

ANEXO 1

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Bogotá, D.C., 4 de diciembre de 2020

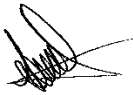
Señores BIBLIOTECA

Estimados Señores:

Nosotros Mahecha Leon Adriana Judith, Pardo Preciado Elizabeth y Romero Matiz Jenny Constanza, identificado(s) con C.C. No. 52477054, 1073231157 y 52500158 respectivamente, autor(es) del trabajo de grado titulado Juegos coreográficos: un método lúdico para la enseñanza.

Presentado y aprobado en el año 2020 como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Artística y Artes Escénicas; Autorizo (amos) a la Biblioteca de la Corporación Universitaria CENDA para que, con fines académicos, muestre a la comunidad académica la producción intelectual de la Corporación Universitaria CENDA, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en el catálogo bibliográfico de la Biblioteca y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Institución.
- Se permite la consulta, reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer. De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.



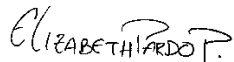
Mahecha Leon Adriana Judith

C.C. 52.477.054



Romero Matiz Jenny

C.C. 52.500.158



Pardo Preciado Elizabeth

C.C. 1073231157

ANEXO 2

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO:

Juegos coreográficos: un método lúdico para la enseñanza

SUBTÍTULO, SI LO TIENE:

AUTOR O AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
Mahecha Leon Pardo Preciado Romero Matiz	Adriana Judith Elizabeth Jenny Constanza

TUTOR (ES)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Baldión Clavijo	Paola Marcela

JURADO (S)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Gutiérrez Valderrama	Pilar Astrid

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciado en Educación Artística y Artes EscénicasNOMBRE DEL PROGRAMA: Licenciatura en Educación artística y Artes EscénicasCIUDAD: Bogotá D.C. AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2020NÚMERO DE PÁGINAS: 155TIPO DE ILUSTRACIONES: Tablas, gráficos y diagramas

- Ilustraciones
- Mapas
- Retratos
- Tablas, gráficos y diagramas
- Planos
- Láminas
- Fotografía

MATERIAL ANEXO (Si este material corresponde a vídeo, audio, multimedia o producción electrónica guardar por fuera del formato PDF):

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de tener una mención especial):
 _____ DESCRIPTORES O

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS: Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Biblioteca en el correo biblioteca@cenda.edu, donde se les orientará).

PALABRAS CLAVE

Juego

Método

Lúdica

Folclore

KEYWORDS

Game

Method

Playful

Folklore

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres)

Resumen

Al haber atestiguado el desconocimiento de las tradiciones culturales y dancísticas pertenecientes a la región andina por parte de las docentes de primera infancia de la institución educativa “gimnasio Formadores de Excelencia, Emprendimiento y Liderazgo, FEEL”, se encontró una serie de dificultades que afectan los aprendizajes y la interacción dinámica de los distintos saberes impartidos en aquella institución. Así, el proyecto en cuestión se centró en implementar un método lúdico basado en juegos coreográficos relacionados a los bailes más representativos de la región, con el fin de llevar estos a las aulas e implementarlos como parte del temario, lo que posibilitó un desarrollo notorio en el quehacer docente de la población en cuestión y a su vez, generó una alternativa hacia las dimensiones del desarrollo implementados en la primera infancia.

Abstracts

Having witnessed the lack of knowledge of the cultural and dance traditions belonging to the Andean region on the part of the early childhood teachers of the educational institution "gymnasium FEEL", a series of difficulties were found that affect the learning and dynamic interaction of the different knowledge taught in that institution. Thus, the project in question focused on implementing a playful method based on choreographic games related to the most representative dances of the region, in order to bring these to the classrooms and implement them as part of the curriculum, which enabled a remarkable development of the teaching duties of the population, generated an alternative to the dimensions of development implemented in early childhood.

ANEXO 3

CARTA DE ENTREGA DEL ESTUDIANTE

Bogotá D.C., 4 de diciembre de 2020

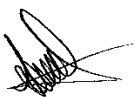
Señores

Biblioteca

Corporación Universitaria CENDA

Por medio de la presente hacemos entrega oficial del trabajo de grado para optar al título de PROGRAMA titulado "Juegos coreográficos: un método lúdico para la enseñanza", elaborada por el(los) estudiante(s) Mahecha Leon Adriana Judith, Preciado Pardo Elizabeth y Romero Matiz Jenny Constanza, C.C No. 52477054, 1073231157 y 52500158 respectivamente y presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Artística y Artes Escénicas.

Cordialmente,



Mahecha Leon Adriana Judith

C.C. 52.477.054



Romero Matiz Jenny Constanza

C.C. 52.500.158



Pardo Preciado Elizabeth

C.C. 1073231157

Juegos coreográficos: un método lúdico para la enseñanza

Estudiantes

Mahecha León Adriana Judith

Pardo Preciado Elizabeth

Romero Matiz Jenny Constanza

Tutora

Paola Marcela Baldión Clavijo

Corporación Universitaria CENDA

Licenciatura en Educación Artística y Artes Escénicas

Proyecto Pedagógico II

Bogotá D.C., Noviembre 2020

Resumen

Al haber atestiguado el desconocimiento de las tradiciones culturales y dancísticas pertenecientes a la región andina por parte de las docentes de primera infancia de la institución educativa “gimnasio Formadores de Excelencia, Emprendimiento y Liderazgo, FEEL”, se encontró una serie de dificultades que afectan los aprendizajes y la interacción dinámica de los distintos saberes impartidos en aquella institución. Así, el proyecto en cuestión se centró en implementar un método lúdico basado en juegos coreográficos relacionados a los bailes más representativos de la región, con el fin de llevar estos a las aulas e implementarlos como parte del temario, lo que posibilitó un desarrollo notorio en el quehacer docente de la población en cuestión y a su vez, generó una alternativa hacia las dimensiones del desarrollo implementados en la primera infancia.

Palabras clave: juego, método, lúdica, folclore.

Abstracts

Having witnessed the lack of knowledge of the cultural and dance traditions belonging to the Andean region on the part of the early childhood teachers of the educational institution "gymnasium FEEL", a series of difficulties were found that affect the learning and dynamic interaction of the different knowledge taught in that institution. Thus, the project in question focused on implementing a playful method based on choreographic games related to the most representative dances of the region, in order to bring these to the classrooms and implement them as part of the curriculum, which enabled a remarkable development of the teaching duties of the population, generated an alternative to the dimensions of development implemented in early childhood.

Keywords: game, method, playful, folklore.

Tabla de contenido

Resumen	2
Abstrac	3
Introducción	8
Planteamiento del problema	10
Objetivo general	13
Objetivos específicos	13
Justificación	14
Marco referencial	16
Marco contextual	20
Marco legal	22
Marco conceptual	31
Folclor Andino	31
Método lúdico	34
Juegos coreográficos	38
Marco teórico	41
Capítulo 1. Saberes de la región Andina	41
Capítulo 2. Cuerpo y coreografía	51
Capítulo 3. La importancia de la actitud lúdica	60
Metodología	72
Paradigma Hermenéutico	72
Tipo de investigación	74
Método de investigación	74
Población	85
Técnicas y recolección de datos	86

Análisis de resultados	87
Conclusiones	109
Referencias	118
Anexos	121

Listado de anexos

Anexo 1. Propuesta de Implementación	121
Anexo 2. Planeación de clase	125
Anexo 3. Formato diario de campo 1	129
Anexo 3. Formato diario de campo 2	132
Anexo 3. Formato diario de campo 3	135
Anexo 3. Formato diario de campo 4	138
Anexo 3. Formato diario de campo 5	141
Anexo 3. Formato diario de campo 6	144
Anexo 3. Formato diario de campo 7	147
Anexo 3. Formato diario de campo 8	149
Anexo 3. Formato diario de campo 9	151
Anexo 4. Encuesta diagnóstica	153
Anexo 5. Evaluación final	155

Listado de tablas

Tabla 1. Deconstrucción: La actitud lúdica	79
Tabla 2. Reconstrucción: La capacidad lúdica	81
Tabla 3. Evaluación: La estrategia lúdica	84
Tabla 4. Categoría inicial pedagógico	91
Tabla 5. Categoría inicial artístico	95
Tabla 6. Categoría inicial investigativo	98
Tabla 7. Categoría emergente pedagógico	102
Tabla 8. Categoría emergente artístico	104
Tabla 9. Categoría emergente investigativo	105
Tabla 10. Triangulación	108

Introducción

El proyecto Juegos coreográficos: un método lúdico para la enseñanza fue desarrollado en el Gimnasio FEEL con las docentes de primera infancia, fortaleciendo conocimientos y desarrollo de nuevas estrategias a fin de construir mejores procesos artísticos con los niños y crear herramientas pedagógicas que implementen su proceso de enseñanza de las docentes. Con el trabajo de investigación fue necesario realizar un método lúdico de enseñanza basado en los juegos coreográficos, que permitiera fortalecer las habilidades y los saberes artísticos del folclore andino con los ritmos de torbellino, bambuco y pasillo, para la implementación en su quehacer como docentes de primera infancia, a partir de una prueba piloto en la institución.

Puesto que al evaluar los procesos formativos de las docentes en el campo artístico con los infantes del Gimnasio FEEL, se evidencia el desconocimiento de las danzas folclóricas y la construcción de juegos coreográficos a través de ella, repercutiendo notablemente en los procesos artísticos y la construcción de puestas escénicas con los niños.

En este sentido, las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL requerían su experiencia como educadoras, la cual les permitiera transmitir sus saberes, interactuar y relacionarse con ellos dentro de su trabajo de manera profesional, para adquirir y enseñar aprendizajes a través de la lúdica y brindar las herramientas necesarias para desenvolverse en los distintos escenarios y estimular el desarrollo físico, psíquico y emocional.

Inicialmente se abordaron de manera general los antecedentes de la educación de primera infancia en Colombia en las artes, específicamente en la danza, así mismo se realizó un análisis del desconocimiento de los maestros en la creación de juegos coreográficos desde esta área y posteriormente se observó la falta de estrategias y conocimientos propios para transmitir estos saberes.

Finalmente, se hizo necesario el reconocimiento de las docentes con respecto al manejo y apropiación de saberes artísticos en la danza de la región andina para su proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de métodos lúdicos basados en los juegos coreográficos para fortalecer su comprensión y adquisición de nuevas herramientas en beneficio de este proceso, por medio de la implementación en la institución de nuevas estrategias pedagógicas y artísticas para la creación de puestas en escena con los infantes.

Planteamiento del problema

La educación en primera infancia en Colombia, es un proceso permanente y continuo de interacción, relaciones sociales de calidad, pertinentes y oportunas, que permiten a los niños y niñas potenciar sus capacidades y mejorar competencias en función de su desarrollo pleno como sujetos de derecho, a través de actividades lúdicas, juegos y artes; en Colombia se considera que esta formación es la base para articular la educación inicial con el ciclo de básica primaria, de manera que la transición tenga elementos de continuidad alrededor del desarrollo de competencias que a su vez, permitan a los niños y niñas en etapa de formación inicial, expresar emociones, saberes y cuestionamientos por medio de expresiones artísticas.

Sin embargo, los docentes de primera infancia y formación en educación artística en Colombia, presentan falencias hacia la construcción de juegos coreográficos desde la danza, desconociendo así mismo, que ésta es una herramienta para estimular el desarrollo físico, psíquico y emocional; no obstante en Colombia, se le ha dado más importancia al conocimiento de otras áreas y no a la creación de procesos artísticos o en el momento de incluirla se limitan a realizar trabajos manuales sin llegar a explorar a fondo otras manifestaciones artísticas.

Por lo cual las docentes, a la hora de enfrentarse a la realidad pedagógica nacional, no logran infundir la creación de vivencias y tradiciones culturales en los niños para una puesta en escena a partir de los diferentes ritmos del folclore Colombiano, que permitan establecer estrategias para la enseñanza y el aprendizaje, además de lograr desarrollar las capacidades artísticas en docentes y niños, respetando, la tradición que cada región

Colombiana ha mantenido a flote. Por lo que los juegos coreográficos, se transforman en una herramienta valiosa para generar aprendizaje lúdico y significativo en la primera infancia, ya que permiten la exploración de habilidades motoras, emocionales y mentales, además de generar un reconocimiento de la cultura y tradición nacional.

De ahí que, al llevar a cabo una revisión de la importancia del conocimiento en algún tipo de expresión artística por parte de los docentes de educación inicial para hacer de su labor una experiencia significativa, creativa y completa.

Así, en el Gimnasio FEEL (Formadores en Emprendimiento, Excelencia y Liderazgo), ubicado en el municipio de Mosquera, Cundinamarca, se ha podido evidenciar el desconocimiento por parte de las docentes de primera infancia en el dominio de juegos coreográficos para la enseñanza, así como las técnicas para la danza a partir de lo tradicional, creencias y costumbres culturales, esta situación las ha llevado a tener falencias en su destreza para la instrucción artística e interés por la implementación de estrategias lúdicas en su quehacer como docentes.

Ante esta situación y debido a lo anteriormente expuesto, nace la preocupación por el desarrollo de nuevas estrategias y fortalecimiento del conocimiento en el área para las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL, haciendo necesario el diseño e implementación de un método lúdico que permita a las docentes la construcción de saberes artísticos desde la danza folclórica, ello con el uso de conceptos básicos para esto, como lo son: tradición, costumbres, creencias, ritmos, juegos coreográficos y folclor andino. Es así como este proyecto de investigación se planteó la siguiente pregunta:

Pregunta problema

¿Cómo fortalecer las habilidades y los saberes artísticos del folclore andino en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL, implementando un método lúdico basado en los juegos coreográficos?

Objetivo general

Implementar un método lúdico de enseñanza basado en los juegos coreográficos, que permita fortalecer las habilidades y los saberes artísticos del folclore andino en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL.

Objetivos específicos

Diseñar a través de la lúdica literaria diversos juegos de roles, que permitan la exploración e implementación de las técnicas para la danza en la creación y puesta en escena.

Emplear la relación de juego simbólico y exploración sensorial con las docentes del Gimnasio FEEL, para mejorar su expresión y conciencia corporal, en la construcción de procesos coreográficos.

Capacitar a las docentes del Gimnasio FEEL en el folclor andino, a través de la formación en ritmos de torbellino, bambuco y pasillo.

Justificación

La investigación acerca de la construcción de saberes a través de métodos lúdicos basados en los juegos coreográficos, permitirá determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que, desde el diagnóstico y bajo los lineamientos de la Ley General de Educación, se hace necesario otorgar herramientas lúdicas a las docentes del Gimnasio FEEL, generando un interés por promover el juego y su importancia pedagógica, ya que a través de él, se estimulan y se desarrollan habilidades para las diferentes áreas de desarrollo, como: lo psicomotriz, la cognitiva y la personal social. Así pues, la tradición y el folclore andino a través de los juegos coreográficos y los métodos lúdicos, facilitarán la labor de las docentes fortaleciendo sus conocimientos y dando nuevas herramientas que beneficien el proceso de formación de los niños.

Para ello es necesario generar un espacio en el que las docentes creen conciencia de la importancia que tiene la consulta, investigación y actualización de conocimientos en general, esto con fin de acceder a una ubicación laboral digna y estable, que permita fortalecer el proceso de aprendizaje y enseñanza; es así que, con la creación de juegos coreográficos a partir de las historias y vivencias, se genera un medio para facilitar el desarrollo de conocimientos y manejo de herramientas que aporten en el transcurso pedagógico, involucrando la preservación de la cultura colombiana e iniciando por la región andina ya que, dada la ubicación del Gimnasio FEEL, es su contexto más cercano.

En cuanto a la viabilidad de la presente investigación, el Gimnasio FEEL es propicio por dos factores clave: su infraestructura y la disposición de las docentes por adquirir y fortalecer sus conocimientos; así, se cuenta con el espacio adecuado para el trabajo a desarrollar, por sus proporciones de planta física como tarima y gimnasio para realizar los ejercicios corporales con las docentes; además, de material didáctico y equipos tecnológicos y sus respectivos permisos; y es que, los procesos de enseñanza - aprendizaje en las artes, abordan las incidencias que se gestan alrededor de la práctica docente, las herramientas pedagógicas y la educación artística, pues el interés del arte por facilitar diversos instrumentos que le permitan acercarse a las distintas formas de comunicar, posibilitan a su vez, la búsqueda de estrategias pedagógicas que den respuesta a las necesidades formativas tanto del docente como del estudiante en los ámbitos de la educación a través de las artes.

Específicamente la danza como manifestación cultural y tradicional, centra la atención en costumbres, tradiciones y relatos que llevan a las docentes a ampliar su conocimiento y de esta manera compartirlo con la comunidad educativa, en la cual se evidencia parcial o total desconocimiento de las tradiciones colombianas y más específicamente las tradiciones de la región andina.

Marco referencial

Antecedentes

Luego de realizar un proceso de indagación previo para encontrar referentes investigativos que coincidan con el planteamiento de este proyecto de investigación, se encontraron tres investigaciones de la ciudad de Bogotá, Colombia, una de la ciudad de Armenia, Colombia y una de Barcelona, España; las cuales abordan de manera precisa categorías epistemológicas como: el folclor, los juegos coreográficos, el juego y la formación a formadores.

Investigaciones Nacionales

La primera, desarrollada por el autor Abadía (1983a), quien habla de la necesidad de formar y compartir conocimientos sobre el folclor colombiano a los maestros normalistas de Colombia, desarrolla un documento denominado “Compendio general de folklore colombiano” Bogotá; Colombia, donde establece las categorías de: juego, coreografía, pedagogía y folklore. Este, hace uso de un proceso de investigación-acción participativa para formar a los docentes en folklore y que estos, transmitan dichos conocimientos de manera correcta a los niños y niñas.

Así mismo Valbuena y López (2016a), hablan de los juegos coreográficos, tanto en teoría como en ejercicios dirigidos a los docentes para la enseñanza de la primera infancia, esto, en el documento llamado “Juegos coreográficos danzando historia, cuentos para bailar

y aprender” Armenia, Colombia, donde proponen las categorías de juego, docentes, niños y lo simbólico, a través de la investigación-acción pedagógica con la finalidad de comprender la incidencia de la fantasía en los primeros años de escolaridad, buscando incluirla dentro de los currículos, ya que, contrario a la creencia de que la fantasía es el opuesto directo de la racionalidad, ciertamente para los niños, ésta posee su propia lógica.

Igualmente, Bernal (2015), indica la forma en la que el juego potencializa el aprendizaje y fortalece habilidades para los docentes, ello, expuesto en el documento titulado “El juego. Una herramienta que posibilita la formación integral del ser humano”, Bogotá, Colombia, allí, arroja categorías como: ser humano integral, aprendizaje significativo, juego y canales de desarrollo, que aplicando la investigación-acción participativa, forma un método para transformar al ser humano en su totalidad desplegando todas las condiciones, reflexiones y potencialidades como docentes en formación.

Finalizando, Durán y Pulido (2018), invitan a los investigadores, especialmente a quienes trabajan en el campo educativo, a comprender, en contextos de acción, las razones que motivan el actuar de las maestras y los maestros, esto, desarrollado en el documento “Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación”, donde señalan categorías como: creencias, juego y educación inicial, ello, con un proceso de investigación-acción participativa, que pretende hacer explícita la necesidad de acompañar las reflexiones de las maestras en formación y en ejercicio, a propósito de los lenguajes privilegiados en educación inicial (literatura, arte, exploración del medio y juego), como posibilidades para la lectura del entorno, el reconocimiento de sí mismo y de los otros, el

aprendizaje sobre lo cotidiano, la generación de preguntas, la resolución de problemas, el descubrimiento de su cuerpo y movimiento, entre muchos otros.

Un autor para referenciar la lúdica y los juegos coreográficos en la enseñanza y como instrumento para las docentes de primera infancia es Vahos (1998), quien después de varias investigaciones a lo largo del país, estableció varios escritos que resaltan la importancia del juego y la lúdica dentro de la educación dancística y la exploración del movimiento, siendo un aporte crucial a la preservación de la tradición nacional.

Investigaciones internacionales

Tejada (2002), en el documento “La formación de formadores. Apuntes para una propuesta de plan de formación”, da una vista clara de un plan en el ámbito no formal de el actor en formación según sus necesidades laborales, así como también, identificar hacia qué punto llegar en la formación de formadores; allí, señala las categorías de tipologías, modalidades, perfiles profesionales de docentes y propuesta metodológica, haciendo uso de un proceso de investigación-acción participativa para establecer un modelo de formación a formadores flexible y sujeto a cambios según el contexto laboral a desempeñar, creando asimismo, conciencia de la necesidad de innovación y formación continua del profesional docente.

Luego de indagar este proceso, se identifica el aporte teórico de los autores y la necesidad de incrementar en los docentes que trabajan con primera infancia el desarrollo de habilidades y saberes artísticos. Así como también, se reconoce que el juego coreográfico no

es una teoría determinada y absoluta, ya que siempre está sujeta a cambios, adaptaciones y creaciones de acuerdo con lo que vaya sucediendo dentro del proceso, el cual sirve para orientar a los docentes sobre este tema, además de despertar inquietudes en los educandos desde las primeras etapas de formación infantil.

Y, sumado a lo anterior, adaptar el juego como un elemento fundamental para la enseñanza, donde se aprenden, practican y fortalecen habilidades con una perspectiva de mente abierta a los cambios e innovaciones. Ya en la práctica, el maestro debe tener sensibilidad e interés de acercarse al mundo con el niño y ser capaz de interpretarlo para desarrollar procesos pedagógicos a través del cuerpo o procesos artísticos expresivos. Por lo que finalmente, aportan en el desarrollo de una conciencia acerca de la práctica pedagógica con fin de pensar ésta como una acción transformadora, donde contribuyen estrategias de enseñanza en la creación de juegos coreográficos, como una herramienta propicia de consulta para la generación de este proyecto.

Marco contextual

El Gimnasio de Formadores en Emprendimiento, Excelencia y Liderazgo (FEEL) es una institución educativa ubicada en el municipio de Mosquera, Cundinamarca, su misión es garantizar la formación integral de niños y niñas por medio de una educación de calidad, responsabilidad y respeto; con una práctica pedagógica que incentive su formación teniendo como objetivo fundamental la vida armónica de la familia, siendo el emprendimiento su mayor énfasis para forjar niños que generen desde sus capacidades y habilidades, una mejora en su calidad de vida, por lo cual, los valores que allí se manejan, permiten plantear un trabajo para que la infancia en este municipio tenga mejores condiciones de vida por medio de un compromiso ético y un trabajo permanente que permite al educando una buena atención que garantice el respeto de sus derechos.

Es bien sabido, que la formación en valores, comprende una dimensión de gran importancia en el niño y la niña, de los cuales los que se resaltan en la institución son: “Respeto, responsabilidad, amor, honestidad, tolerancia, autocontrol, agradecimiento, excelencia, liderazgo.” (Manual de convivencia, Gimnasio FEEL 2019, p. 35.)

El Gimnasio FEEL procura la educación a niños en entre 2 y 10 años de edad, no obstante, para la ejecución de este proyecto se tendrá en cuenta a las docentes encargadas de los procesos de educación en primera infancia, teniendo como eje fundamental el desarrollo

de experiencias de estimulación sensorial, artística y emocional, enmarcado en el juego dirigido, con lo cual se fomenta un proceso evolutivo específico para cada etapa del desarrollo de los niños y niñas en su primera infancia.

Es por esto que el proyecto en cuestión, se desarrollará con 19 docentes de primera infancia egresadas de universidades e institutos que circundan el municipio de Mosquera Cundinamarca, entre las que se encuentran: licenciadas en pedagogía infantil, técnicas en auxiliar de preescolar, docentes en formación próximas a adquirir su título profesional; así como una auxiliar docente movilidad reducida, quienes se encuentran entre los 25 y 40 años de edad y con una experiencia promedio de 2 a 15 años, desarrollándose como formadoras de primera infancia, las cuales se muestran dispuestas a adquirir conocimientos nuevos y explorar nuevas técnicas lúdicas para el perfeccionamiento de su quehacer profesional.

Durante la etapa de diagnóstico, dos de las docentes manifestaron haber recibido con anterioridad alguna clase de danzas o haber pertenecido a una escuela de formación de esta rama artística, mostrándose interesadas por recibir una instrucción que refuerce sus conocimientos y más aún, que les dé herramientas para implementar estrategias nuevas en su práctica diaria. Es por esto que el presente proyecto de investigación tiene interés en la formación de formadores de la institución educativa Gimnasio FEEL, para que las docentes de primera infancia desarrollen un método de enseñanza que genere experiencias lúdicas alrededor de los juegos coreográficos y tengan una mayor cercanía en el reconocimiento de la cultura de la región andina, para así poder implementarlo en su quehacer pedagógico.

Marco legal

En Colombia, se ha evidenciado la construcción de una política pública cultural para la enseñanza de las artes y la conformación de leyes y decretos, en lo que respecta a la educación con los que se dan orientaciones legales a diversos ámbitos formativos en Colombia. Es así, como este marco legal retomará la Constitución Política de Colombia de 1991, la Ley General de educación, los Lineamientos de la Educación artística, el lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito y el P.E.I. del Gimnasio FEEL.

En la (Const., 1991), reposa contenido fundamental para la construcción de este proyecto, ya que se aborda la educación como un derecho fundamental de las personas como función social y también busca el acceso al conocimiento de la cultura, por lo que entra en directa relación con la formación de formadores, tema al que apunta la presente iniciativa y para lo cual se apoya en los siguientes artículos así:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes pueda. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los

menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley (Art.67).

De la misma manera se debe propender a fomentar la participación en espacios culturales, que son fundamentales para la formación de la identidad como así lo estipula:

El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación (Título 2. Art.70).

Constitución Política de Colombia [Const.] (1991) Artículos 2 [Título I] y Artículos 70 y

71[Título I]

Así como en la (Ley 115, 1994) tiene un enfoque acerca del entorno a los procesos de formación del docente a través de las artes, en el que determinan la educación en Colombia como un proceso constante que contribuye al desarrollo de cada persona, así lo demuestra en el Artículo 15. “La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” Ciertamente está dirigida hacia los aspectos de enseñanza integral del niño, pero se toma como referente por el énfasis que el docente debe hacer en el desarrollo de las experiencias, así como en una serie de aspectos que promuevan el desarrollo integral, como se aprecia a continuación:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. Son objetivos específicos del nivel preescolar: a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía; b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la

motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas; c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje; d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria; e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia; f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos; g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social; h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento; i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud. k) <Literal adicionado por el artículo 6 de la Ley 1503 de 2011. El nuevo texto es el siguiente:> La adquisición de hábitos de observación visual, auditiva y psicomotriz para la creación de actitudes y comportamientos de prevención frente al tránsito, respeto a las normas y autoridades, y actitudes de conciencia ciudadana en materia de uso de la vía (Art. 16).

Así mismo, se encuentra que en la Educación para adultos se da la importancia al actualizar los conocimientos y esto es precisamente lo que se requiere en la educación de las artes, de acuerdo al literal c:

OBJETIVOS ESPECIFICOS. Son objetivos específicos de la educación de adultos: a) Adquirir y actualizar su formación básica y facilitar el acceso a los distintos niveles educativos; b) Erradicar el analfabetismo; c) Actualizar los conocimientos, según el nivel de educación, y d) Desarrollar la capacidad de participación en la vida económica, política, social, cultural y comunitaria. (Cap. 2. Art 51).

Para el proceso de enseñanza y aprendizaje es importante la formación de formadores, en la misma ley, hace referencia a uno de los fines en el literal b, por esta razón en la formación de las artes es importante la actualización constante y para ello se hace conveniente la educación para adultos en la formación de formadores, así:

FINALIDADES DE LA FORMACIÓN DE EDUCADORES. La formación de educadores tendrá como fines generales: a) Formar un educador de la más alta calidad científica y ética; b) Desarrollar la teoría y la práctica pedagógica como parte

fundamental del saber del educador; c) Fortalecer la investigación en el campo pedagógico y en el saber específico, y d) Preparar educadores a nivel de pregrado y de posgrado para los diferentes niveles y formas de prestación del servicio educativo (Título IV. Cap. 2. Art 109).

Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994 Artículos 15 y 16, Capítulo I, Artículo 51 Capítulo II [Título III] y Artículo 109 [Título IV]. DO: 41.214.

Para este proyecto también se tienen en cuenta los Lineamientos de Educación Artística dispuesta por el (Ministerio de Educación Nacional, 1997) en la escuela primaria, ya que no se han establecido unos parámetros claros para la formación artística en la etapa preescolar y es necesario precisar la idoneidad de quien estará a cargo de tal instrucción, en este documento se halla en el numeral 3.2.1. La educación artística en la escuela primaria, la cual permite tener un panorama para esta población así:

Por esto la educación artística, a través de los diferentes niveles de la enseñanza formal, requiere de profesores muy bien preparados no solamente en esta área específica, sino en aspectos de sicología, de historia y de cultura general, relacionados con el nivel del programa en cuestión. La educación artística no se debe dejar en manos de personas sin preparación ni tradición, ni de gentes de "buena voluntad" que se presentan como docentes para llenar un vacío en el currículo, pues es grande el daño que se puede causar a mentalidades ingenuas y es mejor, en ese caso, dejar a los alumnos que exploren el mundo de las artes por sus propios instintos (párr. 5).

Los juegos coreográficos en este proyecto se basan en la danza y buscan generar un método a los docentes para la formación, estos lineamientos especifican los diversos campos de la educación artística, que se aprecian en el numeral 5.5 Educación en danzas. Recomendaciones pedagógicas y metodológicas:

Para orientar el trabajo en las escuelas, podemos valernos de una clasificación de la danza como la que se comenta a continuación, de acuerdo con las edades de los escolares: El equipo recomienda trabajar con los niños menores de tres años en la estimulación temprana de su motricidad y en el desarrollo perceptivo de sus movimientos y los de los demás. Esto por medio de juegos rítmicos y de ubicación espacial y temporal y ejercicios de coordinación ojo-mano, ojo-pie. Se sugiere trabajar con preescolar en procesos de aprendizaje, lúdicos e imitativos, con métodos experimentales del movimiento, del sonido, del dibujo, de la expresión corporal, de la escenografía. Que los contenidos de estudio sean las formas y volúmenes de los objetos, los gestos, los espacios reales e imaginarios y los diferentes componentes del movimiento (tensión, relajación, respiración, equilibrio), los cuales se trabajarían en el ejercicio de música infantil y de juegos rítmicos (párr. 1 y 2).

Ministerio de Educación Nacional (1977) Serie lineamientos curriculares Educación Artística. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

De la misma manera es necesario hacer énfasis en el juego, la literatura y el arte; por lo tanto, se hizo imprescindible tomar los lineamientos curriculares del 2019 para la primera infancia, que hace referencia a los componentes que fundamentan la construcción de propuestas pedagógicas y curriculares para la educación inicial. Este lineamiento busca orientar a los docentes en las propuestas pedagógicas y curriculares para la educación inicial, que brinden herramientas y den sentido a su quehacer; por lo tanto, este comprende los siguientes tres ejes: a) Desarrollo social y personal en la primera infancia, b) expresión en la primera infancia: comunicación a través de los lenguajes y el movimiento y c) Experimentación y pensamiento lógico en la primera infancia.

Teniendo en cuenta el objetivo de este proyecto se tomó el eje b, que relaciona el cuerpo, arte y movimiento para el desarrollo de habilidades en los niños para la construcción de conocimientos y creación de saberes.

“Este eje se vincula con las posibilidades de los niños y las niñas para: construir conocimientos, crear saberes, descubrir formas de actuar sobre el mundo y apropiarlo, y expresar sus comprensiones a través de palabras, representaciones gráficas, movimientos, danzas y otros lenguajes”.

(Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, 2019, p.24)

Las actividades rectoras brindan oportunidades a los docentes para interactuar con los niños(as) que demuestren sus formas naturales de conocer: la experiencia corporal, la sensorialidad, la metáfora, la investigación, la transformación y la expresividad que ofrecen las posibilidades para construir un propio espacio de experiencias, atravesado por el deseo y lo placentero. Para ello se hace uso del arte, la literatura y el juego, en este proyecto se toma el juego y el arte como las formas primordiales que aportan a este trabajo y que invitan a los docentes a descubrir este y otros universos en su quehacer con relatos, canciones, sensaciones, que los acerquen a saberes y ficciones y que les permita asumir su responsabilidad a través de una reflexión acerca de su propia creatividad para transmitir sus conocimientos y potenciar las capacidades, el desarrollo y el aprendizaje en sus estudiantes, todo desde los vínculos emocionales y afectivos que se generan, conducido por la experimentación con estas herramientas.

“De esta manera las actividades rectoras: guían la elección de las estrategias pedagógicas, las maneras en que se crean los ambientes, las formas en que se distribuyen tiempos y espacios y sobre todo en cómo se hacen posibles las interacciones con el mundo físico, social y natural (o viviente)”. Tomado de Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito (SDIS y SED, 2010) (MEN, 2017, p. 39)

El juego conecta a los docentes con la literatura, el arte y la exploración del medio, compartiendo y experimentando sensaciones, tensiones, temperaturas, ritmos y contactos que se instauran en la memoria corporal, hacen parte de la transmisión de su cultura y dan paso a la expresión voluntaria e individual al momento de ejercer su labor que permite dar prioridad a espacios de relación socialmente inclusivos, el juego es una herramienta indispensable en

el desarrollo de los niños y una herramienta que todo docente de primera infancia debe implementar en su trabajo.

Es necesario establecer relaciones asertivas donde los maestros se apropien del desarrollo y construcción de conocimientos con los niños(as) que trabaja para fortalecer la innovación, creatividad y desarrollo integral en la primera infancia:

” La presencia del arte en la educación inicial no se centra en formar niñas y niños artistas, sino niñas y niños que actúen en el mundo como ciudadanos” Tomado de Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito (IDARTES, 2015).

Por lo cual es muy importante que las experiencias que aplican los docentes tengan en cuenta las diferentes formas al transmitir sus saberes usando todos los sentidos por medio de objetos sonoros, de diferentes texturas, variedad de sabores y olores, esto permite desprenderse de los límites del tiempo y el espacio formales, para observar lo que sucede a su alrededor, aparte de tener una mirada respetuosa del proceso individual de cada niño y niña, para el respectivo acompañamiento en el desarrollo expresivo, sensible, creativo y estético, de esta manera proponen, crean, investigan, dialogan y construyen conocimiento con sus aprendices a partir de una realidad que busca ampliar las posibilidades para potenciar el desarrollo infantil en la primera infancia.

Por su parte la literatura abre un campo de diálogo y transmisión de conocimiento y costumbres de tradición oral, convirtiéndose en un gran componente para la realización del presente proyecto. La lectura en la que comparten la experiencia el niño o niña y el docente que genera el espacio lector, además de potenciar la atención de sus estudiantes también

estrecha lazos afectivos, ya que están atentos a la historia y pueden compartir cuestionamientos, conclusiones y proponer soluciones alternas a problemáticas de la historia.

. “Los cuentos de monstruos y de seres fantásticos les ayudan a dar salida a sus temores, a identificarse con los personajes y a descifrar sus emociones, y brindan a las maestras un escenario diferente al de la vida real para escucharlos, para conversar con ellos en otro registro y reconocer sus capacidades” (MEN,2014d).

Este espacio de imaginación y juego simbólico unido a la transmisión de saberes por medio de la lectura, narración, dramatización y demás elementos de la literatura precisa espacio oportuno para potenciar el desarrollo de actividades que generen aprendizaje significativo y brinda a las maestras de primera infancia la facilidad de involucrar la diversión, la experimentación, el juego y el arte en su labor diaria.

El lugar de investigación para el presente proyecto, es el colegio Gimnasio FEEL (Formadores en Emprendimiento Excelencia y Liderazgo) donde se estipulan elementos tales como: la misión y la visión, que buscan educar a las niñas y a los niños como líderes proactivos y multiplicadores de una sana convivencia ciudadana a través del poder de la excelencia FEEL: “emprendimiento y liderazgo”, a partir del modelo dual o formación por alternancia o articulación, entre la vida empresarial y el quehacer del aula, generando procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores en alianza con empresas y organizaciones de emprendimiento social, cultural y musical, a partir de las inteligencias múltiples haciendo énfasis en la inteligencia emocional.

Así mismo, maneja principios como: formación práctica, excelencia, liderazgo, emprendimiento, creatividad, responsabilidad compartida, empatía. Permitiendo que su filosofía institucional esté acorde con la misión y visión proyectada y dando paso a la implementación de valores necesarios para la ejecución de su propósito educativo y social como: Ingenio, comunicación, sensibilidad, firmeza, solidaridad, compromiso, asertividad, amor. Por lo anteriormente mencionado, las ejecuciones de todos estos propósitos deben ser manejados por maestros que se distingan por ser sujetos de derechos y profesionales de la educación que rompen con el modelo tradicional, para construir procesos de enseñanza-aprendizaje duales o por alternancia, haciendo uso de las inteligencias múltiples para promover la excelencia académica y de convivencia.

Así pues, como ya se aclaró anteriormente, los sujetos de estudio en la presente investigación serán las docentes dedicadas a la etapa preescolar en el gimnasio FEEL, maestras licenciadas y en formación profesional dispuestas y preocupadas por mejorar su labor docente, actualizando y generando espacios para mejorar su quehacer (PEI, 2019)

Marco conceptual

Folclor Andino

Colombia es un país multicultural y pluriétnico, este se encuentra dividido en cinco regiones que a su vez albergan departamentos, municipios y veredas, que contienen una forma de expresión artística marcada y distintiva que no obstante se relaciona entre sí por factores como: tradiciones, costumbres y/o manifestaciones dancísticas.

La región Andina es la más poblada de Colombia, con treinta y cuatro millones de habitantes que equivalen al 90% del total de colombianos, concentrados en grandes centros urbanos. En ella prevalece la “cultura mestiza” (Ministerio de Educación Nacional, 2017), por lo cual es de vital importancia la preservación de una identidad cultural, tradiciones y manifestaciones artísticas típicas de esta región, dando a conocer desde la primera infancia dichos saberes.

Para conservar dicha identidad cultural, esta debe estar implícita en la comunicación danzaria y teórica de las instituciones educativas de la región andina para lograr de este modo recuperar y transmitir dichos saberes desde la primera infancia; no solo para elaborar puestas en escena o realizar propuestas coreográficas basadas en este conocimiento, sino apropiandonos de aquel conocimiento, dejándolo evolucionar con el paso del tiempo, manteniendo la raíz de esta cultura, la cual, poco a poco se ha deslegitimado por el constante

desplazamiento de población al que se ha expuesto todo el país, incluso de extranjeros que, sin la intención de aminorar estas tradiciones, hacen un cambio significativo en la consecución de las mismas.

Las manifestaciones folclóricas de la región Andina se relacionan formando una unidad entre danza, coplería y música. Por lo cual, debemos hablar de danza haciendo asociación de cantos y tonadas, puesto que en la mayoría de casos, la danza parte desde una expresión musical y se presenta en contextos sociales como celebraciones típicas de la región, fiestas patronales y reuniones festivas. Al respecto, Ocampo (2006 a), en su libro “Folclor, costumbres y tradiciones colombianas”, afirma que: “Las costumbres delimitan el conjunto de cualidades e inclinaciones y usos que forman carácter distintivo de un pueblo determinado” (p. 5). También considera que las costumbres:

Se van transmitiendo de generación en generación, convirtiéndose con el tiempo en preceptos que tiene vigencia social y son aceptados por los pueblos. Alrededor de las costumbres y tradiciones, nos interesamos por las creencias populares, los mitos y leyendas, la música y los bailes típicos, los trajes típicos, la literatura popular, las coplas, los refranes, la medicina popular, comidas típicas, las fiestas tradicionales y todas aquellas manifestaciones populares de la vida cotidiana que son el “haber de un pueblo”, su herencia ancestral y su legado. (p. 5 y 6).

Los saberes artísticos del folclor andino permiten que, con las manifestaciones culturales, tradiciones étnicas y costumbres, se construyan expresiones artísticas que generan la transmisión y continuación de costumbres; para efectos de la investigación, se tomará en cuenta el grupo regional “cundi-boyacense” el cual corresponde a una población con amplia diversidad sociocultural que habita en los departamentos de Cundinamarca y Boyacá, dicha población es por esencia mestiza, con una formación histórica - cultural asignada a una

identidad dual hispano - chibcha, generando leyendas y mitos que alimentan la tradición oral e impactan las manifestaciones danzarias, como creencias populares que emergen del fondo emocional de la sociedad, representadas como fuerzas operantes y que dejan un legado de historias étnicas.

En cuanto a la danza, el folclor cundiboyacense refleja su mestizaje en los ritmos más representativos, como: el torbellino, el bambuco, la danza de salón, el pasillo y la guabina; siendo los géneros más tradicionales, además de otros que han surgido en las últimas décadas como: la rumba criolla y la carranga, sin embargo, para el proyecto en cuestión, se hará énfasis en el conocimiento de los primeros cuatro ritmos.

De este modo se tomarán estructuras dancísticas e historia de ritmos característicos de la región para hacer énfasis en el manejo de juegos coreográficos adecuados para la implementación del método lúdico con las docentes del gimnasio FEEL. Centrando dicho argumento en investigaciones, creaciones dancísticas y recopilación de información histórica del autor Abadía (1983b) en su obra “Compendio general del folclor colombiano” y Ocampo (2011a). en su obra “Folclor, costumbres y tradiciones de Colombia.”

Método lúdico

El origen de la palabra **lúdico** es del sustantivo latino **ludus** (que significa “juego” entre otros significados). Denomina todo lo referente al juego, ocio, entretenimiento o diversión.

Por tanto, la lúdica es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana, que según Dinello (2007a) “es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforma creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos y creaciones y relaciones emocionales positivas. Cualidad humana que favorece la creatividad” (p. 22).

Está acompañada de tensión y alegría proporcionando también felicidad (diversión), así, el objetivo de Dinello, por medio de la lúdica es apoyar los procesos de aprendizaje y enseñanza que se facilita sin efectos traumáticos por los errores que se cometan en el proceso porque siempre varían las reglas para hacer posible la aceptación de alternativas que surjan posteriormente. Es así que el juego como estrategia lúdica, puede favorecer la creación de espacios de valorización de la experiencia holística del otro, desde el reconocimiento de la relevancia de la propia interioridad, por otro lado, Huizinga (2007a), menciona “la lúdica es una ideación que modifica las perspectivas y sobre todo la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica” (p.21). Indica que la lúdica es un motivo para la realización del hombre, en sus ámbitos físicos, psicológicos, sociales y espirituales.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, Martínez (2008a), plantea que “las estrategias lúdicas combinan lo cognoscitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno” (p.1), Son desarrolladas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. En efecto son estrategias donde el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante, positivo, detecta las dificultades, los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes de acuerdo a las necesidades que se observen en el proceso y resultados de ejecución de las mismas. Por su parte el autor latinoamericano Jiménez (1998), describe la lúdica como:

Experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, ni actividades, ni ciencia sino un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, cultural, social y biológica. Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

De tal manera que el concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, para su expresión y comunicación a lo largo de la vida, así que la generación de ambientes lúdicos estimula a crear espacios propios para el aprendizaje y fomentar el desarrollo psicosocial para la formación de la personalidad de tal manera que pueda orientarse a la adquisición de saberes.

El método lúdico se plantea como el diseño de un conjunto de estrategias que crean un ambiente armónico en los estudiantes que están desarrollándose en un proceso educativo. Por medio de este método se busca que los docentes lleguen a la apropiación de

conocimientos y tengan herramientas que les permitan desarrollarse de mejor manera en su labor.

Así como, el abordar el concepto de método lúdico, implica analizar los conceptos alrededor de la lúdica y el juego como metodología, debido a que con el tiempo, estos elementos utilizados por los docentes de artes se han convertido en un aliado para la estructuración de sus modelos de enseñanza.

En ese orden de ideas, Monroy (2003a), menciona que “el juego y la lúdica es un método de enseñanza para que el maestro se acerque a los niños y niñas por el camino del arte como posibilidad para el desarrollo expresivo”(p. 161). Lo que indica que la lúdica es una herramienta de enseñanza que permite al docente conocer mejor a sus estudiantes, desarrollando vínculos de acercamiento y canales de comunicación asertivos, mejorando las estrategias pedagógicas y metodológicas para lograr un proceso de aprendizaje y formación en ambas direcciones, proporcionando a su vez el espacio óptimo para la transmisión de conocimientos artísticos y culturales bajo estructuras de diversión y exploración por medio del juego.

Díaz (2003) relaciona la lúdica con el trabajo pedagógico y escénico que “permite fantasear, imaginar y crear y relacionar la imaginación con las imágenes de la realidad”. (p. 160). Proponiendo que la imaginación se conciba como un aspecto indispensable en el desarrollo de la enseñanza artística; las formadoras de primera infancia deben hacer uso de la imaginación para obtener el interés de sus estudiantes proporcionando de manera óptima y consciente los conocimientos específicos que busca transmitir, también la creación tanto

del niño como de las docentes da posibilidades de interpretación del contexto estudiado y motivación para dar continuidad e interés a la proyección del conocimiento.

Por su parte, Rivero (2011) afirma; “el juego y la lúdica es una expresión que surge de la relación del juego y la educación, haciendo del juego un soporte educativo controlado y que satisface la necesidad de las docentes para que el niño juegue mientras aprende” (p. 51). Con esto se reafirma la necesidad de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando una mejor comunicación entre niños y docentes.

Teniendo en cuenta los autores anteriores, se puede inferir que el método lúdico es el más apropiado para el presente proyecto de formación a formadores y acercar a las docentes del colegio Gimnasio Formadores de Emprendimiento Excelencia y Liderazgo, a sus estudiantes haciendo que el conocimiento adquirido sea significativo y perdurable.

Juegos Coreográficos

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), se define el juego como “actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza”, diversos autores hablan del juego y lo consideran como un componente vital que surge de forma natural en todo ser humano, desde la niñez se van relacionando con su entorno y así explorando la creación por medio de la imaginación.

Respecto a las artes y el juego, han tenido estrecha relación desde el origen de la humanidad; la primera concepción con el juego coreográfico es la relación con la danza desde los orígenes del rito, la comunicación y la estética. Abadía (1977) afirma que:

El juego coreográfico es la forma lúdica, agradable y divertida en la cual el maestro puede acercar a los estudiantes a sus raíces, a sus costumbres y tradiciones, considerando que el juego es la primera forma de contacto que el hombre o el niño tiene de la realidad. (p.20).

Lo cual hace referencia a que el maestro puede utilizar los juegos coreográficos de manera metodológica. En una publicación posterior, (Abadía 1983c, p.325) menciona que, “los juegos coreográficos no son exactamente “danzas típicas” que correspondan a las tonadas del mismo nombre, sino variedades más o menos dramatizadas que utilizan aires típicos como base rítmica o melódica”. Propone una aplicación de enseñanza para que el docente guíe a los estudiantes por medio de experiencias lúdicas que diviertan, para que el alumno se permita percibir el aula como un espacio alternativo y distinto, logrando un cambio en lo rutinario y generando creaciones importantes por medio de sus movimientos que despliega su forma de ser y su autenticidad.

Además, los juegos coreográficos permiten crear un ámbito de expresión con lo cual, se representa el movimiento en conjunto por medio de lo cotidiano, se favorece la destreza rítmica, social y comunicativa que se impulsa por medio de expresiones corporales en una coreografía, por lo que son tomados como medios de concientización y encuentro hacia la danza tradicional. Por otra parte se toma como referente el trabajo realizado por (López y Valbuena, 2016b) quienes definen el juego coreográfico como:

Una metodología de enseñanza que permite a través de un cuento o un concepto diseñar una historia para danzar. En este sistema de enseñanza se integran la música, el movimiento, la actuación y la danza que culmina en una coreografía, las cuales permiten utilizar lenguajes corporales, trascender a otras instancias del sentimiento y darles mayor sentido a las acciones corporales. Narran con el cuerpo historias que van creando un vínculo entre la fantasía y la realidad, y allí exploran emociones y movimientos, los ayudan a ser más desinhibidos espontáneos, creativos, autónomos y libres. (p 25,26).

En ese sentido, es importante comprender que el juego coreográfico permite un desarrollo metodológico, ya que según Abadía, este integra la lúdica pero según (López y Valbuena, 2016c), es una metodología de enseñanza que posibilita a las docentes ampliar su capacidad creadora y transmitir su sentir. Igualmente, genera canales de comunicación a partir de construcción colectiva y debe abrir posibilidades teniendo en cuenta que el juego y la lúdica son parte importante del aprendizaje y desarrollo de las habilidades psicomotrices de todos los individuos, además de ser guías, las docentes deben ofrecer medios agradables y divertidos para que los alumnos aprendan de manera lúdica.

Estos últimos autores enfatizan que la música, el movimiento, la actuación y la danza, se deben complementar en el sistema de enseñanza para que de esta manera se transmitan

historias y tradiciones culturales, pues el aprendizaje está implícito en el juego, porque así como se desarrolla la motricidad, también busca desarrollar diversos tipos de habilidades.

Teniendo en cuenta que si bien el juego coreográfico es un hecho lúdico, también lo es metodológicamente para la enseñanza y el aprendizaje, que de acuerdo a lo anteriormente indicado permite comprender que hay un complemento en la fundamentación teórica, entendiendo que los juegos coreográficos facilitan la creación de un espacio de expresión que proporciona la liberación del propio ser y se genera una conciencia corporal por medio de gestos, movimientos, palabras y sonidos marcados por un propio estilo sin la necesidad de técnicas tan elaboradas.

Marco teorico

Capitulo 1

Saberes de la region Andina

Normalmente en las instituciones educativas dedicadas a la formación en primera infancia, se hace uso de coreografías, canciones o rondas infantiles para mostrar en toda clase de eventos institucionales; la danza en estos contextos se visualiza como un pasatiempo agradable, sin embargo, es de suma importancia que las docentes de primera infancia conozcan la cultura de la región en la que se ubica su lugar de trabajo y así mismo transmitan conocimiento confiable de la ejecución de las danzas, el vestuario y las costumbres.

Uno de los aspectos más importantes de la cultura cundiboyacense para este proyecto, es la música, bailes y cantos de la región. En cuanto a la música en este contexto se distingue por interpretarse con instrumentos principalmente introducidos por los españoles como son: la guitarra, el tiple, el requinto y la bandola; además de muchos artefactos sonoros creados de materiales encontrados en el contexto natural; alrededor de la diversidad de instrumentos se conformaron los grupos y conjuntos musicales que acompañaban las romerías, fiestas patronales y eventos sociales, dichas tradiciones religiosas se hacen en peregrinaciones por devoción a un santuario y a un santo patrón de la comunidad, alrededor de esta fecha se acompaña de coplas, cantos y demás actos que los campesinos hacen en víspera y en el día de la festividad religiosa, convirtiéndose en fiestas populares y generando así, tradiciones culturales y manifestaciones artísticas que se arraigan en la comunidad con el paso de las generaciones, también las fiestas de clases más “altas” permitieron que danzas

y ritmos musicales de España se fusionaran con los modos nativos. concibiendo en aquel sincretismo, formas dancísticas propias de la región.

Torbellino

Inicialmente se debe enunciar que la palabra torbellino se deriva del latín turbo, que significa remolino o vueltas; según el historiador Ocampo (2006 b) su inicio se remonta oficialmente a los comienzos del siglo XIX al formar parte de las danzas tradicionales de los campesinos. Partiendo de esto, se hace necesario abordar a Abadía, quien enuncia que:

El torbellino es la tonada-canto y danza de características indígenas más pronunciada entre todos los ritmos y danzas mestizas de la zona Andina de Colombia. Su musicalidad representa los cantos de viajes de algunas tribus como los Yucomotilones de la Serranía del Perijá y en imitación “trotecito del indígena” por las montañas de los Santanderes, Boyacá y Cundinamarca. (pp. 25-26).

La práctica del torbellino recoge las diversas identidades de los Santanderes, Boyacá y Cundinamarca; ya que es en estos departamentos, donde dicha danza es mayormente acogida. Siendo la región andina considerada como la zona donde predomina la cultura mestiza según Ocampo (2011a) “de las supervivencias Españolas e Indígenas y de su proceso de aculturación híbrida o mestiza” (p. 244). Según Cortés (2000), citado por (Angarita, 2012, p. 21) el torbellino por costumbre era la danza típica para los matrimonios hacia el año 1759, se bailaba y se oía para la JURA de Carlos IV; algunos cronistas describen que el torbellino es un remolino de vueltas y más vueltas, parecía un juego a las escondidas, en el que la mujer desaparece dando vueltas coquetas y menudas sin levantar la mirada, mientras que el hombre le sigue pretendiendo. Se describe como un baile galante, donde la mujer toma los pliegues de su falda con encanto y delicadeza; se presta para acompañamiento de coplas e

improvisaciones puesto que tiene un fondo indefinido de música como acompañamiento, la melodía está compuesta de unas pocas notas que se repiten invariablemente, es monótono y termina casi siempre de la misma fórmula cadencial. En otro apartado, Ocampo (2006c) menciona que:

El torbellino es un baile suelto que se baila entre dos personas, aun cuando aparezcan hasta cuatro; los danzantes dan vueltas y “regueltas”, con la particularidad de que la mujer se mueve como un trompo con las manos jugando a danzar. El hombre persigue a la mujer, pero esta se escapa haciendo giros; se presenta un cambio de puesto entre el hombre y la mujer y así sucesivamente. (p. 113).

Lo anterior permite reflexionar desde lo que el torbellino es y representa por el paso de la historia, en Cundinamarca, también se danzaba en Santa Fe, para el recibimiento del virrey Amar y Borbón hacía 1804, estableciéndose como un baile muy conocido en el país desde los inicios del siglo XIX, aunque en esa época el torbellino se entendía como una danza en la que “la mujer aparecía bailando con vueltas muy menudas como si fuera un trompo en remolino o sea “torbellino”. Alrededor del hombre mientras este zapateado” Este mismo autor (p. 112). afirma además que “los pobladores españoles que llegaron al altiplano cultivaron cantos litúrgicos, tanto en las iglesias como en los hogares (...), El cundiboyacense que escuchó estos cantos, los mezcló con sus sentimientos de amor, desilusión, paisaje y en general con el ambiente de clima frío” (Ocampo, 2011b, p. 248). Por lo cual en las expresiones de las letras de las canciones se hallan palabras de castellano antiguo: sumercé, truje, vide, asina, topé, pa’que, entre otras, estableciendo algunas relaciones y semejanzas que evocan el torbellino, con su movimiento agitado y acelerado en Nueva Granada en el siglo XVIII. A lo largo de la historia se reconocen variedades de torbellino como: el festivo de las zonas cálidas y el triste o melancólico del altiplano, también el torbellino versiao, el torbellino palmoteado, el torbellino a misa, y el torbellino de la botella.

De igual manera, Romero (2004), afirma que el torbellino:

se caracteriza por una parte instrumental llamada torbellino, que utiliza preludios e interludios musicales para dar paso al canto a capela llamado Guabina y con acompañamiento musical e interrupciones a las coplas que tradicionalmente se conoce como Moño” En el que predominan las expresiones de galanteo por parte del hombre y la coquetería de la mujer sin olvidar el recato. (p. 26).

Las características representativas del torbellino son: su paso $\frac{3}{4}$ (tres cuartos), su vestuario, que consiste en: blusa blanca con bordados en hilos negros, falda en paño negro de prenses en la tabla, pañolón y alpargatas, en el caso de la mujer y, en el caso del hombre, camisa blanca de corte militar con bordados en hilos negros, sombrero de jipa o también de fieltro, pañoleta rabo de gallo o de color rojo, ruana de lana virgen y pantalón oscuro. (Camelo, et al., 2012, p. 26). El arraigo de este ritmo folclórico y la ejecución de la variedad de danzas representativas lo hacen de vital importancia para la conservación de la cultura de la región andina, de tal modo, es preciso que las docentes de primera infancia le conozcan y lo usen como herramienta pedagógica en la ejecución de juegos coreográficos.

Bambuco

Otro de los ritmos importantes a revisar para el presente proyecto de investigación es el bambuco. El bambuco como danza es expresión sentimental, semejante al “idilio campesino”, que señala a través de sus pasos, “balbuceos de amor”: el hombre persigue delicadamente, la mujer consiente con timidez. Tal como enuncia Abadía (1983d) Su ritmo, elemento masculino, es alegre y viril, mientras su melodía llora con melancólica ternura. Así resulta más descriptivo de la doble alma que encierra la pareja danzante, conservando toda su individualidad al hombre y a la mujer, quienes no llegan a unirse materialmente de la

misma manera, Hombre y mujer permanecían siempre separados, siendo su contacto cuando lo había, eventual y fugaz.

“En las primeras décadas del siglo XIX se menciona el Bambuco como un aire criollo de especial autenticidad nacional” Ocampo López, (2006c p. 105). Inspirando canciones que relatan las gestas independentistas, como por ejemplo en la Batalla de Ayacucho, que hizo que los colombianos se sintieran identificados como tal.

El origen del Bambuco está rodeado de controversia, ya que para algunos investigadores, historiadores y folclorólogos, su origen es Indígena, habla sobre la proyección de la música chibcha, esencialmente triste de ritmo lento. Se suma el intro vertimiento del paisaje de la cordillera andina. También se dice que los españoles llamaron bambucos a los aires musicales indígenas de movimiento trémulo, ya que justamente, la raíz griega significa “movimiento trémulo”; para otros su origen es africano, al parecer procede de los indígenas bambas, que habitaban en el litoral pacífico y quienes usaban en su lenguaje la terminación ‘uco’; sin embargo, para otros tantos es Español, principalmente Basco.

Pero además de contar con estas teorías y sin dar fundamento en especial a una sola, se concierne que el bambuco tiene un estilo propio y es completamente colombiano, al ser un ritmo de origen mestizo, en el que se conjugan ritmos europeos con melodías de la tradición indígena; en la parte musical, utiliza instrumentos de cuerda como: el tiple, la bandola y la guitarra. Además de ello, tiene una manifestación coreográfica de estructura espontánea.

La práctica de la danza llamada bambuco se extiende por toda la región andina; en cundinamarca es uno de los ritmos más representativos, las características del bambuco son: su paso $\frac{3}{4}$ (tres cuartos) y binario que hace referencia a los desplazamientos indígenas, su vestuario, que consiste en: blusa blanca, con bordados o encintado, falda rotonda decorada (según la zona donde se interprete) encintada en los bordes, pintada a mano o encajes y alpargatas para la mujer y en el hombre, camisa blanca con pechera encintada o bordada (según la zona donde se interprete), sombrero de jipa o también de fieltro, pañoleta rabo de gallo o de color rojo, ruana de lana virgen o poncho y pantalón oscuro.

Al ser uno de los ritmos más característicos de Cundinamarca, es necesario transmitir los conocimientos básicos del mismo a las docentes de primera infancia de la institución Gimnasio FEEL, esto con el fin de que hagan uso de dicha danza en los juegos coreográficos que implementarán en su quehacer pedagógico.

El pasillo

El Pasillo se reconoce como uno de los ritmos más mestizos en la región andina. Abadía (1996a) comenta al respecto que el pasillo: Es un baile que surge entre criollos y la alta sociedad colonial, quienes buscaban una danza que estuviera acorde con el ambiente cortesano del momento y así, no llevar a las reuniones de salón bailes populares como el torbellino y el bambuco, esto debido a que se consideraban “plebeyos”. Su raíz es principalmente Europea cercana a los valeses, aunque en Colombia su interpretación dancística fue ejecutada con movimientos mucho más acelerados. Ocampo López (2006d)

hace énfasis en que se dividen en dos tipos de pasillo que son el pasillo lento vocal o instrumental y el fiestero instrumental más conocido en las fiestas populares.

El pasillo es una transformación del vals traído de Europa. Davidson (1970) menciona lo siguiente:

"Para comprender a cabalidad lo relacionado con el origen del pasillo colombiano, es necesario remontarse hasta comienzos del siglo XIX, cuando se bailaban entre nosotros la contradanza española y el vals"(...) Es importante destacar que desde la época de la independencia el vals se mostró como un ritmo aceptado y divulgado, al punto de reconocerse que "El vals era el baile que más gustaba al libertador" (P. 22).

De lo cual deriva su importancia en el nacimiento del ritmo pasillo y la aceptación en las clases sociales más altas. Abadía (1996b) menciona que se le dio como nombre "pasillo" ya que se interpretaba dancisticamente dando pequeños pasos, a diferencia de otros bailes. De acuerdo a lo anterior, podemos deducir que el pasillo no es un ritmo autóctono colombiano, que su nacimiento y expansión se dio a través de la divulgación y apropiación del baile. pero al arraigarse de manera tan fuerte en la tradición no solo cundinamarqués sino en todo el país, se convierte en un ritmo folclórico que podría denominarse como colombiano.

Ritmo que al ser transmitido a las docentes de primera infancia por medio de juegos básicos coreográficos, se convertirá junto al bambuco y torbellino, en herramientas metodológicas de suma importancia para su quehacer laboral.

Construcción de saberes a través de la danza folclórica.

La danza folclórica es un instrumento que posibilita la transmisión de saberes, siendo empleada por medio de juegos que faciliten llegar a retener la atención de quien esté en el proceso de aprendizaje, ya sean juegos simbólicos que guarden el interés de transmitir la información de un suceso con características históricas de un momento en la tradición cundinamarqués, o sea juegos de roles que lleven al aprendiz a interpretar movimientos característicos de la particularidad tradicional; lo más importante del momento es que el maestro, en este caso las docentes de preescolar, se sientan cómodas con el ejercicio y logren apoderarse de los conocimientos transmitidos; uniendo a esto, la creación de historias y ejercicios de exploración corporal que permitan indagar las posibilidades de apropiación.

Monroy (2003b) en el artículo “danza como juego, el juego como danza”, hace una gran reflexión en cuanto al trabajo de danza con comunidad preescolar y llega a ofrecer pautas claras acerca de cómo se puede intervenir la educación artística por medio de la danza con niños de preescolar, por tanto en la presente investigación, se tomarán algunas de estas pautas acercándose al ejercicio docente para la transmisión de saberes dancísticos.

La maestra de primera infancia debe preocuparse por conocer a profundidad la historia, el tema y la interpretación de la danza folclórica, lo que evita que se caiga en la simple repetición de pasos básicos, por lo cual “el tema” a desarrollar con la danza es el punto de partida para generar espacios de imaginación y creatividad y así, nutrir la creación constante de reflexión y experiencias que permitan reorganizar ideas.

El educador debe aprovechar el ejercicio para la escena realizando un proceso formativo que involucre aspectos corporales, emocionales, sociales y culturales orientados por la danza, para conseguir que sobresalga el proceso formativo más que algún tipo de resultado; así, teniendo en cuenta que todos los elementos antes mencionados enriquecen la puesta en escena, se debe entonces pensar en tener presentes elementos como: tema, historia y muestra final, relacionándolos entre sí para llegar a una creación de juegos coreográficos que permita a las docentes de primera infancia hacer un trabajo consciente de la expresión dancística y el cuerpo.

Tema: contexto al que se quiere que la danza haga referencia, es decir, de qué se trata, qué origen tiene dicha danza o qué emociones, historias o razones quiere transmitir el hecho dancístico, dando por sentado que cada manifestación danzaria del folclor se da en unas condiciones sociales e históricas preestablecidas.

Para establecer el tema y la dinámica de la danza, el ritmo o el género folclórico que se quiere representar, es muy importante conocer el origen del mismo, para de esta manera apropiarse y proponer el juego coreográfico desde allí, esto sin dejar de lado el cuidado al abordar la temática y el ejercicio de los roles que van a tener los estudiantes durante la puesta en escena; es además de gran importancia, que las docentes de primera infancia reconozcan la etapa motriz en la que sus estudiantes se encuentran para así, potenciar el ejercicio de la danza desde sus posibilidades.

Historia: Monroy (2003c), hace referencia a una estructura, que en artes escénicas se llama dramaturgia, esta refiere a los elementos que permiten organizar la historia como inicio,

nudo y desenlace, que a su vez, dan pie para contar una historia; lo cual proporciona seguridad al estudiante de explorar, moldear y transformar sus capacidades durante el desarrollo de la conformación del montaje escénico. Por lo que en este momento del ejercicio, es importante tener en cuenta a quien será presentada la creación coreográfica, es decir, el público no como un agente externo, sino en cuanto a la relación de lo que se supone, el montaje escénico generará en el espectador.

Muestra final: el resultado de la creación coreográfica es más que una puesta en escena determinada, se contiene en sí misma durante el ejercicio de aproximar la danza mediante ejercicios dinámicos, no establecer una copia por imitación sino apropiarse un modo de movimiento, lo que hace implícito adaptar y modificar lúdicamente lo que se está enseñando, En la danza folclórica es preciso apropiarse el paso básico según el ritmo a interpretar, pero más que enseñar un movimiento mecánico, el docente debe acomodar y adaptar dicho ejercicio de tal manera que el estudiante lo adopte como suyo y lo asimile como una construcción natural y propia. Por lo cual este tipo de ejercicios llegarán al estudiante por medio de la fantasía, la imaginación y los elementos que se puedan hacer prácticos o cercanos a su realidad, estimulados por una base rítmica que permita al docente llevarlos a la ejecución del paso necesario.

CAPÍTULO 2

Cuerpo y coreografía

El cuerpo como principal herramienta de aprendizaje, requiere un ambiente que proporcione una formación para el desarrollo óptimo de sus habilidades; cada cuerpo, al igual que cada ser humano posee diferentes cualidades y destrezas que se ven afectadas en su evolución por los agentes que el medio le vincula, la etapa fundamental para el desarrollo de habilidades corporales es la primera infancia, por lo cual es preciso que las docentes que se hagan cargo de la educación en esta etapa, se formen pedagógicamente para suplir las necesidades formativas de sus estudiantes, tales como el manejo conciente de los movimientos corporales, que en la etapa de desarrollo inicial, poco a poco deja de ser un reflejo para convertirse hábitos motores.

Conciencia corporal

García (2003) refiere que:

La conciencia corporal tiene que considerarse dentro del contexto global del proceso de desarrollo del individuo. Ontogenéticamente, el niño tiene, en un principio, una noción global de su cuerpo, que, poco a poco, se va a ir haciendo cada vez más articulada; es decir, va adquiriendo la noción de que el cuerpo posee límites definidos y de que sus partes están interrelacionadas y unidas, formando una estructura bien definida. (p. 31-32).

Por lo tanto para este proyecto, la búsqueda de la conciencia corporal se dirige a las docentes, generando así una experiencia de conexión con su cuerpo para la transformación de emociones, creando un movimiento consciente; lo que procura en

su propio cuerpo la sensación de movimiento consciente y ubicación espacial, llevándolas así a enseñar con el cuerpo de una manera lúdica.

Como plantea Vivian R. (2015):

Es importante además inculcar dentro del proceso de la conciencia corporal que se realizará la relajación, pues es la que permitirá desacondicionar al cuerpo de los malos hábitos adquiridos en el empleo del cuerpo y adquirir los nuevos hábitos en la fase de reeducación.

El autoconocimiento se genera a partir de una conciencia de sí y permite en las docentes el dominio y la reflexión sobre su cuerpo, reconociendolo en espacios determinados y relacionándolos con la intencionalidad de su quehacer produciendo lo que se llama expresión corporal.

Como cita Zabalza (2011)

La enseñanza es un ejercicio “cuerpo a cuerpo” con nuestros estudiantes. Se trata de un proceso mediado por las características personales de ambos, las suyas como estudiantes y las nuestras como profesores o profesoras. Y cuanto más vulnerables son esas personas con las que trabajamos, más importancia adquiere nuestra condición de persona y la forma en que nuestras características personales influyen en la forma llevar a cabo nuestro trabajo (p.48).

El espacio donde este “cuerpo a cuerpo” toma lugar; hace que se gane conciencia corporal sobre sí mismo, ser capaz de identificar patrones perceptivos, expresivos y

cognitivos, identificando de manera más precisa los de los demás. El proceso de comunicación se vincula con el descubrimiento de diversas posibilidades de habitar el cuerpo; en este descubrimiento, reside la clave de una relación empática entre profesores y estudiantes en el ámbito escolar, con el propósito de establecer una enseñanza eficiente y satisfactoria, para ambas partes.

Expresión corporal

Todo individuo tiene la necesidad de comunicarse debido a su condición de sujeto social, por esta razón, también se comunica por medio del cuerpo, expresando sus pensamientos, ideas y sentimientos, compartiendo vivencias y experiencias con los demás. Dicha manifestación es a la que se le puede denominar expresión corporal.

Quesada (2004) en el artículo “La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística”, ofrece una adscripción del término “expresión corporal” vinculado con la necesidad de su uso en la educación. La expresión corporal le ofrece al ser humano las posibilidades de comunicar emociones, sentimientos, conocimientos, estados de ánimo y sensaciones de manera creativa. Le permite realizar una manifestación espontánea en forma individual o grupal a partir del conocimiento del cuerpo, apoyándose de las impresiones que recibe de su entorno a través de los sentidos y la relación que establezca con el tiempo y el espacio, lo que también le permite fortalecer su autoestima. Es necesario tener un manejo adecuado de los estímulos, los recursos, materiales y actividades creativas, para obtener prácticas adecuadas de expresión corporal,

la cual favorece el desarrollo armónico con estímulos biológicos, socioemocionales e intelectuales, facilitando los procesos creativos y de sensibilización, permitiendo, que se actúe en relación con otros, con los objetos y con otros seres vivos. Entonces, se convierte la expresión corporal en un eje fundamental de la educación, por lo que los maestros deben procurar la integración de contenidos, por medio de novedosas estrategias, estableciendo una interrelación con los contenidos y dando paso al aprendizaje significativo, lo cual beneficia la creatividad y por ende, la expresión artística de maestros y estudiantes.

Este ejercicio de expresividad por medio del cuerpo a su vez proporciona beneficios y estímulo de habilidades motoras, lateralidad y orientación, áreas en la que las formadoras de primera infancia deben hacer refuerzo para el aprendizaje de niños y para su propio bienestar corporal, emocional y de salud.

Habilidades Motoras

Las habilidades básicas corporales se desarrollan alrededor de las destrezas que se asimilan desde el momento del nacimiento y a lo largo de la evolución motriz del crecimiento. Una habilidad motriz básica se caracteriza particularmente porque son comunes a todas las personas y son básicas para poder vivir, se consideran habilidades motrices básicas a movimientos como: saltos, lanzamientos, desplazamientos, giros y todos ellos relacionados con el equilibrio y la coordinación.

El término de lateralidad es definido por Rigal (2006) como “la preferencia de uso de una de las partes iguales del cuerpo”. Según el autor, esta lateralidad viene determinada en el momento de nacer al mismo tiempo que tomamos conciencia de la existencia de las dos partes simétricas del cuerpo, la parte derecha y la parte izquierda. Por consiguiente, se considera que esta identificación de los dos hemisferios es un conocimiento, pues se adquiere por aprendizaje y por etapas a partir de cierta edad y, por lo tanto, pertenece al ámbito de la cognición. Continuando con la definición de lateralidad, Le Boulch (1995) en su texto “El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años” define la lateralidad como la preferencia por razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra; esta depende de dos factores: por una parte, el factor biológico (del desarrollo neurológico del individuo y de su genética) y por las influencias culturales que recibe.

Según lo propuesto por estos autores, se deduce que la lateralidad se considera la dirección marcada del cuerpo en relación con el espacio que le rodea, el cual se desarrolla con la conceptualización de arriba -abajo, derecha - izquierda, delante - atrás; haciendo una diferencia entre la lateralidad innata y la lateralidad “socializada”, definiendo esta última como la que se adquiere en función de las actividades sociales como: ir a la escuela, las relaciones familiares, etc... Este desarrollo de habilidades motoras genera en el individuo una ubicación espacial que refuerza el sentido de la orientación en el medio que se desenvuelve, para ser usado en la educación.

Es importante que las docentes de primera infancia recurran a diversas estrategias que implementen ejercicios lúdicos y artísticos para desarrollar en sus estudiantes procesos óptimos de expresión artística.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se establece que la transmisión de saberes culturales para la ejecución del presente proyecto, vincula de manera necesaria la expresión del cuerpo en movimiento, generando una conciencia evolutiva con las docentes de primera infancia; lo que hace necesario identificar las habilidades motoras de los sujetos que se van a intervenir y desarrollar un método lúdico para el fortalecimiento de dichas habilidades, por medio de la creación de coreografías que enriquezcan el quehacer pedagógico de las docentes.

Memoria Coreográfica

Realizar movimientos corporales ceñido a una directriz, permite que el individuo tenga mayor control de su cuerpo y desarrolle o afiance nociones espaciales, al proponer un juego intencionado por el maestro pero con una visión libre para el estudiante, se propician espacios significativos de aprendizaje que benefician procesos superiores a nivel cerebral, contribuye a la adquisición y desarrollo de habilidades básicas, al conocimiento y control corporal.

Al realizar movimientos corporales por imitación de acciones o roles específicos, con música determinada, no solo se relaciona la ejecución corporal sino también, tiene una amplia

carga emocional, lo que hace que se establezca una conexión con la musicalidad y se llegue a una experiencia significativa. La ejecución de movimientos secuenciados al ritmo de la música refuerza el ejercicio mental aumentando la concentración y fortaleciendo la memoria, activando áreas motoras y sensoriales (Cerebros modificados, 2011). Bailar involucra coordinar movimientos específicos en tiempos establecidos determinados por tiempos musicales, activando la memoria a largo y corto plazo, recordando secuencias de pasos y desplazamientos.

Uno de los neurocientíficos que se ha dedicado a estudiar la danza en los humanos y cómo esta se manifiesta cerebralmente es Parsons (Cerebros modificados, 2011 parr 2), quien afirma que: La otra ventaja para los humanos de poseer el canto, la danza y el ritmo, es que esto permite que diferentes sistemas cerebrales armonicen, sean eficientes unos con otros. Es una forma de jugar y, como sabes, todos los animales juegan. Juegan para organizarse y para aprender cosas sociales entre las personas, pero también juegan para que diferentes sistemas cerebrales se registren, aprendan a interactuar juntos, Punset, (2008). Habla también de la planificación cerebral, que consiste en imaginar movimientos y acciones corporales para luego realizarlas, así es como algunas veces vemos bailar entonces a través de imágenes mentales en nuestro cerebro representamos los movimientos, para luego ejecutarlos.

Como lo señala Monroy (2003d): “aparecen en el danzar distintas capacidades y procesos mentales, como percepción, atención, concentración, memoria, agilidad mental, abstracción, deducción, imaginación, entre muchos otros” (p. 5). Lo cual fundamenta el objetivo de la presente investigación, en la que se pretende no sólo exaltar los beneficios del juego coreográfico en procesos de atención y memoria, sino también proporcionar a las

docentes de primera infancia, herramientas para mejorar sus procesos educativos. Por lo que resulta necesario para este proyecto, que las investigadoras se acerquen a las docentes por medio del juego coreográfico como posibilidad para el desarrollo expresivo, además de fomentar el reconocimiento de los aires folclóricos colombianos, para desarrollar de esta manera competencias en dichas docentes para la creación de coreografías sencillas haciendo uso del juego.

Coreografía a través del juego

Al dar inicio a un proceso de danza con niños de primera infancia, es primordial que las docentes tengan claros cuáles son los intereses del niño y cuáles son sus propios intereses, así como la habilidad que quiere desarrollar a través de la misma experiencia, teniendo claros estos aspectos se debe sumergir en el planteamiento de la actividad a ofrecer a sus estudiantes,

Por su parte Santos (2019) en el artículo “juegos coreográficos que dan sentido al preescolar” describe unas fases que se desarrollan en un juego coreográfico como: La preparación, que se basa en la programación del proceso por medio de una historia que se termina adaptando para la danza, con un mensaje, unos personajes, vestuario y una melodía. esta historia se divide por cuadros para la generación de la coreografía, seguida por una implementación, es decir, la narración de la historia, permitiendo la exploración en las clases, procurando gradualmente la realización del montaje ensamblando cada cuadro. Para

finalizar, la presentación del juego coreográfico se realiza frente a sus compañeros de clase, o un público específico.

Es importante que en la ejecución de este proyecto de investigación se logre que las docentes comprendan que durante creación de una coreografía se implementa la descripción de un juego o historia en la que la representación de un rol, los niños asimilan y comprenden las situaciones que se quieren representar, evocando particularidades de la vida real. El estudiante juega a ser otro, copia los movimientos del personaje evocado y juega a representarlo de manera que lo re-significa, es en ese momento en que el docente interviene para marcar de manera sutil un desplazamiento breve, le introduce a la situación desde un estímulo musical y genera una creación danzaria y coreográfica desde las herramientas ya mencionadas. Para lo cual también deben estar informadas de la cultura y las costumbres de su país, en especial de la región a donde pertenece su lugar de trabajo, para que por medio de estos juegos coreográficos propendan vincular a sus estudiantes con la importancia de conocer su cultura y valorarla.

CAPÍTULO 3

La importancia de la actitud lúdica.

El origen de la palabra **lúdico** es del sustantivo latino **ludus** (que significa “juego” entre otros significados). Denomina todo lo referente al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Por tanto, la lúdica es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana que según Dinello (2007b) “es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforma creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos y creaciones y relaciones emocionales positivas. Cualidad humana que favorece la creatividad” (p. 22). Está acompañada de tensión y alegría proporcionando también felicidad (diversión), el objetivo de Dinello por medio de la lúdica es apoyar los procesos de aprendizaje y enseñanza que se facilita sin efectos traumáticos por los errores que se cometan en el proceso, porque siempre varían las reglas para hacer posible la aceptación de alternativas que surjan posteriormente. Es así que el juego como estrategia lúdica puede favorecer la creación de espacios de valorización de la experiencia holística del otro, desde el reconocimiento de la relevancia de la propia interioridad, por otro lado, Huizinga (2007b), menciona “la lúdica es una ideación que modifica las perspectivas y sobre todo la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica” (p.21). Indica que la lúdica es un motivo para la realización del hombre, en sus ámbitos físicos, psicológicos, sociales y espirituales.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, Martínez (2008b), plantea que “las estrategias lúdicas combinan lo cognoscitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno” (p.1), Son desarrolladas por el docente para elevar el nivel de

aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. En efecto son estrategias donde el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante, positivo, detecta las dificultades, los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes de acuerdo a las necesidades que se observen en el proceso y resultados de ejecución de las mismas.

Según Jiménez (autor latinoamericano), describe “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, ni actividades, ni ciencia sino un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, cultural, social y biológica. Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”. De tal manera que el concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, para su expresión y comunicación a lo largo de la vida, es así que la generación de ambientes lúdicos estimula a crear espacios propios para el aprendizaje y fomentar el desarrollo psicosocial para la formación de la personalidad de tal manera que pueda orientarse a la adquisición de saberes.

Se habla de lúdica como una búsqueda de emociones y sensaciones placenteras: juegos, bailes, eventos deportivos, conversaciones, interacción con la naturaleza, coleccionar, construir, etcétera. para esto hay que tener en cuenta que: todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico debe ser juego, lo lúdico no puede considerarse falta de seriedad o utilidad, las experiencias lúdicas dan vitalidad, energía y construcción para la vida.

En la pedagogía la experiencia lúdica hace referencia en la posibilidad de transmitir información de una manera más agradable y sencilla en un ambiente cómodo en el que la diversión forma un papel importante. El educador debe estar preparado para dar un sentido real a la educación lúdica, transformar sus clases en juego que llevan inmerso el trabajo, que es placentero pero que están encaminados al éxito de la ejecución, cuando un estudiante se siente cómodo en el proceso, termina dándole valor a lo enseñado y se esfuerza por aprenderlo.

Melanie Klein(sf) plantea que es de vital importancia la expresión lúdica ya que permite establecer el estado emocional del estudiante. En este sentido el docente de primera infancia debe tener conocimiento de los procesos subjetivos de los estudiantes cómo se expresan a través de distintos lenguajes, y que por tanto generar un espacio de diversión, disfrute, integración y formación integral. El educador que procura mantener una actitud lúdica, pretende establecer juegos y dinámicas con previa información de los gustos e intereses de sus estudiantes, basando así las actividades presentadas en forma de juego lo cual despierta el interés lúdico de sus estudiantes y genera conocimiento sin imposición. El valor que tiene la lúdica para la enseñanza es el hecho de combinar aspectos como: creatividad, colectividad, entretenimiento, participación, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles, óptimos de la organización de la enseñanza.

Por lo tanto, el maestro debe estar, permanecer y establecer la actitud lúdica como una manifestación de su quehacer profesional, cada maestro debe recuperar por medio de estímulos la capacidad de asombro, volviendo lo conocido en extraño y poco cotidiano, dar

nuevos significados, propiciar nuevas relaciones entre objetos, sistemas y organización de información, ayudando así a sus estudiantes a recuperar la actitud lúdica.

El maestro debe “saber”, en cuanto a la capacidad lúdica hace referencia al potencial del ser humano, es decir un instinto que le permite ser conocedor de la realidad haciendo uso de su acción en una relación en la que el sujeto interpreta el mundo que le rodea para suplir de algún modo sus necesidades, este mundo que le rodea le da la posibilidad de crear estrategias para adaptarse al contexto. Se convierte entonces la actividad lúdica en una estrategia metodológica, pero desde la experiencia sin romper el encanto del conocimiento incurriendo en la sucesión de hacer actividad por actividad cayendo en rutinas que dejan de lado la capacidad de asombro, llevando al juego bajo reglas estrictas. Para lograr el objetivo de mantener la actitud lúdica en los docentes de primera infancia, se hace necesario tomar como herramienta pedagógica la literatura, pues es desde este campo semántico que las maestras logran desarrollar elementos como la imaginación y la fantasía en los infantes.

La literatura es el arte de la palabra, cuyas creaciones pueden manifestarse de forma oral, escrita, representadas dramáticamente, cantadas o danzadas y en diferentes soportes materiales, voz humana, libro, cinta magnética, película, etc., es un acto de comunicación entre autor-receptor, donde tiene que proporcionar el acceso a un sentido más profundo de la vida y ayudarlo a clarificar sus emociones y conflictos, ofreciendo soluciones comprensibles en el desarrollo para la afirmación y el equilibrio, Tejerina (2006).

Merlo (1976), afirma que la literatura tiene como función “promover en el niño el gusto por la belleza en la palabra, el deleite ante la creación de mundos de ficción” (p. 78). Lo que indica que por medio de la expresión escrita se da valor a la palabra.

Literatura infantil

Bajo el nombre de literatura infantil deben acogerse todas las creaciones que tienen como receptor predeterminado al niño, la literatura infantil no existe para la escolaridad, por esta razón la iniciación del niño en la literatura se hace a través de los escritos pensados para adultos. sin embargo, este tipo de producciones deben dar respuesta a las necesidades íntimas del niño con un potencial lúdico, que tienen en cuenta las necesidades de ellos, por lo tanto, la literatura infantil ganada y creada llena educativamente –no escolarmente- el tiempo de ocio y su presencia en la escuela es beneficiosa. (Cervera, 1989, p. 159). En el caso de este proyecto se llevará la literatura infantil con un enfoque en el que las docentes que se están formando comprenderán cómo hacer uso de este elemento para llegar a la enseñanza de manera lúdica y apropiada.

El lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito, nos habla de la necesidad de la intervencion de la literatura para que las docentes de primera infancia la vinculen en la realizacion de sus actividades con los estudiantes.

“La riqueza del repertorio oral que representan los arrullos, las rondas, las canciones, los cuentos corporales, los juegos de palabras, los relatos y las leyendas, hacen parte de la herencia cultural que, junto con la literatura infantil tradicional y contemporánea, constituyen un acervo variado y polifónico en el cual las niñas y los niños descubren otras maneras de estructurar el lenguaje, vinculadas con su vida emocional.” Tomado de Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito (SDIS y SED, 2010) (MEN, 2019, pr. 6)

El folclor literario enseña a tener una visión más amplia de un pueblo por medio de la palabra hablada y escrita, conocida también como literatura oral y literatura gráfica, las cuales forman parte de la esencia del habla popular de una región, comprende el lenguaje popular; las narraciones entre cuentos, fábulas, y leyendas; las coplas, poesía y; paremiología que comprende los dichos, refranes, comparaciones y exageraciones. convirtiéndose en herramienta óptima para el acercamiento de las docentes al método lúdico y a la transmisión artística de saberes dancísticos y culturales de la región Andina.

1. Juego de roles

El juego

El juego es una herramienta de la que disponen los docentes para establecer de manera dinámica sus actividades, distinguiéndose el juego de roles por posibilitar la interacción con los estudiantes, generando en ellos el desarrollo de la imaginación y el trabajo en equipo. Huizinga (1968a) afirma que:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p. 45 - 46).

Esto indica que el juego es una acción libre, con límites y reglas con un objetivo dinámico y se sale de la monotonía, el mismo autor hace referencia en que “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños

acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean.” (p. 68). Meneses (2001), afirman que:

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual.

Por tanto, el juego genera en el ser un vínculo entre la creatividad y la expresividad, se asocia al desarrollo y existe una oposición entre la conducta cotidiana y la realizada en el juego, también revela torpezas de una forma en que no molesta descubrirlas y maneja una forma infantil de interpretar y responder a la realidad. Es adquirido por la imitación del adulto en su diario vivir como lo menciona Huizinga (1968b) (...) “determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender todas las formas existentes del juego, Nos podemos limitar, en lo principal, en los juegos de índole social” (p. 19). El juego social contempla la imitación de roles que es una forma particular de actividad de los niños, que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales.

El juego de roles, surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales, por lo tanto, es socialmente adquirido. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Este tipo de juego influye de manera significativa en el desarrollo psíquico

del niño y es allí donde el docente realiza un papel fundamental en la guía del desarrollo de dicho juego como lo menciona Saegesser (1991):

Podemos hablar de juego de simulación, dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el momento en que tratamos de reproducir una realidad compleja mediante la participación y observación de modelos simplificados que la hagan más comprensible, fortaleciendo de esta manera la capacidad para la toma de decisiones y la resolución de problemas. Ya me he referido al potencial educativo, tanto del juego, como de la simulación. La unión de ambos mediante un juego de simulación ofrece, pues, grandes posibilidades para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro del juego de simulación se encuentran los juegos de roles. Mario y Víctor (2010) desde la óptica educativa nos indican que

la escuela, por tanto, debe aportar los recursos necesarios para que el alumno aprenda a adaptarse a este entorno en constante cambio y estrategias para tratar la información, que puede llegar a desbordarnos. Los juegos de rol, en ese sentido, constituyen una estrategia interesante para llegar a convertir en conocimiento los datos y la información.

De este modo, el juego de roles será una herramienta fundamental para la transmisión del conocimiento de los saberes culturales y la apropiación del método lúdico, por medio de la exploración, la imaginación y la creación de juegos con reglas acordadas con su grupo de interacción, las docentes. Se encontrarán sumergidas en la experiencia del juego y simulación de papeles ajenos a su realidad profesional que les permitirá identificar una expresión artística, propia de la región andina y útil para el desarrollo de la generación de conocimiento, empleando la exploración sensorial, que es un proceso que se va desplegando en los niños mediante la estimulación que reciba del docente, en la que desempeña un papel primordial en la utilización de materiales didácticos concretos, lo que se hace necesario para la formación de formadores apoyando y mejorando la capacidad perceptiva a través de cada sentido en su entorno.

Educación sensorial

La educación sensorial es muy importante dentro de la vida de toda persona, el educador es la línea principal de intervención para facilitar a los niños un ambiente rico en estímulos, donde se pueda experimentar y explorar como base de la construcción de su desarrollo, la experimentación como la exploración se van a producir a través de los sistemas sensorio-perceptivos ayudándonos de esta manera en el desarrollo global. “La esencia de los métodos de la educación sensorial, consiste, en un sentido general, en enseñar a los niños sistemas de acciones previamente elaborados para conocer las propiedades de los objetos sensorialmente perceptibles” J Benavides, Gavilanes (2017). Se genera una herramienta a las docentes con propuestas de exploración, experimentación y acción, con materiales reales de la vida cotidiana y en las que se trabajan todos y cada uno de los sentidos por medio de la experimentación de sensaciones.

Siendo el desarrollo sensorial la conformación de la asimilación, la comunicación y la apropiación de estímulos sensoriales auditivos, tangibles, visuales,, etc. (Vila & Cardo, 2005), lo que conlleva a crear espacios de interiorización significativos por medio de la diversión haciendo efectivos diferentes estilos de juegos, reconociendo que el más apropiado para este proyecto es el juego simbólico.

4. Juego Simbólico

En la educación se toma el juego simbólico con la característica de ser mediador y facilitador del proceso de aprendizaje, haciendo parte activa de la experiencia lúdica, desarrollando creatividad, vínculos sociales y un vínculo afectivo entre el maestro y el estudiante.

Piaget (1959), afirma que la etapa de mayor intensidad del juego simbólico se ve expresada durante el segundo año de vida del niño, pero se debe buscar la posibilidad de programarse como experiencia que permita fortalecer y adquirir nuevos conceptos y reafirmar lo que apropió anteriormente. Estas experiencias son generadas en cualquier ámbito de la educación por lo cual, en la formación de formadores, el juego simbólico genera diversas funcionalidades de aplicación para la estructura del presente proyecto.

De esta función simbólica se distinguen cinco comportamientos: a) Imitación diferida: Evocación de acciones, sucesos o objetos, representados en una acción real sin modelo a seguir; b) Juego de ficción: Representación corporal y de acción haciendo alusión a un objeto, elemento o animal; c) imagen gráfica: Representación por medio de dibujo o pintura, procurando imitar la realidad de sucesos, objetos o lugares conocidos, así como también del imaginario; d) La imagen mental o imitación interiorizada: Representación interna que no tiene un modelo exterior, es decir está formada en la mente gracias a la evocación y la imaginación. Estas imágenes pueden ser visuales, auditivas, gustativas u

olfativas y e) Empleo de signos verbales(lenguaje): Comunicación de la sensación, experiencia de la acción por medio de manifestaciones verbales.

De acuerdo con lo anterior Bruner (1984), indica que un “escenario lúdico” es la característica principal del juego simbólico, ya que forma una visión ideal de la vida diaria o una alusión de la misma, representada en el momento correspondiente a que el juego es la exhibición pública del mundo interior infantil; mundo al que se recurre en la formación de docentes de primera infancia para hacer un acercamiento a las sensaciones que se procuran generar en el contexto educativo, proporcionando así variados instrumentos a las maestras que alimentarán su práctica pedagógica. Por esta razón, la función que cumple la literatura infantil, el juego de roles, la exploración sensorial y el juego simbólico dentro del desarrollo del presente proyecto, es de actividad rectora en la construcción del método; la idea de implementar la lúdica como herramienta o como alternativa pedagógica, es el interés prioritario por generar inquietud en las docentes de primera infancia, por la preocupación en reafirmar sus metodologías y explorar su actitud lúdica y así generar nuevos conocimientos.

Los juegos según las definiciones citadas desde el marco conceptual, se toman desde la expresión corporal, sin embargo, el juego de roles empieza a ser una herramienta importante para el desarrollo de la conciencia corporal y en las formadoras del Gimnasio FEEL, se podrá ver un proceso transversal que permita en ellas comprender que el juego coreográfico es vital en la enseñanza de los niños, debido a que ha tenido un desarrollo desde su propia experiencia y de esta manera, genera un reconocimiento corporal, una consciencia de sí.

Teniendo en cuenta estos últimos elementos y los que conforman la búsqueda de actitud lúdica y los juegos coreográficos, mencionados a lo largo del desarrollo de este proyecto, se diseña una metodología que genere en las docentes de primera infancia del colegio Gimnasio FEEL, la implementación de un método lúdico que, por medio de los juegos coreográficos, genere asimismo saberes del folclor andino, para ser implementados como estrategias pedagógicas de dichas docentes en su quehacer laboral.

Metodologia

Paradigma Hermenéutico

Segùn Willhelm Dilthey la hermenéutica es considerada un campo teòrico de interpretaciòn y compresiòn, no solo textual, sino de toda la expresiòn de la vida humana (Martinez 2004), Para Willhelm Dilthey la hermenéutica debe fundar teóricamente la validez sobre la que descansa toda la seguridad de la historia.

Así, el paradigma hermenéutico enfatiza en la compresiòn e interpretaciòn de la realidad desde la perspectiva mucho mas intersubjetiva, es decir, de las personas en sus determinados contextos; el paradigma hermenéutico se presenta como reacciòn al positivismo, sustituyendo las nociones científicas de explicaciòn, predicciòn, y control por las de compresiòn, acciòn y significado, este se basa en la necesidad de comprender la práctica social sobre lo que se pretende actuar, describiendo la cotidianeidad, analizando los problemas y actitudes de los individuos en su hecho social.

El paradigma histórico hermenéutico, busca interpretar y comprender los motivos internos de la acciòn humana, sentidos y acciones mediante procesos libres que tiene su fuente en la filosofía humanista, comprendiendo las realidades actuales, las entidades sociales y las percepciones humanas en búsqueda del reconocimiento de la diversidad y conocimiento de la realidad a partir de la compresiòn histórica del mundo simbólico.

Para la investigación en curso, dicho enfoque epistemológico, busca comprender el que hacer de las docentes del Gimnasio FEEL e indagar situaciones y relaciones que se dan en su contexto, mas específicamente durante las clases de artes que estas imparten desde los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida, para la construcción de nuevos conocimientos en la confrontación de su quehacer pedagógico como docentes de primera infancia. Es por esto, que el reconocimiento del folclore andino colombiano, permitirá en las docentes comprender la importancia de la implementación de un método lúdico para la enseñanza, basado en los juegos coreográficos y saberes artísticos.

Tipo de investigación

La investigación cualitativa vista como un enfoque investigativo que se centra en los sujetos y en la búsqueda de interpretar la realidad social, la forma como las personas, grupos o culturas dan sentido a sus experiencias y al mundo en el que viven, es una práctica interpretativa que se realiza a través de representaciones que pueden ser entrevistas o grabaciones donde se pretende comprender y no medir una vida social, ya que normalmente en estas, interactúa el sujeto con el objeto de estudio y el investigador con los participantes y los datos recolectados.

Para esta investigación con las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL, se pretende comprender y formar los métodos que cada una de ellas implementan en su quehacer a partir de los conocimientos adquiridos durante su historia de vida como docentes y en las cuales hay variaciones alrededor de las prácticas culturales, nivel de formación y todo el hecho sociocultural al que se han visto expuestas, lo cual no es medible ni cuantificable.

Método de investigación

El método de Investigación Acción Pedagógica IAPG “tiene generalmente un carácter cooperativo gracias a que permite la participación de dos o más docentes y que en algunos casos se puede incorporar al grupo un investigador externo”. (Tello Yance, 2016, p. 56) este tipo de investigación permite que el docente se convierta en investigador de sí mismo, es decir, toma el rol como docente y como investigador, el cual se esmera en

comprender su realidad, intervenir, tomar decisiones, producir conocimientos y asumir una posición crítica frente a la realidad circundante. Para este proyecto serán las docentes del Gimnasio FEEL, quienes determinen desde la lúdica su actitud, su capacidad y estrategia para llevar a cabo su labor.

Es por esto que el desarrollo de un método lúdico para la formación de formadores, es un vehículo que permite, en esta investigación, la transformación de la práctica pedagógica a través del desarrollo de procesos de reflexión sobre el crecimiento docente, por ello requiere fomentar una serie de habilidades en el docente que le permitan observar críticamente la realidad educativa, aplicar y recoger información sobre situaciones del aula y reflexionar sobre los mismos, para así introducir innovaciones en su labor, ya que vincula los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para su apropiada comprensión, este método comprende tres fases, que son; la deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación de la efectividad de la práctica pedagógica, de las cuales se profundizará a continuación:

Fase de deconstrucción

En la fase de deconstrucción se debe determinar un conocimiento profundo y una comprensión clara de la estructura de la práctica, sus fundamentos teóricos sus fortalezas y debilidades, en la que se realiza análisis DOFA, la deconstrucción clarifica la estructura de

la práctica y deja ver las fisuras en ella, con el fin de fortalecer estas mismas para su posterior reconstrucción.

En la primera fase de construcción, se proponen tres talleres

1. Ven a explorar ven a bailar,
2. El cuerpo en movimiento para la creación e improvisación
3. Libertad de exploración andina

Donde se trabaja la actitud lúdica, porque a través de ella se podrán establecer las debilidades y fortalezas que poseen las docentes en la creación de juegos coreográficos, para ello se estará utilizando la literatura infantil, por supuesto aplicando el juego para su expresión corporal.

Fase de reconstrucción

En la fase de reconstrucción, se plantean la planificación de la acción transformadora y la sustentación teórica de la nueva práctica. La reconstrucción demanda la búsqueda de lectura de concepciones pedagógicas que circulan en el medio académico, esto último, con la finalidad de adelantar un proceso de adaptación que nivele la teoría y la práctica y del cual se derive un saber pedagógico subjetivo e individual funcional, esto es, un saber práctico para el docente.

En la segunda fase de reconstrucción se presentan tres talleres de conciencia corporal:

1. Creando ando con el movimiento del cuerpo
2. La magia de imaginar
3. Baila, crea, juega y sueña

Estos talleres, a través de la creación y el movimiento, buscan fortalecer la atención visual y lúdica corporal; en esta fase se trabaja la capacidad lúdica debido a la importancia que recide en la toma de aquellas fortalezas que tienen las docentes del Gimnasio FEEL, con fin de complementarlas y mitigar las debilidades o falencias que ellas presenten y que se evidencien en la observación.

Fase de evaluación

En la fase de la evaluación de la efectividad se lleva a cabo el montaje y ejecución de la nueva práctica pedagógica, la sistematización y análisis de indicadores y el seguimiento de la ejecución de la nueva práctica.

Por último, se tiene la fase tres de evaluación, para la cual se plantean tres talleres sobre estrategias lúdicas:

1. Un corazón para jugar e inventar
2. La alegría de crear con el juego coreográfico
3. Un movimiento para proyectar

Donde se trabajará la implementación de lo aprendido y planeación creada por las docentes, con el fin de verificar que estas hayan comprendido los conocimientos que se les brindó y que además, lo aplican como parte de su proceso.

Cronograma

Tabla. 1 Deconstrucción: La actitud lúdica

Fase	Categoría	Taller	Pregunta	Objetivo	Ejecutante	Descripción	Fecha	Tiempo	Materiales	Técnicas De Recolección De Datos
D E C O N S T R U C C I Ó N	Conciencia corporal	Ven a Jugar	¿Cómo desarrollar en las docentes de primera infancia del colegio GIMNASIO FEEL conciencia corporal a través de la exploración del medio y la imaginación?	Sensibilizar a las docentes de primera infancia usando la evocación de personajes de su niñez para que exploren su imaginación y desarrollen conciencia de su cuerpo en la ejecución de movimiento.	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Se da inicio al taller con la presentación de las talleristas, enseguida se da paso a la realización de una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico	Agosto 12 2020	1 hora	Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
						A continuación, una tallerista solicita que las participantes se dispongan a cerrar sus ojos por 1 minuto e imaginen un personaje, ya sea ficticio, real o animal de su elección.				
A C T I V I D A	El cuerpo en movimiento para la creación e improvisación	La magia de imaginar	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL incluyen la improvisación y creación a través del juego y la expresión corporal??	Sensibilizar a las docentes de primera infancia usando la evocación de personajes de su niñez para que exploren su imaginación y desarrollen una historia a partir de cada personaje y de la caracterización del mismo.	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Parte 1 Previamente se solicita a las participantes que lleguen a la sesión caracterizadas del personaje escogido en el taller anterior.	Agosto 19 2020	1 hora	Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
						Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico.				
L Ú D I C A						Enseguida se dará la instrucción a cada participante de crear una historia hilada, en la que una instructora iniciara dando la pauta, que es presentarse como su personaje e inventar una situación, en la que va a integrar a otro personaje de los participantes presentes. Cuando la tallerista termine su intervención continuara el personaje que nombró en su situación y así cada participante intervendrá y entre todos se creara una ocurrente historia				

Juego de roles	Jugando a bailar el torbellino	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropiaron el ritmo del torbellino a través del juego y la musicalidad?	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas iniciando por el torbellino para que complementen sus conocimientos	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Parte 2: Enseguida se da una breve explicación con ayuda de diapositivas de la historia, traje y características básicas de la danza Torbellino. Después con ayuda de un elemento se da la explicación y posterior práctica del paso básico, para continuar con la ejecución de baile libre. A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del torbellino para que las docentes puedan aplicar. Para dar cierre se solicita a cada participante que escuche una canción a ritmo de torbellino, describa que sensación, emoción o recuerdo le trae y genere un juego sencillo aplicando lo aprendido.	Agosto 21 2020	1 hora	Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
----------------	--------------------------------	--	--	--	---	----------------------	-----------	---	--

Tabla. 2 Reconstrucción: La capacidad lúdica

Fase	Categoría	Taller	Pregunta	Objetivo	Ejecutante	Descripción	Fecha	Tiempo	Materiales	Técnicas De Recolección De Datos
R E C O N S T R U C C I Ó N C A P A C I D A D L U D I C A	Conciencia corporal	Un juego de peso	¿Qué comprenden las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL sobre la conciencia corporal y como podrían jugar para desarrollarla?	Por medio de ejercicios de conciencia corporal desarrollar en las docentes de primera infancia capacidad lúdica	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Parte 1: Previamente se solicita a las participantes que preparen el siguiente material: - Bolsa de peso: bolsa de plástico o tela con frijoles, arroz o arena en su interior. - Dos almohadas, cojines o peluches grandes. - Marcar en el piso con una cinta o cualquier otro elemento una línea de 1 metro - Ropa deportiva o cómoda. Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico. Enseguida se solicitará que ubiquen las almohadas en el piso alineadas en una distancia de 50 cm, sobre la línea marcada Después se realizarán una serie de ejercicios pidiendo a las participantes que pasen sobre los obstáculos, de diferentes maneras y ubicando la bolsa de peso en lugares específicos del cuerpo. Para cerrar el ejercicio se solicitará que de memoria cada una diga 4 lugares donde ubicaron la bolsa de peso. Y sugieran posibilidades de enmarcar estos ejercicios en un juego.	Agosto 24 2020	1 hora	Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
						Parte 2: Contadoras de historias: Cada una de las instructoras se personificará de la contadora de historias, quienes contarán de manera expresiva y significativa la historia del				
	El cuerpo en movimiento para la creación e improvisación	La magia de imaginar	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL incluyen la	Desarrollar en las docentes del colegio Gimnasio FEEL capacidades lúdicas por medio de leyendas de la	Adriana Mahecha Jenny Romero		Agosto 24 2020	45 minutos		

		improvisación y creación a través del juego y la expresión corporal?	sabana de Cundinamarca.	Elizabeth Pardo	puente del común, la historia de las piedras de Tunja o tunjo y la triste historia de amor en el castillo Marroquín Entre cada historia habrá un espacio para socialización, al finalizar, se invitará a que las participantes escojan una de las tres y recreen con elementos que tengan en casa una escena de la historia escogida.		
Juego coreográfico	Jugando a bailar bambuco	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropiaron el ritmo del bambuco a través del juego y la musicalidad?	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas siguiendo por el bambuco para que complementen sus conocimientos.	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Parte 3: Se dará una breve contextualización de las características del ritmo y a danza Bambuco por medio de diapositivas. Después con ayuda de un elemento se da la explicación y posterior práctica del paso básico, para continuar con la ejecución de baile libre. A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del bambuco afianzando la estructura de figuras básicas para que las docentes puedan aplicar. Para dar cierre se solicita a cada participante que busque una canción a ritmo de bambuco y proponga para la siguiente clase una sencilla coreografía que cuente una historia que haga referencia a las leyendas escuchadas por la contadora de historias.	Agosto 24 2020	1 hora
	Al sonar del pasillo	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropiaron el ritmo del pasillo usándolo para aprender a hacer una puesta en escena?	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas finalizando por el pasillo para que complementen sus conocimientos y aprendan a hacer una puesta en escena básica	Adriana Mahecha Jenny Romero Elizabeth Pardo	Previamente se solicitará que las participantes tengan una corona hecha en cualquier material Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico. Enseguida realizaremos este juego En la corte del rey: El rey será una de las talleristas y es quien elige a sus princesas Pero para escoger a cada princesa ellas deben presentarse con unos movimientos que serán	Agosto 26 2020	1:30 horas

explicados por otra instructora quien representara la doncella del reino (todo el tiempo estaremos jugando a personificar estos personajes)

El rey llamará a cada participante y le dará una indicación, la cual deben seguir (dicha indicación serán desplazamientos haciendo paso básico del pasillo de salón)

Cuando cada una realice su desplazamiento y sea escogida por el rey deberán hacerlos movimientos al tiempo daño final al juego.

Este preciso momento se realizará con fondo musical de un pasillo y se grabará para que las mismas participantes se puedan ver posteriormente.

Lo que se utilizara como apertura de la socialización y contextualización de las características del ritmo y a danza Pasillo de salón por medio de diapositivas.

Para luego continuar con la ejecución de baile libre.

A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del pasillo afianzando la estructura de figuras básicas para que las docentes puedan aplicar.

Tabla. 3 Evaluación: La estrategia lúdica

Fase	Categoría	Taller	Pregunta	Objetivo	Ejecutante	Descripción	Fecha	Tiempo	Materiales	Técnicas De Recolección De Datos
EVALUACIÓN	Juego simbólico	Un corazón para jugar e inventar	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL implementan lo aprendido para la creación de juegos coreográficos?	Identificar los conocimientos adquiridos por las docentes de Gimnasio FEEL, en cuanto a juegos coreográficos, conocimientos de leyendas, costumbres de la región Andina y los ritmos torbellino, bambuco y pasillo de salón.	Adriana Mahecha	Por medio de un juego interactivo se realizarán preguntas específicas de los temas tratados con las docentes durante los talleres	Septiembre	1 hora	Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
					Jenny Romero		2			
					Elizabeth Pardo		2020			
ESTRATEGIA	Socialización y Retroalimentación	La alegría de crear con el juego coreográfico	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL implementan lo aprendido para la creación de juegos coreográficos?	Incentivar a las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL para que implementen sus conocimientos en una planeación de su clase con su grupo a cargo en el Gimnasio FEEL.	Adriana Mahecha	Conversatorio de socialización y análisis de la importancia de la formación de docentes en primera infancia en saberes artísticos del folclor Andino implementando un método lúdico basado en juegos coreográficos.			Sonido, música, plataforma virtual Internet	Diario de campo, fotografías, encuestas y videos
					Jenny Romero					
					Elizabeth Pardo					
LUDICA	Socialización	Un movimiento para proyectar	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL comprendieron lo aprendido para la creación de juegos coreográficos?	Apoyar a las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL en la implementación de sus conocimientos en la planeación para la creación de juegos coreográficos a partir de lo aprendido.	Adriana Mahecha	Se solicitará que las participantes realicen la planeación de una clase con el curso que tengan a cargo para la creación de juegos coreográficos teniendo en cuenta lo aprendido.			Música, sonido, papel crepe, cinta, maquillaje, adornos, tocados.	Diario de campo, fotografías, planeación de las docentes y videos
					Jenny Romero					
					Elizabeth Pardo					

Población

La población con la cual se trabajará en la presente investigación, son las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL, ubicado en el municipio de Mosquera, Cundinamarca.

Para este proyecto, serán 19 docentes de primera infancia que se encuentran entre los 25 y 40 años de edad con una experiencia laboral promedio de 2 a 15 años, desempeñándose como formadoras de primera infancia que manejan los cursos de párvulos, pre jardín, jardín y transición; su antigüedad en la institución está entre 2 y 6 años, donde la más nueva lleva 2 años y la más antigua lleva 6 años en el colegio, en su mayoría no tienen experiencia en el campo artístico es decir que carecen de una experiencia fundamentada en el área y solo dos de ellas han tenido un acercamiento breve en el campo dancístico. Son licenciadas en pedagogía infantil, técnicas en auxiliar de preescolar y docentes en formación próximas a adquirir su título profesional, ellas han implementado metodologías basadas en la experiencia significativa y el juego, ya que se trabaja por ambientes o rincones de temáticas para cada actividad, reforzando sobre todo las inteligencias múltiples propuestas por el psicólogo estadounidense Howard Gardner.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son estrategias que permiten construir los datos evidenciados en un proceso de investigación, es por esto que este proyecto abordará los siguientes instrumentos de recolección de datos:

Encuestas iniciales aplicadas a las docentes: Se utilizarán como recolección de información y diagnóstico del proceso.

Diario de campo: El diario de campo se va a utilizar como registro en todos los encuentros por parte de las investigadoras para abordar la descripción de los sucesos realizados en la sesión. Va a servir para recolectar los datos de las reuniones con las docentes del Gimnasio FEEL.

Medios audiovisuales: Se utilizarán fotos, grabaciones, videos como datos de evidencia de los procesos realizados.

Planeaciones de las docentes. Se realizarán como evidencia del proceso, del conocimiento adquirido y puesto en práctica por parte de las docentes.

Análisis de resultados

El análisis de resultados que se presenta a continuación se describe a partir de las categorías iniciales, las categorías emergentes y la triangulación, sobre los cuales se interpretan los enfoques pedagógicos, artísticos e investigativos de la presente indagación.

Categorías iniciales

Para el análisis de la categoría inicial se contemplaron los conceptos desarrollados en el marco conceptual, a) Método lúdico desde el componente pedagógico, b) Juegos coreográficos como componente artístico y c) Folclore andino en el componente investigativo.

Componente pedagógico

En el campo pedagógico dentro de la implementación de un *método lúdico* se establecieron tres tipos de juego a) el juego de roles, b) el juego simbólico c) el juego de ficción, los cuales impactaron este proceso desde sus experiencias, creación e imaginación para la construcción de saberes colectivos, al jugar las docentes emplearon su creatividad y esto hizo que se estimulara su cerebro e invitó a mantener una actitud abierta para recibir conocimientos y experiencias que fortalecieron los aprendizajes y enriquecieron la vida de cada una de ellas, ya que el juego promueve el desarrollo de la memoria y la atención.

Es así, como dentro del *juego de roles* se exploró el campo sensible en el cual las participantes evocaron experiencias previas que produjeron sentimientos, anécdotas, recuerdos y emociones para recrear situaciones y personajes que luego lograron representarlos de manera creativa, dando sentido a la necesidad de activar su actitud lúdica, lo que la mayoría manifestó no jugar de este modo desde su niñez.

Durante la experimentación de actividades de juegos de este tipo se evidenció que las participantes a pesar de limitaciones, edad o dificultades propias del encuentro disfrutaron al activar su imaginación y crear desde las posibilidades del entorno juegos, artefactos, roles y movimientos explorando sus capacidades para generar momentos agradables y significativos. Al participar de la narración de leyendas fue notable que su atención se captó por completo, para esta etapa de la formación, su espontaneidad e intervención fue más importante, acudieron a conocimientos previos y desde su propio interés plasmaron leyendas de su entorno, esto demostró la importancia de la transmisión de conocimientos, tradiciones, costumbres de manera oral y generacional, por lo tanto se manifestó que durante esta actividad el lenguaje corporal en ellas fue un medio de comunicación que fácilmente reflejaba la identidad de cada una al observar sus gestos y ademanes que manifestaban sus emociones e inseguridades, de aquí, que los gestos jugaron un papel trascendental que se vincularon con las imitaciones que ellas consideraron significativas por algún motivo.

Por otra parte, mediante la ejecución de juegos se reflexiona sobre la necesidad de activar su actitud lúdica generando inquietud en las participantes de cómo implementar en su quehacer docente actividades que transmitan conocimiento y a su vez proporcionen a sus estudiantes experiencias lúdicas que brinden un aprendizaje significativo, que abre el camino

a desarrollar con rutinas basadas en el *juego simbólico* y con las temáticas propuestas, reconociendo la importancia de usar la imaginación para crear momentos característicos de su infancia, que conlleven a utilizar su creatividad y los recursos del medio que les rodea.

De esta manera las docentes lograron traer al presente situaciones significativas de su niñez, esto las llevó a revivir, recordar e imitar características de familiares, en especial una de las participantes que recordó a su mamá llegando a imitar gestos, movimientos y dichos de manera tan emotiva que conmovió a todo el grupo de trabajo, otras de las docentes evocaron personajes favoritos, que trajeron al presente para darles vida a través de la imaginación. Durante el desarrollo del juego simbólico las docentes mostraron su capacidad creativa, al dejar volar su imaginación, para darle vida a ese personaje, lo cual sucedió de forma espontánea, ya que trajeron sentimientos y emociones que les recordó a las niñas que fueron.

También se evidencio que a pesar de que las docentes venían de una jornada de trabajo extensa esta actividad les ayudó a relajarse, a tener confianza en sí mismas y a cambiar su aspecto emocional, se alejaron del estrés laboral y se motivaron a seguir las instrucciones impartidas por la instructora. En este sentido, las docentes lograron expresar, socializar y comunicar lo que ellas en ese momento sintieron con sus personajes, recuerdos, creencias y sensaciones, así realizaron la imitación diferida consiguieron interpretar un comportamiento en una época posterior a la que ocurrió realmente, como resultado de representar un personaje en momentos agradables y personificar con la gestualidad y corporalidad requerida se descubrieron movimientos nuevos de caracterización y asimilación de dicho personaje, lo que paralelamente ocasionó conflicto al momento de la personificación e intervención por la

forma de expresión pues esto evidenció la falta de ingenio que en la edad adulta es más recurrente.

Por otro lado varias de las docentes se identificaron con un mismo personaje y al realizar el ejercicio por medio virtual generaron confusas interpretaciones en la ejecución que luego se solucionaron al nombrar el actor y un número que las distinguía, lo cual causa una reflexión desde su quehacer docente de cómo con imaginación y de manera significativa logran acoger conceptos específicos de este nuevo aprendizaje, lo que conlleva a realizar un juego de ficción que permitió que las docentes por medio de los personajes escogidos, crearan una frase corta para ir uniando las de cada una e inventar un cuento entre todas.

Al realizar el ejercicio se evidenció en la mayoría de las docentes la falta de fluidez en la creación de las frases para lograr darle sentido al cuento, como también se recrearon en su mayoría, personajes infantiles femeninos y solo dos recrean protagonistas masculinos, sin embargo, se observó que ellas lograron desarrollar su imaginación, superaron temores y contribuyeron activamente en su desarrollo emocional.

También se evidenció que las docentes aprendieron a desarrollar estrategias y así mismo lograron adaptarse a los recursos y condiciones con que cuentan y conocen de antemano para llevar a cabo las actividades propuestas, de igual manera ellas asumieron el juego como un modo saludable de tener un espacio para divertirse y recrearse de manera óptima y agradable.

Finalmente, el juego resultó ser un insumo para enriquecer a las docentes, puesto que el *juego de ficción* permitió explorar diversas experiencias y contemplarlo como una manifestación social y personal que fortaleció el desarrollo de procesos y conocimientos específicos en los juegos coreográficos, a través de los ritmos del bambuco, torbellino y pasillo.

Tabla 4. Categoría inicial pedagógico

Componente	Categoría Inicial	Aspectos
Pedagógico	Método lúdico	Juego de roles
		Juego simbólico
		Juego de ficción

Componente artístico

En el componente artístico se abordó el concepto de juegos coreográficos, planteado inicialmente de forma teórica y se observó que las docentes no tenían conocimiento alguno acerca del tema, conocían las definiciones de cada palabra por separado, pero no las asociaban como un método lúdico para la enseñanza, sobre el cual se realizaron ejercicios que fortalecieron habilidades, a) corporales b) expresivas c) creativas; por lo cual este análisis se presenta desde estas tres perspectivas para comprender las dificultades y fortalezas que las docentes mostraron ya que a pesar de tener una experiencia de trabajo con niños de

manera lúdica se dedican a una sola línea artística, las artes plásticas sin explorar las otras, (danza, música y teatro) teniendo en cuenta que estas áreas también trabajan a fondo estas destrezas.

En este sentido, es evidente que las docentes muy pocas veces tienen oportunidad de ejecutar por sí mismas dichos ejercicios, los cuales generen una conciencia y sensaciones propias para posteriormente llevarlas a la práctica con sus alumnos; es por esto que al realizar el ejercicio, se ofreció la experiencia de técnicas corporales favorecedoras de la actitud de presencia y del sentir centrado en la atención consciente para una práctica que se basa en entrenar la escucha corporal y el estar presente sin enjuiciar aquello que surja en dicha experiencia y con la finalidad de estimular/potenciar el autoconocimiento de las diferentes situaciones motrices planteadas en la sesión; así, durante la exploración de ejercicios y movimientos rítmicos específicos, las docentes manifestaron tener dificultades en la ejecución e interpretación, por lo cual, fue de gran importancia generar actividades de *conciencia corporal* utilizando elementos de peso, actividades de agilidad y calentamiento corporal, haciendo énfasis en la importancia de activar la conciencia del movimiento en su propio cuerpo.

Para generar dicha conciencia se propone un juego de peso, el cual demostró que algunas de las docentes presentan dificultades al tener el control sobre su cuerpo y más aún, al usar varias partes del cuerpo al mismo tiempo, esto obstaculiza la coordinación del ejercicio, lo que produjo que ellas mismas indicaran sensaciones de inseguridad al llevar el peso, sobre todo en la cara, dificultando en estas, el análisis y el sentir de la actividad propuesta.

Por este motivo, se considera que las emociones y los sentimientos son parte fundamental de la conciencia corporal, lo que llevó a las instructoras a indagar el sentir de ese momento, que resulta en estrés, preocupación, ansiedad y angustia, por esta razón se utilizó un ejercicio adicional de relajación con el fin lograr un autocontrol que aumentara la capacidad de tomar conciencia del estado de la mente, cuerpo y emociones; se consideró que dicho ejercicio surte efecto positivo en las docentes y al retomar el ejercicio de peso, realizaron movimientos más naturales y fluidos, lo que dejó al descubierto una reflexión interna y a su vez, se asimiló el cómo se expresa su cuerpo en el movimiento.

Al realizar la retroalimentación del ejercicio, se logró concluir que el conocer su cuerpo ayudó de sobremanera a fortalecer la autoconciencia y autoconfianza, ya que fue indispensable reconocer y controlar su propio cuerpo mediante estas dos actitudes. Es así que se hizo visible la eficacia de la herramienta utilizada para ayudar a las docentes a saber más sobre ellas mismas, creando una situación que contribuyó a percibir y tomar conciencia de cómo el pensamiento interviene en el mundo emocional, de cómo éste se representa y registra en el cuerpo y, por último, de cómo se proyecta al exterior desde un determinado comportamiento.

Por otra parte, las docentes manifestaron cierta dificultad con el desplazamiento, ya que al momento de indicar que caminaran o avanzaran en diferentes direcciones y velocidades, algunas de ellas tendían a confundirse, especialmente la docente que presenta un tipo de discapacidad porque sus movimientos corporales no eran fluidos y con dificultad

de coordinación, en ocasiones dejaba de realizar la actividad para observar a sus compañeras y esto hacía que ella se esforzara más.

Seguido a estas experiencias se propiciaron ejercicios de *expresión corporal* que permitieron la comunicación de las emociones a través del lenguaje corporal; se diseñó una actividad apoyada con una canción infantil en la que las docentes realizaron un proceso de imitación de movimientos corporales y de manera repetitiva lograron realizar el ejercicio sin ayuda de la comunicación verbal, lo que al principio se genera en distracción al no tener una indicación exacta o verbal del ejercicio (solo movimientos corporales). Se evidencio a su vez un impacto positivo al utilizar una canción conocida por ellas, esto debido a que se capta lentamente la atención de todas las docentes y propicia estimulación hacia la realización del ejercicio, coordinando su ritmo interior, desarrollando la percepción y la observación con el fin de estimular el proceso de exteriorización de la personalidad a través de un cuerpo en movimiento y de forma consciente para así, ejecutar la comunicación no verbal.

Posteriormente se da vía libre para expresar historias cortas y poco a poco lograron expresar sus emociones, lo que a su vez ayudó a conocer su potencial corporal lo cual favoreció el desarrollo psicomotor y se consiguió desarrollar la creatividad, mejorar la relación espacio-tiempo, control del cuerpo y de las habilidades sociales por medio del juego haciendo uso de gestos, movimientos y posturas; de la misma forma, las docentes expresaron, por medio de su cuerpo, más confianza al realizar los movimientos propuestos y desarrollaron *habilidades motoras*, adquiriendo una conciencia de sus posibilidades de acción y de su corporeidad, donde la práctica y la experiencia, se tornan en un papel importante para un reconocimiento de los conceptos, procedimientos y actitudes.

La variedad de situaciones y experiencias se volvieron fundamentales en cuanto al desarrollo motriz. Así mismo, el tratamiento de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales se trabajaron de manera permanente, realizando sencillos movimientos de direccionalidad y habilidades caracterizadas por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y eficaces que, según el aporte reflexivo de cada docente, creían no poder realizar en la etapa de vida que por ahora cruzan.

Finalmente se realizan ejercicios de *memoria coreográfica*, en los cuales, se percibe un alto grado de desconocimiento por parte de las docentes, siendo esto algo totalmente nuevo, tanto el método de enseñanza, como la ejecución de los mismos ejercicios, creando un alto impacto en el momento de la realización con disposición total sin hacer caso a las distracciones, que son bastante frecuentes por el medio virtual, al mismo tiempo que se nota el interés y la concentración durante la explicación y práctica de los pasos.

Es por ello, que las actividades propuestas por las talleristas surtieron un efecto positivo porque, además de tener toda la atención de las docentes crearon expectativas en cuanto a lo que se refiere a “aprender a enseñar”, por consiguiente, las docentes manifiestan que son de mucha utilidad las herramientas dadas para poner en práctica lo aprendido con sus estudiantes.

Tabla 5. Categoría inicial artístico

Componente	Categoría Inicial	Aspectos
Artístico	Juegos coreográficos	Conciencia corporal
		Expresión corporal
		Habilidades motoras

Componente investigativo

En el campo investigativo, el abordaje del folclore andino tuvo una incidencia notable en torno a que las docentes no tenían conocimientos acerca de las diferencias que caracterizan cada ritmo, por lo que tenían la idea de que el vestuario era el mismo para los tres, es decir, el torbellino, el bambuco y el pasillo, por ende, se parte desde la historia de cada ritmo planteado, dando la información de su origen, vestuario, paso básico, tradiciones que le rodean y ubicación geográfica con fin de aclarar dichas cuestiones .

El *torbellino* fue el primer ritmo que se dio a conocer; se evidenció que las docentes se sintieron cómodas con el ejercicio rítmico y con apoyo de elementos tales como palo de escoba, sillas, entre otros, además apropiaron el paso básico y se logró ejecutar el baile con desplazamiento libre manteniendo el paso indicado, al finalizar este proceso, manifestaron que realmente la técnica indicada era muy apropiada para llevarla al aula, asimismo reconocieron no tener mayor información del ritmo, su historia y la tradición que se arraiga en Cundinamarca.

De la misma manera, el *bambuco* se explicó basándose en la narración de historias y tradiciones de Colombia, haciendo especial énfasis en que es un ritmo que se encuentra en varias zonas del país, sin embargo, centrándose en la ejecución danzada en el departamento de Cundinamarca, y es que, a pesar de que se dificultó un poco más la ejecución del paso básico, se observó interés en las docentes para mejorar y apropiar dicha ejecución.

Llegados a este punto, es preciso aclarar que el bambuco abarca la mayoría de las tradiciones colombianas, por lo cual se le dedicó más tiempo, es decir, una hora adicional en el ejercicio con el fin lograr un proceso óptimo de enseñanza-aprendizaje, y así se logró realizar el paso base, figuras básicas como, la ele por derecha, la ele por izquierda, el cuadro y el recuadro, por lo cual cabe señalar que las docentes tienen total disposición de aprender y siguen de manera activa.

En cuanto al *pasillo* de salón abordado también desde la ejecución danzada en Cundinamarca, se observó que, al tener semejanza con el vals en la ejecución de su paso básico, fue más sencillo para las docentes asimilar la cadencia de este, explorando con este ritmo figuras planimétricas sencillas, mediadas por el juego de roles, por este último ritmo las docentes expresaron singular gusto ya que parece ser más sencillo en su ejecución, además reconocen la importancia de involucrar la conciencia corporal y la *técnica* vista como la posición del *cuerpo*, la agilidad del movimiento, los desplazamientos y la velocidad para la apropiación de cada ritmo aprendido.

En cuanto a la creación de coreografías para niños basadas en juegos y experiencias a través de los ritmos aprendidos, se dio espacio para la socialización y resolución de inquietudes; en este, las docentes daban ejemplos de cómo implementarlo con sus estudiantes y eran guiadas a su vez por las instructoras con una asesoría en temas musicales y el desarrollo de un método más apropiado según la población que manejan.

Al apropiarse el conocimiento desde las tradiciones, el ejercicio bailado para la ejecución con primera infancia y la metodología desde el juego coreográfico las docentes dieron paso a la creación de *planeaciones de clases* desde lo aprendido y reconocieron la importancia de incluir en las mismas el movimiento, juego, la lúdica y exploración del conocimiento y el aprendizaje significativo. Dichas planeaciones muestran un alto grado de expresiones artísticas basadas en los talleres vistos, donde fusionan diferentes campos como lo es en algunos, la música y la danza y en otros, las artes plásticas y la expresión corporal, en los que se contemplan algunos de los elementos y herramientas aprendidas en las actividades.

Fue notable, además, el hecho de que las docentes ya tenían experiencia en la realización de las planeaciones, en la correcta especificación de la actividad a realizar y siendo objetivas en los ejercicios diseñados para los niños de preescolar, donde es visible la fluidez en la creación de una metodología apropiada para la utilización de las nuevas herramientas.

Tabla 6: Categoría inicial Investigativo

Componente	Categoría Inicial	Aspectos
Visible Investigativo	Folclor andino	Torbellino
		Bambuco
		Pasillo
		Cuerpo y técnica
		Creación y planeación de clase modelo

Categorías Emergentes

Componente pedagógico

En el componente pedagógico, surgieron ciertas categorías que se derivan desde las situaciones experimentadas por la actual pandemia que mundialmente afectó de manera significativa los procesos para la realización de cada encuentro formativo, ya que estos requieren de la presencialidad para las correcciones y ejercicios de contacto, cosa que fue manifestada por parte de las docentes y que fue un reto para las talleristas desde la planeación, ejecución y generación de sesiones, evitando la monotonía del encuentro virtual.

El ejercicio de *enseñanza aprendizaje* por medio de la virtualidad se hace un reto tanto para las instructoras como para las participantes.

Es un proceso de enseñanza que, aunque centrado en las participantes las llevó a un aprendizaje autónomo e independiente, donde deben regular su propio ritmo de aprendizaje ajustando su tiempo y espacio de trabajo, de estudio, de socialización, de diversión y recreación, así como ajustar las temáticas e información, con respecto a sus propias necesidades.

Por lo cual fue necesario desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de conseguir que las participantes construyeran ejercicios pertinentes, aplicando las prácticas creativas y desempeñando las actividades en concordancia con las complejas realidades sociales. Se incluyeron así, medios de enseñanza para su posterior práctica. Por su parte, el control y evaluación de los propósitos sumado a las acciones que se planificaron,

dependieron del objetivo derivado del propósito general de la enseñanza, las características de las participantes y del contenido a enseñar.

En cuanto al *tiempo*, la programación de las sesiones de encuentro se vio sujeta a la disposición de las docentes participantes ya que, por la situación actual, se debía tener en cuenta el tiempo de cada una y las extenuantes jornadas laborales a las que la virtualidad las expuso, así pues, se realizaron acuerdos del manejo de horario y duración de las sesiones virtuales de aprendizaje. Por lo que, al lograr dicho cometido, se evidenció en las participantes cumplimiento y disposición para cada encuentro, esto generó en ellas responsabilidad y compromiso durante el desarrollo de las actividades para realizar de manera óptima cada ejercicio propuesto y dar cumplimiento al objetivo.

En lo referido a la práctica dancística y la transmisión musical, fue complejo en la medida que, en el momento de realizar desplazamientos acordes a la música, el sonido no llega en tiempo real, sino que tiene un promedio de 2 segundos o más para que este llegue a las docentes y, aunque la *virtualidad* no reemplaza el trabajo presencial, ha sido ante todo una forma de repensar nuevas estrategias para dar continuidad a este proceso, lo cual ha sido un reto para todas, ya que la conectividad no ha sido al 100% efectiva; además, hubo ocasiones en que la señal se cayó y pausó el proceso, por esta razón causó una mayor dificultad para que ellas escucharan y siguieran las instrucciones impartidas por la tallerista.

Durante este proceso las docentes se caracterizaron por ser interactivas, espontáneas, inquietas y hábiles en el uso de tecnologías o por lo menos mostraron interés por aprender,

especialmente la docente que presenta dificultad de movilidad quien mostró mayor interés por adquirir conocimientos.

Por esta razón, se hace necesaria la *flexibilización de la enseñanza*, para de esta manera, facilitar la comprensión de los temas abordados durante los encuentros virtuales de acuerdo a sus tiempos y procesos, esto hizo que como instructoras, se comprendiera que cada persona aprende de manera distinta a las demás; para ello, se dispuso de varios elementos que ayudaran a la enseñanza y que facilitaran el aprendizaje de las temáticas tratadas, como por ejemplo: a) palos para enseñar el paso básico del torbellino y bambuco, b) elementos que tienen en su casa c) creación de elementos de peso para las dinámicas, lo que permitió que las docentes recibieran de mejor forma los contenidos planeados para su implementación y así mismo, despertar el interés en ellas para el fortalecimiento del proceso que se estaba realizando y de esta manera, satisfacer los intereses e inquietudes que surgieron al descubrir habilidades que ellas poseían con anterioridad para su posterior refuerzo.

Por otra parte, se afectó en cierto modo la sensibilidad de las docentes debido a que las sensaciones que percibían al escuchar la música por medio de su computador o celular, se hacía en un volumen medio o bajo para de esta manera poder escuchar las indicaciones de la tallerista, lo que hace que en cierto modo no genere la sensación de estímulos a sus oídos y por ende a sus cuerpos, cosa que manifestaron las docentes y llevo a que las instructoras recurrieran en ciertos momentos a enviar los links de las canciones para que a modo de práctica individual se hiciera el ejercicio.

Con ello, se dejó al descubierto la *inseguridad* de algunas docentes al realizar pasos o secuencias impartidas por la monitora. Al inicio de los encuentros las docentes no se sentían seguras y creían estar haciendo mal los pasos, pero a medida que iban avanzando con las actividades comenzaron a soltarse y realizar con más naturalidad lo que se les proponía, hasta el punto que se les facilitaba el proceso de aprender; ellas concluyeron que la falta de confianza las bloqueaba y a pesar de ser docentes de primera infancia, sentían el temor de hacer el ridículo, no obstante, luego de vencer aquel miedo que las aquejaba, mostraron la seguridad y satisfacción de realizar lo que se les pidió sin dificultad alguna.

De igual forma, haciendo uso de los medios virtuales, se realizó una evaluación de selección múltiple con la que se pretendía conocer el nivel de dominio del aprendizaje y concretar qué aspectos aún no se dominaron, además de averiguar los obstáculos que lo impidieron; al verificar los resultados, se evidencia entonces que los conceptos quedaron claros y hubo un óptimo desempeño, lo que indica a su vez, que los talleres tuvieron una incidencia positiva en el aprendizaje de las docentes.

Tabla 7: Categoría emergente pedagógico

Componente	Categoría Emergente	Aspectos
Pedagógico	Enseñanza virtual	Enseñanza aprendizaje óptimo
		Tiempo
		Acceso a internet
	Diseño de estrategias pedagógicas	Flexibilización de la enseñanza
	Sensibilidad	Inseguridad

Componente artístico

En el componente artístico surgieron categorías emergentes que abarcaron el *espacio físico* en el que las participantes tomaron los talleres, la interacción entre instructoras y participantes, además de la necesidad de replantear los materiales de apoyo con que se realizarán las sesiones. En cuanto el espacio físico cada participante tuvo que destinar uno dentro de su casa para tomar los talleres, adecuándose con el suficiente espacio para moverse de manera libre y sin obstáculos como muebles u objetos con los que se pudieran lastimar, además de tener en cuenta con sus familiares de no interrumpir cuando están en la sesión ya sea con su presencia, con ruidos alrededor o para algunos de los casos usando el internet durante el tiempo de la clase.

La *interacción* desde el punto de vista de la necesidad comunicacional entre las talleristas y cada una de las docentes participantes, se vio un poco frustrada por la incomodidad del encuentro virtual, ya que para la enseñanza de ejecución de pasos básicos de la danza o movimientos específicos, el contacto físico es un agente facilitador de los procesos; al no poder llevarlo a cabo por estar trabajando desde el campo virtual, se tuvo que abrir un espacio para que así cada participante expusiera sus dudas, observando detalladamente el movimiento y corrigiéndoles una a una durante el proceso, lo que hizo que el tiempo de las sesiones se extendiera un poco.

Para brindar dichas experiencias se acordó en un principio, usar *elementos de apoyo* y materiales que las instructoras proporcionarían en cada sesión presencial, sin embargo, al definir la realización de los talleres virtuales, se debió recurrir a ejecutar los talleres con

objetos y material que las docentes tuvieran en sus casas y fueran de fácil acceso para cada ejercicio; objetos que circundaban entre: palos de escoba, sillas, cobijas, ropa para caracterizaciones, maquillaje, juguetes de los niños que habitan con ellas, entre otras herramientas del entorno más cercano.

Tabla 8: Categoría emergente artístico

Componente	Categoría Emergente	Aspectos
Artístico	Adaptación para la virtualidad	Espacio físico
		Interacción
		Elementos de apoyo

Componente investigativo

Dentro del componente investigativo fue evidente la categoría emergente del *aprendizaje desde la virtualidad*, el cual dejó al descubierto los problemas que se tiene en la educación, lo que ha representado un conjunto de retos para la búsqueda de alternativas, siendo una tendencia que está en constante crecimiento.

Así pues, el *aprendizaje virtual* conlleva a la adaptación y a la búsqueda de ayuda en el manejo tecnológico, ya sea desde el computador o desde el teléfono celular, se percibe en las docentes la disposición en el instante de la conectividad con inconvenientes al momento de acomodar propiciamente la cámara en el video llamadas para que las monitoras pudieran corregir u opinar acerca de los movimientos o ejercicios en el momento de la ejecución. Así

mismo, las instructoras recrearon un ambiente agradable y acogedor con diferentes actividades lúdicas, lo que permitió una *organización virtual* con el principal objetivo de optimizar el tiempo, dejando a cargo una moderadora que diera la palabra a las docentes para que estas intervinieran, bloqueando los demás micrófonos para optimizar la señal y dando paso a las talleristas para cada actividad.

Por último, el reto fue para las instructoras que, por medio de *creatividad virtual*, crearon herramientas lúdicas para no caer en la monotonía al mismo tiempo que buscaron innovar haciendo uso de aplicaciones divertidas, tal es el caso de empezar la sesión disfrazadas, pintarse la cara, participar en los juegos y siendo ejemplo al realizar todas las actividades a la par de las docentes, dando un valioso ejemplo para la motivación en la ejecución de los ejercicios.

Tabla 9: Categoría emergente investigativo

Componente	Categoría Emergente	Aspectos
Investigativo	Aprendizaje Virtual	Organización virtual Creatividad virtual

Triangulación

En la triangulación fue fundamental considerar las categorías iniciales de cada componente del método lúdico, (juegos coreográficos y folclor andino) lo que dio paso a la

reflexión sobre la conexión y su influencia sobre las categorías emergentes que se dieron durante el desarrollo del presente proyecto, las cuales fueron de total relevancia a la hora de realizar el respectivo análisis y extraer sus conclusiones.

Componente pedagógico

En el campo pedagógico, al realizar las actividades de método lúdico por medio de la virtualidad, las talleristas planearon cada clase con un ejercicio principal y uno opcional, esto debido a que por medio de la virtualidad, resultó ser complejo generar el impacto de creatividad que se requería, como también se evidenció que el tiempo resulta ser más prolongado al realizar la muestra de las docentes, puesto que cada una deseaba mostrar su desempeño y, asimismo, se creó un diseño de estrategias lúdicas pedagógicas por medio de la utilización de herramientas virtuales tales como: WhatsApp y YouTube, lo que condujo a una sensibilización hacia lo aprendido, donde las docentes manifestaron en muchas ocasiones la importancia de la presencialidad e interacción física ya que, por el medio virtual, se tiende a optar por una misma posición, así que las instructoras propusieron diferentes ejercicios de movimientos, siempre empleando la lúdica para hacer del espacio virtual lo más ameno posible.

Por otra parte, para el desarrollo de creación de personajes se les sugirió a las docentes utilizar elementos de la casa, lo cual fue un proceso importante para que desarrollaran su imaginación, su creatividad y pudieran realizar la creación de los personajes sugeridos. Por ende, para este ejercicio se puede decir que la virtualidad no permitió la identificación de detalles, gestos, cambios de voz y ciertos movimientos por motivos de conexión o retorno

lento, lo que significa un obstáculo en la verificación de las creaciones de las docentes para el desarrollo del proceso.

Componente artístico

En el componente artístico se realizaron ejercicios de juegos coreográficos por medio de una *adaptación a la virtualidad*, generando de esta manera una capacidad lúdica tanto en las talleristas como en las docentes al utilizar las herramientas para un buen desempeño en los ejercicios, no obstante, también se vieron obstaculizadas al no poder retroalimentar en el momento justo porque, aunque son tres instructoras quienes observan y están prestas a corregir errores, las pantallas presentan congelamientos que imposibilitan una observación realmente detallada de si se genera o no el buen movimiento de las docentes.

Y es que, los tiempos de conexión se veían realmente afectados desde el inicio de cada sesión, ya que se debía dar un espacio para que ingresaran todas las docentes, lo que afecta el tiempo planteado y resulta ser más prolongado, por lo cual se amplió la capacidad lúdica generando en ellas una agradable sesión, también para poder realizar las intervenciones o preguntas sin interrumpir la didáctica de la clase, creando un protocolo virtual de manera dinámica con una moderadora encargada de otorgar la palabra.

Componente investigativo

En el campo investigativo, para lograr la transmisión del folclor andino, se generaba una actitud lúdica en la *utilización virtual* recíproca entre talleristas y participantes, lo que

permitió llegar a acuerdos de la apropiación de distintos métodos de transmisión de conocimientos en torno a la cultura, tradición y características generales de los tres ritmos de la región andina tratados en cada sesión, (a. torbellino b. bambuco c. pasillo), en consecuencia, se logró desarrollar el objetivo del presente proyecto, teniendo en cuenta las variables de la población y la situación en general desencadenada por la actual contingencia.

Tabla 10: Triangulación

Componente	Categoría Inicial	Categorías Emergentes
		Enseñanza Virtual
Pedagógico	Método lúdico	Diseño de estrategias pedagógicas
		Sensibilidad
Artístico	Juegos coreográficos	Adaptación a la virtualidad
Investigativo	Folclor andino	Aprendizaje virtual

Conclusiones

Al dar por finalizada la presente investigación, que fue ante todo interesante en su pleno desarrollo, surgen nuevas incógnitas en cuanto a la enseñanza-aprendizaje por el medio virtual, ya que es un método nuevo, el cual se involucra de manera obligatoria en el desarrollo del proceso, lo que apasiona a cualquier investigador para proseguir con la puesta en práctica de los resultados. Se resalta además que, cada componente trabajado en este proceso abarcó un espacio importante para el desarrollo de la formación de las docentes, siendo el principal objetivo, establecer un método que permitiera su ejecución de manera autónoma y libre en el quehacer docente llevado a la práctica y el conocimiento de la cultura cundinamarqués.

En cuanto al componente pedagógico, se determina que la generación de espacios para jugar dentro las actividades educativas, son un buen material lúdico debido a los múltiples beneficios y a la gran variedad de apartados que pueden tratar. Siendo así, las docentes involucradas en este proceso comprendieron la importancia de adaptarse a las necesidades de sus alumnos y aprender ellas mismas por la interacción y ejecución de las actividades propuestas por las talleristas, tales como: juegos de roles, simbólicos y de ficción en las que comprobaron que los resultados de éstos son positivos y se cumplen los objetivos que se propusieron.

Aunque puede que al principio suponga un trabajo extra para el docente, la recompensa de enseñar con este método es totalmente gratificante, tanto para el maestro como para los estudiantes a quienes se pretende impactar; de esta manera, se descubren de manera resultante emociones, sensaciones, fortalezas y falencias de los involucrados sin necesidad de evaluar

de manera directa, lo que genera una herramienta para establecer una ruta de ejecución de clases, aportes de temáticas desde el interés del estudiante tratados con un lenguaje cercano y cómodo tanto para el docente como para el alumno.

Durante la ejecución y apropiación del componente artístico, se concluye que alrededor del término de los juegos coreográficos es evidente la necesidad de adquirir una conciencia corporal para que las docentes conozcan y manejen su cuerpo de manera consciente y de esta forma, poder proyectar el ejercicio corporal posteriormente frente a los estudiantes que tengan a cargo, a través del enriquecimiento perceptual, de aprender, reaprender y desaprender su propia corporeidad.

El poder conocer su cuerpo les permitió la formación de imágenes más completas y llenas de significado que las llevaron a encontrar y transformar espacios corporales desconocidos, en nuevos espacios más plenos y ricos, en adición, es importante llegar apropiar actividades que involucren el reconocimiento corporal enfocado a la construcción de un saber académico y fue de gran valor apreciar cómo cada docente propuso el involucrar este tipo de actividades para la posterior implementación de ejercicios académicos. No sin dejar de lado la continua necesidad de formación y exploración de posibilidades de movimiento y la experiencia corporal que, a pesar de la virtualidad, debe mantenerse latente desde el contacto emocional.

Por su parte, la expresión corporal, se vio impactada positivamente al permitir por los diversos ejercicios realizados que las docentes dieran a conocer sus necesidades emocionales sin llegar a sentir que estaban siendo juzgadas, permitieron que las maestras de primera infancia apreciaran la necesidad e importancia de desarrollar la expresión por medio del movimiento, involucrando, gracias a estos, las habilidades motoras y descubriendo nuevas estrategias de uso para expresiones gestuales y posturas corporales; generando en este proceso, un ejercicio de reflexión frente a la necesidad de implementar estas actividades de manera significativa y haciendo uso de la imaginación, llevando a los aprendices a desarrollar un estado lúdico frente al aprendizaje.

Se puede concluir entonces, que los juegos coreográficos hacen un gran aporte al desarrollo de este proyecto de investigación, ya que, por medio de este, se descubren las falencias de las docentes involucradas y se potencian las habilidades de cada una, permitiendo llegar a un conocimiento teórico haciendo uso del cuerpo de cada participante con el fin de llegar a la apropiación del método.

Las docentes conocieron a fondo las canciones, las danzas, el vestuario, los instrumentos típicos, la música, los movimientos corporales y gestos del torbellino, el bambuco y el pasillo, generando en ellas nuevas perspectivas de las diferencias y características específicas de cada una, evidenciando además que la incorporación del conocimiento tradicional y folclórico en la educación, no puede ser iniciativa improvisada y que alcance sus proyecciones de reconocimiento cultural, sino que se debe contar previamente con capacitaciones.

Esta capacitación práctica y metodológica es indispensable para que el profesor pueda seleccionar el material del folclore autentico, para que de manera apropiada escojan los estímulos que sirvan para crear la atmósfera más apropiada para desarrollar cada tema elegido y para hacer de él un elemento que afiance su quehacer profesional.

Del aprendizaje en general, las docentes impactadas en este proceso tenían poco o ningún conocimiento del tema a tratar, por lo cual, fue necesario recurrir a la descripción a fondo de cada aspecto y llevar al descubrimiento de ritmos, costumbres y características que se han dejado de lado por desconocimiento de la cultura tradicional, la conciencia corporal y la experimentación por medio del juego.

No obstante, durante la aplicación del proyecto en cuestión, se llegó de manera significativa con un interés por este descubrimiento, lo que permitió que las docentes de primera infancia del Jardín FEEL, desarrollaran estrategias bajo los parámetros de este método para la consecución a futuro de sus diseños de clase y que de esta manera, transmitan las tradiciones por medio de la danza y el juego coreográfico, término al que se llegó después de la consecución de ejercicios corporales que llevaron a interiorizar juegos, anécdotas y conocimiento de ritmos como el torbellino, el bambuco y el pasillo, esto además de llegar a la creación de juegos que, por medio del ritmo, se pueden establecer para posteriormente realizar su proyección con una sencilla puesta en escena.

La virtualidad representada en aspectos como la enseñanza aprendizaje, influyeron en el proceso de transmisión de conocimiento e involucraron la implementación de estrategias para el óptimo acercamiento entre docentes y talleristas, sin dejar de lado la disponibilidad

del tiempo que tuvo que cambiarse al incluir sesiones virtuales y la capacidad de los dispositivos o la red usada por las participantes y las instructoras.

Los anteriores aspectos son de suma importancia en la implementación de la experiencia de la investigación ya que se deben tener en cuenta por ser la principal herramienta de trabajo en este momento social.

Por otra parte se involucró al proceso de aprendizaje una docente que posee dificultades de movimiento, situación que permitió que las talleristas implementaran estrategias y desarrollaran ejercicios en busca de integrar y facilitar la transmisión del conocimiento sin vulnerar, ni relegar a esta docente por su situación, al contrario, basadas en la necesidad de esta, se impactó de manera significativa a las demás participantes, lo que produjo que las actividades fueran más sensoriales y llevadas a la experiencia propia de la capacidad del movimiento.

Para la ejecución de talleres virtuales es óptimo recurrir a materiales que generen simplicidad de uso, sean fáciles de conseguir y que generen posibilidades didácticas de trabajo en espacios adaptados, lo cual implica flexibilizar el ejercicio práctico en cuanto a la utilización de materiales específicos para la enseñanza, que al enfrentarse a la virtualidad se transformaron realizando solicitud de artículos típicos del entorno de cada participante, haciendo uso de la disposición y adecuación para cada ejercicio.

Se evidencia además, la necesidad de transmitir el conocimiento artístico no solamente por ejecución o procedimiento sino también teniendo en cuenta la importancia de

llevar al participante a sentirse cómodo con su proceso, por lo que la manifestación de inseguridades por parte de las docentes al realizar algunas de las experiencias, se vieron confrontadas a sus dificultades corporales a partir del desarrollo de sus habilidades motoras y rítmicas; desafío al que las talleristas debieron abarcar por medio del diálogo, la retroalimentación y la implementación de actividades que generan seguridad en las participantes, desarrollando a la vez, temáticas sencillas y de fácil orientación.

La adaptación para la virtualidad es un aspecto que se vio afectado por la disposición del espacio en el que las participantes realizaron cada ejercicio, ya que tuvieron que establecer un lugar dentro de sus hogares para este efecto; además, de la ya mencionada utilización de artículos de su entorno y la dificultad de comunicación asertiva entre las participantes y las instructoras lo que es importante resaltar ya que influyó en la moderación y consiguiente ejecución de cada ejercicio, estableciendo estrategias para mejorar cada experiencia y dar un buen manejo en cuanto a la comunicación y valoración de los resultados posibles.

La virtualidad también influyó en cada componente llevando a las investigadoras en formación a organizar, construir y diseñar los talleres con precisa organización y creatividad, por el cual las talleristas enfrentaron el reto de asumir y solventar cada dificultad generando estrategias que impactaron positivamente en la ejecución y resultados obtenidos de la misma.

Desde el punto de vista de las investigadoras se concluye que: Al desarrollar un método lúdico a través de talleres virtuales en formación a docentes de primera infancia que a pesar de las condiciones como el espacio físico, los materiales, la conexión de red, entre

otros que influyeron en el desarrollo de esta, se generó un ambiente de aprendizaje que apoyó la consecución del proyecto y estableció un procedimiento claro para la formación a formadoras de primera infancia en teoría, práctica y ejecución de juegos coreográficos basados en la cultura de la región andina; claramente se desarrolló en las docentes participantes el proceso óptimo para la adquisición del conocimiento, aunque es importante la continua formación y ejecución de manera voluntaria e independiente de ejercicio físico y actividades que refuercen las habilidades y conocimientos adquiridos. Actividad que es posible que continúen puesto que las condiciones laborales del colegio Gimnasio FEEL, permiten que las docentes desarrollen dichas actividades en su programación habitual de clases.

Es importante fortalecer las habilidades motoras, el manejo corporal rítmico y espacial, además de los saberes del folclore andino en docentes de primera infancia, para fortalecer procesos de enseñanza y generar recordación dentro de la implementación de un método que desde la lúdica de la docente transforme la capacidad de promover la cultura de la región andina desde las posibilidades y los intereses para la formación de habilidades en primera infancia.

Fortalecer las habilidades y los saberes artísticos del folclore andino en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL, permitió la exploración e implementación de las técnicas para la danza en la creación y puesta en escena. De la misma manera, se empleó eficazmente la relación de juego simbólico y exploración sensorial con las docentes para mejorar su expresión y conciencia corporal en la construcción de procesos coreográficos; ello

sin dejar de lado, la capacitación que se brindó a las docentes, en el folclor andino, a través de la formación en ritmos de torbellino, bambuco y pasillo.

Así, el proceso permite concluir que, a pesar de cumplir con los objetivos propuestos, se genera la necesidad de reforzar dichos conocimientos con la continuación de talleres en los que la presencialidad lleve al perfeccionamiento de la ejecución de pasos básicos e interacción de actividades grupales, lo cual no fue posible por la obligatoriedad de realizar todo el proceso de implementación de manera virtual.

La construcción del método lúdico basado en los juegos coreográficos fue un proceso que se proyectó para la capacitación de docentes desde los conocimientos previos de las mismas para un desarrollo en habilidades motoras y saberes de las costumbres de la región andina que puedan implementar en su quehacer docente, proporcionando así, una estrategia de enseñanza sencilla y de fácil aplicación.

Trabajo a futuro

La presente investigación aborda la construcción de un método lúdico para la enseñanza basado en juegos coreográficos centrándose en la región andina, más específicamente en el torbellino, el bambuco y el pasillo. Sin embargo, no se reduce solo a este aspecto, ya que, en Colombia como se dijo anteriormente, existen varias regiones, las cuales poseen otros tipos de danzas y riquezas culturales. Así pues, cada una de las regiones podría constituir una futura línea de investigación como elemento de estudio de gran aporte a las docentes de primera infancia.

Aportes de la investigación

Este proyecto es de gran aporte para las docentes de primera infancia ya que es necesario incluir manifestaciones creativas, como la música, la danza o el movimiento corporal en su quehacer docente para un desarrollo integral el cual se fortalece el pensamiento abstracto, permite soluciones creativas y también contribuye a la propia identidad cultural de manera coherente y respetuosa, siendo una herramienta alternativa de aprendizaje y de enseñanza para con sus alumnos.

A los procesos de investigación de la licenciatura en educación artística y artes escénicas; así como también, a la licenciatura en educación para la primera infancia de la corporación universitaria Cenda, este proyecto abre un camino en el que las dos partes de la educación tanto para formar docentes en arte, como para los formados en primera infancia se inquieten en promover, desarrollar y proyectar ejercicios alrededor de la importancia de la educación integral, la promoción de la cultura, la asertividad del manejo del arte para menores desde la adecuada formación de los docentes y la investigación constante para la actualización de saberes en torno al quehacer educativo.

Referencias

- Abadía, Guillermo M. ABC del Folklore colombiano. Panamericana: 1996.
- Abadia G. (1983). Compendio General de Folklore Colombiano Bogotá Colombia: banco popular.
- Bernal,J.(2015).juego:una herramienta que posibilita la formación integral del ser humano (tesis de pregado) Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá Colombia
- Davidson, Harry C. Diccionario Folklórico de Colombia. Música, instrumentos y danzas. Tomo III. Publicación del Banco de la República: 1970.
- Duran, S y Pulido J. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. Pedagogía y saberes, 49.225-233
- Constitución Política de Colombia [Const.] (1991) Artículos 2 [Título I] y Artículos 70 y 71[Título I]
- Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994 Artículos 15 y 16, Capítulo I, Artículo 51 Capítulo II [Título III] y Artículo 109 [Título IV]. DO: 41.214.
- Ministerio de Educación Nacional (1977) Serie lineamientos curriculares Educación Artística. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf
- Gómez Conciencia corporal en el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primer ciclo de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás. Revista de Investigación: Cuerpo, Cultura y Movimiento Vol. 5, N.o 2.

Janneth Carolina Cruz Castillo Bogotá, Diciembre (2016).Influencia del Juego Coreográfico en los Procesos de Atención y Memoria de los Niños de Grado Primero Jornada Tarde del Colegio Marsella I.E.D.

Lopez C, Valbuena Z, (2016). Juegos Coreográficos, danzando historias -cuentos para bailar y aprender. Armenia Colombia: editorial Kinesis

LEONARDO TAMAYO BUITRAGO.EL BAMBUCO COMO EXPRESIÓN CULTURAL DE LA REGIÓN ANDINA - CONCIERTOS DIDÁCTICOS 2008

Tejada,J.(2002).La formación de formadores.Barcelona:educar 30.

Monroy, Mónica (2003). La danza como juego, el juego como danza. Una pregunta por la pedagogía de la danza en la escuela. Educación y Educadores, (6), 159-167. [Fecha de consulta 24 de mayo de 2020]. ISSN: 0123-1294. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=834/83400611>

Méndez, José. (2008). Breve reseña del pasillo colombiano y aporte compositivo. Paideia Surcolombiana. 35. 10.25054/01240307.1064

Méndez, José. (2008). Breve reseña del pasillo colombiano y aporte compositivo. Paideia Surcolombiana. 35. 10.25054/01240307.1064

(Online Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001).El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>).

Ministerio de Educación Nacional. (2000). Lineamientos Curriculares - Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado 24 de mayo de 2020, de

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-89869.html? noredirect=1>

Ocampo López, J. (2006). Las fiestas y el folclor en Colombia. Bogotá, Colombia: Panamericana Editorial.

Ocampo López, J. (2011). Manual del Folclor Colombiano. Bogotá, Colombia: Editores Colombia S.A.

Presidencia de la república. (2011, septiembre). Constitución política de Colombia de 1991.

Recuperado 24 de mayo de 2020, de <http://relapt.usta.edu.co/images/1991-Constitucion-Politica.pdf>

ROCA. Revista científico - educacional de la provincia Granma. Vol.13 No.4, recuperado de :<http://roca@udg.co.cu>. Se genera una herramienta a las docentes con propuestas de exploración, experimentación y acción, con materiales reales de la vida cotidiana y en las que se trabajan todos y cada uno de los sentidos por medio del desarrollo sensorial.

Santos, A. (2019). Juegos coreográficos que dan sentido al preescolar. *EDUCACIÓN Y CIENCIA*, (22), 135-151. Recuperado a partir de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10043

Tratado de Educación. (2007) (Tratado de Educación ed.). Montevideo, Uruguay: grupo magro.

Anexos

Anexo 1. Implementacion De La Propuesta

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA CENDA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y ARTES ESCÉNICAS

INSTRUMENTO DE APLICACIÓN

Criterio	Apreciación Descriptiva Estructural
Titulo	Juegos Coreográficos: Un Método Lúdico Para La Enseñanza
Objetivo General	Capacitar A Las Docentes Del Gimnasio Feel En El Folclor Andino, A Través De La Formación En Ritmos De Torbellino, Bambuco, Pasillo Y Danza De Salón.
Objetivos Específicos	Desarrollar Procesos De Creación Corporal A Través De La Literatura, Utilizando Los Cuentos De Rafael Pombo Y Mitos E Historias De La Región Andina. Realizar Un Proceso De Planeación Para La Recreación De Actividades Artísticas Por Medio De Los Juegos Coreográficos.

Justificación	La Investigación Acerca De La Construcción De Saberes A Través De Métodos Lúdicos Basados En Los Juegos Coreográficos, Permitirá Determinar La Importancia Del Juego En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje, Desde El Diagnóstico Bajo Los Lineamientos De La Ley General De Educación, Se Hace Necesario Dar Herramientas Lúdicas A Las Docentes Del Gimnasio Feel, Generando Un Interés Por Promover El Juego Que Tiene Un Papel Importante Ya Que A Través De Él Se Estimula Y Se Desarrollan Habilidades Para Las Diferentes Áreas Como Lo Psicomotriz, Lo Cognitivo Y Lo Afectivo Social. La Tradición Y El Folclore Andino A Través De Los Juegos Coreográficos Y Los Métodos Lúdicos Facilitaran La Labor De Las Docentes Fortaleciendo Sus Conocimientos Y Dando Nuevas Herramientas Que Beneficien El Proceso De Formación De Los Niños Y Creación De Conciencia Sobre La Importancia Que Tiene La Consulta, Investigación Y Actualización De Conocimientos En General, Para Acceder A Una Ubicación Laboral Digna Y Estable Que Permita Fortalecer El Proceso De Aprendizaje Y Enseñanza.
Descripción Del Contexto	Gimnasio Feel Es Un Colegio Que Está Ubicado En Mosquera Cundinamarca, Para Este Proyecto, Se Cuenta Con 19 Docentes De Primera Infancia Egresadas De Universidades E Institutos Que Circundan El Municipio De Mosquera Cundinamarca, Licenciadas En Pedagogía Infantil, Técnicas En Auxiliar De Preescolar Y Docentes En Formación Próximas A Adquirir Su Título Profesional, Ellas Se Encuentran Entre Los 25 Y 40 Años De Edad Con Una Experiencia Laboral Promedio De 2 A 15 Años .

Marco Teórico	Mètodo Lúdico: Mònica Monroy, Hèctor Diaz, Paulo Nuñez De Almeida, Maria Cristina Davna. Juegos Coreográficos: Guillermo Abadia Morales, Zulia Valbuena Mosquera, Claudia Marcela Lopez. Folklore Andino: Guillermo Abadia Morales, Javier Ocampo Lopez.
Metodología De La Propuesta	Esta Investigación Para La Implementación Corresponde Al Método Lúdico Para El Cual Se Abordan Tres Fases Que Son: Deconstrucción, La Reconstrucción Y La Evaluación De La Efectividad De La Práctica Pedagógica. En La Primera Fase Deconstrucción Se Proponen Tres Talleres Donde Se Trabaja La Actitud Lúdica, Que Se Basa En La Literatura Infantil De Rafael Pombo Y Aplica El Juego Para Su Expresión Corporal. En La Segunda Fase De Reconstrucción Se Presentan Tres Talleres De Capacidad Lúdica A Través De La Creación Y El Movimiento, Para Fortalecer La Atención Visual Y Lúdica Corporal. Por Último Se Tiene La Fase Tres De Evaluación Para La Cual Se Plantean Tres Talleres Sobre Estrategias Lúdicas Donde Se Trabaja Implementación De Lo Aprendido Y Planeación Creada Por Las Docentes, Porque Se Quiere Verificar Que Ellas Hayan Comprendido Los Conocimientos Que Se Les Brindó Y Que Ellas Lo Apliquen Como Parte De Su Proceso..
Instrumentos De Recolección De Datos	Entrevistas, Observación Cualitativa, Diario De Campo, Fotografías Y Videos
Recomendaciones O Material Requerido	Sonido, Música, Papel Crepe, Cinta, Maquillaje, Adornos, Tocados, Material Reciclable, Cuento De

	Rafael Pombo Mirringa Mirroga, Mito El Sombreron, Aula De Trabajo.
Bibliografía	Mònica Monroy, Hèctor Diaz, Paulo Nuñez De Almeida, Maria Cristina Davna, Guillermo Abadia Morales, Zulia Valbuena Mosquera, Claudia Marcela Lopez, Javier Ocampo Lopez.

Anexo 2. Planeación de clase

Planeacion de clase

NOMBRE: María Mónica Pedraza Muñoz		
FECHA DE EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA: octubre 10 2020	ESCENARIO DE APLICACIÓN: Gimnasio FEEL	GRADO, CURSO O NIVEL: Parvulitos
COMPETENCIA: Sensibilidad, Apreciación estética y Comunicación	OBJETIVO DE LA EXPERIENCIA: Favorecer en los niños y niñas el desarrollo de la expresión corporal a través de actividades lúdicas y artísticas por medio de canciones de nuestro folclor musical.	RECURSOS: Canción “La rumba de los animales”, ilustraciones de un perro, un gato, un ratón y un armadillo, mascarar en cartón de los animales anteriormente mencionados, temperas, papel para rasgar, pegamento.
TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Un encuentro divertido entre música, movimientos y sentidos, “La rumba de los animales”		
DESCRIPCIÓN		
INDUCCIÓN	ACTIVIDAD DE IMITACIÓN	ACTIVIDAD DE CREACIÓN
Los niños desde los primeros momentos de su vida buscan comunicarse y ello lo realiza a través de su cuerpo. La expresión corporal permite exteriorizar un cuerpo en movimiento, conectando con las emociones, explorando con la imaginación, jugando y creando a su vez historias desde diferentes posibilidades expresivas que favorecen procesos de comunicación y de representación. Uno de los temas que llaman la atención a los niños son los animales, sus historias y canciones gustan y tienen grandes posibilidades de juego y de	* Iniciaremos la clase escuchando y bailando de manera libre la canción “La rumba de los animales” de Jorge Veloza. * Luego de esta introducción se socializará con los niños sobre los animales que conocen, cuáles son sus preferidos y qué animales escucharon en la canción. * En seguida, se presentará los animales que escuchamos mediante imágenes para conocer y observar algunas de sus características y jugaremos a imitar sus sonidos y sus movimientos corporales. * Luego, la maestra tendrá varias máscaras de un perro,	* Realizaremos una experiencia plástica mediante técnicas mixtas para decorar las máscaras de estos animales, se pondrá dos opciones en el que los niños podrán elegir entre pintura o papel para rasgar.

aprendizaje, es por ello que comenzaremos nuestra experiencia abordando el tema de los animales de campo, conociendo sus características, jugando a imitar sus movimientos y también sus sonidos, buscando acercar al niño también al folclor musical campesino y también a conocer animales propios de la región.	un gato, un armadillo y un ratón, allí los niños podrán elegir uno de estos animales para representar. *Cuando las máscaras estén listas nos prepararemos para bailar la canción escuchada al principio “La rumba de los animales”, en donde los niños las portarán y a través de una ronda bailaremos y jugaremos a hacer movimientos y sonidos de imitación de los animales elegidos cuando en la canción se presenten.	
DURACIÓN: 45 minutos	LENGUAJE ARTÍSTICO: Danza, artes plásticas, música	

NOMBRE: Laura Lorena Ramírez Garzón		
FECHA DE EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA: 16 de septiembre del 2020	ESCENARIO DE APLICACIÓN: Jardín infantil Consentidos y Gimnasio FEEL	GRADO, CURSO O NIVEL: Prejardín.
COMPETENCIA: Sensibilidad Apreciación estética Comunicación	OBJETIVO DE LA EXPERIENCIA: Imitar por medio de nuestro cuerpo los diferentes animales salvajes, domésticos y acuáticos a partir de una historia.	RECURSOS: Pinturitas o maquillaje para la cara, bafle o grabadora, un aro.
TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Me Divierto con el mundo de los Animales.		
DESCRIPCIÓN		
INDUCCIÓN La Motivación es un impulso que mueve a las personas a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. La imitación es un comportamiento en el cual el individuo observa y replica las acciones o comportamientos de otro individuo. La caracterización pintarse y usar diferentes vestimentas para representar algo ya sea otro personaje, un animal o una cosa.	ACTIVIDAD DE IMITACIÓN Actividad de motivación para activar nuestro cuerpo con la canción “este es mi cuerpo” Socialización sobre la imitación y sus características. Socialización y explicación sobre las caracterizaciones en los niños y niñas y la importancia que tiene para su desarrollo. La Docente disfrazada de anciana cuenta la historia de los animales, mostrándoles a los	ACTIVIDAD DE CREACIÓN Escoger un animal salvaje, doméstico o acuático por niño, cada uno lo representara, se pintará su carita y realizara sus movimientos y sonidos según corresponda posteriormente cada uno con su canción favorita al ritmo de la música bailará enseñándole a sus demás compañeros la coreografía de acuerdo a su animal cuando la música pare el niño y la niña deberá quedar

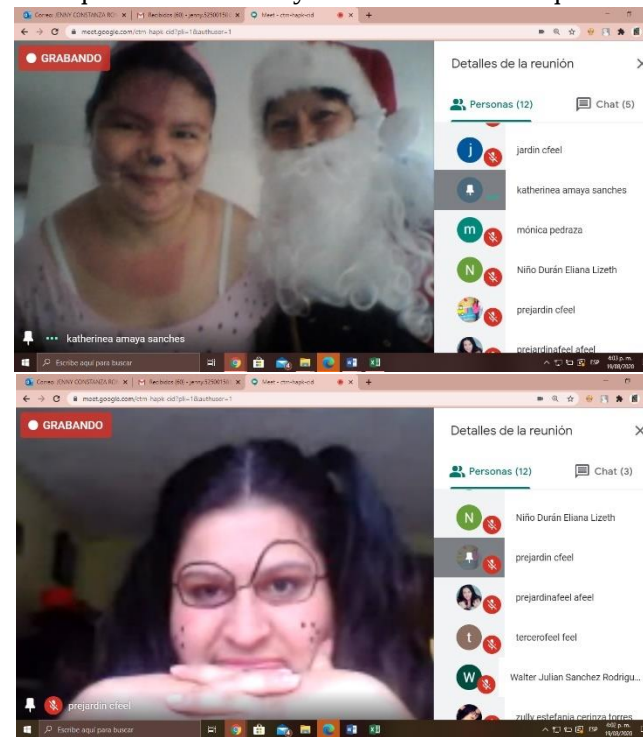
	niños y niñas su habidad y la importancia que tienen en la sociedad.	congelado dentro del aro.
DURACIÓN: 1hora	LENGUAJE ARTÍSTICO: teatro, danza	

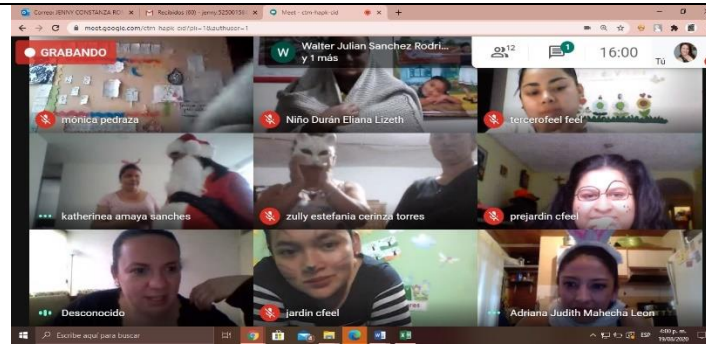
Anexo 3. Diario de campo con evidencia

GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.1		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Ven a Jugar	Fecha: agosto 12 2020
OBJETIVO:	Sensibilizar a las docentes de primera infancia usando la evocación de personajes de su niñez para que exploren su imaginación y desarrollen conciencia de su cuerpo en la ejecución de movimiento.	
PREGUNTA:	¿Cómo desarrollar en las docentes de primera infancia del colegio GIMNASIO FEEL conciencia corporal a través de la exploración del medio y la imaginación?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Se da inicio al taller con la presentación de las talleristas, enseguida se da paso a la realización de una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico, a continuación, una tallerista solicita que las participantes se dispongan a cerrar sus ojos por 1 minuto e imaginen un personaje, ya sea ficticio, real o animal. Después cada participante debe buscar en su casa artículos maquillaje, accesorios y prendas con los que se pueda caracterizar dicho personaje para esto tendrá 10 minutos, al finalizar el tiempo se presentara en pantalla y socializara su personaje contando porque es su favorito.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Al realizar la actividad las docentes tuvieron sentimientos encontrados, ya que recordaron experiencias significativas que trajeron recuerdos y emociones de su infancia, para recrear y representar estos personajes ellas utilizaron su creatividad y activaron su actitud lúdica, ya que la mayoría de ellas manifestó no jugar de este modo desde su niñez. Con esta actividad se evidencio que las docentes a pesar de sus limitaciones, como la edad o dificultades propias disfrutaron al realizarla ya que pudieron activar su imaginación y crear desde sus	

posibilidades de entorno juegos, artefactos, roles y movimientos explorando sus capacidades y generando momentos divertidos y significativos, todo esto provoco en ellas que revivieran situaciones y trataran de imitar las características propias de sus seres queridos, en especial una de las docentes que recordó con gran cariño a su mamá y quiso imitar los gestos, movimientos de ella, lo hizo con tanto sentimiento que conmovió al resto del grupo, las demás docentes caracterizaron sus personajes favoritos de la época de su niñez a través de la imaginación.

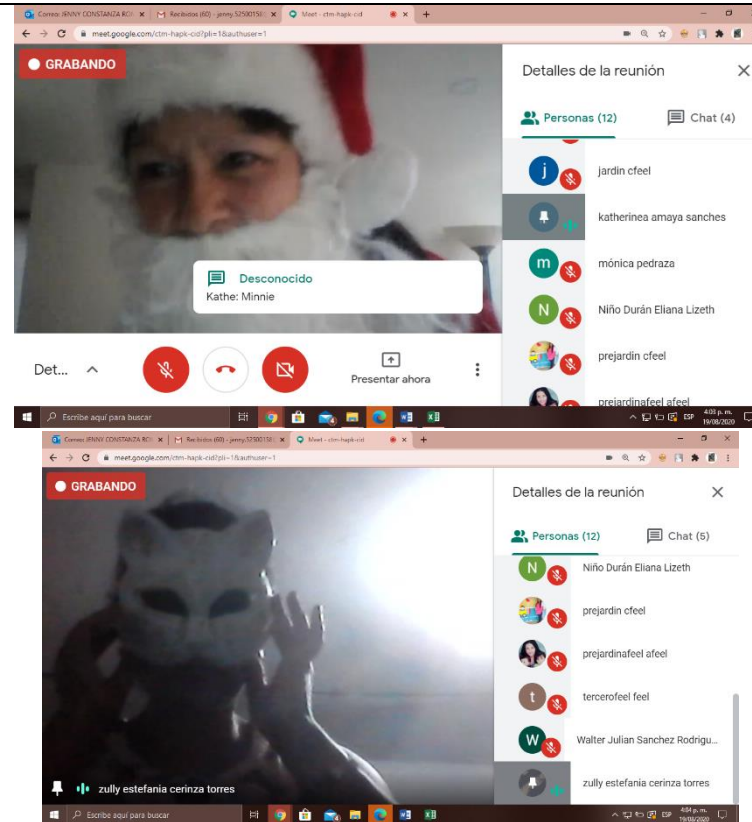
Las docentes durante esta actividad demostraron su capacidad creativa para darle vida a esos personajes seleccionados y lo hicieron de forma muy espontánea y divertida, ya que trajeron sentimientos y emociones que les hizo sentir y revivir a esas niñas que fueron y que llevan dentro.





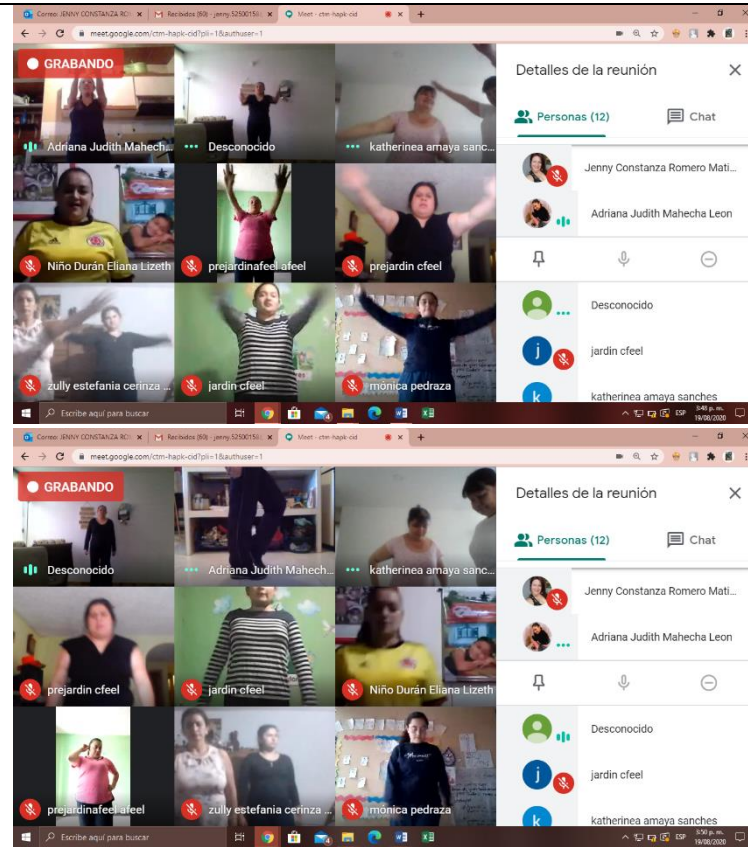
GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No. 2		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	La magia de imaginar	Fecha: agosto 19 2020
OBJETIVO:	Sensibilizar a las docentes de primera infancia usando la evocación de personajes de su niñez para que exploren su imaginación y desarrollen una historia a partir de cada personaje y de la caracterización del mismo	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL incluyen la improvisación y creación a través del juego y la expresión corporal?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Previamente se solicita a las participantes que lleguen a la sesión caracterizadas del personaje escogido en el taller anterior. Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico. Enseguida se dará la instrucción a cada participante de crear una historia hilada, en la que una tallerista iniciara dando la pauta, que es presentarse como su personaje e inventar una situación, en la que va a integrar a otro personaje de los participantes presentes. Cuando la tallerista termine su intervención continuará el personaje que nombró en su situación y así cada participante intervendrá y entre todos se creará una ocurrente historia.		

OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	En esta actividad se evidenció que se sintieron cómodas, que les ayudo a relajarse y a medida que se avanzaba con la actividad a ellas se les iba facilitando el tener confianza en sí mismas y cada vez más dispuestas a cumplir con lo que se sugería, siempre se mostraron motivadas y con buena disposición para seguir las instrucciones impartidas por la tallerista. Durante esta actividad las docentes lograron expresar, socializar y comunicar lo que ellas en ese momento quisieron interpretar con sus personajes, recuerdos, creencias y sensaciones, que les permitió imitar de manera divertida sus personajes teniendo en cuenta el recuerdo de su infancia y así logrando interpretar un comportamiento, gestualidad y corporalidad de su ser querido o personaje seleccionado, esto les ocasiono un momento de sensibilidad y descubrieron movimientos nuevos que les ayudo a caracterizar y recrear su personaje y traer al presente momentos que ya se habían olvidado. También se reflexionó sobre la necesidad de activar su actitud lúdica para implementar en su quehacer docente, ellas mismas notaron que a veces se quedaban cortas en estrategias para el trabajo de aula con los niños y niñas, que necesitaban más actividades que les ayude a transmitan conocimientos y proporcionar a sus estudiantes experiencias significativas para su aprendizaje basadas en el juego y creatividad, de esta manera poder despertar el interés de los niños y niñas por aprender cada día más.
--	--



GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.3		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Jugando a bailar el torbellino	Fecha: agosto 21 2020
OBJETIVO:	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas iniciando por el torbellino para que complementen sus conocimientos.	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropian el ritmo del torbellino a través del juego y la musicalidad?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Para esta actividad se da una breve explicación con ayuda de diapositivas de la historia, traje y características básicas de la danza Torbellino, después con ayuda de un elemento se da la explicación y posterior practica del paso básico, para continuar con la ejecución de baile libre. A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del torbellino para que las docentes puedan aplicar. Para dar cierre a esta actividad se solicita a cada participante que escuche una canción a ritmo de torbellino, describa que sensación, emoción o recuerdo le trae y genere un juego sencillo aplicando lo aprendido.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Al realizar la actividad las docentes manifestaron no conocer varias de las cosas que se explicaron durante el encuentro y sienten que es muy necesario tener estos conocimientos para su labor ya que la danza fortalece muchos procesos en los niños y niñas, además es importante rescatar las tradiciones y enseñárselas a los niños desde temprana edad. Al realizar los pasos básicos del torbellino las docentes tendían a confundirse ya que al trabajar en virtualidad el ejercicio que se da con ellas es un ejercicio de espejo que incluso tiende a confundir a las talleristas en el momento de dar la instrucción y enseñar el paso. También se	

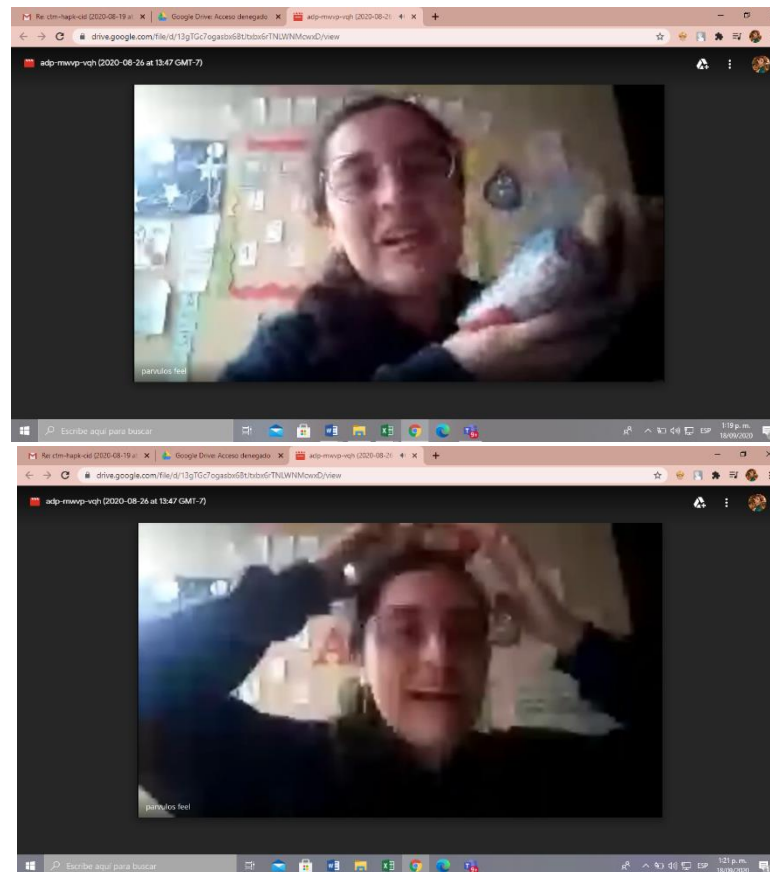
	evidencio que algunas docentes tienen dificultad al coordinar sus pasos y terminaban parando en el ejercicio para coordinar o ver como lo hacían las demás docentes, en especial la docente que presenta problemas de discapacidad. Al escuchar la canción del torbellino ellas manifestaron que les traía recuerdos de patria, del campo y esto tenía un gran significado ya que les hizo sentir ese amor de patria y sentido de pertenencia, también despertó la canción en ellas un sentimiento de nostalgia porque las llevo a recordar parte de su niñez, situaciones de su infancia y recuerdos de sus seres queridos que hoy ya no están, también les da tristeza ver como las tradiciones y autóctono se ha venido perdiendo, de hecho la docente más joven manifestó desconocer la danza del torbellino y la canción que se les pidió escuchar. Para ellas es inevitable no sentir emoción con esta canción ya que despierta muchos sentimientos y emociones. Finalmente se concluyó que esta actividad fue muy enriquecedora para todas ya que aclaro dudas y aprendieron cosas nuevas.
--	--

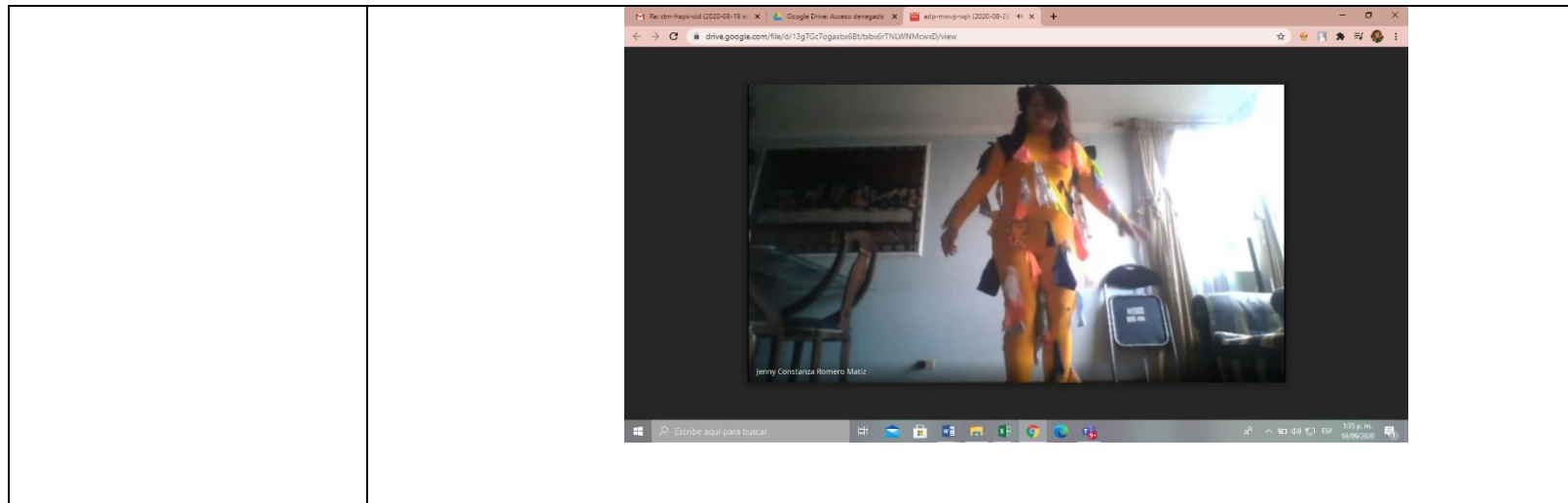


GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.4		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Un juego de peso	Fecha: agosto 24 2020
OBJETIVO:	Desarrollar en las docentes de primera infancia capacidad lúdica Por medio de ejercicios de conciencia corporal	
PREGUNTA:	¿Qué comprenden las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL sobre la conciencia corporal y como podrían jugar para desarrollarla?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet, bolsa de peso: bolsa de plástico o tela con frijoles, arroz o arena en su interior, dos almohadas, cojines o peluches grandes, marcar en el piso con una cinta o cualquier otro elemento una línea de 1 metro, Ropa deportiva o cómoda.	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Previamente se solicita a las participantes que preparen el material solicitado. Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico. Enseguida se solicitará que ubiquen las almohadas en el piso alineadas en una distancia de 50 cm, sobre la línea marcada Después se realizarán una serie de ejercicios pidiendo a las participantes que pases sobre los obstáculos, de diferentes maneras y ubicando la bolsa de peso en lugares específicos del cuerpo. Para cerrar el ejercicio se solicitará que de memoria cada una diga 4 lugares donde ubicaron la bolsa de peso. Y sugieran posibilidades de enmarcar estos ejercicios en un juego.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Durante la exploración del ejercicio las docentes mostraron interés y realizaron los ejercicios impartidos por la tallerista, se evidenció que ahora realizan los movimientos más fluidos aunque al momento de poner un grado de dificultad algunas se confunden o tardan al hacer el desplazamiento, cuando se les indaga como se sintieron ellas manifiestan que es un poco difícil caminar con un objeto sostenido en el cuerpo, esto les genera inseguridad al avanzar,	

especialmente la docente que presenta discapacidad, según ella dice que no la dejaba avanzar por la inseguridad y porque sentía que no lo podía hacer sobre todo cuando toco ponerlo en la cara, ya que son ejercicios que nunca se hacen y que en cierto modo genera temor.

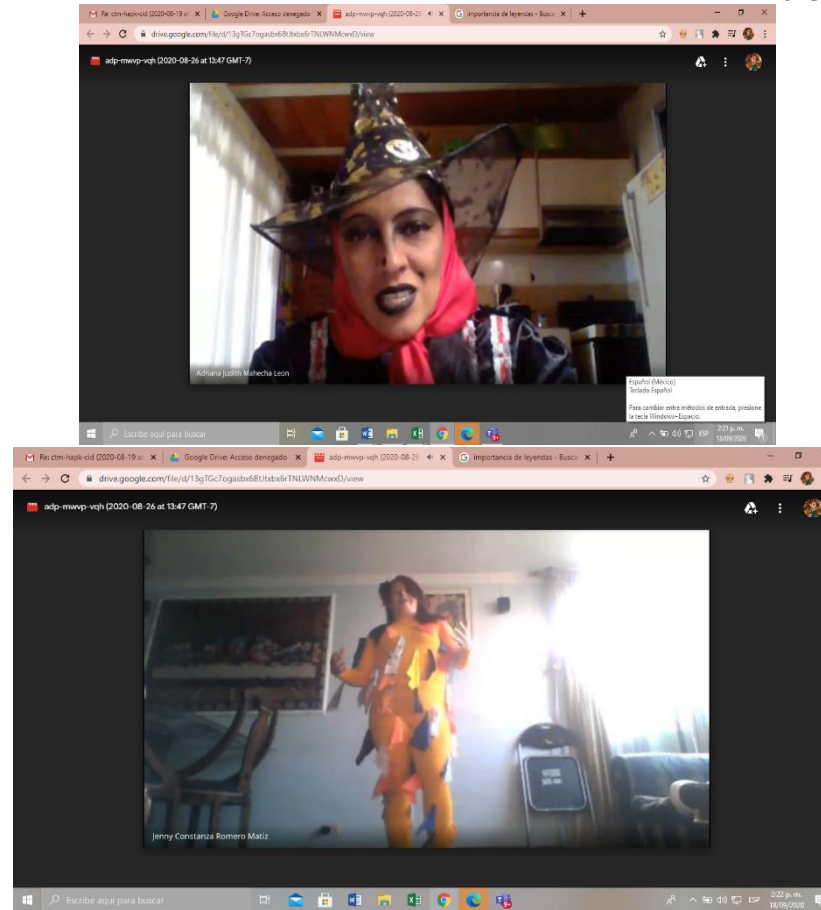
Con este ejercicio se concluyó que es importante tener conciencia de donde se va a llevar el peso del cuerpo, que parte del cuerpo se debe llevar el peso, ya que según el lugar donde se lleve el movimiento y velocidad del movimiento varia, para ellas algunos de los lugares del cuerpo con dificultad fueron: La cara, el pie y la cola, el lugar mas fácil para desarrollar el ejercicio fue la cabeza.

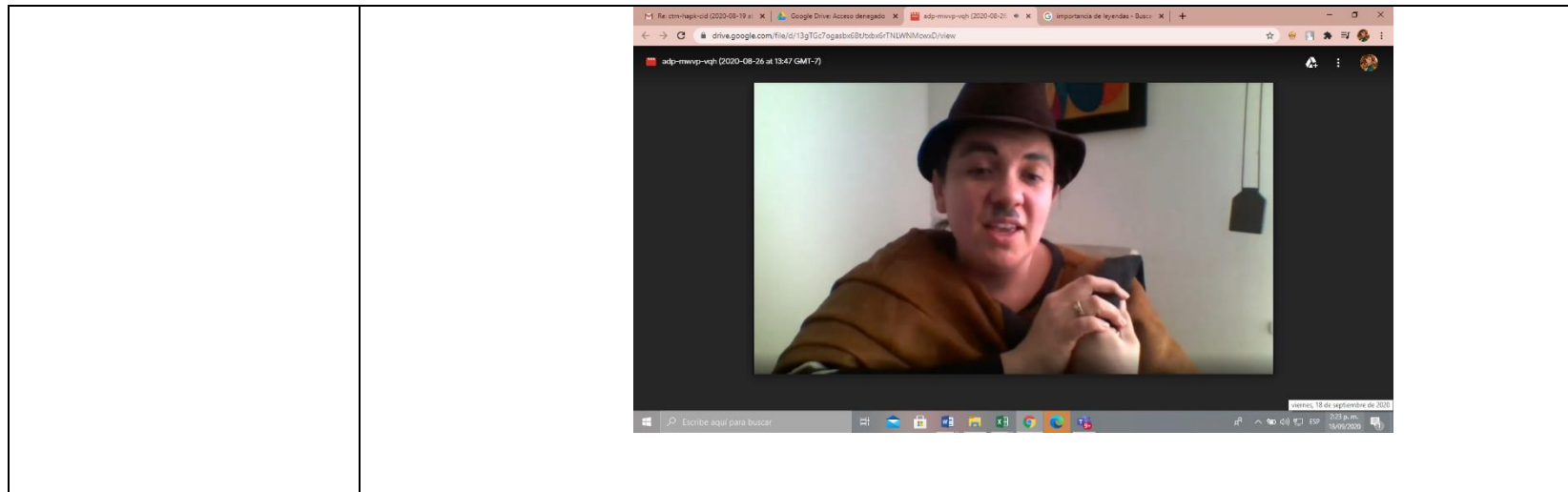




GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.5		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	La magia de imaginar	Fecha: agosto 26 2020
OBJETIVO:	Desarrollar en las docentes del colegio Gimnasio FEEL capacidades lúdicas por medio de leyendas de la sabana de Cundinamarca.	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL incluyen la improvisación y creación a través del juego y la expresión corporal?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Cada una de las talleristas se personificará de la contadora de historias, quienes contarán de manera expresiva y significativa la historia del puente del común, la historia de las piedras de Tunja o tunjo y la triste historia de amor en el castillo Marroquín Entre cada historia habrá un espacio para socialización, al finalizar, se invitará a que las participantes escojan una de las tres y recreen con elementos que tengan en casa una escena de la historia escogida.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	En esta actividad de evidencio la dificultad de crear en la edad adulta ya que resulta ser más difícil porque lo natural y espontáneo poco a poco se va perdiendo. Al realizar el ejercicio por el medio virtual se generan malentendidos en las intervenciones pero se solucionan al dar la palabra sea por su nombre o personaje de la historia, se analizó que las historias son una forma de expresar como se percibe el mundo ayuda a trabajar la imaginación y memoria en las personas sean niños o adultos y de esta manera significativa se logran acoger conceptos específicos de este nuevo aprendizaje, algunas de las docentes recordaron las historias porque ya las conocían para otras fueron nuevas porque no las conocía, pero si saben que en las leyendas se cuenta parte de la realidad, así que a través de ellas se pueden aprender cosas de la historia, del patrimonio regional o costumbres y tradiciones de nuestro país.	

Las docentes participaron de la narración de leyendas y mostraron interés por escuchar a las contadoras de historias fue notable que su atención se captó por completo, para esta etapa de la formación su espontaneidad y participación fue más importante, acudieron a conocimientos previos y desde su propio interés plasmaron leyendas de su entorno evidenciando la importancia de la transmisión de conocimientos, tradiciones, costumbres de manera oral y generacional.

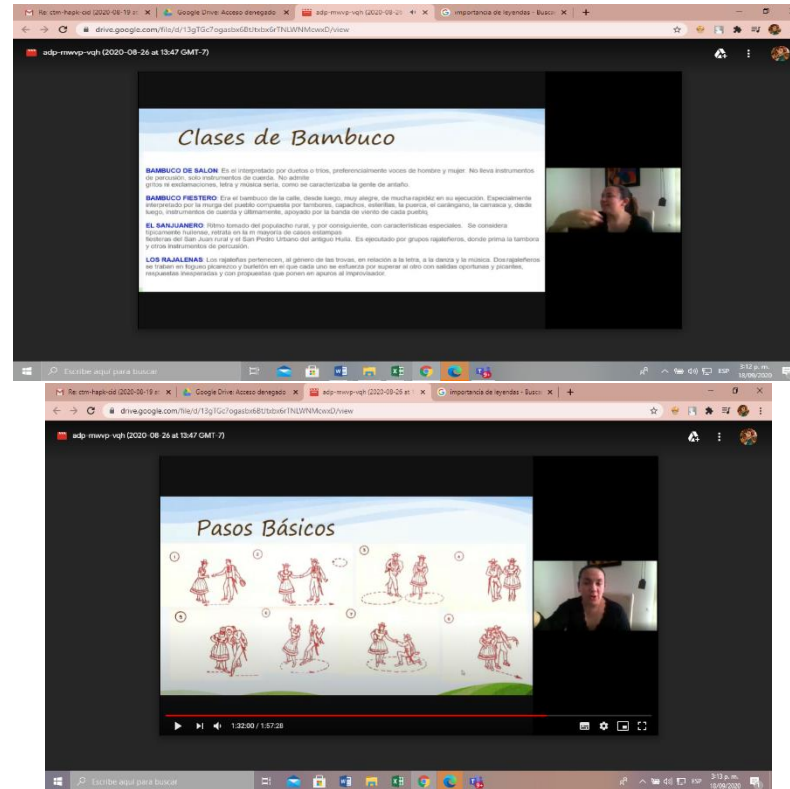


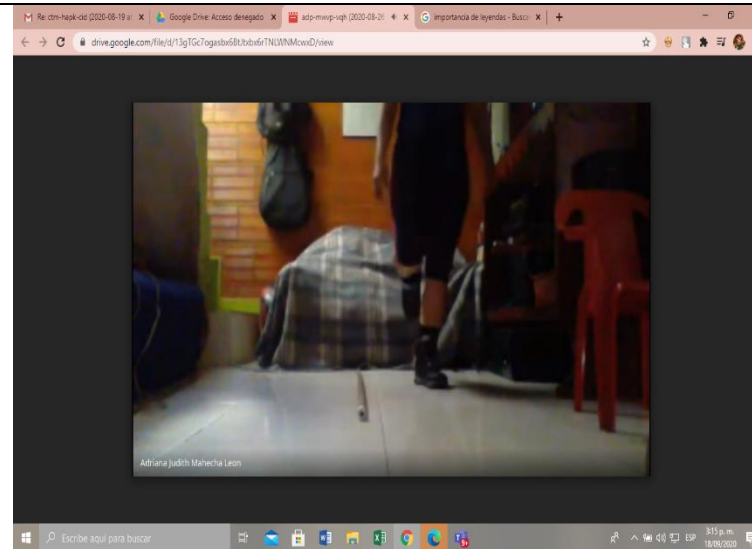


GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.6		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Jugando a bailar bambuco	Fecha: agosto 28 2020
OBJETIVO:	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas siguiendo por el bambuco para que complementen sus conocimientos.	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropian el ritmo del bambuco a través del juego y la musicalidad?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Se dará una breve contextualización de las características del ritmo y a danza Bambuco por medio de diapositivas. Después con ayuda de un elemento se da la explicación y posterior practica del paso básico, para continuar con la ejecución de baile libre.A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del bambuco afianzando la estructura de figuras básicas para que las docentes puedan aplicar. Para dar cierre se solicita a cada participante que busque una canción a ritmo de bambuco y proponga para la siguiente clase una sencilla coreografía que cuente una historia que haga referencia a las leyendas escuchadas por la contadora de historias.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Durante esta actividad las docentes se apropiaron del paso básico y lograron ejecutar baile con desplazamiento libre manteniendo el paso indicado por la tallerista. Se observó interés en las docentes para mejorar y apropiar dicha ejecución. Es de aclarar que el bambuco abarca la mayoría de las tradiciones colombianas por lo cual es preciso dedicar más tiempo para lograr un proceso óptimo de enseñanza y aprendizaje. al finalizar este proceso manifestaron satisfacción por la nueva experiencia, reconocieron no tener mayor información del ritmo su historia y la tradición	

dificulto un poco más la ejecución del paso básico, se observó interés en las docentes para mejorar y apropiar dicha ejecución.

Es de aclarar que el bambuco abarca la mayoría de las tradiciones colombianas por lo cual es preciso dedicar más tiempo para lograr un proceso óptimo de enseñanza aprendizaje.





GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.7		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Al sonar del pasillo	Fecha: septiembre 2 2020
OBJETIVO:	Aclarar y fortalecer en las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL conceptos y pasos básicos de las danzas andinas finalizando por el pasillo para que complementen sus conocimientos y aprendan a hacer una puesta en escena básica	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropian el ritmo del pasillo usándolo para aprender a hacer una puesta en escena?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Previamente se solicitará que las participantes tengan una corona hecha en cualquier material Al iniciar se realizará una rutina básica de ejercicios de calentamiento y estiramiento dirigido y rítmico. Enseguida realizaremos este juego En la corte del rey: El rey será una de las talleristas y es quien elige a sus princesas Pero para escoger a cada princesa ellas deben presentarse con unos movimientos que serán explicados por otra tallerista quien representara la doncella del reino (todo el tiempo estaremos jugando a personificar estos personajes) El rey llamará a cada participante y le dará una indicación, la cual deben seguir (dicha indicación serán desplazamientos haciendo paso básico del pasillo de salón) Cuando cada una realice su desplazamiento y sea escogida por el rey deberán hacerlos movimientos al tiempo dando final al juego. Este preciso momento se realizará con fondo musical de un pasillo y se grabará para que las mismas participantes se puedan ver posteriormente.		

Lo que se utilizara como apertura de la socialización y contextualización de las características del ritmo y a danza Pasillo de salón por medio de diapositivas.

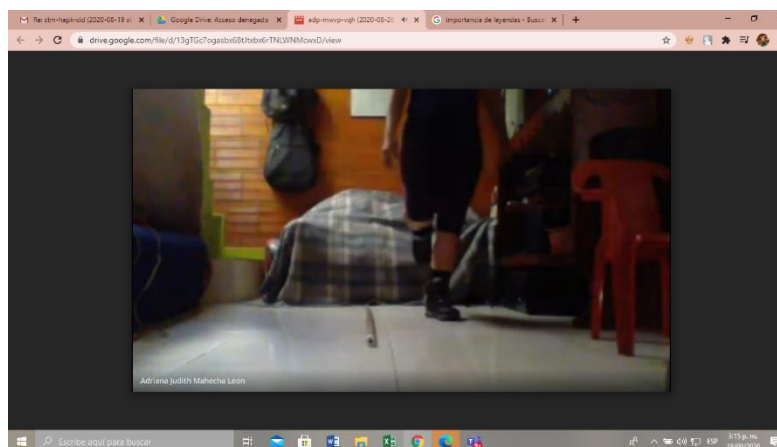
Para luego continuar con la ejecución de baile libre.

A continuación, se dan ejemplos de juegos, danzas y coreografías con base rítmica del pasillo afianzando la estructura de figuras básicas para que las docentes puedan aplicar.

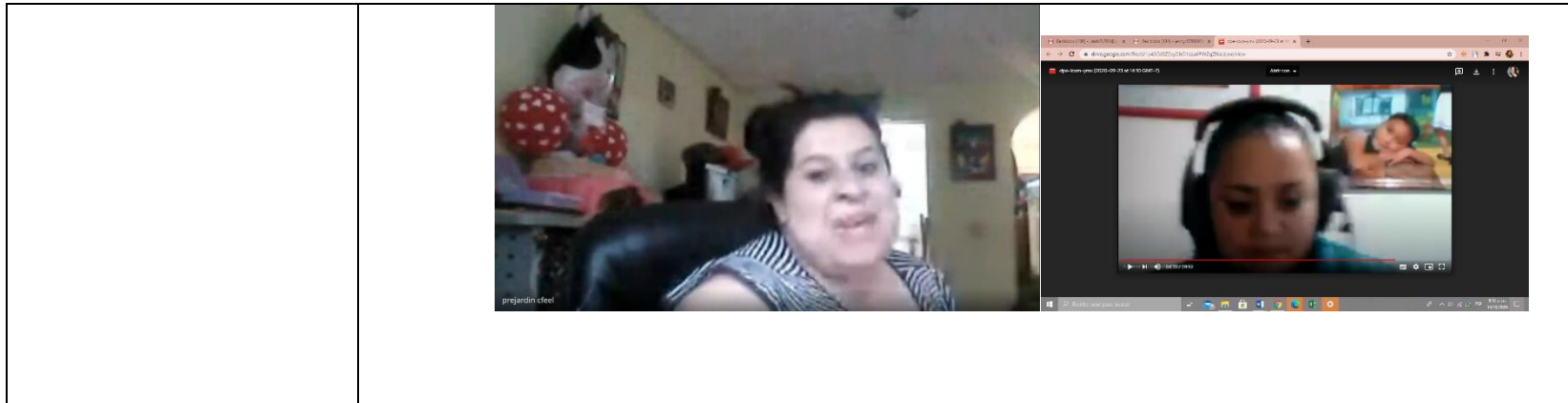
**OBSERVACIONES
O SITUACIONES
POR MEJORAR**

Al realizar la actividad las docentes analizaron que tenían ciertos conceptos errados sobre este ritmo pero que aclararon conceptos y otros fueron adquiridos, sienten que es muy importante tener estos conocimientos para su labor en los procesos de formación con los niños y niñas, además es importante rescatar las tradiciones y enseñárselas a los niños desde temprana edad.

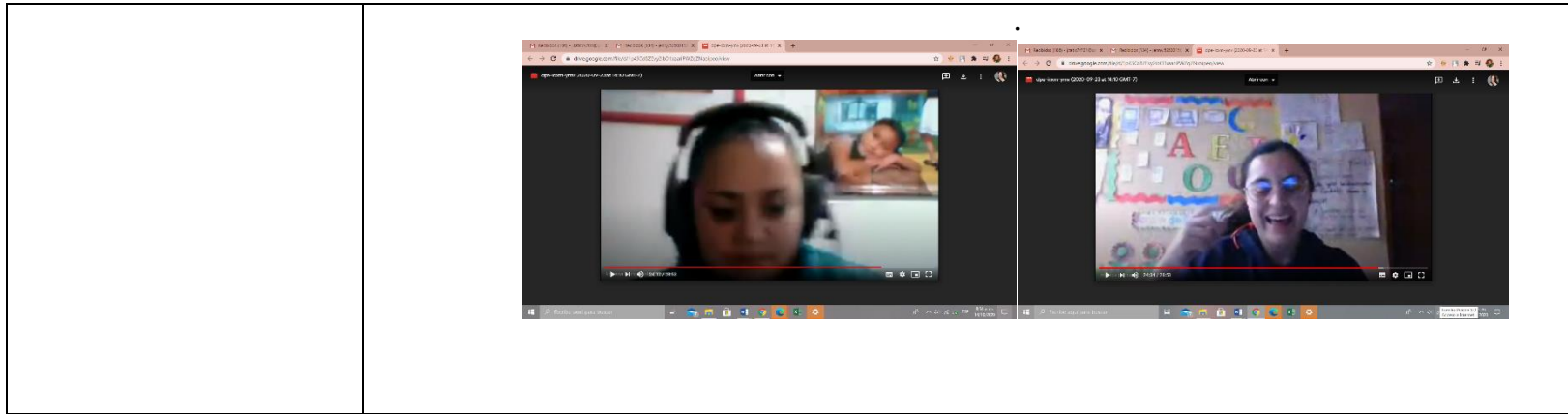
Al realizar los pasos básicos del pasillo las docentes se evidencio que algunas docentes han mejorado en su lateralidad y coordinación de pasos, mientras otras siguen con la dificultad, sin embargo muestran interés por seguir aprendiendo y construyendo sobre el tema del folclore.



GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.8		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	Un corazón para jugar e inventar	Fecha: septiembre 9 2020
OBJETIVO:	Identificar los conocimientos adquiridos por las docentes de Gimnasio FEEL, en cuanto a juegos coreográficos, conocimientos de leyendas, costumbres de la región Andina y los ritmos torbellino, bambuco y pasillo de salón	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL apropian el ritmo del pasillo usándolo para aprender a hacer una puesta en escena?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Por medio de un juego interactivo se realizarán preguntas específicas de los temas tratados con las docentes durante los talleres		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Al realizar esta actividad las docentes mostraron haber adquirido conocimientos sobre las danzas que se trabajaron, reafirmaron la importancia que se tiene en su quehacer como docentes para su proceso de enseñanza y formación con los niños y niñas, además sienten la necesidad de manejar esta temática para articular con otras materias y así contribuir al desarrollo de los estudiantes.	



GIMNASIO FEEL DIARIO DE CAMPO No.9		
ACTIVIDAD PROPUESTA:	La alegría de crear con el juego coreográfico	Fecha: septiembre 11 2020
OBJETIVO:	Incentivar a las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL para que implementen sus conocimientos en una planeación de su clase con su grupo a cargo en el Gimnasio FEEL.	
PREGUNTA:	¿Cómo las docentes de primera infancia del Gimnasio FEEL implementan lo aprendido para la creación de juegos coreográficos?	
RECURSOS:	Sonido, música, plataforma virtual Internet	
PERSONAS A CARGO:	Adriana Mahecha, Elizabeth Pardo y Jenny Romero	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	9	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:		
Conversatorio de socialización y análisis de la importancia de la formación de docentes en primera infancia en saberes artísticos del folclor Andino implementando un método lúdico basado en juegos coreográficos.		
OBSERVACIONES O SITUACIONES POR MEJORAR	Al realizar esta actividad las docentes manifestaron que requerían no solo los pocos conceptos que ellas habían adquirido en su experiencia como educadoras, sino del conocimiento en esta área artística han logrado comprender para su quehacer como maestras en esta etapa de formación con los niños y niñas, la cual les permitiera transmitir sus saberes, interactuar y relacionarse con ellos dentro de su trabajo de manera profesional, así mismo conocer más de ellos y entender el porqué de muchos comportamientos que algunos de ellos tienen y poder dar posibles soluciones de mejoramiento a través de la lúdica y los juegos coreográficos, también se puede fomentar en ellos el amor por lo propio de nuestro país y rescatar valores y tradiciones autóctonas que hoy se han perdido con los años. También ellas concluyeron que al brindar estas herramientas necesarias para su trabajo se logró en ellas un mejor desenvolvimiento en los distintos escenarios de su quehacer como docentes.	



Anexo 4. Encuestas de diagnostico

FORMATO DE ENCUESTA PARA PROYECTO DE INVESTIGACION

Ciudad y fecha 5 DE SEPTIEMBRE DE 2019

Nombre Institución Jardín Infantil ConSentidos

Responda la siguiente encuesta según corresponda.

	SI	NO
1. ¿Le gustan los espectáculos o eventos de danza?	✓	
2. ¿Le es fácil el desarrollo de ideas para crear una presentación dancística con niños?	✓	
3. ¿Tiene conocimientos para desarrollar una puesta en escena coreográfica?	✓	
4. Ha recibido formación artística (Danzas)		✓
5. ¿Tiene conocimiento en danza tradicional o folclórica?		✓
6. ¿Identifica que es juego coreográfico?	✓	
7. ¿Ha realizado juegos coreográficos con sus estudiantes?		✓
8. ¿Le gustaría aprender más sobre juegos coreográficos?	✓	
9. ¿Siente que las propuestas coreográficas que ha realizado en su labor docente han estado acordes con los estándares tradicionales colombianos?	✓	

FORMATO DE ENCUESTA PARA PROYECTO DE INVESTIGACION

Ciudad y fecha 5 DE SEPTIEMBRE DE 2019

Nombre Institución Jardín Infantil ConSentidos

Responda la siguiente encuesta según corresponda.

	SI	NO
1. ¿Le gustan los espectáculos o eventos de danza?	✓	
2. ¿Le es fácil el desarrollo de ideas para crear una presentación dancística con niños?	✓	
3. ¿Tiene conocimientos para desarrollar una puesta en escena coreográfica?		✓
4. Ha recibido formación artística (Danzas)		✓
5. ¿Tiene conocimiento en danza tradicional o folclórica?		✓
6. ¿Identifica que es juego coreográfico?		✓
7. ¿Ha realizado juegos coreográficos con sus estudiantes?	✓	
8. ¿Le gustaría aprender más sobre juegos coreográficos?	✓	
9. ¿Siente que las propuestas coreográficas que ha realizado en su labor docente han estado acordes con los estándares tradicionales colombianos?		✓

Anexo 5. Evaluacion final

Q1

* ¿Que es un juego coreográfico?

- ☐ El nombre de un juego de mesa
- ☐ Crear un juego danzado a partir de una experiencia lúdica
- ☐ Jugar con música

Q2

¿Que ritmos folclóricos aprendiste?

- ☐ Merengue, salsa y mapale
- ☐ Currulao, joropo y congo
- ☐ Torbellino, bambuco y pasillo

Q3

Cual es el vestuario acorde para bailar el bambuco en Cundinamarca:

Ajustes Duplicar Logica Avance



Strawberry



Butterscotch