente armónico de convivencia en donde todos sean escuchados y sus participaciones sean valoradas durante las actividades planteadas.
- Utilizar señales auditivas (voz, palmadas o silbatos) o visuales (movimientos de manos o banderines, luces) para dar indicaciones.
- Promover la creatividad en los participantes.
- Para el nivel Secundaria, es importante que los jóvenes participen proponiendo música y pasos de su preferencia, siempre y cuando su letra y o contenido no sea ofensivo o denote violencia de género, o promueva la homofobia. Esto se puede incluir en la sesión de danzas del mundo.

Actividades

Módulo I: Conociéndonos	Sesión 1 Entrando en confianza	Tiempo: 120 minutos
----------------------------	-----------------------------------	---------------------

Objetivo:

El monitor dará la bienvenida a los estudiantes. Para crear un clima de confianza, abordará con ellos sus expectativas sobre “Bailo y juego” y les dará una breve explicación sobre los objetivos del Proyecto y las actividades que se realizarán.

Inicio:

Iniciarán el trabajo colocando al grupo en un círculo, donde cada integrante se presentará diciendo su nombre y el platillo que más les guste, acompañado de un movimiento libre.

“*Canasta de frutas*”: Si hay tiempo, y el grupo no es muy numeroso, para memorizar los nombres, el monitor se dirige a uno de los alumnos y le dice: limón-limón, el aludido debe decir el nombre del compañero que tenga a la derecha. Luego se dirige a otro diciéndole: naranja-naranja, y éste deberá decir el nombre de su compañero a la izquierda; y por último: mango-mango, que tan solo dirá su nombre. Entonces se dice “canasta de frutas” y todos cambiarán de lugar.

Como introducción al proyecto se comienza identificando el pulso (tiempo) que dictará la velocidad de movimiento. Para ello se puede jugar a “Corazón, corazón”. En círculo los participantes se pasarán un objeto al pulso (variable) que el maestro indique con las palmas diciendo la palabra cora-zón.

Desarrollo: Se llevará a cabo una dinámicas para generar en el estudiante conciencia sobre las posibilidades de movimiento de su cuerpo en el espacio.

1. “*Conociéndome*” El monitor colocará a los estudiantes en filas y sentados en el piso. Les indicará que escuchen la música de fondo (CD track 1 y track 2) y de manera libre vayan moviendo una parte del cuerpo, empezando por los brazos, luego la cabeza, el torso y por último las piernas.

2. “*Puntos de apoyo*”. Se les pide a los estudiantes exploren distintos puntos de apoyo: parados en un pie, con dos pies y dos manos, un pie una mano, etc. Al término de 8 cuentas deberán cambiar de apoyo, luego se les contará hasta 4 y por último 2.
3. “*Conociéndonos*”. Se divide el grupo en equipos de 3 estudiantes como mínimo, para que formen una secuencia de 5 posiciones a partir de los apoyos realizados.

Cierre: Sentados en círculo cada estudiante dice con una palabra lo que más le gustó de la clase. El monitor hace el agradecimiento y los participantes salen del salón caminando de uno a uno.

Recursos: Reproductor de CD, CD Bailo y Juego

Módulo II:	<i>Sesión 2</i>	
El abc del movimiento	<i>”Paso a pasito”</i>	Tiempo: 120 minutos

Objetivo:

En ésta sesión se fomentará el trabajo en equipo, abordando el concepto de pulso realizando el primer paso básico que lleva por nombre “paso adelante”.

Inicio: (Reproducir el track 2 del CD)

1. Los participantes ingresan al salón marchando al pulso de la música para colocarse en filas.
2. *Calentamiento.* Con música de fondo (CD track 3) realizar en 8 cuentas movimientos laterales de cabeza Como diciendo no), 8 cuentas más tratando de tocar con la oreja el hombro. Movimiento de hombros, después de brazos arriba-abajo y círculos adelante-atrás. Movimiento de torso lado-lado. Finalizando con movimientos articulares de rodillas.

Desarrollo:

1. Sentados en el piso, los participantes escucharan una pieza musical (track 5) para descubrir el pulso y marcarlo primero con palmadas y después con los pies.
2. *Paso Adelante.* El monitor presenta el paso con duración de 16 cuentas. Los participantes observan y luego lo realizan. Después lo hacen con música (track 4).

3. Se forman equipos de 4 personas. Cada equipo propone un movimiento de brazos con el paso adelante, utilizando la misma música (track 4, con duración de 16 cuentas. A este paso se le pondrá: Letra “A”).

Cierre: en círculo cada uno de los estudiantes responderá a la pregunta: ¿qué aprendí en la sesión? Se darán las gracias a la clase con un aplauso colectivo. Acabando, saldrán del salón marchando en filas y manteniendo el pulso.

Recursos: Reproductor de CD, CD Bailo y Juego

Módulo II:	Sesión 5	
El abc del movimiento	Paso a pasito estoy bailando poquito.	Tiempo: 120 minutos

Objetivo:

Se fomentará la creatividad, el trabajo en equipo y la memoria de trabajo a mediano y largo plazo. Conocerán el segundo paso básico de la alfabetización del movimiento.

Inicio: (Reproducir el track 2 del CD)

1. Los participantes ingresan al salón marchando y marcando el pulso con las palmas. Se colocan en el salón en filas.
2. Calentamiento. Movimientos articulares de forma descendente como la sesión anterior.

Desarrollo:

1. “Paso al lado”. El monitor presenta el paso a 16 cuentas, los participantes lo observan y luego lo realizan. A este paso se le pondrá “Letra B”.
2. Con los dos pasos básicos, los participantes realizan el paso adelante contando 16 cuentas, unido al paso a lado contando 16 cuentas. Con ambos pasos se forman las letras A y B.
3. El grupo se divide en 2 equipos. El equipo 1, hará la combinación A-B; y el equipo 2, B-A. Después cambian las combinaciones de letras.

4. “Fotografías”. En sus filas, los participantes harán una posición estática como si les tomarán una fotografía, el monitor contará hasta 8 para que los estudiantes cambien de posición. Se repite hasta lograr 4 fotografías diferentes.
5. Se forman 4 equipos, donde cada uno de estos hará el número de “fotografías” como número de participantes lo integren.

Cierre: Sentados en círculo con los ojos cerrados, harán tres respiraciones profundas y permanecerán sentados en silencio con los ojos cerrados. El monitor tocará el hombro de cada alumno para indicar su salida en silencio del salón

Recursos. Reproductor de CD. Disco “Bailo y Juego”

Módulo II:	Sesión 5	
El abc del movimiento	” Sopa de letras”	Tiempo: 120 minutos

Objetivo:

Se explorarán las posibilidades del movimiento, fomentando la creatividad de los estudiantes y el trabajo en equipo.

Inicio: (Reproducir el track 5 del CD)

1. En dos filas los alumnos entran al salón y se colocan en filas.
2. Calentamiento: Movimientos articulares descendentes como las sesiones anteriores.
3. En dos filas los alumnos entran al salón y se colocan en filas.
4. Calentamiento: Movimientos articulares descendentes como las sesiones anteriores.

Desarrollo:

1. “Dibujos en el espacio”. El monitor pide un voluntario quién será el arquitecto. Este formará 3 figuras geométricas con los ladrillos, que serán los demás alumnos. Sin hablar les indicará el lugar donde se colocará cada uno, disponiendo de 16 cuentas para formar cada figura. Se repite el ejercicio con otro arquitecto.

- En dos equipos los participantes harán el ejercicio anterior, donde cada equipo asignará a su arquitecto.

Cierre: En círculo cada uno de los estudiantes responderá a la pregunta ¿Qué dificultades enfrentaron y cómo las resolvieron? Al término, saldrán en silencio del salón.

Recursos: Reproductor de CD. CD Bailo y Juego

Módulo II:	Sesión 6	
El abc del movimiento	"Qué puedo hacer con lo aprendido"	Tiempo: 120 minutos

Objetivo:

En esta sesión se fomentará la memoria de trabajo a mediano y largo plazo.

Inicio:

- En dos filas y por parejas, los participantes entran al salón y se colocan en filas.
- Calentamiento: Movimientos articulares suaves, de manera descendente. En esta ocasión, cambiando de frente.

Desarrollo:

- "Uniando las partes". Se retomarán las letras A y B, agregando las 4 fotos que hicieron la clase anterior. Después dispondrán de 16 cuentas para ubicarse en una formación triangular y realizar las letras B-A.
- Una vez realizada la secuencia se volverá a llevar a cabo, pero cambiando la formación a otra figura geométrica.

Cierre: El monitor preguntará a cada estudiante qué otro elemento de los aprendidos o uno nuevo se puede agregar a la secuencia, dejándolo como reflexión para la siguiente sesión.

Recursos: Reproductor de CD, CD Bailo y Juego

Módulo II:	Sesión 7	
El abc del movimiento	“Los ritmos del mundo”	Tiempo: 120 minutos

Objetivo: Sesión para trabajar el uso del espacio y reafirmar el concepto de pulso.

Inicio: Reproducir track7 del CD.

1. Cada participante entra corriendo al salón, saltando algún objeto para tomar un lugar en el espacio.
2. Calentamiento: Movimientos articulares suaves, cambiando de frentes.

Desarrollo:

1. Sentados en filas los participantes escucharán la música (Track 8), y tratarán de seguir el pulso. Una vez logrado un pulso uniforme, se incorporarán y caminarán por el salón moviéndose libremente con la música. Nuevamente regresarán a sus filas y se les preguntará si conocen el género de música que acaban de escuchar y cómo se llama. El monitor les da una breve explicación del tango. Después lo hará con el track 9, la cumbia y por último con el track10, el Ska. El monitor explicará de qué país es cada una de las piezas, y abrirá una pequeña charla sobre cada país.
2. Todos harán los pasos que eligieron de cada estilo musical.

Cierre:

1. Sentados en círculo, cada estudiante expondrá qué música le gustó más y mostrará los movimientos que agregaría a la secuencia. Se dará una respiración profunda, finalizando con un agradecimiento.
2. En una fila los participante salen como en carnaval (track 6)

Recursos: Reproductor de CD. CD Bailo y Juego

Módulo II:	Sesión 8	
El abc del movimiento	“Las danzas del mundo”	Tiempo: 60 minutos

Objetivo: Se fomentará la memoria de trabajo y a largo plazo.

Inicio: Reproducir track 7 del CD

1. Cada participante ingresa al salón saltando un obstáculo, por ejemplo una mochila o una bolsa y se colocan en filas.
2. Calentamiento: Movimientos articulares suaves de manera descendente, 8 tiempos por sección.

Desarrollo:

Repaso de la secuencia de movimientos aprendida: AB, más fotografías, más figura geométrica y por ultimo BA (track3).

1. El grupo se divide en dos equipos, el primero hará la secuencia de pasos, mientras el segundo observa sentado como público, después harán cambio de rol.
2. Se repite la secuencia de pasos con el track 8 y 9. Escucharán el track 10 y de manera paulatina empezarán a moverse libremente por todo el salón.

Cierre.

Sentados en círculo cada uno de los estudiantes compartirá con qué música se sintió mejor y por qué. Saldrán del salón por filas moviéndose libremente (track 10)

Recursos: Reproductor de CD. CD Bailo y Juego

Módulo III:	Sesión 9	
Hacia la presentación Pública	¡¡Primera llamada !!	Tiempo:120 minutos

Objetivo: Se acordará entre todos la música empleada para la secuencia y se hará un repaso general de lo aprendido.

Inicio: Reproducir Track 7 del CD

1. Cada participante entra al salón saltando un obstáculo para colocarse en filas y continuar moviéndose en su lugar de manera libre
2. Calentamiento: Movimientos articulares de manera descendente.

Desarrollo:

1. “La producción”. Sentados en sus filas, los participantes votarán por tres pistas musicales que más les hayan gustado de las vistas en las sesiones anteriores. Escribirán en una hoja de papel el nombre que les gustaría tuviera la secuencia de pasos. Cada participante leerá su título y elegirán por mayoría de votos el que más les guste.
2. El monitor explicará los elementos que se necesitan para una presentación pública: una danza, el vestuario y un cartel de difusión del evento.
3. Una vez elegido el nombre de la pequeña danza, se escribirá en una cartulina: el título de la danza, duración, lugar, fecha, hora de presentación y los nombres de los participantes.
4. Se repasará la secuencia de pasos fila por fila, después se hará toda la secuencia con la música elegida entre todos.

Cierre: Sentados en círculo cada participante dirá lo que más le ha gustado de lo visto en las sesiones. Agradecimiento.

Recursos: Reproductor de CD. CD Bailo y Juego, cartulina y colores.

Módulo III:	Sesión 10	
Preparando la presentación Pública	¡¡Tercera llamada...comenzamos !!	Tiempo: 120 minutos.

Objetivo: Se fomentará el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

Inicio: Reproducir Track 7 del CD

Cada participante entra al salón saltando un obstáculo para colocarse en su lugar y continuar moviéndose.

Calentamiento: Movimientos articulares descendentes, empleando diferentes frentes.

Desarrollo:

“Últimos detalles repartiendo roles”. Los participantes forman 3 equipos, cada equipo elegirá un representante quien será el encargado de hacer la difusión de la presentación. Este grupo de difusión informará a la población escolar sobre la presentación: día, fecha y hora. Después elegirán nuevamente a otro miembro de cada equipo, para que elabore las invitaciones individuales en hojas tamaño carta, que llevarán la misma información que en el cartel, para ser entregadas a los padres de familia de todos los participantes. Los participantes restantes se encargaran de revisar el día del evento, que el espacio este limpio y de colocar sillas para el público en caso de ser requerido. Un voluntario hará de maestro de ceremonia, quien dará tres llamadas 10 min antes de comenzar la presentación; después de la tercera, dirá el nombre de la pequeña danza y de los participantes.

¡Comienza la Función! Todos los participantes realizarán la secuencia de pasos con la música elegida.

Cierre: El monitor mediará la dinámica que lleva por nombre “pozo de los deseos” donde en círculo, cada participante dará un buen deseo al resto del grupo. Todos en una sola fila saldrán del salón tomados de los hombros.

Recursos: Reproductor de CD, Disco Bailo y juego.

Materiales propuestos

- Reproductor de CD
- Disco Bailo y juego.

Bibliografía

1. LUCINA Jiménez, Coordinación General ;Ah, que la canción ; Música mexicana en la escuela, SEP ; SACM ; Consejo nacional Para la Cultura y la artes , ConArte, México D.F. 2008
2. LUCINA Jiménez L. Coordinación General “Canto Aprendizaje y Convivencia. Guía metodológica ;Ah, que la canción!: Música mexicana en la escuela. SEP; SACM , ConArte, México D.F. 2014
3. VIGOTSKY, L.S.: “Imaginación y el arte en la infancia” (ensayo psicológico). Bs. As. Akal, 1982.
4. HARGREAVES, D. J.: “Infancia y educación Artística”. Madrid. Morata. 1991.
5. STOKOE, Patricia: Expresión Corporal. Arte, Salud y Educación. Buenos Aires Humanitas. 1990

ANEXOS

- Aliado: Consorcio internacional Arte y Escuela A.C.
- Página web: <http://www.conarte.mx>