

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UTILIZAR LA DANZA FOLKLÓRICA
COLOMBIANA EN NIÑOS DE SEIS Y SIETE AÑOS EN EL CONTEXTO
ESCOLAR**

**PAOLA ANDREA CÁCERES ESCOBAR
ANLELA MARÍA VERA AMAYA**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE
SANTIAGO DE CALI
2012**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UTILIZAR LA DANZA FOLKLÓRICA
COLOMBIANA EN NIÑOS DE SEIS Y SIETE AÑOS EN EL CONTEXTO
ESCOLAR**

**PAOLA ANDREA CÁCERES ESCOBAR
ANLELA MARÍA VERA AMAYA**

Monografía para obtener el título de Profesional en Ciencias del Deporte

**Asesor:
FRANCISCO AMU
Magister en Fisiología del Deporte**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE
SANTIAGO DE CALI
2012**

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Santiago de Cali, Noviembre 01 de 2012

Este trabajo se lo dedico primero a Dios y a mi familia por creer en mí y ser mi apoyo incondicional.

A mi profesor de siempre, Luis Armando Lucumí, quien fue la persona que guió mis pasos por el arte.

Y a todos mis amigos y compañeros que siempre han estado presentes en este proceso, deseando que alcance este logro.

Paola Andrea Cáceres Escobar

Este trabajo se lo dedico primero a Dios que siempre estuvo conmigo, me dio la sabiduría para entender cada uno de los soportes brindados por mis maestros.

A mis padres por su amor, e incondicional apoyo durante este tiempo.

A mi querido esposo e hijo que son mi motivo para esforzarme y salir adelante, sin ninguno de ellos no podría alcanzar hoy esta meta tan importante para mi proyecto de vida.

Anllela María Vera Amaya

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos muy sinceramente a nuestro director y tutor de Trabajo de Grado el Licenciado Francisco Amu, por su esfuerzo y dedicación. Sus conocimientos, su orientación, su manera de trabajar, su persistencia, su paciencia y su motivación las cuales fueron fundamentales para nuestra formación como investigadoras. El inculco en nosotras un sentido de seriedad y responsabilidad. A su manera, ha sido capaz de ganarse nuestra lealtad y admiración así como el sentirnos en deuda con el por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que duro la realización del trabajo de grado.

Así mismo agradecemos al profesor Emerson Castañeda, por guiarnos con su experiencia y conocimientos para llevar a feliz término este proyecto.

También agradecemos los consejos recibidos a lo largo de los últimos años al profesor Santiago Arboleda, que de una manera u otra aportó su granito de arena a nuestra formación.

Y por último agradecemos a todas aquellas personas que aportaron en nuestra formación profesional con su conocimiento y amistad.

Para ellos,

Muchas gracias por todo.

CONTENIDO

	pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
1. IDENTIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMA.	13
2. OBJETIVOS	15
2.1 OBJETIVO GENERAL	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	15
3. MARCO REFERENCIAL	16
3.1 MARCO LEGAL	16
3.2 MARCO TEÓRICO	16
3.2.1 La danza como fenómeno de manifestación social	16
3.2.2 La danza en el ámbito educativo	
3.2.3 Danzas típicas de Colombia	27
3.2.4 Clasificación del Folklore	32
3.2.5 Instrumentos de percusión más usados	33
3.2.6 Materiales auxiliares de uso más frecuente	35
3.2.7 La danza como herramienta de desarrollo del esquema corporal en la etapa escolar	37
3.2.7.1 Expresión corporal	37

3.2.8 Etapas de formación del esquema corporal	47
4. METODOLOGÍA	51
4.1 MODELO HOLÍSTICO	51
4.2 MODELO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	52
4.3 EL MODELO INDUCTIVO	53
4.4 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	53
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	56
5.1 I PERIODO. ME EXPRESO CON MI CUERPO	65
5.2 II PERIODO. “VAMOS A JUGAR”	103
5.3 III PERIODO. JUEGOS CON EL CUERPO, RITMO Y PERCUSIÓN	128
5.4 IV PERIODO. MONTAJE COREOGRÁFICO	140
5.5 INDICADORES BÁSICA PRIMARIA	145
6. CONCLUSIONES	147
7. RECOMENDACIONES	148
BIBLIOGRAFÍA	149

LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Etapas de formación del esquema corporal	47
Cuadro 2. Modelo Holístico	51
Cuadro 3. Modelo de Aprendizaje Significativo	53
Cuadro 4. Plan gráfico de actividades primer grado	59
Cuadro 5. Plan gráfico grado primero. Período primero	60
Cuadro 6. Plan gráfico grado primero. Período segundo	62
Cuadro 7. Plan gráfico grado primero. Período tercero	63
Cuadro 8. Plan gráfico grado primero. Período cuarto	64
Cuadro 9. Competencias Básicas	145

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Claves	33
Figura 2. Pandero	33
Figura 3. Triangulo	34
Figura 4. Pandereta	34
Figura 5. Pañuelos	35
Figura 6. Bolas	35
Figura 7. Coreografía paso 1	141
Figura 8. Coreografía paso 2	142
Figura 9. Coreografía paso 3	142
Figura 10. Coreografía paso 4	143
Figura 11. Coreografía paso 5	143
Figura 12. Coreografía paso 6	144

RESUMEN

Este trabajo se concibe a partir de una revisión bibliográfica que forma parte de una fundamentación teórica para un trabajo más profundo sobre la danza folklórica colombiana como medio de formación en el contexto escolar, básicamente en el grado primero de primaria.

Es un trabajo monográfico con una propuesta metodológica para ser utilizada por Profesionales en Ciencias del Deporte, Docentes de Educación Física y áreas afines que laboren en colegios con niños que se encuentran cursando el grado primero de primaria, la cual consiste en utilizar la danza folklórica como medio alternativo de formación en el contexto escolar. Esta propuesta está estructurada en tres capítulos; en el primero se analiza la danza desde tres diferentes ejes temáticos: la danza en el ámbito educativo, la danza como fenómeno de manifestación social y la danza como herramienta de formación y desarrollo del esquema corporal, logrando conocer la incidencia e impacto de estas tres ramas en la etapa escolar; en cuanto a la segunda parte, se presenta la propuesta de contenidos temáticos que se consideran adecuados para ser utilizados en el ciclo escolar teniendo en cuenta elementos teóricos y prácticos siendo una herramienta para el mejoramiento de las clases de educación física; en el tercer capítulo se proponen indicadores de desempeño los cuales son realizados teniendo en cuenta la edad en que se encuentran los estudiantes, que en este caso serían 6 y 7 años.

En esta propuesta se resalta la importancia de la danza folklórica como una actividad que favorece al niño en varios aspectos de su formación integral apoyado en una propuesta metodológica que establecerá unos contenidos temáticos de acuerdo a la evolución y desarrollo del niño, respetando el propio ritmo evolutivo, socialmente es una propuesta dirigida al mejoramiento de las relaciones entre docente y estudiantes por medio del conocimiento del arte y desde la parte motriz esta propuesta se orienta al reconocimiento de la estructura corporal, con el fin de que el niño conozca las diferentes formas en las que su cuerpo puede comunicarse, creando buenas relaciones interpersonales, y favoreciendo los intereses profesionales.

Palabras Claves: Juegos didácticos, juegos para la función motriz, juegos de la lateralidad, juegos simbólicos, juegos reglado y social, expresión corporal, ronda, ritmo, percusión, instrumentos, danza.

INTRODUCCIÓN

La Educación Artística integra, por medio del cuerpo, las distintas áreas y contribuye a la formación integral del niño en las diferentes etapas del crecimiento, comprendiendo y mejorando aspectos motores, físicos y de pensamiento e interacción social, formando una persona capaz de desenvolverse con propiedad y afrontar las diferentes facetas de la vida diaria. Por lo tanto, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

El presente documento señala la importancia e influencia de la danza folklórica en los niños y niñas de seis y siete años tomando como referente lo estipulado en el Ministerio de Educación Nacional, acorde con la Ley 115 de feb/94, donde establece los artículos 3,23 y 77; además la Constitución Nacional en su artículo 67, con el fin de brindar a la persona un servicio educativo que tenga el acceso a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura, formando colombianos en el respeto a los derechos humanos a la paz y a la democracia, y en la práctica del trabajo y la recreaciones. Es así como la educación ofrece una posibilidad fundamental para incluir la enseñanza de la danza folklórica colombiana en el grado primero de primaria, teniendo en cuenta los estándares como lo establecen los fines y objetivos de la educación formal en la básica primaria, las dimensiones del conocimiento y el desarrollo integral del educando.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMA.

La Ley General de Educación, Ley 115 de 1994 en su artículo 67¹ define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media no formal e informal. Además, el servicio educativo debe ser prestado en las instituciones educativas del Estado según el artículo 3 del título I y éstas deben elaborar el proyecto educativo institucional que debe responder a situaciones y necesidades de los educandos de la comunidad local, de la región y del país, ser concreto, factible y evaluable, encontrándose el currículo o plan de estudios que es el conjunto de criterios, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional.

De acuerdo con lo anterior y según lo modificado en el artículo 65 de la Ley 397 de 1997² donde se define la educación artística y cultural como obligatoria y fundamental, se observa que no está definida la enseñanza de la danza folklórica; se deja a libre albedrío de las instituciones dentro de la estructura curricular de forma organizada e incluida en las enseñanzas de educación física o educación artística. Esto hace que su práctica sea casi nula y su enseñanza sea limitada a escasas horas donde sólo se desee hacer un montaje coreográfico para una presentación, convirtiéndola así más en una imposición por parte del profesor que en una práctica organizada que estimule la sensibilidad, la acción creadora y cultive valores estéticos, logrando una formación donde el cuerpo sea el vínculo de expresión y comunicación en esta sociedad que demanda formas de convivencia y de respeto.

Teniendo en cuenta que cada entidad educativa es autónoma en el diseño de su PEI y en el currículo, se observa que la danza no se encuentra como área obligatoria dentro de éste. A pesar de esto, instituciones como la Normal Nacional, Santa Cecilia, Joaquín de Caicedo y Cuero, Liceo Departamental Femenino, Colegio León de Greiff, han incluido la danza folklórica colombiana en su entidad de manera extracurricular observando excelentes beneficios. A partir de esto, se propone entonces la danza folklórica colombiana como un acercamiento al arte que posibilite a los educandos formarse una idea general de lo que es el arte, sus múltiples formas de expresión, acción, clasificación, disfrute, participación, legado, usos, que le permitan tener una experiencia sensible y apropiarse de unas

¹ COLOMBIA. Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Bogotá D.C., 1994. Art. 67.

² COLOMBIA. Ley 397 de 1997, por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. Bogotá D.C., 1997. Art. 65.

herramientas que ayuden a su formación, considerando de gran importancia realizar un documento que permita mostrar los beneficios de la danza folklórica colombiana en niños de seis y siete años que pueda ser incluido en el currículo y que haga partícipe activamente a los educandos.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Fundamentar una propuesta metodológica de danza folklórica en el grado primero de primaria orientada al fortalecimiento y formación de los educandos en su corporalidad.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Levantar un estado del arte en donde se logre identificar el papel de la danza folklórica como medio potenciador del desarrollo de la corporalidad y dinamizador social en la escuela.
- Establecer los contenidos temáticos adecuados para la etapa escolar de seis y siete años en el grado primero.
- Retomar indicadores de logros que permitan evaluar los contenidos temáticos expresados en la propuesta metodológica.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 MARCO LEGAL

Se actúa con base en la Constitución Política de Colombia³ que contempla el acceso a la educación, a la recreación y a la cultura, como un derecho fundamental del cual debe ser responsable el Estado, la sociedad y la familia; esto lo puntualiza en los artículos 44, derechos fundamentales de los niños; artículo 45 derechos del adolescente, artículo 67 fines de la Educación Nacional; artículo 68 de las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, y el artículo 70 de la promoción y fomento del acceso a la cultura.

La Ley General de Educación, Ley 115/94⁴ como carta de navegación sobre la cual se rige la educación en el País que orienta y regula el ejercicio de formación.

En este proceso de construcción se promueve y estudia la Ley de Infancia y Adolescencia que está en constante proceso de cambio y reconstrucción y de la cual aún se está estudiando y aprendiendo.

3.2 MARCO TEÓRICO

3.2.1 La danza como fenómeno de manifestación social. En su obra Compendio general del folklore colombiano, el autor Guillermo Abadía Morales⁵, define la palabra folklore desde las voces inglesas folk y lore que etimológicamente significan: lo popular (más en su contenido demológico o sociológico que en el etnológico o racial) y lo tradicional (en la antigua Inglaterra las canciones de cuna tradicionales, más tarde todas las canciones tradicionales, y finalmente, todo lo tradicional). Así, folklore puede definirse como “tradición popular”, la cual “estaría constituida por todos los conocimientos del pueblo, es decir, por el saber popular”.

³ COLOMBIA. Constitución Política de 1991. Bogotá D.C.: Editorial Legis, 1991. Arts. 44, 45, 67, 68 y 70.

⁴ COLOMBIA. Ley 115 de 1994. Óp., cit.

⁵ ABADÍA MORALES, Guillermo. Compendio general del folklore colombiano. 4 ed. Revisada y acotada, Biblioteca Banco Popular, vol. 112, Bogotá, Colombia, 1983. 541 p.

Así mismo, los autores Blasco y San José, dicen: “que la palabra folklore fue creada por el escritor inglés llamado William Thomas en el año 1846 y designaba con ella todo aquello que se refería al estudio y conocimiento de la lengua, tradiciones, usos y costumbres del pueblo, se deriva de las palabras inglesas folk que designa a las gentes no eruditas y lore, que significa estudio o conocimiento”⁶.

Basándose en esta raíz, la autora Patricia Escobar crea el siguiente concepto:

El folklore es la tradición popular, típica, empírica y viva de un pueblo. Tradicional: porque sus prácticas y creencias han sido transmitidas de una generación a otra. Popular: por ser una expresión del pueblo y abarca muchos aspectos, entre ellos el sociológico y el etnológico. Típica: porque es característico de una región determinada. Empírica: porque sus conocimientos se basan en la práctica y experiencias y no en doctrinas científicas ni técnicas. Viva: porque está vigente e implica una dinámica social latente⁷.

Desde el punto de vista de esta propuesta, se considera necesario que la persona que guíe la clase de danza tenga un mínimo conocimiento de cómo nace el folklore en nuestro país, para no perder esa esencia que nos marca, es importante realizar un análisis profundo que permita entender el origen del folklore colombiano y así poder realizar una transmisión de conocimientos de una manera más clara y precisa. Según el autor Ocampo lo más importante es conocer la conformación del pueblo colombiano y sus diversos elementos étnicos y culturales que lo conforman nombrándolos así: “el indígena, el español y el africano. Su mezcla racial y cultural le asigna a Colombia un lugar especial entre las naciones tri-híbridas americanas, de conformación esencialmente mestiza”⁸.

Citando a Escobar: “Al continente penetran nuevas razas con características culturales y étnicas muy diferentes. De la fusión de estos grupos étnicos resultó el pueblo colombiano, y es así como nuestro país es uno de los más ricos en su expresión folklórica. La herencia colonial con todo su bagaje cultural de los siglos XV, XVI, XVII, XVIII, y XIX, empapada de todas las corrientes continentales y aun del mediterráneo, fue factor predominante en la formación de la raza colombiana”⁹.

⁶ BLASCO VERCHER, Francisco y SANJOSÉ HUGUET, Vicente. Los instrumentos musicales. Valencia, España: Universitat de Valencia, 1994. 254 p.

⁷ ESCOBAR, Cielo Patricia. A ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial San Pablo, 1997. 176 p.

⁸ OCAMPO LÓPEZ, Javier. Música y folklor de Colombia. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. 172 p.

⁹ ESCOBAR. Óp., cit.

Por esta razón, se considera que el folklore colombiano por ser tan amplio, permite una gran variedad de elementos que sirven como herramientas en la formación de una persona a lo largo de su vida.

Para poder hablar de danza como manifestación social, es necesario tomar algunos conceptos que permitan presentar una relación existente entre la sociedad y las expresiones lúdicas de la corporalidad humana.

A través de la historia de la humanidad han ido evolucionando diferentes fenómenos ya sean políticos, económicos, intelectuales, así como la música, la pintura, las disciplinas deportivas, también lo ha hecho la danza. Esta actividad, ha estado unida al hombre desde tiempos muy remotos, si se tiene en cuenta que la danza en una palabra muy general que la describe en su totalidad, es movimiento. Como lo dice García Ruso “la acción humana de ejecutar movimientos conectándose con el espacio, se puede aceptar la idea de que la danza ha estado inmersa en el hombre desde el momento en que empezó a sentir necesidades de expresión básicas, necesidades de rituales, de alimentación como danzar por la cosecha, fertilidad, guerras...”¹⁰; en fin, en la antigüedad, danzar tenía un significado que iba más allá de un gusto, danzar podría ir desde algo mágico hasta darle un significado de vida o de muerte; en la actualidad la danza hace parte de un arte; es arte por tomar de espectáculo, se recogen sentimientos, vivencias, sensaciones, pensamientos, lo que hace que vuelva a su comienzo, al sentir y expresar, pero no deja de ir cambiando y evolucionando.

Teniendo en cuenta lo anterior, es claro que en toda actividad que involucre goce, creatividad y que aparte de esto satisfaga unas ciertas necesidades del hombre de sentir, expresar y producir, obligatoriamente se tiene que hablar cómo la lúdica está presente en esta actividad y analizar que la danza es una manifestación para exteriorizar lo que cada uno es. Ya lo expresa Huizinga: “la poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía de las formas lúdicas, la música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levanta sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, se juega”¹¹. Es decir; la danza como una herramienta lúdica, hace parte de la dimensión del desarrollo humano, es algo inherente a la vida, se refiere a la necesidad que tenemos los humanos de sentir, expresar, comunicar y producir

¹⁰ GARCÍA RUSO Herminia. La danza en la escuela y la formación de los profesores. España: Universidad de Compostela, 1997. ISBN: 9788487330599.

¹¹ HUIZINGA, J. Homoludens. Madrid: Alianza, 1972. p. 154.

emociones primarias, y por esta razón es que está inmersa dentro del desarrollo de la cultura.

Es importante tener claro como la lúdica es una parte importante dentro de lo que ha sido el desarrollo de la cultura porque es precisamente desde ella como se entiende que haga parte de la danza y esta a su vez con sus componentes de manejo de corporeidad, este vinculada a la humanidad desde sus inicio.

Desde el punto de vista histórico, se puede ver muy superficialmente como el hombre desde las diferentes culturas y tiempos, se ha ocupado en satisfacer estas necesidades, desarrollando con su cuerpo habilidades propias de su naturaleza como la expresión por medio de actividades lúdicas.

Según Vargas¹² “todas las sociedades humanas cultivan alguna forma de danza, aunque solo sea marcar el ritmo con los pies o batir las manos”. Es por esto que realiza una pequeña visión histórica de la danza, la cual será tomada a continuación para obtener una idea de cómo la danza fue un instrumento para el hombre por el medio del cual construyo su propio mundo, es decir, su cultura.

En la antigüedad, las sociedades primitivas expresaban por medio de la danza la unidad y la fuerza de la tribu; aquella constituía un elemento poderoso en los rituales de magia, propiciación e innovación; tenían danzas especiales para celebrar acontecimientos importantes como nacimiento, pubertad, cortejo, casamiento, fertilidad, enfermedad y muerte súbita; otras de identificación con el propio yo y con la madre tierra. Muchas tribus practicaban danzas para guerra, sanar a los enfermos o lograr comunicación con espíritus demoniacos con antepasados o con animales.

La danza clásica india es una de las más antiguas del mundo. Se basan en el movimiento de las distintas partes del cuerpo, en especial el de la cabeza, del cuello, el de los ojos y, sobre todo, el de las manos, mientras el de las extremidades inferiores tienen poca importancia.

En algunas islas de Oceanía mueven solamente las manos y los dedos; en el archipiélago Marshall los danzantes permanecen sobre sus piernas cruzadas; en el sudeste asiático las posturas, por lo común, son asimétricas y descentradas, en ellas se arquea violentamente la espalda, se doblan las rodillas, se quiebran los codos en hiperextensión, en síntesis, se crean con el cuerpo toda clase de ángulos de desequilibrio.

¹² VARGAS, Carlos Eduardo. El deporte como objeto de estudio. Colombia: INDER, 1993. p. 61-69.

Ceilán, isla situada al sureste de la india es celebre por las danzas de exorcismo en las cuales una serie de grotescos saltos culminan en paroxismo; en el Tíbet, al oriente de China, sobreviven danzas demoniacas ejecutadas por los lamas budistas para librar a los individuos de la enfermedad o locura que padecen. Las danzas en Indonesia culminaban con proezas sobre humanas como arrojar a una fogata cuyas llamas subían hasta la cintura o apuñalarse sin sufrir heridas...

... los antiguos griegos consideraban las danzas como un elemento esencial en desarrollo de la mente sana y el cuerpo sano, y por eso Sócrates la recomendaba para mantener la salud y formación militar, de ahí que afirmara que el mejor danzarín era el mejor guerrero.

Platón la definió como un regalo de los dioses, ya que era un elemento importante en el culto religioso, en la pedagogía y en las artes bélicas; y Aristóteles, como una mezcla de música y gimnasia en la cual los maestros de baile ocupaban un lugar preminente.

Cicerón observó que ningún hombre danzaba a menos que estuviera borracho o loco, mientras que Séneca, por su parte, se lamentaba que todo hogar patricio no contara con un maestro de baile. Y cuentan que un oficial público se escandalizó cuando descubrió los hijos de familias patrizias divirtiéndose en una escuela de baile.

Los romanos representaban, en las procesiones, rituales y fiestas corales las danzas de damas que eran ejecutadas por los sabios sacerdotes de Marte antes del año 200 a. D. C. Otras danzas rituales por órdenes sacerdotales y fraternales, como las rupercales que se celebraban en honor al dios Pan y las orgiásticas saturnales que constituían una fiesta solemne de Vaco que duraba siete días...

... la danza en el siglo XX, a principios, reflejó la tendencia moderna de buscar formas artísticas con exuberantes expresiones del movimiento corporal. Estados Unidos se convirtió en el principal exponente a partir de 1911, cuando la orquesta de Alexander Ragtime Band y la de Irving Berlín iniciaron el jazz, y, por otra parte, cuando Vernon e Irene Castle revolucionaron el baile de salón al introducir el castlewalk, el foxtrot, el bunny y una adaptación sui generis del tango argentino; en el decenio del veinte, una serie de bailes marcaron un hito en la historia de la danza. A partir de ese momento el baile tuvo un enfoque predominantemente juvenil. Al cultivarse en los centros universitarios los más representativos de la era del jazz, como el charleston y blackbottom, para seguir con el rock and roll.

Con estos bailes de salón han sufrido un cambio en su forma, puesto que ya no son pausados y con la pareja abrazada, sino con tendencia acrobática en los cuales la juventud se extravía con libertad de movimientos corporales. Le siguió a este

el twist y, posteriormente, el rock actual. Paralelamente con el jazz y el charlestón, en América se popularizaron los bailes afrocubanos como el son, el punto, la guaracha, el chachachá y el bolero. En los últimos decenios surgieron la salsa y el merengue, los cuales comparten con el rock el mundo danza río de la época¹³.

Pero tanto en la antigüedad como en la actualidad, bailar siendo una necesidad, no deja de ser una actividad que busca una conexión del cuerpo con el exterior, por una parte, y por otra, no deja de vivir desde lo individual para ser colectivo. Cifuentes señala que: “El escenario humano no se construye de manera personal, siempre está la existencia de un otro. Por lo tanto, la danza también forma parte de la sociedad, ya que a lo largo de su historia siempre estará presente la vida social de una cultura, ya sea como un elemento que se ejecuta por un conjunto humano o porque es este quien la recibe”¹⁴, queriendo decir, que esta actividad sea en la época en que se ubique, es un fenómeno que atrae gente, que cambia, es el sentir manifestado en movimiento y arte de una sociedad, y por su carácter de expresión, no deja a un lado el hecho de que por medio del cuerpo, existe comunicación, y que si se aprende a conocerlo y vivirlo transmite emociones que son leídas y comprendidas por los demás, creando vínculos de entendimiento y expresión con otros.

De acuerdo con lo anterior que la danza es un vehículo de conexión entre el cuerpo, el individuo y la sociedad, y teniendo en cuenta que el hombre tiene una necesidad de comunicarse con el medio que le rodea y principalmente con los demás, es necesario que éste aprenda a vivir la complejidad de su cuerpo, que lo conozca y lo comprenda, porque los gestos son maneras de comunicarnos y acercarnos a los demás. Por esta razón sí desde la infancia se le enseña al niño actividades en las que descubra, imagine, que sea creativo, que se divierta, que exprese alegrías, tristezas, más que actividades que lo conduzcan a rivalidades, competencias, como posiblemente lo harían algunas actividades deportivas, no porque éstas siempre estén direccionadas a la competencia, sino porque es su naturaleza y porque cuando se trabaja con grupos, siempre existirán los deseos de ganar, de querer llegar primero, de apoyar a unos y a otros no, esto rompe lazos de comunicación, el infante no halla la manera expresar alegría, no hay forma de ser libre y ejecutar movimientos improvisados que permiten explorar la creatividad y sobretodo formándolo para que aprenda a respetar al otro, que conviva y disfrute de las expresiones de los demás.

El bailar, como se menciona anteriormente, nos comunica no sólo con nosotros mismos, sino que lleva a revivir momentos de profundo significado en la historia de

¹³ Ibíd., p. 61-69.

¹⁴ CIFUENTES, María José. Historia social de la danza en Chile: Chile: Visiones, escuelas y discursos LOM EDICIONES, 2007.

la humanidad, permite entender que el cuerpo del otro merece respeto por estar viviendo un sentimiento bien sea de alegría o tristeza, así también despierta valores del trabajo en grupo, el apoyo a los demás y enseña que comunicarse con el otro también puede ser por medio de una expresión corporal llevada por música.

Hoy en día, bailar es sinónimo de diversión y pasión, pero no deja de participar en las sociedades, dependiendo de su cultura, así mismo será su intención o su manera de manifestar su sentir. Por esta razón, es necesario dejar claro que implementar estas actividades en la escuela, es con la conciencia de que no son herramientas nuevas de la educación, sino que son refuerzos de actividades ya conocidas por el hombre y ya adheridas a su naturaleza, siguiendo a Vargas “no podemos pensar que la atención, dedicación y cuidado de nuestro cuerpo, de sus movimientos lúdico expresivos, sea una tarea diaria netamente educativa. Existen tareas que lo relacionan con una expresión cultural; otras con la producción con el rendimiento, con el comercio, con la diversión y con el entretenimiento”¹⁵.

Muchas de las danzas tradicionales folklóricas, tienen su origen a partir del siglo XVIII, no obstante hay gran número de ellas, cuyos orígenes parte de tiempos remotos.

Cada pueblo tiene sus danzas propias con un carácter nacional bien determinado. Dentro de la sociedad colombiana las danzas se importan o exportan adaptándoles características y peculiaridades de los lugares que los adoptan. En las danzas aparecen formas variadas. Cada una de estas formas tiene a su vez muchas variaciones, y un estilo y forma concreta de moverse.

Cada una ha tenido su propio desarrollo histórico y sus razones para ser popular. En la actualidad, la danza es símbolo social e identificador de la cultura de países; los ritmos empleados son localizables en determinados lugares geográficos.

Zamora¹⁶ realiza un análisis histórico sobre la evolución de la danza, y considera que en los orígenes históricos de la danza, se pueden determinar momentos significativos de ésta en función de la situación social del momento.

¹⁵ VARGAS. Óp., cit.,

¹⁶ ZAMORA citado por VICIANO GAROFANO, Virginia. Las actividades coreográficas en la escuela. Barcelona: Publicaciones INDE, 2004

3.2.2 La danza en el ámbito educativo. Darle un significado a lo que es la danza o tratar de definirla es tarea compleja. Cada autor plasma en sus conceptos su punto de vista y su sentir, que pasan desde lo artístico, espiritual, motriz-biológico hasta lo religioso. “Es considerada, generalmente, como la expresión de arte más antigua propia de la humanidad siendo un fenómeno universal, a través de ella se comunican sentimientos de alegría, tristeza, amor, vida y muerte. El hombre a lo largo de la historia, no sólo, ha utilizado la danza como liberación de tensiones emocionales, sino también, desde otros aspectos, tales como Ritual, mágico, religioso, artístico”.¹⁷ Igualmente como lo indica Gómez Serrano: “A lo largo de la historia, la danza ha experimentado una larga evolución paralela a los cambios sufridos por la humanidad a través de las diversas épocas o periodos de civilización. Por tanto, podemos afirmar que se trata de una disciplina con una profunda tradición histórica”¹⁸. Así como lo afirman los autores, la danza es una manifestación que está inmersa en todas las culturas, cada una de ellas lo acoge y lo adapta según sus creencias, emociones, sentimientos, edades, fines, entre muchas más, logrando así, que esta evolucione y vaya tomando un carácter cada vez más serio dentro de diferentes comunidades o actividades.

En el ámbito educativo, es importante esta actividad dentro de las clases de educación física en su división de expresión corporal, pero como se dijo anteriormente, la lúdica está inmersa dentro de la danza, por eso no sólo se puede hablar de beneficios motrices sino, que al ser una actividad lúdica, no se puede limitar y olvidarse de su carácter de educación integral.

La ligazón del movimiento humano en forma exclusiva a la tarea educativa procede tal vez de la tradición pedagógica con relación a la educación física, pero, como se ve, también hay un nivel extracurricular, extra educativo, con valores y metas muy definidos y diferenciables y con valor social. Las sociedades socialistas manifestaron en algún momento que la educación corporal era solo una parte del complejo problema de la cultura corporal. Hoy hemos reconocido esa diferencia, esa amplitud, esa pluralidad¹⁹.

De allí que la danza sea un recurso que permita articular un trabajo donde intervengan diferentes campos psicológico, pedagógico, artístico, musical, entre otros, además de que se puede utilizar con personas de cualquier edad, sexo o población. Por esta razón, la danza dentro del ámbito escolar, es una herramienta que puede lograr fomentar de manera creativa y apropiada talentos en los estudiantes, aparte de estimular la comunicación y hábitos sociales. Es en esta

¹⁷ GARCÍA RUSO. Óp., cit. 1997.

¹⁸ GÓMEZ SERRANO. La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental, 2004. p. 8.

¹⁹ VARGAS. Óp., cit.

actividad donde se encuentra gran cantidad de beneficios para el niño que persiguen áreas como la educación física y un buen apoyo para lograr estos objetivos es utilizando herramientas que posee la educación artística. Tal como lo expresa Ferreira “El objetivo de la danza en el campo de la educación, se asocia al concepto de expresión corpórea y se centra en un propósito desarrollador, para que el niño se reconozca, se relacione con los demás, desarrolle sus capacidades motoras, sociales, afectiva y cognitivas, en un acercamiento a los lenguajes artísticos”²⁰.

En la edad escolar, clases como la de educación física tienen una gran importancia porque están ligadas directamente al desarrollo de las proporciones corporales, al crecimiento y con ellos la maduración física, motora, psicosocial, cognitiva y perceptiva. La educación artística, basándose en la danza educativa, busca que el educando haga un conocimiento del cuerpo, de ahí que realice el gesto corporal que al final es el objetivo general de los docentes de educación física; que el niño logre ciertas destrezas motrices de acuerdo a su edad, dado esto, a medida que el niño va conociendo su cuerpo, lo vive, reconoce y desarrolla sus posibilidades, va adquiriendo diferentes maneras de expresarse teniendo en cuenta que la expresión no solo se limita al habla, si no que el cuerpo produce movimientos y posturas que forman un complemento importante dentro de la comunicación lo que conlleva a un aumento del nivel de socialización de los estudiantes.

Tal como lo expone Castañer²¹ “los diferentes lenguajes expresivos utilizan, y a la vez generan, un sistema de signos peculiar; se valen de unos códigos propios y específicos que les dan la esencia de su producción. Así pues la plasticidad de movimiento corporal que nos permite la multiplicidad de nuestros gestos es indudablemente un tipo de lenguaje para comunicarnos y expresarnos”.

Según muchos estudiosos de la danza comentan que esta actividad tiene unos beneficios y un valor educativo que despierta una fuente de creatividad importante para el desarrollo de la personalidad, según su importancia estos son: “ la danza enseña a vivir el propio cuerpo con intensidad y plenitud, aparte que integra a la persona consigo misma: armoniza entre si la razón, las emociones y los movimientos y estimula la comunicación humana a través del ritmo”²²; dicho de otra manera, en la danza se puede buscar y encontrar conciencia grupal e

²⁰ FERREIRA, M. La educación artística y su incidencia en la transversalidad y calidad de ejecución. Educación Física – Chile, 2008. p. 267.

²¹ CASTAÑER BALCELLS, Martha. Expresión corporal y danza. Colombia: INDE, 2000. 104 p.

²² RODRÍGUEZ. La danza como medio potenciador del desarrollo motriz del niño en su proceso de formación deportiva, 2003. pdf.

interacción social como eje central, de ahí que se desprendan otros beneficios como aprendizajes de valores, motivación a la participación, seguridad, autoestima y entre muchos más que el docente de danza puede ir descubriendo si tiene un plan curricular bien diseñado.

La danza ha tenido a lo largo de la historia de su existencia distintos campos de acción. En este sentido el término dimensión hace referencia a las grandes esferas de intervención en las que la danza actúa como finalidad de conseguir unos objetivos específicos.

Siguiendo a Batalha y Xarez:

Cuatro son las dimensiones, a saber:

Dimensión del ocio, artística, terapéutica y educativa.

-La dimensión del ocio se enfoca como actividad de ocio, de mantenimiento físico, de ocupar el tiempo libre de bienestar, de relación. Se practica en asociaciones culturales, vecinales, clubs recreativos por la población en general, y el profesor es en este caso un monitor.

-La dimensión artística se plantea como una forma de arte y debe cumplir para ser considerada como tal, los principios y las normas que orientan las actividades artísticas, concretándose en obras coreográficas, autores y medios de producción, escenarios, público, etc.

La danza como arte requiere de un alto nivel técnico y profesional. El profesor de danza es sinónimo de entrenador trabaja con una población seleccionada, dando origen a compañías de danza que presentan sus obras artísticas en teatros o espacios escénicos propios.

-La dimensión terapéutica orientada hacia fines formativos y terapéuticos con niños, que tienen necesidades educativas especiales, y con adultos que presentan alteraciones en sus comportamientos sociales. La danza terapia se practica en instituciones, normalmente de educación especial y es impartida por un profesor o terapeuta.

-La dimensión educativa se encuentra en el logro de diversas intenciones educativas dentro del ámbito escolar. Los contenidos conceptuales,

procedimentales y las actitudes, valores y normas relacionadas con la danza educativa, serán apropiados para la enseñanza primaria, siempre y cuando cumplan ciertas funciones que permitan el desarrollo integral del niño. De manera explícita destacaríamos las siguientes:

- La función de conocimiento, tanto de sí mismo como del entorno circundante.
- La función -anatómica funcional, mejorando e incrementando la propia capacidad motriz y la salud.
- La función lúdica-recreativa.
- La función afectiva, comunicativa y de relación.
- La función estética y expresiva.
- La función catártica y hedonística, que considera el movimiento rítmico como liberador de tensiones.
- La función cultural²³.

La danza para que tenga un valor pedagógico debe cumplir las citadas funciones y debe ser impartida por el profesor en el ámbito escolar a todos los alumnos. Al hilo de la cuestión Fux indica que “Danzar entonces, no es adorno en la educación sino un medio paralelo a otras disciplinas que forman, en conjunto la educación del hombre. Realizándola en integración en las escuelas de enseñanza común, como una materia formativa más, reencontraríamos a un nuevo hombre con menos medios y con la percepción de su cuerpo como medio de expresión en relación con la vida misma”²⁴.

La danza folklórica como expresión es el sentir de la humanidad. Es una de las artes más completas ya que integra musicalidad, expresión corporal, coordinación, imágenes estéticas, gestos y representación, color, precisión, entre otros.

Todo lo anterior evoca en los espectadores diferentes sensaciones que apropian esto al folclor de cada población.

En Colombia la danza folklórica se ha formado de la combinación de diferentes culturas, influencias de afuera que se mezclan con lo autóctono de Colombia, esto se puede notar en el texto de Ocampo, donde el autor realiza una descripción de las diferentes regiones de Colombia y sus danzas más representativas.

²³ BATALHA y XAREZ, Cuerpo movimiento: Perspectivas, 1992. ISBN: 958-8225-63-9. p. 217.

²⁴ Fux, 1981, citado por García Ruso. Óp., cit.

3.2.3 Danzas típicas de Colombia

Región Andina. En la zona andina existen diferentes clases de danzas folclóricas que son fusión indígena y españolas. Algunas se bailan en parejas y otras en grupos. Los bailes más representativos de esta región son el Bambuco, el torbellino, la guabina, el pasillo, el bunde, el sanjuanito, los matachines, las raja leñas, la danza de la cinta, la caña, la trenza, el chotis, las vueltas, la contradanza, el sanjuanero, el vals, la redova, entre otras.

Bambuco: La temática del bambuco está basada en el amor, es el proceso del romance campesino expresado a través de movimiento. Las figuras más características son: la invitación; que representa la parte protocolaria, los coqueteos; que representan el diálogo que conduce a la identificación y comprensión. La perseguida; el hombre persigue manifestando su fuerza bruta, y la mujer persigue pidiendo aclaraciones y la arrodillada; es el arrepentimiento, la disculpa y el perdón, y la parte religiosa que invita a la unión y a la felicidad.

La estructura planimetría de este baile es circular, predominando los ochos y los círculos, combinados con cruces, avances y retrocesos. En la estereometría, hombres y mujeres llevan el mismo paso predominando el escobillado bajito. Cuando llega el momento de la música, el hombre sale para “enamorar a la pareja”, pero la mujer se queda quieta, para ello el hombre usa el paso medio o punteado y en él se pone un pie detrás del otro en su sitio y se baila picadito para atrás. Luego zapatea en su sitio para llamar la atención de la mujer y juega con el pañuelo.

Él zapatea nuevamente con toda intensidad, y ella comienza al fin a bailar en su sitio, entonces el hombre se aproxima, bailando también, y juega con el pañuelo, el zapateo y el cruce; él va, y ella viene. Luego él salta, pone las rodillas en tierra y con la mano en alto revolotea el pañuelo. Ella mientras tanto, gira alrededor del hombre y hace juegos con las enaguas. Luego avanza, retrocede en vaivén, y danzan frente a frente, haciendo cada cual un círculo. Posteriormente él zapatea, dobla una rodilla, la llama con el pañuelo y luego se arroja; ella se aproxima acurrucándose, y finalmente se aleja.

Los pasos principales del bambuco son: Ochos, Coqueteo, Escobillado, Balseo, Codos, Giros.

Pasillo: Este baile tiene raíces europeas donde los valeses eran los bailes de salón y en Colombia se remonta a la época de la Colonia adaptándose al contexto local y recibiendo influencias de otros bailes como el bambuco.

Algunos de sus pasos son: Toriao, paseo, balseo, coqueteo, vueltas de la mujer, cintura rematando con giro, levantado de pie.

Guabina: Esta es una danza de la región montañosa de nuestro país. Existen guabinas de Santander, Boyacá, Tolima y Huila; y su temática es triste, nostálgica, romántica y amorosa.

Este es un baile de pareja suelta, hacen filas, cruces, escobillados. El hombre alaga a la mujer en todo el baile persiguiéndola y coqueteándola con la mirada.

Región Atlántica

Esta calurosa zona influenciada por los africanos y los españoles desborda su extravagancia y alegría en su extenso territorio, desde la península de la Guajira hasta el golfo de Urabá.

Las danzas de esta región son: La cumbia, el bulle rengue, la puya, el mapalé, el fandango, el garabato, el Congo, las pilanderas, el diablo, el porro, el merecumbé, entre otros.

Garabato: Esta danza de origen español representa la lucha del bien y el mal, de la vida y la muerte. Las parejas danzan con movimientos grandes y son influenciados por la muerte que es el personaje principal. En esta lucha finalmente gana la vida y se hace una celebración con baile.

Cumbia: La palabra cumbia viene de la voz cumbe, de origen africano. La temática de este baile es la lucha por el amor del negro por la india y el vestuario de la mujer es con una pollera de colores y cargando velas en la mano derecha mientras el hombre baila suavemente junto a ella. La mujer apoya la planta de los pies y se desliza suavemente, con movimientos suaves tiene el busto y la cabeza erguidos. El hombre levanta el talón del pie derecho y afirma toda la planta del pie izquierdo, acercándose a la mujer sin tocarla, y alejado por las velas de ésta.

Región Pacífica: La zona Pacífica está localizada en la franja occidental de los departamentos del Chocó, Valle del Cauca, Cauca y Nariño. La ascendencia de los africanos hace predominar la raza negra caracterizada por ser alegre, amable y festiva.

Algunas de sus danzas son: El currulao, la juga, la contradanza, la jota el abozao, la danza chocoana, entre otros.

Contradanza: El nombre original country-dance y se originó en Escocia. Luego llegó a España y los conquistadores la trajeron a América. En Colombia se dio a conocer hacia 1810 adquiriendo una estructura diferente por la influencia de los negros. Algunas figuras son europeas como los molinetes, la posición de los brazos, las venias, los ochos, las vueltas; y los bailarines siempre están cogidos de la mano, ya sea en grupos o en parejas.

Currulao: Danza proveniente de África, de tipo amoroso donde el hombre baila frente a la mujer en galantería. Antiguamente era ejecutada por los esclavos en la oscuridad de la noche para no ser vistos por sus amos, debido a esto usaban antorchas o velas en este baile. Estas antorchas han sido remplazadas por pañuelos que baten marcando el ritmo. Los movimientos son ágiles y fuertes. Esta danza se desarrolla con base en círculos pequeños, formación de ochos, cuadrillas, avances, retrocesos y giros.

El paso básico del currulao va acompañado con el movimiento del pañuelo de afuera hacia adentro y se ejecuta avanzando el pie derecho y luego el izquierdo para unirlo al pie derecho, sale el pie izquierdo adelante y se acerca el derecho.

Jota: Su epicentro es el Chocó aunque es originaria de España, su temática es el amor donde se enfrenta hombre y mujer. Esta es una danza de grupo y siempre se trabaja en cuadros, usando gateo, arrodilladas, saludos y enfrentamientos cara a cara.

Región de llanos orientales: Su ubicación es en el departamento del Meta y los territorios de Arauca, Casanare y Vichada. Su raza es una mezcla de la raza mestiza, indígena y negra. Sus bailes son específicos y auténticos.

Las danzas de esta zona son: El joropo, el galerón, el pasaje, el corrido, el seis por derecho, el zumba que zumba, el pajarillo, la vaca.

Joropo: El joropo tiene ascendencia española, en su música y sus trajes y es bailado en toda la región llanera. La palabra joropo viene del árabe joropo que significa jarabe.

El hombre es el que lleva la iniciativa en este baile, esquién marca los pasos a realizar mientras la mujer es pasiva, lo sigue al compás y ritmo de la música. Siempre permanecen cogidos de manos o abrazados. Algunos pasos son: valsiao, escobillao, zapateado.

La vaca: Esta danza representa una de las atracciones del llano que es el toreo y la ganadería. Este baile es poco conocido y es más lento que el joropo y se baila en parejas²⁵.

De igual modo González²⁶ muestra los elementos que componen la danza:

El ritmo: La palabra ritmo se deriva del griego rythmos que significa movimientos regulado y acompasados. El movimiento y el ritmo son la esencia de la vida, donde hay vida hay movimiento, el ritmo es la mano derecha de la danza.

El paso: son todos los movimientos que se hacen con las extremidades inferiores, este paso está dividido en dos:

Paso de rutina: Es el paso que predomina dentro de la coreografía.

Paso complementario: Son los pasos que aparecen ocasionalmente y tienen una función específica o puede ser una figura en especial.

El vestuario: Son las prendas que las personas se colocan sobre su cuerpo.

Traje del hombre: pantalón, camisa, camisilla, pantaloncillos largos.

Traje de la mujer: falda, blusa, enaguas, pantalones largos, y corpiño cuando la danza lo requiere.

El vestuario comprende tres elementos indispensables:

El atuendo: Son los elementos funcionales que se le agregan o condicionan al traje como cotizas, alpargatas, mochilas, carrieles, bolsos de lana, sombreros, gorros pasamontañas, pañolones, pañoletas, guantes y ruanas. Estos elementos se utilizan de acuerdo con la región a la que pertenece la danza.

Los adornos: son aquellos objetos que se utilizan para embellecer y dar más vistosidad a la Danza y al traje sin perder la autenticidad de cada uno, estos pueden ser moños, pulseras, aretes, collares, turbantes, balacas, flores, etc. Por lo general son las mujeres quienes portan estos objetos o adornos.

²⁵ Grupo de Danzas Folklóricas Jocaycu [en línea]. Colombia: Danzas Jocaycu, s.f., [consultado de 2012]. Disponible en Internet: <http://www.danzasjocaycu.com/danzas-colombianas.html>

²⁶ GONZÁLEZ PÉREZ, Marcos. Fiesta y región de Colombia, 1984. p. 136.

La utilería: Son elementos complementarios que se llevan sobre el cuerpo y se utilizan para reforzar y caracterizar el tema de la danza, los más usados son los arcos con flores o frutas, las flechas, lanzas, cadenas, azadones, bateas, vasijas, látigos, canastos, cintas, cabuyas, asientos, bastones, faroles, estandartes, pilones.

Escenografía: Son los objetos que se utilizan en el lugar donde se va a realizar la danza, además sirve como ambientación del escenario.

La danza folclórica colombiana se presta para este tipo de trabajo, no importa que tan grande o pequeño sea el espacio con el que se cuenta, la idea es desarrollar o despertar la creatividad o imaginación de los estudiantes. Con la escenografía los estudiantes pueden integrar y practicar los conocimientos adquiridos en otras áreas como el dibujo, la pintura en sus diferentes técnicas, el teatro, la física, la biología, la música la electricidad y las ciencias sociales entre otras.

Temática: Es la información o la historia que se requiere transmitir en una danza con ayuda de los bailarines sus gestos y figuras.

Participantes: Son las personas que integran la danza, teniendo en cuenta su edad o sexo. Dentro de los participantes están los personajes aquellos que en la coreografía desempeñan un papel especial o específico como el brujo, en las indias caribes, o el diablo en los matachines.

Público: Son los asistentes al espectáculo, ellos juegan un papel importante pues se les deben tener en cuenta antes de escoger la temática de la danza, no es lo mismo un público infantil que uno de adultos.

El espacio: Es el lugar donde se va a presentar el trabajo coreográfico. Este puede ser total o parcial. Total es aquel donde el bailarín realiza sus desplazamientos a lo largo y ancho del escenario. Parcial, es el espacio donde el bailarín no se desplaza pero hace movimientos en un punto determinado del escenario.

El folklore: Es la tradición popular, típica empírica y viva de un pueblo y sus semejantes. La palabra folclore fue creada por J.W.THOMS, arqueólogo inglés. Palabra está compuesta por dos términos folk, lo popular (pueblo, gente, raza) y lore lo tradicional (saber ciencia).

El folklore es tradición porque a través del tiempo se entregan sus creencias a otras generaciones. Es típico porque es de una región o lugar determinado, sin

doctrina, ni práctica, ni teoría. Es empírico porque es práctico y sus conocimientos no se basan en doctrinas científicas o técnicas. Y es vivo por que está vigente²⁷.

3.2.4 Clasificación del Folklore. En cuanto a la clasificación del folclore colombiano, Ocampo realiza una categorización muy importante en este sentido y muestra algunos conceptos:

Folklor literario: Se manifiesta por medio de la palabra puede ser hablado o escrito. (Coplas, refranes, dichos, apodos, adivinanzas, cuentos, fabulas, mitos, leyendas, poemas y trabalenguas).

Folklor musical: se manifiesta por medio del sonido instrumental o vocal. (Tonadas, cantos, y los instrumentos musicales).

Folklor coreográfico: Se manifiesta por medio del movimiento del cuerpo. (Danzas, juegos coreográficos, trajes típicos, accesorios y escritura coreográfica con símbolos y signos).

Folklor material: se hace presente a través de sus artesanías, vivienda, medicina empírica, bromatología, usos, costumbres, supersticiones y bebidas fermentadas.

Coreografía: Se deriva del griego choreia (baile) y grapho, (trazar o descubrir). La coreografía es el arte de estructurar y trazar una danza en el papel por medio de símbolos y signos.

En la coreografía encontramos dos partes:

Planimetría: Gráficos que se trazan en papel, estos indican los desplazamientos que los bailarines deben hacer sobre la superficie plana.

Estereometría: Son los movimientos que hace el bailarín con su cuerpo; comprende los pasos figuras y actitudes corporales.

Otro aspecto a tener en cuenta como herramienta de desarrollo son los elementos de percusión que se utilizan en los diferentes actividades de expresión corporal no solo le brindan al niño la ocasión de adquirir destrezas manipulativas sino que le

²⁷ Ibíd.,

ayudan también a ejercitar el oído, muchas veces solo acostumbrado a los oídos ensordecedores del ambiente.

Por otro lado los materiales auxiliares o didácticos proveen a los niños oportunidades de manipulación y de enriquecimiento creativo.

El material cobrara vida en manos del niño; todo depende de su presentación y de la guía que se le ofrezca al docente²⁸.

3.2.5 Instrumentos de percusión más usados

Figura 1. Claves



Fuente: OCAMPO LÓPEZ, Javier. Folclor, costumbres y tradiciones colombianas. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. p. 31.

Son barras de madera dura, de unos 25 cm de largo, que producen un sonido claro e intenso al golpearse entre sí por el medio o contra el piso. Sirven para acompañar movimientos rápidos y de fácil ejecución.

Figura 2. Pandero



Fuente: OCAMPO LÓPEZ, Javier. Folclor, costumbres y tradiciones colombianas. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. p. 31.

Es un círculo de madera de dos y media pulgadas de ancho, cubierto por una cara con un parche de nylon. Su uso es múltiple ya que se pueden rodar, utilizarse como bandeja, sombrero, etc. Su sonido sirve para acompañamientos profundos.

Figura 3. Triangulo



Fuente: OCAMPO LÓPEZ, Javier. Folclor, costumbres y tradiciones colombianas. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. p. 31.

Lo conforma una barrilla de hierro de diferente espesor en forma de triángulo, no se sierra totalmente. Su sonoridad permite ejercitar movimientos suaves, lentos, delicados tales como fluir, acariciar o penetrar.

Figura 4. Pandereta



Fuente: OCAMPO LÓPEZ, Javier. Folclor, costumbres y tradiciones colombianas. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. p. 31.

Se compone de un parche y de sonajas en su borde. Su sonido sirve para acompañar movimientos de vibración y sacudimiento.

3.2.6 Materiales auxiliares de uso más frecuente

Figura 5. Pañuelos



Fuente: Instrumentos de danza [en línea]. Venezuela: Escuela de danza cristiana Jeshua, s.f., [consultado 20 de mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.escueladedanzacristianajeshua.com.ve/instrumentosdanza.html>.

Se recomienda grande, de colores vivos y de tela resistente. Los niños los ocupan para lanzarlos, cubrirse, agitarse, etc. Representa movimientos de flotar, volar y suspender. Su uso despierta mucho interés en los niños, les permite mucha creatividad.

Figura 6. Bolas



Fuente: Instrumentos de danza [en línea]. Venezuela: Escuela de danza cristiana Jeshua, s.f., [consultado 20 de mayo de 2012]. Disponible en Internet: <http://www.escueladedanzacristianajeshua.com.ve/instrumentosdanza.html>.

Se recomiendan que sean en su mayoría de unos 15 cm de diámetro. Debe tenerse también una o dos grandes inflables, para las actividades de conjunto.

Su uso es múltiple, sirven para rebotar, patear, apañar, marcar el compás y hacer acentos.

Tal como lo cita Cielo Patricia Escobar²⁹ los trajes típicos en los que se encuentran rasgos de origen indígena como los pictogramas realizados en la indumentaria de los diferentes aires folclóricos, se encuentra la herencia de los collares en semillas, conchas piedras y plumas que acompañan muchas danzas, dándoles más vistosidad.

De los Chibchas, Quimbaya, Sinues, Taironas y otros pueblos nativos se recibe el arte de la orfebrería, cerámica, cestería, sombrería y otros oficios más, sin duda se ven reflejados en nuestras danzas. De los europeos se tiene el más fuerte de los legados, convirtiéndose en la raza dominante por su poder económico y político de aquella época. En su sangre se recibió parte de la herencia gitana, el amor al baile y al canto, las formas coreográficas, su manera de cantar, el copleo, el zapateado, los ganchos, las cruces y las venias entre otros.

La herencia europea se vio reflejada en los trajes y sus accesorios. Las mantillas fueron adoptadas como una costumbre por la mujer nativa, de la misma manera ocurrió con la falda y las enaguas adornadas con encajes y boleros. También las blusas amplias con escote adornado y bordado. No se debe dejar a un lado la fuerte influencia de la doctrina católica implantada por los misioneros a la población. Estas enseñanzas inhibieron muchas de las manifestaciones culturales de los grupos indígenas y negros, especialmente aquellas relacionadas con la expresión corporal.

Ahora se recordará la herencia africana. Los negros llegaron tristemente como personas carentes de libertad y personalidad, pero esta condición no le resta importancia al aporte tan valioso que dejaron en el pueblo colombiano. Miles de esclavos fueron dejados en las costas del litoral pacífico y caribe, y con ellos sus costumbres y tradiciones. Su condición de esclavos no les permitía manifestarse culturalmente. Los sirvientes, esclavos y el pueblo en general se dedicaban en sus ratos de descanso a imitar, bailar y cantar, cada uno con su espontaneidad le agregaba a su ingrediente étnico. Cabe anotar que muchas danzas fueron prohibidas y sus bailarines o ejecutantes expuestos a rigurosos castigos. La iglesia los clasificaba como paganos. De la raza negra se heredaron los turbantes y la forma de anudarse los pañuelos, tan usados en las distintas regiones de Colombia.

²⁹ ESCOBAR. Óp., cit.

3.2.7 La danza como herramienta de desarrollo del esquema corporal en la etapa escolar

3.2.7.1 Expresión corporal

“El lenguaje del cuerpo es el primer instrumento de expresión que los niños y las niñas utilizan intencionalmente para comunicarse con los demás. A través de la exploración de los propios recursos expresivos y de la imitación de los otros, van elaborando y organizando significativamente todo el sistema de signos que constituyen el lenguaje corporal: gestos, miradas, sonrisas, sonidos, movimientos...”³⁰. El esquema corporal adquiere una especial importancia en aquellos casos donde el movimiento se dirige hacia nuestro propio cuerpo, como en el caso de la danza. La restructuración en el aparato locomotor supone la necesidad de una continua revisión del esquema corporal, siendo idóneo para reducir la sensibilidad propioceptiva.

La danza es una forma de expresión y comunicación de los pueblos. Se remonta a tiempos inmemorables y va unida a la historia humana. Tiene su origen en las pulsaciones biológicas humanas, en los latidos de su corazón, de su respiración de su caminar. Es imposible ubicar el origen de la danza en el tiempo y no se puede asegurar cuando y donde nació.

Siguiendo a Escobar:

En todas las sociedades la danza desempeña un papel importante-unido generalmente a la religión-, pues la danza es la vida en movimiento. Por otra parte no se limita solamente al terreno exclusivamente humano, los animales nos ofrecen bailes tan extremadamente asombrosos como las paradas nupciales, algunos astrólogos comparan los fenómenos naturales con una gran danza cósmica: el ritmo de las estaciones, del día y de la noche, de las nubes, de las olas, de la propia vida y de los astros, creen descubrir una armonía, un ritmo y un orden inspirados por una voluntad superior mágica o religiosa.

La danza fue en principio arte de masas y todas han servido para manifestar sentimientos religiosos, sociales y populares. Las tribus de los pueblos salvajes tenían sus danzas para empezar una guerra o para terminarla. En tiempos de paz la ejecutaban para ir a la cacerías, pero bailaban aparte hombres y aparte las mujeres. Todos los grupos humanos tienen sus danzas codificadas:

³⁰ CAÑAL. 2010.

- Danzas religiosas
- Danzas de espectáculo
- Danzas sociales
- Danzas populares
- Danzas mundanas

La danza ha sido y será muy importante en la vida humana y ha tomado distintos usos:

- Para propósitos educacionales e intercambios culturales
- como ejercicio físico y terapéutico
- como manifestación religiosa y ritual
- como escape y descanso mental
- como diversión social
- como recreación
- Para iniciar dinámicas grupales
- Para celebrar sucesos importantes
- como ejercicio físico³¹.

La siguiente propuesta va encaminada al mejoramiento de las características motrices. Se mostrará el desarrollo de la motricidad en cada una de las edades, pero el enfoque estará en la edad de seis y siete años de edad en la que se encuentran los niños y niñas a quien va dirigida la propuesta, para esto, es tomado como referente Rada y González³², donde se pautan las diferentes edades y el desarrollo motor en cada una de ellas.

Edad 3 Años

1. Perfecciona la ejecución de la carrera dándole fluidez y soltura. Cambia de velocidad y se detiene eficientemente. 2. Sube escaleras alternando los pies sin apoyo ni ayuda. 3. Transporta y arrastra objetos de mayor tamaño, individual y colectivamente. 4. Salta en profundidad desde alturas mayores. Salto horizontal sin impulso y con pies juntos. Intenta utilizar el desplazamiento previo al salto aunque corta la secuencia del movimiento. 5. Lanza sin control sobre la cabeza o desde abajo, aunque con cierta dirección. 6. Recibe con piernas juntas a un pase justo acercando la pelota al cuerpo. 7. Intenta correr y patear la pelota.

³¹ ESCOBAR. Óp., cit.

³² RADA y GONZÁLEZ. (1983). Citados por MORENO MURCIA, Juan Antonio y RODRÍGUEZ GARCÍA, Pedro Luis. El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. España: Universidad de Murcia, Facultad de Educación, 1983.

Edad 4 años

2. Mayor soltura en la motricidad general.2. Fuerza, soltura y facilidad en el uso de las piernas. Se desplaza hábilmente, frena yesquiva.3. Trepa, se suspende y balancea con facilidad.4. Transporta, arrastra objetos y compañero-as individual y colectivamente.5. Salta en profundidad alrededor de 80 cm equilibrando la caída. Coordina la carrera con el salto, a lo largo y en alto.6. Lanza con dominio de dirección. Puede hacer puntería sobre blancos a la altura de los ojos y a 2 m de distancia.7. Evoluciona a la recepción en forma de tenaza. Anticipa el desplazamiento del objeto.8. Corre y pateo.9. Pasa sobre tacos a 20 cm. de distancia con paso alternado.10. Comienza el trabajo de en colaboración con otros (parejas, tríos).11. Puede botar la pelota. Intenta trasladarla con el pie.

Edades de 5 a 6 años

3. Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orienta fácilmente en el espacio.2. Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.3. Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.4. Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.5. Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm. Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.6. Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.7. Recibe con dos manos y puede devolver un pase. Anticipa la trayectoria de los objetos.

Edad de 7 a 8 años

4. Motricidad marcada por los contrastes; intensa y con poca economía del esfuerzo, pero al mismo tiempo pesado y lento. Gracia y elegancia en el movimiento.2. Combina carrera y lanzamiento.

Edad de 9 a 10 años

5. Motricidad grácil, fluida, suave. El movimiento es más exacto y funcional, por lo tanto más económico. Etapa ideal para establecer premisas para el trabajo gimnástico-deportivo.2. Capacidad de coordinación de captación de ritmos más completos y diferenciados. La velocidad de reacción se aproxima a la del adulto. Au-

mento de la fuerza en función del desarrollo.3. Incremento de la disposición al rendimiento.

Para Raimondi el esquema corporal es

Una imagen interiorizada de nosotros mismos es laborada en base a referencias perceptivas (sensoriales y cenestésicas) que, relacionadas con las modificaciones ambientales y los factores de condicionamiento, descubren experiencias corporales que quedan registradas por la actividad cortical. Este esquema es susceptible de continuas reestructuraciones ya que la actividad cortical lo relaciona con cada nuevo grupo de sensaciones³³.

Para crear una imagen corporal propia, según este autor, es necesario integrar las informaciones de muchos componentes:

Cenestésico. Es un proceso que informa sobre el grado de relajación muscular y sobre el grado de tensión conectado también al sentido óptico. Esta información sensorial se genera y procede de las articulaciones, de los tendones, de los músculos y utiliza un sistema mecano receptores capaces de señalar las más pequeñas variaciones posturales. El sentido cenestésico o sentido de la percepción interior de sí mismo, es un sentido dinámico que elabora y registra todo cambio interno y está unido inseparablemente al espacio, al tiempo y a la energía.

Visual. El factor óptico es especialmente importante en la formación del esquema corporal, cabe destacar su importancia para la localización y la iniciación de cualquier movimiento.

Vestibular. Situado en el oído interno y constituido por canales semicirculares, utrículo y sáculo. Una correcta percepción del esquema corporal.

Todas las mejoras que se producen en el ámbito motor de aquellos que practican la danza, vendrán como resultado de un trabajo, siempre destinado a conseguir una mayor competencia motriz, entendida en este caso como un “ poder hacer eficaz” ante una determinada intención. En la danza esta competencia motriz o “poder hacer eficaz” implica un trabajo concreto de la técnica, como medio para

³³ RAIMONDI, Paolo. Cinesiología y psicomotricidad. Barcelona: Ed. Paidolibro, 1999. p. 9.

dotar al niño de las herramientas necesarias que le permitan una suficiente autonomía y eficacia para exteriorizar con plenitud elementos emocionales.

Por tanto es importante decir que la técnica será siempre utilizada como medio y no como fin. Esto se conseguirá con un tipo de educación destinada hacer del cuerpo un “instrumento” que permita al niño la mayor riqueza motriz posible a base de: mejorar su coordinación neuromuscular, desarrollar su sentido espacial y rítmico, mejorar sus capacidades físicas en general, todo ello sin privar nunca al movimiento de la plasticidad necesaria que permita la expresión, para no caer en un sistema mecanicista que se reduzca a un conjunto de estructuras rígidas adheridas a la persona.

La danza, al ser un ejercicio cuya finalidad no es el rendimiento, sino la estética y el placer del movimiento en sí, es quizá una de las actividades que permite una mayor riqueza de combinaciones motrices, que implica un alto nivel de coordinación neuromuscular. Se podría definir la coordinación neuromuscular como la capacidad de modulación correcta de las acciones de músculos agonistas, antagonistas y sinergias musculares para permitir un perfecto ajuste del movimiento al fin requerido. Una correcta modulación llevará implícitos continuos reajustes tanto en el orden de actuación de las contracciones musculares como de la velocidad e intensidad de estas. Esta capacidad de reajuste según Corraze “es el mecanismo de control de un movimiento que le hace modificar su trayectoria poco a poco en función de su posición efectiva y la que tiene que alcanzar”³⁴.

Otro de los componentes en los que actúa la danza es el espacio, en primer lugar hay que entender que todo acto motor implica una organización morfológica del espacio y un concepto de reciprocidad de las propias estructuras y de los objetos y, como consecuencia, una continua autorregulación en el espacio.

El espacio comienza a constituirse en uno mismo, es un “lugar donde habita mi cuerpo, que me pertenece solo a mí y del cual no puedo autoexcluirme,” es decir “no se puede considerar al espacio como una dimensión en relación con el cuerpo sino que coincide con él”³⁵. Todo impulso de movimiento se dirige al espacio circundante (kinesfera) o esfera espacial que rodea a la persona permitiéndole alcanzar cualquier punto de esta (movimiento de los miembros superiores e inferiores relacionados con el lado izquierdo o derecho del cuerpo) sin cambiar el

³⁴ CORRAZE, Jaques. Educación física y deportes. La danza como elemento educativo. 1988. p. 31-37.

³⁵ RAIMONDI. Óp., cit.

lugar de apoyo. A medida que los movimientos kinestésicos se desplazan o proyectan hacia otro lugar hablaremos de espacio general (aula, escenario...)

La danza no sólo va a desarrollar un sentido intuitivo de la distancia a través de la proyección de los gestos en sus trayectorias, va a generar un continuo ajuste de la acción motora en el espacio, en relación con los cambios de direcciones y trayectorias y las exigencias del equilibrio; va a crear formas ilimitadas de movimiento que resultarán de las diferentes combinaciones de acciones corporales en los distintos niveles (alto, medio, bajo), planos (frontal, sagital y transversal), direcciones (delante-detrás, derecha-izquierda, diagonal...), trayectorias (rectas, quebradas, curvas, mixtas...), formaciones grupales (lineales, circulares y libres) y giros (con o sin desplazamiento). Como lo define Lamour³⁶ el ritmo es “la organización de los fenómenos periódicos que se desarrollan en el tiempo”.

La introducción del ritmo en cualquier movimiento, asegura su armonía y coherencia, la estructura temporal del movimiento es lo que le otorga unidad. Así pues, el carácter rítmico corresponde a la introducción de cierto orden temporal en las contracciones musculares. El uso de una estructura sonora (música, percusión...) como apoyo de un movimiento, ayudará a reforzar la temporalidad de la estructura motora.

La danza trabaja el movimiento con soporte sonoro, siendo un medio eficaz para educar el sentido rítmico. Cuando se interioriza una estructura rítmica sonora a través del afinamiento de las percepciones auditivas, se obtiene una auténtica representación mental de una forma temporal. A partir de esta representación mental el alumno podrá visualizar mentalmente el movimiento a desarrollar acompañado a ese ritmo. A partir de entonces tendrá que trabajar ese movimiento siguiendo su propio tiempo (velocidad cómoda para él) y según sus aptitudes. En este sentido es importante destacar la importancia de la acentuación en el proceso de internalización de un ritmo. “El acento es el aumento de la intensidad de un tiempo”³⁷. Por un lado va a facilitar la apreciación de un esquema rítmico y por otro, cuando el alumno aprende a localizar la acentuación de una estructura rítmica, le permite en el momento del acento una intervención consciente en la regulación del movimiento (intensidad, duración...) una vez que el alumno ha trabajado el patrón del movimiento aun tiempo cómodo para él, se comenzará una fase de sincronización del movimiento con la música hasta que consiga realizarlo de manera semiautomática, que le permita un posterior trabajo de reajuste en

³⁶ LAMOUR (1976). Citado en BORDIEU, Pierre. La sociología de la cultura. México: Grijalbo, 2006. p. 141.

³⁷ LE BOULCH, 1992.

base a percepciones exteriores. Esta automatización de ciertos aspectos del movimiento es lo que permitirá al estudiante dirigir su atención hacia otros aspectos de la estructura rítmica, enriqueciendo el movimiento con diferentes matices expresivos (duración, velocidad, intensidad, forma, etc.).

Debido a la cantidad y variabilidad de ritmos que se utilizan en las clases, la práctica de la danza es el medio más directo para desarrollar en el alumnado un sentido rítmico, orientado a dotar de armonía al movimiento y que será básico en el desarrollo del sentido musical. De hecho, el estudio de determinados estilos de danza, se considera básico en disciplinas como la natación sincronizada, gimnasia rítmica, patinaje artístico, entre otras.

La danza despojada de sus aspectos expresivos y artísticos puede ser considerada una actividad puramente gimnástica, ya que supone un despliegue de capacidades físicas donde se involucran la coordinación, fuerza, equilibrio, resistencia, flexibilidad, velocidad, etc. Se tiene que entender que el acondicionamiento físico debe ser requisito indispensable en el trabajo inicial de cualquier estilo de danza, tanto a nivel educativo como en mayor medida a nivel artístico. Este acondicionamiento va destinado a un mejor aprovechamiento motor del cuerpo, no se debe olvidar que este es el instrumento de la danza; de allí la importancia del desarrollo de la flexibilidad, pues ayudará a conseguir el mayor grado de amplitud en el recorrido de las articulaciones en posiciones diversas, es decir, ampliando las posibilidades de movimiento en cuanto a calidad y cantidad, permitiendo además realizar acciones que requieren gran agilidad y destreza.

Según se utilice un sistema u otro de trabajo muscular, será posible tonificar, o dar elasticidad al músculo. Por lo que en la danza el principal objetivo será conseguir un músculo elástico al trabajarlo siempre desde su máximo estiramiento a su máximo acortamiento mejorando la capacidad de control postural.

Cuestión primordial en el trabajo de la danza el estudio de la “postura” correcta para una adecuada iniciación y ejecución de movimientos posturales. Hay que recordar que para trabajar correctamente la actitud postural será necesario que el alumno disponga de un buen esquema corporal.

El concepto de postura según Raimondi es “posición equilibrada y coordinada del cuerpo, en acción estática, en preparación de un movimiento, obtenida y mantenida con la máxima economía para que la acción anti gravitatoria sea más

satisfactoria”³⁸. Según esta definición, la postura implica las siguientes condiciones:

-Concepto de posición espacial; no se refiere obligatoriamente a una posición estática vertical.

-Concepto de equilibrio; no obligatoriamente estático y referido a las imágenes corporales coordinadas entre ellas.

-Concepto de economía; entendido como mantenimiento de la posición con el menor gasto energético posible.

-Concepto de bienestar, entendido como mejor funcionamiento del cuerpo para un menor desgaste.

La danza clásica, que sirve de base a otros estilos de danza, ha hecho del estudio de la postura el elemento fundamental sobre el que se asienta su técnica. “Del mismo modo que el músico combina de diversas maneras las siete notas de la gama, el bailarín trabaja sobre las cinco posiciones y todas las posturas que le ha legado la tradición académica, modificándolas, aumentando sin cesar su propio vocabulario y el de la danza en general”³⁹. En la danza clásica, los pasos son frutos del encadenamiento de diferentes combinaciones de estas posturas. Cada postura, se trabaja con un control corporal muy riguroso, incidiendo en la precisión de cada contracción muscular con el fin de conseguir el efecto óptico deseado, que normalmente suele ser de apariencia relajada y etérea, y de facilidad en la acción. En este sentido, la posición inadecuada de cualquier segmento corporal (incluso un dedo de la mano) podría descomponer el efecto buscado de suavidad y armonía).

Para que la danza presente una buena fundamentación teórica, crítica y reflexiva se debe tener en cuenta:

El cuerpo: con el término cuerpo que se puede clasificar de simple y general se procura la reducción de una realidad muy compleja, unitaria y dinámica, aun a riesgo de una excesiva simplificación.

³⁸ RAIMONDI. Óp., cit.

³⁹ LIFAR, Serge, Danza académica. Madrid: talleres coreográficos Escelicer, 1995.

A lo largo de la historia, los estudiosos del cuerpo humano han intentado delimitar la idea del mismo, partiendo de diversas concepciones neurológicas, fenomenológicas y psicoanalíticas. No ha lugar a revisar las diversas concepciones, sin embargo, se considera importante resaltar la obra de Entralgo, quien afirma que:

Las tendencias actuales inciden en la “unidad funcional” el cuerpo que no es solo fisiológica, si no psicoorganica, siendo el cerebro el órgano en el que confluye y finaliza toda acción. Considera, que el acto vital es unitario y señala al respecto:

El acto vital es unitario; pero su realización psicoorganica adopta varios modos andar, dirigir, querer, pensar, etc.-en cuya descripción, para afirmar a un tiempo esa unidad y esa variedad, se impone el empleo del adverbio preponderantemente. Hay así acciones y actos preponderantemente orgánicos (andar- dirigir) y preponderantemente psíquicos (querer y pensar), y hay por otra parte acciones y actos preponderantemente activos y preponderantemente pasivos⁴⁰.

El cuerpo humano es una realidad compleja unitaria, dinámica, caracterizada por el hecho de que sus propiedades no puedan ser reducidas a una adición o combinación de las propiedades de sus partes. En tanto que forma, el todo del cuerpo humano es más que la suma de sus órganos, afirma Pierre que: “El cuerpo es un organismo, pero un organismo que se percibe así mismo y esto añade una nueva dimensión que es la dimensión psicológica de la “conciencia”. El cuerpo es el primer medio de percepción y de expresión del niño, su primer medio de comunicación con otro ser humano⁴¹.

El motivo específico de la danza en palabras de Wiener y Lidstone⁴² “es conocer el cuerpo”, la trascendencia que reviste el conocimiento del cuerpo para la práctica de la danza, se pone de manifiesto en la mayoría de los tratados que abordan este tema.

Las denominaciones que los profesionales del campo de la psiquiatría y psicología, dan del a conciencia corporal, imagen de sí mismo, provocando

⁴⁰ LAÍN, Entralgo P. El cuerpo Humano. Teoría actual. Madrid: Espasa Universidad. 1989.

⁴¹ PIERRE. La crisis actual. Dispersión, multiplicidad y conflicto. En: Apuntes, Barcelona. Nº 1, 1985. p. 58.

⁴² WIENER Y LIDSTONE, (1972). Citado por García Ruso. Óp., cit.

incluso confusionismo entre las personas que se están refiriendo a un mismo contenido.

Schilde⁴³ diferencia entre esquema corporal e imagen corporal. En esta misma línea se expresan Frosting y Maslow⁴⁴ quienes señalan que, “en la conciencia corporal se diferencia tres funciones: “imagen corporal, esquema corporal y concepto corporal” aunque esta división tripartita es calificada por los propios autores como algo artificial. Sin embargo, Guerra considera que, “los términos esquema corporal e imagen corporal son prácticamente equivalentes, al igual que los de esquema postural o imagen de sí mismo”⁴⁵.

No existe una definición clara de que se entiende por esquema corporal, aun siendo el término más utilizado. En función de que se potencie una u otra de las dimensiones que lo constituyen, surgen concepciones distintas de él. Se pueden citar al respecto las precisiones realizadas por Ballesteros⁴⁶. La definición de Le Boulch⁴⁷ es la que más se aproxima a la idea del esquema corporal. Así lo define: “El esquema corporal- o imagen del cuerpo- puede definirse como intuición global o conocimiento de nuestro cuerpo, sea en estado de reposo o de movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean”⁴⁸.

La formación del esquema corporal tiene que considerarse dentro del contexto global del proceso de desarrollo del individuo. Ontogénicamente, el niño, tiene, en un principio, una noción global de su cuerpo, que, poco a poco, se va 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.

⁴³ SCHILDE (1950). Citado por BAILE AYENSA, J. I. (2003) ¿Qué es la imagen corporal? Cuadernos del Marqués de San Adrián: revista de humanidades, 2, 2003. p. 53-70, ISSN 1579-4806.

⁴⁴ FROSTING Y MASLOW (1987). Citados por GARCÍA RUSO. Óp., cit.

⁴⁵ GUERRA, (1980). Citado por GARCÍA RUSO, Óp., cit.

⁴⁶ BALLESTEROS, (1982). Citado por GARCÍA RUSO, Óp., cit.

⁴⁷ LE BOULCH. Aportaciones de la psicomotricidad. España: Editorial Paidós, 1981. p. 237.

⁴⁸ Ibíd.,

3.2.8 Etapas de formación del esquema corporal

Cuadro 1. Etapas de formación del esquema corporal

Etapas	Formación del esquema corporal
Del cuerpo vivido (entre 0 y 3 años)	-comportamiento motor global -Emociones fuertes y mal controladas -A través del dialogo tónico madre- niño pasa de los -Primeros reflejos de la marcha a las primeras coordinaciones motrices. -Diferenciación progresiva del entorno, a través de su experiencia praxica, global y de la relación con el adulto.
De La discriminación perceptiva (entre los 3 y 12 años)	-Percepción sincrética -La motricidad y la cinestesia le permite una mayor conciencia de su cuerpo y de sus partes. -Mayor regulación tónica y ajuste postural. -Mejor dominio de la orientación en todas las direcciones del espacio. -Buena representación topológica del cuerpo
De la presentación mental (entre 7 -12 años)	-Mejor ajuste postural y mejor ajuste de las praxis jugando un papel decisivo el “esquema de acción” aspecto dinámico del esquema corporal por medio de la cual el individuo se hace más consciente de su motricidad.

Para llevar a cabo la exposición de la formación del esquema corporal se han recogido los aspectos más relevantes de las clasificaciones propuestas por Le bouch⁴⁹; Piaget⁵⁰; Vayer⁵¹.

El resumen de las etapas de formación del esquema corporal, nos conduce a la consideración de que el educador de danza debe tener presente la evolución y desarrollo del niño a la hora de programar su currículo formativo, para desarrollar las potencialidades del alumno en la situaciones más diversas, respetando el propio ritmo evolutivo y favoreciendo una disponibilidad corporal e imaginativa óptima.

El conocimiento corporal y las distintas formas en las que el cuerpo puede moverse constituyen los cimientos para la danza. En este sentido hay que favorecer que el alumno conozca, vivencie su cuerpo, así como las numerosas posibilidades de movimiento que este tiene. De acuerdo con este principio el conocimiento del cuerpo va más allá de la simple enumeración anatómica de sus partes.

⁴⁹ LE BOULCH. Psicomotricidad y educación física. España: Editorial Paidós, 1984.

⁵⁰ PIAGET, (1981). Citado por GARCÍA RUSO, Óp., cit.

⁵¹ VAYER, (1977). Citado por GARCÍA RUSO, Óp., cit.

A través de la danza el niño adquiere el conocimiento de las diferentes partes del cuerpo. Utilizando movimientos globales y segmentarios, tales como la circuncisión, abducción, flexión de brazos, rotación de cabeza, etc., el niño va poco a poco tomando conciencia de su cuerpo y percibe que su cuerpo está constituido por varios segmentos óseos unido por articulaciones y que ayudados por los músculos, permiten que se muevan, se desplacen, exprese en común.

La danza conforma un paradigma del cuerpo en movimiento y sirve como un medio de expresión artística; además representa una actividad característica del ser humano que ha prevalecido en todas las épocas y en todas las culturas, por ello nos muestra ser portadora de importantes claves sobre la sociedad humana. Para Jean Le Boulch, “el calor de la danza funde, es decirlo así, a los individuos aislados en un solo ser, conmovidos y animados por un único y común sentimiento. Durante la danza los participantes se hallan en un estado de perfecta socialización; el grupo danzante siente y actúa como un organismo único, y precisamente en este efecto socializante consistió la significación de la danza primitiva.

En todas las sociedades de todos los hemisferios el hombre se ha manifestado, se ha expresado con el cuerpo desde sus orígenes. En ello la danza es un medio esencial para participar en las manifestaciones emocionales del grupo y la expresión del cuerpo es utilizada como modo típico de manifestación de los afectos vividos en común; en este aspecto se le puede considerar como un lenguaje social e incluso religioso al tiempo que crea un vínculo estrecho con los espectadores. “La danza como medio de expresión del cuerpo, a través del lenguaje crea un arte y el arte no es la mera transposición de la vida”, dice Le Boulch⁵², sino su representación estilizada y simbólica. Aunque la danza como todo arte, debe encontrar su fundamento en la propia vida con sus pulsiones y su dinamismo. Debe también ser expresión formalizada y no expresión espontánea...

La experiencia corporal de cada cual esta penetrada de parte a parte por los demás y por la sociedad. Que ha de entenderse como fuente, órgano y apoyo de toda cultura. Como dice Drops: “el hombre es uno en su expresión corporal. No es el espíritu el que se inquieta y el cuerpo el que se contrae, es la persona íntegra la que se expresa”⁵³.

Hay tres elementos que siempre están presentes en la expresión corporal y su conjunción conforma la materia de que esta hecho el movimiento: espacio, tiempo y energía. Estos tres elementos se encuentran en perpetua interacción; un cambio en uno de ellos implicara siempre una modificación de por lo menos uno de los

⁵² LE BOULCH. Psicomotricidad y educación física. Óp., cit.

⁵³ DROPSY, Jacques. Vivir en su cuerpo. España: Editorial Paidós, 1987. p. 196.

otros dos elementos. Estos elementos los retoma Dallal⁵⁴ para hablar de la danza, expresando que “cada comunidad, clase social, pueblo o nación va elaborando, ampliando y aplicando su propia cultura del cuerpo que conlleva la utilización de estos tres elementos para cada etapa histórica”.

Para Stokoe y Schachter, los aspectos fundamentales de la expresión corporal pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

1. La sensibilización, es decir la afinación del cuerpo propiamente dicho desde el punto de vista de los sentidos. Y no hablamos solo de los sentidos visual, táctil y auditivo, sino también de su integración con la percepción del cuerpo en cuanto a su cuerpo, elasticidad, capacidad de movimiento, etc.
2. El cumplimiento del punto anterior lleva al dominio del cuerpo por medio de su conocimiento cada vez más profundo y de su entrenamiento consciente.
3. Conocimiento y aprendizaje del manejo y dominio del cuerpo de la rítmica corporal deriva de los movimientos básicos del cuerpo, analizables estos en las coordenadas de espacio-tiempo-energía.
4. Corporización de los elementos musicales por medio del movimiento.
5. Empleo de la música como estímulo de la creación.
6. Integración de todos los elementos enunciados⁵⁵.

El ser humano se ha hecho notar a través de la danza ya que este ha sido parte de la vida de los pueblos desde los primeros indicios de la existencia de los grupos humanos; al transcurrir los años, la danza ha cumplido diversas funciones sociales; en su expresión primitiva ha sido básicamente un baile donde el ser humano invoca a las fuerzas superiores y tiene un gran significado ritual o ceremonial; estas se han conocido como danzas de fertilidad, de lluvia, etc. Posteriormente la danza fue evolucionando al mismo tiempo algunas formas y funciones. Por ejemplo, acorde a la cultura se fueron quitando o agregando elementos como máscaras, vestimentas, pasos, actitudes, etc. En todos estos años la manera expresiva característica del ser humano ha permanecido.

La esencia de la danza es el movimiento, un movimiento que crea una plástica guiada por el ritmo y la armonía cuyo instrumento es el cuerpo; con ese instrumento la danza realiza una expresión corporal con el contexto cultural en que viven quienes la realizan.

⁵⁴ DALLAL, Alberto. La danza moderna. México: Editorial fondo de cultura económica, 1975. p. 63.

⁵⁵ STOKOE, Patricia y SCHACHTER. La Expresión corporal. España: Editorial Paidós, 1981.

El instrumento de la danza es el cuerpo humano; el medio de transmisión es el movimiento.

Es su aspecto esencial, la danza es la misma en todas las partes del mundo: su función es comunicar, su instrumento es el cuerpo; su medio de transmisión es el movimiento corporal, pero el estilo o modo de bailar es distinto en cada región o país; esta diferencia depende de tres factores: clima, religión, y sistema social. Estos factores condicionan nuestra manera de expresarnos a través del movimiento.

Graham menciona que “dentro del extenso campo de movimientos que el cuerpo puede realizar, cada cultura acentúa algunos caracteres dentro de sus estilos dancísticos y el potencial normal del movimiento del cuerpo puede ser aumentado en la danza”⁵⁶.

Sobre el movimiento, Dallal⁵⁷ habla de dos aspectos que están relacionados entre sí: “1. El movimiento en danza, se inicia desde luego, en “punto” o “momento” de inmovilidad y termina en otro semejante; 2- Una inmovilidad relativa, puede, ya, ser danza por que el cuerpo humano contiene una intensidad, una “carga”, una significación que se origina dentro de ese cuerpo y se refleja en el espacio”.

El ser humano no es el único en realizar movimientos con su cuerpo, son capaces de mover su cuerpos. Pero la danza es acción privativa del ser humano, único ser en la naturaleza que puede impregnar sus movimientos de significación: una cualidad del movimiento del cuerpo humano que intensificara al acto y que “expresara” algo que el ejecutante quiere expresar, “es decir” con el lenguaje dancístico

⁵⁶ GRAHAM, Martha. Un gran salto para la danza, 2003. p. 12.

⁵⁷ DALLAL, Alberto. Estudios sobre el arte coreográfico. México: Universidad Autónoma de México, 2006. p. 251.

4. METODOLOGÍA

La metodología para la enseñanza y el aprendizaje del área se basa en lo experiencial como primera forma de disfrute y acercamiento de manera sensible al objeto, en modelos como lo son, la metodología de taller, modelos inductivos, deductivos, de indagación, cooperativo y según Portela⁵⁸ el modelo holístico, con las estrategias de enseñanza correspondientes, como se puede leer a continuación.

4.1 MODELO HOLÍSTICO

Es una estrategia de enseñanza que permite al docente facilitar el desarrollo de los objetos de aprendizaje o las competencias que los estudiantes deben alcanzar. Se fundamenta en la teoría holística de Ken Wilbert y la elaboración de Luis Enrique Portela, en la cual la realidad son holones o totalidades / partes con jerarquías llamadas holoarquías. El conocimiento que fundamenta una competencia también son holones: el saber qué, el saber cómo, el saber dónde, el saber cuándo, el saber por qué, el saber para qué y el poder saber. Y unos a otros se integran en una holoarquía donde uno contiene al otro y algo más.

La planeación se orienta por las siguientes fases:

Cuadro 2. Modelo Holístico

FASES	PROPOSITOS
DEFINIR EL OBJETIVO	Delimitar los propósitos a alcanzar en términos de competencias
DEFINIR OBJETOS DE CONOCIMIENTO	Seleccionar los ejes, los núcleos temáticos y los contenidos de éstos: declarativos (hechos y conceptos) procedimentales (problemas, experimentos o ejercicios de aplicación) y actitudinales (creencias, expectativas, motivaciones, intereses)
DEFINIR OBJETOS DE APRENDIZAJE	Seleccionar las competencias de cada una de las áreas de conocimiento y los procesos cognitivos que la caracterizan
DEFINIR LOGROS	Explicitar los resultados a alcanzar con la enseñanza
DEFINIR ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	Seleccionar las estrategias cognitivas, metacognitivas, ambientales y de apoyo que pueden utilizar los estudiantes para mejorar el aprendizaje
SELECCIONAR ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	Definir las estrategias inductivas, deductivas, de indagación, de aprendizaje en equipo, solución de problemas, cambio conceptual o reestructuración que el docente va a utilizar en la enseñanza.

⁵⁸ PORTELA, ¿Cómo se pueden aplicar los lineamientos curriculares? [en línea]. Colombia: Monografias.com, 2002, [consultado mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com>.

Cuadro 2. (Continuación).

FASES	PROPÓSITOS
DEFINIR ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	Seleccionar las actividades de exploración que permite al docente conocer el estado de los conocimientos previos y de las competencias de los estudiantes.
SELECCIONAR ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN	Definir las actividades que permiten profundizar en la enseñanza de los núcleos temáticos y el dominio de las competencias e involucra: contrastación de conocimientos previos, presentación de conceptos con organizadores por parte del docente, planteamiento de problemas, formulación de objetivos para resolver el problema, formulación de hipótesis, búsqueda del conocimiento requerido para solucionar el problema, elaboración del diseño metodológico para la solución del problema, recolectar y analizar la información, presentar resultados y generalizaciones, verificar la solución propuesta
DEFINIR ACTIVIDADES DE CULMINACIÓN EVALUACIÓN O CIERRE	Seleccionar las actividades para verificar el dominio de las competencias
PROPONER ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN	Diseñar actividades para superar las dificultades presentadas por los estudiantes para el dominio de las competencias

4.2 MODELO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.

Este modelo hace que los estudiantes trabajen en equipo para alcanzar una meta común, la planeación se realiza en 5 fases: planificar la enseñanza, organizar los equipos, planificar actividades para la consolidación del equipo, planificar el estudio en equipos y calcular los puntajes básicos del equipo, la implementación de la clase se realiza en las siguientes etapas: (Ver cuadro 3, página siguiente).

Cuadro 3. Modelo de Aprendizaje Significativo

ETAPA	PROPOSITO
ENSEÑANZA	Introducción de la clase Explicación y modelación de contenidos Práctica guiada
TRANSICIÓN A EQUIPOS	Conformar equipos
ESTUDIO EN EQUIPO Y MONITOREO	El docente debe asegurarse que los equipos funcionen perfectamente
PRUEBAS	Retroalimentación acerca de la comprensión alcanzada Provisión de base para recuperar con puntos de superación
RECONOCIMIENTO DE LOGROS	Aumento en la motivación

4.3 EL MODELO INDUCTIVO

“El modelo inductivo es una estrategia que puede usarse para enseñar conceptos, generalizaciones, principios y reglas académicas y, al mismo tiempo, hacer hincapié en el pensamiento de nivel superior y crítico. El modelo basado en las visiones constructivistas del aprendizaje, enfatiza el compromiso activo de los alumnos y la construcción de su propia comprensión de los temas”⁵⁹.

El proceso de planeación del modelo consiste en tres fases sencillas que son: Identificar núcleos temáticos, identificar logros y seleccionar ejemplos.

4.4 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Se concertó con la clase los compromisos y normas a tener en cuenta durante el periodo académico.
- Se realizó una dirección y acompañamiento constante por parte de la docente.

⁵⁹ EGGEN Y KAUCHACK. Cómo se pueden aplicar los lineamientos curriculares [en línea]. Colombia: Monografías.com, 1996, p. 48, [consultado mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com>.

- Explicaciones, exposiciones por parte de la docente.
- Se conformaron subgrupos de trabajo para desarrollar actividades como improvisación, indagación, proyección, concertación y retroalimentación frente a temáticas a abordar.
- Trabajo en clase teórico-práctico.
- Trabajo en casa.
- Exposiciones y muestras
- Competencias orales, escritas, corporales,
- Trabajos de consulta en biblioteca y/o salón sobre temática respectiva

El programa en cada periodo se desarrolló en tres fases así:

Fase 1 Motivación

El objetivo es el de generar un ambiente de respeto y compromiso grupal para con los compañeros y con la clase, esta fase es permanente y se mantendrá un canal de comunicación y charla permanente sobre el proceso.

Fase 2 ¿Cómo es qué es?

Esta fase contiene el trabajo teórico práctico del taller, involucra lo que es el proceso de la técnica, de la indagación, experimentación y confrontación individual y grupal del mismo.

Fase 3 Así lo hago

Es el momento de montaje, acople, limpieza, exposición y proyección de lo aprendido en cada periodo, bajo unos parámetros de armonía y disfrute.

La clase tiene tres momentos, para logro de objetivos:

- **Actividad inicial:** Saludo y ambientación para la actividad central, indagar en el grupo, sobre los conocimientos previos frente al tema.
- **Actividad central:** Desarrollar las actividades específicas para la clase.
- **Actividad final:** Tiempo de relajación, informes y tareas propuestas.

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

La siguiente propuesta es un plan gráfico de danza folklórica para llevar a cabo en niños de 6 y 7 años que se encuentran en el grado primero en la escuela. Se decide elegir la danza folklórica por los múltiples beneficios que presenta en general, pone en marcha la mente y el cuerpo, fortalece la autoestima y despierta la sensibilidad hacia otras manifestaciones culturales, (música, teatro, entre otros).

Se enfoca en estudiantes de las edades antes mencionadas, ya que inician una etapa muy importante y valiosa, la básica primaria. Se tiene en cuenta las cualidades motrices que presentan los estudiantes, ya que se puede observar que se orientan fácilmente en el espacio, su ritmo de carrera es veloz, trabajan cambios de dirección, reaccionan con rapidez, trepan, se balancean con absoluta seguridad, saltan, reciben con las dos manos, combinan la carrera y los lanzamientos. Por todo lo mencionado, la propuesta se da con el fin de que el estudiante, por medio de la danza folklórica, fortalezca y continúe con un desarrollo adecuado, además de obtener muchos otros beneficios que adquirirá con la temática propuesta.

La propuesta está orientada para desarrollarse durante un año escolar, dividida en cuatro periodos académicos; el primer periodo que corresponde a los meses de septiembre, octubre y noviembre recibe el nombre de **“Me expreso con mi cuerpo”** donde se iniciará con nuestro cuerpo y con la expresión corporal, ya que como lo dice Pérez Polo “integra todas las posibilidades de expresión que ofrece el cuerpo, a tener conciencia de su esquema corporal, adquirir nociones de posición: arriba, abajo, detrás, entre otros, expresar sentimientos e ideas con su cuerpo, compartir experiencias grupales a través de movimiento trabajado en equipo y utilizar el espacio total realizando desplazamiento”⁶⁰.

También se cuenta con las rondas infantiles, que como lo expresan los autores González Prieto⁶¹ “las rondas infantiles fomentan en los niños lo grupal, respetando turnos, mediante el modelo de la imitación que tanto influye en la infancia, facilitan la dramatización, la imitación y la representación, ayuda a relacionar el cuerpo con el entorno, permite a la formación y desarrollo personal de los estudiantes con dificultades de aprendizaje, problemas de conducta, además de ayudar a calmar la ansiedad”. Se prosigue con los juegos expresivos corporales de movimiento e inmovilidad ya que estos potencian la creatividad y espontaneidad del sujeto, la

⁶⁰ PÉREZ POLO, Magisterio de Educación Física, 2011.

⁶¹ GONZÁLEZ VALDEZ, Natalia y PRIETO SABORIT, José Antonio. Beneficios de la música en la práctica psicomotriz, 2009.

técnica de movilidad- inmovilidad aporta a que se descubra la expresividad interior, hace mucho más expresivo el trabajo, la inmovilidad deja al espectador espacio de reflexión y atención, crea en la actuación ritmos y tiempos que servirán tanto para la narración de la historia que se pretende contar, así como la expresión armónica de lo que se está contando y cómo se está sintiendo. Para finalizar el primer periodo, se propone realizar un juego coreográfico llamado “caperucita roja con ronda infantil juguemos en el bosque” donde se podrán apreciar los beneficios de la temática propuesta en este periodo, colocando en juego todos los términos antes mencionados.

El segundo periodo corresponde a los meses de diciembre, enero, febrero y recibe el nombre de “**Vamos a jugar**”. Contiene una temática basada en juegos, ya que cuando este se presenta desde el propio movimiento de los niños (a), se da respuesta a cada uno de ellos; pues es su experiencia la que está dando base a un trabajo expresivo, creativo e interesante. Se inicia este periodo con los juegos de lateralidad, que como lo expresa el autor Zapata⁶² “permiten que el niño logre ubicar las noción de derecha izquierda y todo lo que implica orientación del propio cuerpo, así como, la orientación proyectada de la lateralidad en otra persona u objeto”. Cuando se enseña una destreza motora, dentro del enfoque de juego didáctico, siguiendo a Loo⁶³, 2011) “no sólo sirve para su aplicación en el juego específico si no que permite al niño desarrollar otras habilidades a partir de esas destrezas, las cuales permitirán actuar más cómodamente en otras situaciones, sean de juego o no”.

El tercer tema a tratar son los juegos para la función motriz se introducen en nuestra propuesta ya que presentan múltiples beneficios en esta edad según Navarro⁶⁴, “son actividades que tienen como objetivo motor favorecer la experimentación sensorio motriz, esto le permite conocer, presentarle y ayudarle en su aprendizaje con situación variadas y surgidas de los propios logros manifestados”. Con los juegos para la función motriz se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer al pensar. Se encuentran también los juegos simbólicos son muy importante en esta edad porque como lo dice Loo: “desarrolla sus capacidades físicas y mentales, las habilidades sociales y su autoestima, es una herramienta muy importante para el aprendizaje, para que los estudiantes asimilen el respeto por las reglas, mejoren su imaginación ya que utiliza su fantasía además de desarrollar el pensamiento”. Se prosigue con el juego reglado y social, siguiendo a Ferland⁶⁵ “intervienen direc-

⁶² ZAPATA. 1989.

⁶³ LOO MURILLO, Félix Joaquín. EF.Deportes.com. Revista digital. Buenos Aires, Año 16 N° 158 Julio de 2011.

⁶⁴ NAVARRO, Vicente. El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores, 2002. p. 146.

⁶⁵ FERLAND, Francine. ¿Jugamos? el juego con niñas y niños de 0 a 6 años, 2005.

tamente en el desarrollo físico de los niños, desarrollan estrategias sociales, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, depositan confianza en el grupo, aumentan la confianza en sí mismos, favorecen a la aparición del razonamiento y contribuyen a la adquisición del ritmo”.

Para el tercer periodo que comprende los meses de marzo y abril, se considera pertinente introducir al niño en la pre danza a través del ritmo, recibiendo el nombre de **“Llevo el ritmo predanza”** por eso para el primer contenido del periodo que sería el domino del ritmo, se sugieren los juegos de cuerpo ritmo y percusión que siguiendo a la autora Esteves⁶⁶ “contribuyen al desarrollo de las esferas cognitivas, afectivas y psicomotoras de la personalidad, favoreciendo el desarrollo integral del niño en los aspectos biopsicosocial”. Se continúan con los juegos rítmicos que tal como lo expresa Lorenz⁶⁷ “estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual”. Para finalizar este periodo, se propone él una actividad que ayude con la motricidad fina y este directamente relacionada con el conocimiento y valoración artística por medio de la construcción de instrumentos, que según (Mesonero, 1994) “mejora todas aquellas actividades donde el niño necesita de precisión y un elevado nivel de coordinación”.

El cuarto periodo recibe el nombre de **“Montaje coreográfico”**, se finaliza la propuesta con el montaje coreográfico EL BAMBAZU que pretende recoger todos los temas o contenidos trabajados durante todo el año escolar, ya que esta danza contribuye al desarrollo físico e intelectual del niño y a su desenvolvimiento en la vida social, ya que se ve en la necesidad de hablar en público, esto sin duda le ayudara a superar la timidez, además se presta para trabajar el cuento, las artes escénicas, el canto, la expresión facial y corporal, la sana competencia, primeros auxilios, la sociedad. El esquema corporal es otro factor que se puede analizar a través de esta danza, también la elasticidad, flexibilidad, la habilidad, la resistencia física y la creatividad. Por tal motivo se escoge la danza el birimbí que permite utilizar todos juguetes coreográficos

⁶⁶ ESTEVES IRIBAME, Mary Susana. La educación musical y los niños de 4 a 6 años, 2003

⁶⁷ LORENZ, Thilde. Juego de manos, 2011.

Cuadro 4. Plan gráfico de actividades primer grado

PERIODO	1 PERIODO												2 PERIODO												3 PERIODO								4 PERIODO							
MES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
DIAS	5	1	19	26	3	10	24	31	7	14	21	28	5	12			9	16	23	30	6	13	20	27	5	12	19	26	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11	18	
DURACION CLASE EN MINUTOS	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	
DURAC. EN MINUTOS POR PERIODO	540'												450'												458'								315'							
UNIDAD	ME EXPRESO CON MI CUERPO												VAMOS A JUGAR												LLEVO EL RITMO. PREDANZA								MONTAJE COREOGRAFICO							
CONTENIDO	Introducción a la expresión corporal -La ronda infantil -Juegos expresivos corporales movimiento inmovilidad												juegos de conocimiento personal -juegos de desinhibición corporal. Juegos de conocimiento personal expresivo segmentario												-Muestra caperucita roja con ronda infantil juguemos en el bosque <															

Cuadro 5. Plan gráfico grado primero. Período primero

PERIODO	ESTANDAR	COMPE- TENCIA	CONTENIDO	INDICADOR DE DESEMPEÑO	UNIDAD	ACTIVIDADES
PRIMERO	Participa y comparte actividades con compañeros de otro género. Realiza los movimientos del calentamiento adecuadamente	Manifestar desagrado y molestia ante abusos y situaciones de maltrato a su alrededor. Asimilar una rutina de Calentamiento reconociendo partes de cuerpo.	CONCEPTUAL El cuerpo humano y sus principales partes. Mi cuerpo se activa y se calienta. Formaciones y desplazamientos: Hileras, fila, círculos, semi-círculos, cuadro. Hábitos saludables de higiene, alimentación e hidratación. PROCEDIMENTAL Realización de juegos que integren el esquema corporal. Realización del calentamiento en forma adecuada y ordenada.	CONCEPTUAL Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en sus compañeros. Reconoce en la actividad física acciones para calentar. Identifica tipos de formaciones a través de la clase de educación física. Relaciona la actividad física con la buena salud. PROCEDIMENTAL Participa activamente en juegos que mejoran su esquema corporal. Practica el calentamiento siguiendo indicaciones previas. Demuestra hábitos adecuados de aseo, orden, presentación personal, -Acata las formaciones en diversas actividades de clase	ME EX- PRESO CON MI CUERPO	-Introducción a la expresión corporal -La ronda infantil -juegos de conocimiento personal Juegos de desinhibición corporal. Juegos de conocimiento personal expresivo segmentario Juegos expresivos corporales movimiento inmovilidad

	Soluciona por medio del dialogo los conflictos surgidos durante la práctica de actividades lúdicas y recreativas.	Comprender que sus acciones (por ejemplo, burlarse de algún compañero/a) pueden afectar a las personas cercanas, al igual que las acciones de los demás lo pueden afectar a él o ella.	ACTITUDINALES -Motivación e interés en las actividades propuestas por el docente. -Respeto por las normas, reglas y medidas de seguridad y comportamiento en la clase. -Participación e integración en actividades de orden personal y grupal procurando un mejor ambiente.	ACTITUDINALES -Expresa en sus comportamientos interés y gusto por la clase. -Cumple y acata las normas de Convivencia en clase. -Desarrolla prácticas físicas en diferentes ambientes y conserva limpio y aseado dichos espacios.		
--	--	---	--	--	--	--

Cuadro 6. Plan gráfico grado primero. Período segundo

PERIODO	ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO	INDICADOR DE DESEMPEÑO	UNIDAD	ACTIVIDADES
SEGUNDO	Realiza ejercicios diferenciando derecha e izquierda.	Realizar trabajos alternos por la derecha y por la izquierda.	CONCEPTUALES El cuerpo y sus partes. Coordinación, equilibrio. Lateralidad, direccionalidad, espacialidad Tensión y relajación.	CONCEPTUALES Identifica las partes del cuerpo en mí mismo y en sus compañeros. Comprende acciones en el espacio y en tiempo. Reconoce ejercicios de tensión y relajación.	VAMOS A JUGAR	- Juegos de lateralidad
	Expresa emociones a través de su cuerpo	Expresar distintas emociones con su cuerpo.	PROCEDIMENTAL Rondas, juegos y actividades de coordinación, equilibrio y ritmo. Actividades y ejercicios de lateralidad, direccionalidad y espacialidad. Sensibilización de los patrones de movimiento. Exploración de movimientos corporales combinados e invertidos. Exploración de diferentes formas de equilibrio corporal. Ejercicios dirigidos de tensión y relajación.	PROCEDIMENTAL Aplica la coordinación, el equilibrio y el ritmo de acuerdo a las actividades propuestas en clase. Reconoce su lado derecho e izquierdo en sí mismo y en los demás. Controla su cuerpo en diferentes patrones de movimiento. Realiza paradas de manos y volteos con y sin la ayuda del docente. Expresa con libertad y fluidez diversas formas de equilibrio corporal. Percibe sensaciones a través de su cuerpo: pulso, tensión y relajación.		- Juegos Didácticos
	Se ubica en lugares determinados, estableciendo adecuadamente relaciones espaciales.	Manifestar por medio del movimiento seguridad al desplazarse en un espacio determinado		ACTITUDINALES Liderazgo, cooperación e iniciativa en las actividades de clase. Respeto por las normas y comportamiento en clase. Respeto y cuidado de su cuerpo y el de los demás.		- Juegos para la Función motriz
	Comprende que las normas pueden ayudar a prevenir el maltrato en el aula y en el juego	Reconocer que como niño/a tiene derecho a recibir buen trato, cuidado Y amor.		ACTITUDINALES Lidera acciones en el grupo y coopera con sus compañeros. Respeto las normas y demuestra buen comportamiento. Respeto a sus compañeros, cuida y valora su cuerpo y el de los demás.		- Juegos simbólicos - Juego reglado y social

Cuadro 7. Plan gráfico grado primero. Período tercero

PERIODO	ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO	INDICADOR DE DESEMPEÑO	UNIDAD	ACTIVIDADES
TERCER	Ejecuta distintos movimientos rítmicamente. Realiza actividades de locomoción adoptando diferentes Posiciones. Maneja ritmo básico grupal e individual Comparte material con sus compañeros cuando la dinámica de la clas	Coordinar rítmicamente distintos Movimientos. Realizar diferentes actividades de Locomoción. Realizar diferente actividades llevando el ritmo Manipular y Compartir sus elementos de trabajo con sus compañeros.	CONCEPTUALES Patrones básicos de locomoción y Manipulación. Dominio del ritmo. PROCEDIMENTAL Patrones básicos de locomoción y manipulación: marchar, rodar, gatear, caminar, correr, saltar, agarrar y atrapar y pasar. Manejo de pequeños elementos. Desarrollo de pequeñas coreografías dancísticas en distintos espacios ACTITUDINALES Participación activa en las diferentes actividades prácticas. Respeto y uso adecuado de los recursos. Identificación de sus capacidades y limitaciones. Aceptación y cumplimiento de las reglas.	CONCEPTUALES Identifica los patrones básicos de locomoción y Manipulación en las actividades cotidianas. Asimila los conceptos de ritmo, coordinación y Equilibrio. PROCEDIMENTAL Practica con agrado y disfruta de las actividades que Desarrollan los patrones elementales de movimiento. Emplea el espacio y los recursos. Controla pequeños elementos en el desarrollo de la clase ACTITUDINALES Participa con entusiasmo en las diferentes actividades físicas. Emplea adecuadamente los recursos para la clase. Reconoce sus habilidades y limitaciones en las prácticas Deportivas y dancísticas Acata y cumple las reglas establecidas para las prácticas físicas.	LLEVO EL RITMO. PREDANZA	-Cuerpo ritmo y percusión - Juegos rítmicos -Juegos de percusión sonidos llevar el pulso con el cuerpo Construcción de instrumentos

Cuadro 8. Plan gráfico grado primero. Período cuarto

PERIODO	ESTANDAR	COMPETENCIA	CONTENIDO	INDICADOR DE DESEMPEÑO	UNIDAD	ACTIVIDADES
CUARTO	Se relaciona de forma positiva con el grupo.	Socializar con el grupo las distintas actividades lúdico dancísticas	CONCEPTUALES Rondas , Juegos Actividades lúdicas	CONCEPTUALES Desarrolla pequeñas coreografías manejando elementos básicos de la danza como lateralidad, espacialidad, ritmo, coordinación.	MONTAJE COREOGRAFICO	Montaje coreográfico “danza bambazu”
	Escucha e imita indicaciones de pasos e instrucciones de la coreografía y aplica sin contratiempo	Entender, interpretar y seguir indicaciones para el desarrollo de la actividad.	PROCEDIMENTAL Realización de coreografía que implica cooperación. Elaboración y participación de montaje coreográfico Desarrollo de carruseles infantiles.	PROCEDIMENTAL Propiciar relaciones y espacios de respeto y afecto, de modo que los alumnos se sientan seguros para hacer propuestas personales		
	Participa con alegría en la coreografía haciendo uso de su creatividad e imaginación.	Expresar su creatividad e imaginación en las clases.	ACTITUDINALES Acatamiento y respeto por las normas establecidas en clase. Interacción en las actividades de clase y en el entorno escolar. Aceptación y respeto por las Sugerencias de los demás.	ACTITUDINALES Comprende y aplica las instrucciones para la elaboración de diferentes técnicas artísticas.		

Los siguientes juegos son sugerencias, los docentes podrán realizar las variantes que requieran en cuanto a la cantidad de participantes, espacio, materiales o el enfoque que determinen para alcanzar sus objetivos.

5.1 I PERIODO. ME EXPRESO CON MI CUERPO



INTRODUCCIÓN A LA EXPRESIÓN CORPORAL⁶⁸

JUEGO N° 1

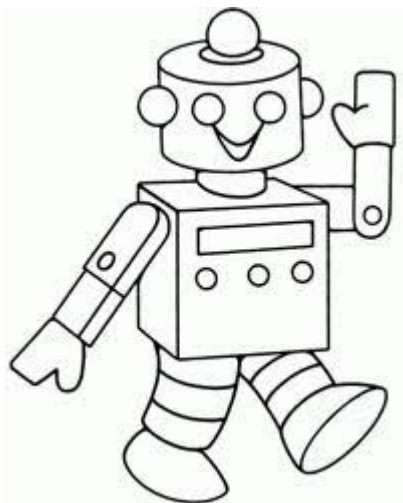
NOMBRE: LOS SABIOS

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIAL: ESPACIO GRANDE, MÚSICA

DESCRIPCIÓN: dentro de los educandos, el docente puede elegir dos o tres estudiantes que deseen participar, los que serán los «sabios», que son los perseguidores, en oposición al resto de los jugadores. Cuando los sabios tocan a un jugador, éste se convierte en un «robot»; siempre podrá desplazarse pero con movimientos secos, característicos de los robots: desplazamientos bruscos, y en direcciones muy variadas (cuantas más, mejor).

BENEFICIOS: A través de este juego se mejora la coordinación corporal, se libera energías, se trabaja la conciencia del espacio, el control corporal, se mejoran las capacidades físicas como la agilidad, la acción y reacción, cualidades vitales y necesarias en el momento del montaje coreográfico.



⁶⁸ MONTESINOS AYALA, Diego. Colección educación física, la expresión corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo. Colombia: INDE, 2004.

JUEGO N° 2

NOMBRE: LOS BRUJOS

EDAD : 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

Descripción Los niños se desplazan en un espacio claramente delimitado (un gimnasio, un patio, una sala...). Dos o tres «brujos» (su número depende de la importancia del grupo) persiguen a los otros jugadores. Estos brujos se distinguen por un pañuelo atado en el brazo, o por un dorsal de color. Los jugadores tocados por los brujos son transformados en «estatuas» en el sitio mismo donde han sido tocados. Se quedan de pie, inmóviles y con las piernas separadas.

Los jugadores que todavía no han sido tocados pueden liberar a sus compañeros. Para eso, tienen que pasar arrastrándose entre las piernas de las estatuas (por debajo del puente).

BENEFICIOS. Estimula el equilibrio de los niños, la participación, además mediante el ejercicio desarrollan un corazón sano y fuerte. Por último, el peligro permanente representado por los brujos impone una gran rapidez de movimiento lo cual es necesario e importante para el montaje final que realizaremos en la propuesta.



JUEGO N° 3

NOMBRE: LOS CAZADORES

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIAL MÚSICA, PELOTAS.

DESCRIPCIÓN Los «cazadores» (cinco o seis niños) están equipados con pelotas a modo de escopetas. Los otros jugadores, los «conejos», se desplazan libremente al tiempo o al ritmo de la música. Los cazadores se desplazan también, con el balón en las manos o jugando con él. ¡Es la tregua! Cuando para la música, los cazadores intentarán tocar a los conejos con la pelota. Los conejos tocados se inmovilizarán.

Cuando la música vuelva a sonar, los conejos tocados bailarán en el mismo sitio en vez de desplazarse y los cazadores volverán de nuevo a jugar con su pelota sin poder tocar a los otros jugadores.

BENEFICIOS: Esta actividad es muy valiosa ya que al manejar ritmo y música permite que el estudiante ponga en juego su concentración, trabaje en equipo, transmita sus emociones, posea mayor sensibilización, características muy importantes para el buen desarrollo del montaje final ya que tendrá la posibilidad de poner en práctica todo lo mencionado.



JUEGO N° 4

NOMBRE: EL HADA

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIAL MÚSICA ALEGRE Y ANIMADA.

Descripción Los niños se mueven libremente por la sala intentando seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (la maestra) toca a un niño diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con lo vivido por los niños o sus referencias televisivas. Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande », «eres una rana», «eres un canguro», «eres una burbuja de aire», «eres Mickey Mouse», «eres Superman»...El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada. Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Los niños que no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los niños han recibido una instrucción.

BENEFICIOS: A través de esta actividad se trabajan capacidades físicas como la agilidad, adaptabilidad, equilibrio en el movimiento, acción y reacción. Además de liberar energía, aprender a socializar, a comprender su realidad y a controlar sus impulsos conceptos que el estudiante pondrá en práctica durante el montaje coreográfico.



JUEGO N° 5

NOMBRE: JUEGO DE LOS OFICIOS

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

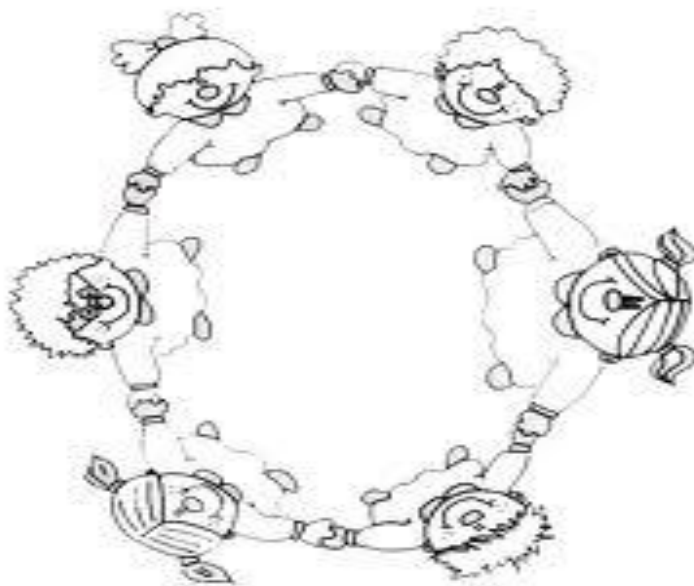
MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Descripción Los niños están en pequeños grupos de cinco o seis. Un niño que tiene pensado un oficio lo expresa con gestos delante de sus compañeros, El maestro puede sustituir los oficios por deportes, personajes de dibujos animados o de cuentos conocidos, animales, acciones, verbos...

BENEFICIOS: Este juego es ofrece muchos beneficios para los estudiantes ya que utiliza el gesto como medio de expresión valiosa herramienta por el cual el niño muestra sus sensaciones, sentimientos, deseos, necesidades, pensamiento y emociones a través de él recrea objetos y situaciones cotidianas, todo esto lo pone en práctica en el momento de llevar a escena el montaje coreográfico ya que el estudiante pone en evidencia su expresión facial, el movimiento de sus músculos facilitando la comunicación , además de adquirir a través del gesto las emociones del público.



LA RONDA INFANTIL⁶⁹



JUEGO N° 1

NOMBRE: LA PÁJARA PINTA

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

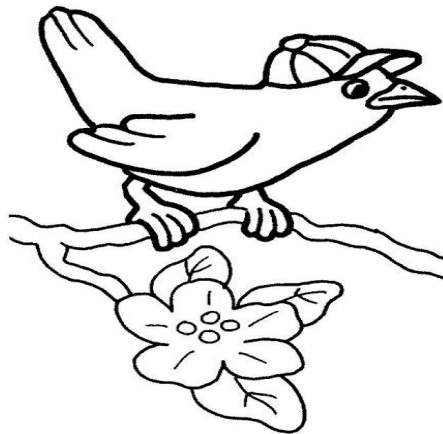
MATERIALES: ESPACIO GRANDES

Estaba la pájara pinta
Sentada en un verde limón,
Con el pico cortaba la rama,
Con la rama cortaba la flor,
¡Ay, ay, ay! ¿Cuándo vendrá mi amor?
Me arrodillo a los pies de mi amante,
Me levanto constante, constante.
¡Dame una mano! ¡dame la otra!
¡Dame un besito sobre mi boca!

⁶⁹ GONZÁLEZ VALDÉS y PRIETO SABORIT. Óp., cit.

Daré la media vuelta,
Daré la vuelta entera.
Pero no, pero no, pero no
Porque me da vergüenza,
Pero si, pero sí, pero si,
Porque te quiero a ti

BENEFICIOS: A través de esta ronda el estudiante desarrolla la coordinación motriz con movimiento de asociación y disociación, equilibrio, marcha, desarrolla la discriminación auditiva aprendiendo sonidos y ruidos, recordándolos, reproduciéndolos, adquirir destrezas y medios de expresión corporales, instrumentales, Desarrollar la expresión oral mediante la articulación, vocalización, control de la voz, el canto, controlar la respiración y las partes del cuerpo que intervienen en el canto.



JUEGO N° 2

NOMBRE: LOBO ESTA

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está
¿Lobo estás?

– Me estoy poniendo los pantalones

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

¿Lobos estás?

– Me estoy poniendo el chaleco

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

¿Lobo estás?

– Me estoy poniendo el saco.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

¿Lobo estas?

- Me estoy poniendo el sombrero.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

¿Lobo estas? Ya salgo para comérmelos a todos.

BENEFICIOS: A través de esta ronda el estudiante desarrolla la coordinación motriz con movimiento de asociación y disociación, equilibrio, marcha, desarrolla la discriminación auditiva aprendiendo sonidos y ruidos, recordándolos, reproduciéndolos, adquirir destrezas y medios de expresión corporales,

instrumentales, desarrollar la expresión oral mediante la articulación, vocalización, control de la voz, el canto, controlar la respiración y las partes del cuerpo que intervienen en el canto, además de favorecer el trabajo en equipo y aumentar el trabajo de socialización.



dibujoscolorear.es

JUEGO N° 3

NOMBRE: SOBRE EL PUENTE DE AVIGNON

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES. ESPACIO GRANDE

Sobre el puente de Avignon
Todos bailan y yo también,
Hacen así...

Así las lavanderas.
Sobre el puente de Avignon
Todos bailan y yo también,
Hacen así...

Así las planchadoras
Sobre el puente de Avignon
Todos bailan y yo también,
Hacen así...

Así los militares,
Sobre el puente de Avignon
Todos bailan y yo también,
Hacen así...

Así las cocineras
Sobre el puente de Avignon
Todos bailan y yo también,
Hacen así...
Así me gusta a mí.

BENEFICIOS: A través de esta ronda los estudiantes pueden reforzar la autoestima y la personalidad mediante la autorrealización ,elaborar pautas de conducta que faciliten la integración social, liberar la energía reprimida y conseguir el equilibrio personal a través del ritmo, sensibilizar afectiva y emocionalmente a través de los valores estéticos de la música, desarrollar capacidades del intelecto como la imaginación, la memoria, la atención, la comprensión, de conceptos, la concentración o la agilidad mental.

JUEGO N° 4

NOMBRE: EL PUENTE ESTÁ QUEBRADO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

El puente está quebrado con qué lo curaremos
Con cáscara de huevo, burrito sabanero
Que pase el rey que quiera pasar
El hijo del conde se queda atrás
Campanita de oro déjame pasar
A todos mis hijitos menos el de atrás

BENEFICIOS: A través de esta ronda el estudiante mejora la percepción temporal y espacial, la expresividad, aumenta el nivel de socialización, favorece el trabajo en equipo, libera energías, a comprender su realidad y controlar sus impulsos. Conceptos importantes en el momento de llevar a escena un montaje coreográfico.



JUEGO N° 5

NOMBRE: EMILIANO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

¡Mariquita la de atrás!

¡Señora mamá!

Vaya a ver si Emiliano está vivo o muerto!

¡Tiene Fiebre!

¡Mariquita la de atrás!

¡Señora mamá!

Vaya a ver si Emiliano está vivo o muerto!

¡Tiene dolor de cabeza!

¡Mariquita la de atrás!

¡Señora mamá!

Vaya a ver si Emiliano está vivo o muerto!

¡Tiene escalofrío!

¡Mariquita la de atrás!

¡Señora mamá!

Vaya a ver si Emiliano está vivo o muerto!

¡Está boqueando!

¡Mariquita la de atrás!

¡Señora mamá!

Vaya a ver si Emiliano está vivo o muerto!

¡Está muerto!

En este momento Emiliano se levanta y el grupo se dispersa, mientras “el muerto” los persigue.

BENEFICIOS: A través de esta ronda los estudiantes pueden reforzar la autoestima y la personalidad mediante la autorrealización, elaborar pautas de conducta que faciliten la integración social, liberar la energía reprimida y conseguir el equilibrio personal a través del ritmo, sensibilizar afectiva y emocionalmente a través de los valores estéticos de la música, desarrollar capacidades del intelecto como la imaginación, la memoria, la atención, la comprensión, de conceptos, la concentración o la agilidad mental.



JUEGOS EXPRESIVOS CORPORALES MOVIMIENTO, INMOVILIDAD⁷⁰



⁷⁰ NAVARRO A. Óp., cit. p. 199.

JUEGO N° 1

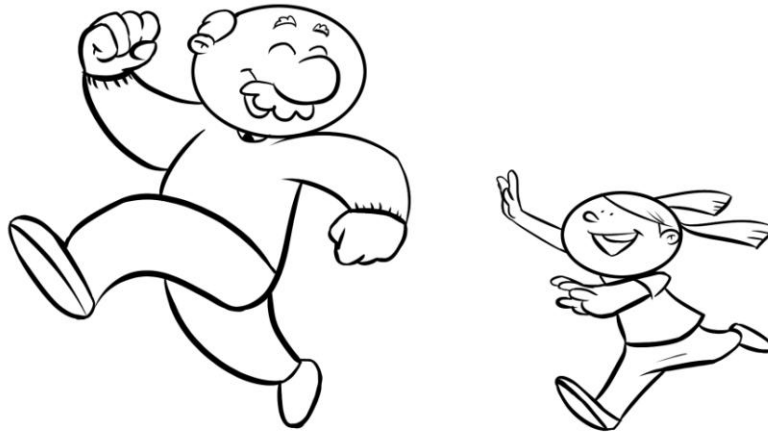
NOMBRE: EL JUEGO DE LOS PERIODICOS.

MATERIAL: TELA O PERIÓDICO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

Se pueden organizar en grupos de 10 estudiantes, se les da un elemento que puede ser tela o periódico se trata de todo a que tenga la tela o el periódico debe correr en dirección al otro y lo tocara con la tela, el tocado tomara la tela o el periódico con sus manos y en ese momento se queda inmovilizado durante tres segundos. Después corre de nuevo e intenta deshacerse de la tela dándosela a otro compañero. De esta forma se alternan los momentos de movilidad e inmovilidad.

BENEFICIOS: A través de este juego fuera de poner en práctica todos los valores de trabajo en equipo, respeto hacia los demás se trabajan algunas capacidades físicas como la agilidad, adaptabilidad, equilibrio en el movimiento, la acción y reacción, cualidades que se pondrán en juego en el momento de llevar a cabo nuestra propuesta.



JUEGO N° 2

NOMBRE: ASÍ ME MUEVO.

MATERIAL: NINGUNO

EDAD. 6 Y 7 AÑOS.

Por toda la sala, nos movemos en todas las direcciones, y cada vez que vamos a tropezar con un compañero cambiamos de dirección.

Es conveniente que este ejercicio se haga a gran velocidad, se ha de esquivar al compañero, de manera que los estudiantes vayan intuyendo un cambio brusco en la velocidad.

BENEFICIOS: Esta actividad presenta beneficios como el ayudar a relacionar el cuerpo con el entorno, conocer y dominar los cambios de dirección, reaccionar con rapidez, siendo un instrumento indispensable en el momento de realizar cambios de dirección que normalmente se utilizan en los montajes coreográficos.



JUEGO N° 3

NOMBRE: AHHH DESPLAZARSE...

MATERIALES: NINGUNO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

Seguir a un compañero imitándolo de forma exagerada, hasta que este mire atrás y nos descubra, en este momento como sorprendidos, cambias de dirección.

BENEFICIOS: Al trabajar la imitación de forma exagerada permitimos que el estudiante exprese sus sensaciones y sentimientos, sus deseos, necesidades, pensamientos, utilice la comunicación corporal como recurso principal, y al trabajar los cambios de dirección permitimos que el estudiante se oriente fácilmente en el espacio desarrollando importantes cualidades que pondrá en acción durante el desarrollo del montaje.



JUEGO N° 4

NOMBRE: EL GRUPO SE PARA EL GRUPO SE MUEVE.

MATERIALES: NINGUNO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

Todo el grupo camina en cualquier dirección. Si el grupo o un miembro de este deciden caminar todos lo hacen. Se intenta que la clase se comporte como uno solo, se trata de tomar conciencia de grupo. “escuchar a los compañeros.”

BENEFICIOS: Esta actividad es muy valiosa para desarrollar estrategias de acción social, permitir que el estudiante controle la agresividad, ejercite la actividad con responsabilidad y democracia, aprenda a depositar confianza en el grupo, aumente la confianza en sí mismo, además de trabajar el desarrollo motor básico elementos necesarios en el montaje coreográfico ya que este es un trabajo grupal.



JUEGO N° 5

NOMBRE: SUENA, SUENA, SUENA....

MATERIALES: GRABADORA, CD.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

Suena una música que intercala momentos de sonido con otros de silencio. Por toda la pista, cuando suena la música se mueven, en silencio se detienen.

Con la misma música y en grupos de 6, hacer lo mismo pero en forma de conjunto.

Variantes:

- Hacerlo de uno
- Hacerlo de dos.

BENEFICIOS: Este es una actividad que estimula la atención y la memoria, la expresión corporal,

La coordinación motora, permite que el estudiante se oriente fácilmente en el espacio, trabaja los cambios de dirección, reacciona con rapidez. Todos estos beneficios se desarrollan gracias a la música.

Siendo conceptos muy valiosos en el instante de los momentos coreográficos.



JUEGOS DE CONOCIMIENTO PERSONAL⁷¹



⁷¹ LLEIXAA., Teresa; ANTON ROSERA, Monserrat y FERRAN A., Candela. El descubrimiento de sí mismo y del entorno 0-6 años. España: Ed. Paidotribo.

JUEGO N° 1

NOMBRE: MI CUERPO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: PLASTILINA DE COLORES.

Realizar una figura humana con plastilina de diferentes colores. En un primer momento sólo deberán de formar la cabeza, el tronco y las extremidades superiores e inferiores. Posteriormente deberán de completar la figura con las partes de la cara, boca, nariz, orejas y ojos. Con los ojos tapados pediremos a los niños que palpen con sus las diversas partes del cuerpo de un compañero (cabeza, pelo, pies,...). Posteriormente que el niño identifique la postura de un compañero, con los ojos cerrados, por medio del tacto.

BENEFICIOS: Al trabajar el conocimiento del propio cuerpo se permite desarrollar en el educando una serie cualidades como el dominio y conciencia de su propio cuerpo, poder ir elaborando su totalidad corporal, le permite afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio, cualidades esenciales para elaborar los montajes coreográficos.



JUEGO N° 2

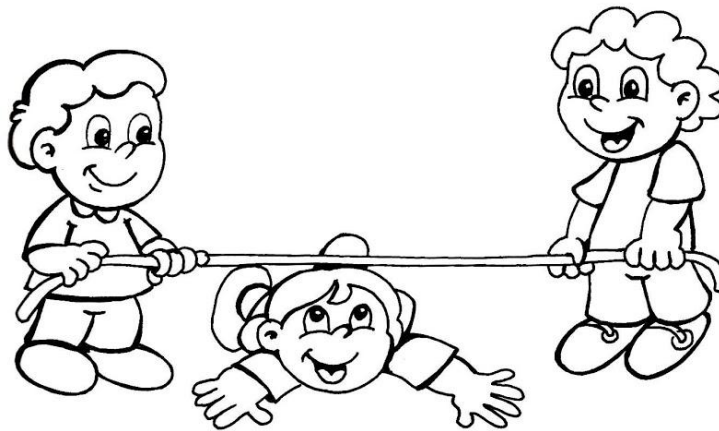
NOMBRE: LAS PARTES DEL CUERPO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

- Que el niño ponga cosas encima de su cabeza.
- Que el niño ponga cosas debajo de sus pies.
- Que el niño ponga sus manos encima/debajo de su cabeza.
- Que coja algo con una mano.
- Que lo coja con las dos manos.
- Identificar en un dibujo sobre una silueta de un niño diferentes partes del cuerpo (boca, ojos, mano, pies,...).

BENEFICIOS: Atraves de esta actividad, se reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades, el estudiante vivencia y conoce su propio cuerpo, esto permitirá tener mayor seguridad en el momento de realizar un movimiento, gesto en la danza propuesta al finalizar el documento.



JUEGO N° 3

NOMBRE: LOS SONIDOS DEL CUERPO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

El maestro emitirá un sonido atrayendo la atención de los niños y asegurándose de que le aplican el nombre adecuado. (Estos sonidos serán: voz, risa, llanto, estornudo, aplauso, taconeo,...).

El maestro emite estos sonidos en orden diferente y los niños tratarán de reconocerlos. Los niños juegan a adivinar el sonido que emiten sus compañeros. Pedir a los niños que con los ojos cerrados identifiquen la voz de un compañero. Se hacen determinados sonidos y los niños levantan la mano cada vez que oigan el sonido acordado previamente.

BENEFICIOS: cuando el maestro realiza diferentes sonidos está estimulando en el niño(a) la atención, la memoria, la mejora del desarrollo lingüístico, la expresión corporal, la coordinación motora.



JUEGO N° 4

NOMBRE: JUEGO DELANTE DEL ESPEJO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

En un primer momento el maestro deberá de realizar un gesto o un movimiento y los alumnos deben de imitar esa conducta motriz (comenzamos tocándonos la cabeza, los hombros, la cara, los pies, las rodillas,...con diferentes posibilidades de ejecución).

Posteriormente realizando movimientos sencillos (levantando un pie, sentándose en el suelo, sacando la lengua...). Como se puede observar la actividad permite numerosas posibilidades de ejecución.

BENEFICIOS: Cuando el maestro trabaja la imitación de gestos permite que el estudiante exprese sensaciones, sentimientos, deseos, necesidades, a través del gesto el maestro brinda el principal recurso de comunicación corporal, permite que exprese su estado de ánimo y que el estudiante cree situaciones cotidianas



JUEGO N° 5

NOMBRE: ME CEPILLO LOS DIENTES.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: FICHA, LÁPICES, COLORES

Ficha elaborada: Recitamos la poesía “Me cepillo los dientes” e intentamos memorizarla con la ayuda de todos.

El maestro conversa con sus alumnos sobre este hábito de higiene. (¿Quiénes se suelen lavar los dientes?, ¿cuántas veces al día?, ¿antes de comer o después?, ¿qué pasará si no nos los lavamos?,...).

Dibujamos al lado de la poesía a un niño cepillándose los dientes. Posteriormente lo pintamos.

Nombre _____
“¡Me cepillo los dientes!”
¡A cepillarse los dientes!
-hoy me ha dicho papá-,
Que, si no te los lavas,
Se te pueden picar.
He cogido el cepillo
Y la crema dental.
¡Cuánta espuma en la boca!
¡Qué limpios que están!

BENEFICIOS:

Cuando el maestro trabaja poesía utiliza una herramienta perfecta para ejercitar la memoria algo esencial en el trabajo de la danza, ya que esta hace más fácil la memorización de pasos en la coreografía y mejora la expresión corporal y la dicción, además de hacerlos partícipes de un proceso creativo, aumentado su vocabulario y su capacidad perceptiva.



JUEGOS DE DESINHIBICIÓN CORPORAL⁷²



⁷² CHAVERO MARRÓN, Juan. Educación física. Juegos de presentación y desinhibición.

JUEGO N° 1

NOMBRE: “EL SALUDO”

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

Los alumnos andan por el espacio y se saludan estrechando la mano de quien encuentren a su paso, al mismo tiempo, dicen su nombre. Tras unos minutos se hará lo mismo, pero esta vez citando el nombre de la persona con la que se crucen. Para hacerlo más divertido se pueden hacer saludos expresando distintos estados de ánimos, situaciones,... (Alegría, tristeza, sorpresa, imitando a la realeza, tras tocarnos la lotería,...).

BENEFICIOS: A través de esta actividad se crea un clima de confianza, tolerancia, respeto, solidaridad, sirven de introducción ante trabajos más complejos, ayudan a que los estudiantes pierdan la vergüenza y los prejuicios, algo indispensable para el trabajo en danza ya que en el momento de la presentación el estudiante no debe sentir por ningún motivo temor al público.



JUEGO N° 2

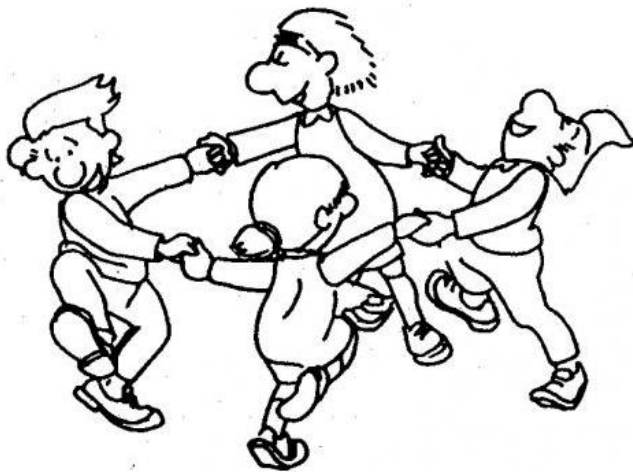
NOMBRE: “CIRCULO DE NOMBRES”

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

Todos sentados en círculo. Empieza un alumno diciendo su nombre y a partir de ahí, el siguiente dice su nombre y el nombre de quien le precede, el tercero dirá su nombre y el de los dos anteriores y así sucesivamente.

BENEFICIOS: Esta actividad es una herramienta perfecta para ejercitar la memoria de los niños, hacen más fácil la memorización, mejora la expresión corporal y la dicción, hace partícipes del proceso creativo, aumenta su vocabulario y su capacidad perceptiva, captan mejor lo que ven a su alrededor, lo que nos dará excelentes resultados en el trabajo coreográfico.



JUEGO N° 3

NOMBRE: “EL BALÓN DE LOS NOMBRES”

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: BALÓN, ESPACIO GRANDE

Un alumno la “queda”, éste lanzará el balón gritando el nombre de alguno de sus compañeros. Todos correrán para alejarse lo máximo posible del lugar de lanzamiento excepto aquel al que han nombrado. Cuando éste último alumno coge el balón deberá gritar “pies quietos”, cuando esto ocurra los demás se detendrán. El alumno con balón deberá intentar dar a alguno de sus compañeros, sin moverse del lugar donde ha recogido la pelota. Si le da a alguien se la “queda” este último y si no, pues seguirá “quedándola”, continuando con la dinámica anteriormente descrita.

BENEFICIOS: A través de esta actividad se trabaja la conciencia del espacio, relaciones espaciales, control corporal, coordinación, además de trabajar la agilidad adaptabilidad, equilibrio en el movimiento, acción y reacción, actividades que nos sirven en el montaje coreográfico para que el estudiante maneje adecuadamente el espacio en el que se debe desenvolver.



JUEGO N° 4

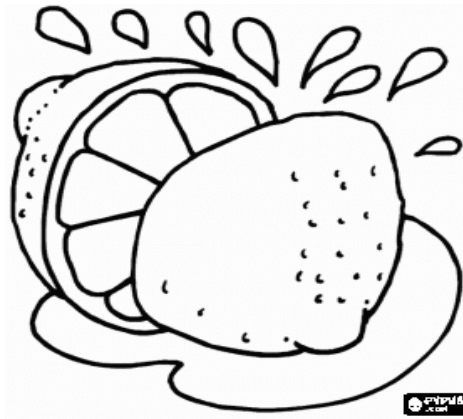
NOMBRE: “NARANJA Y LIMÓN”:

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

El profesor se coloca en medio, mientras que los alumnos se disponen en círculo alrededor suyo. Este señalará a un alumno, gritando seguidamente “naranja” o “limón”, si dice “naranja” deberá decir el nombre de quien se encuentre a su derecha y si es “limón” de quien está a su izquierda. El alumno que falle deberá dar dos vueltas alrededor del círculo mientras los demás le aplauden. Otra posibilidad es gritar “piña”, en este caso, todos deberán cambiar de lugar.

BENEFICIOS: Este juego permite trabajar en el estudiante una herramienta perfecta para ejercitar la memoria, hacer más fácil la memorización del montaje coreográfico mejorar la expresión corporal, además de hacer partícipes a los educandos del proceso creativo, captan mejor lo que ven a su alrededor.



JUEGO N° 5

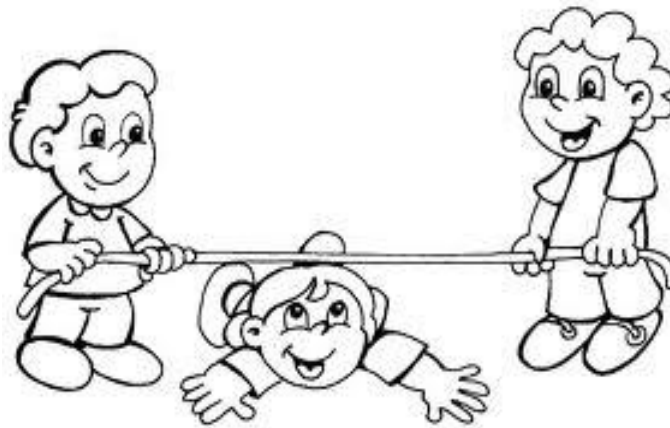
NOMBRE: “PASAR DEBAJO DE LA CUERDA”

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: CUERDA, PELTAS, CÍRCULOS.

Dividimos la clase en grupos de ocho personas. El objetivo a conseguir es lograr que todos los miembros del grupo pasen por debajo de la cuerda al ritmo de la música (a nivel bajo, medio y alto, con y sin materiales adicionales de la clase), pero sin poder tocarla con las manos o los brazos.

BENEFICIOS: Esta actividad creara un clima de confianza, tolerancia, respeto, solidaridad, sirven de introducción ante trabajos más complejos propios, ayudan a que los estudiantes pierdan la vergüenza y los prejuicios esto permitirá un excelente ambiente de trabajo en los momentos de ensayo previos al montaje coreográfico.



JUEGOS DE CONOCIMIENTO PERSONAL EXPRESIVO SEGMENTARIO⁷³



⁷³ LLEIXAA. y col. Óp., cit.

JUEGO N° 1

NOMBRE: MI CUERPO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIAL: HOJAS DE PAPEL.

DESCRIPCIÓN: Tumbados de una manera cómoda intentando no molestar ningún compañero. Con los ojos cerrados. Una persona en este caso el profesor marcará una pauta de trabajo, diciendo con voz alta y pausada las tareas a realizar. Estirados al suelo notar las partes del cuerpo que están en contacto. Ahora tocar los ojos, las manos...levantar un brazo y Luego dejarlo caer...Los alumnos tienen que realizar las tareas que se les pide.

Variantes: Se les proporcionará papel de seda y tendrán que frotárselo por las partes de su cuerpo, sentir su tacto, su olor, podrán jugar con él haciendo pajaritos sombreros... durante el tiempo que el profesor crea adecuado, luego el profesor irá dando una serie de consignas que el alumno deberá hacer, por ejemplo, estirados en el piso, intentar notar que el papel le está haciendo cosquillas, les está levantando la cara, le está pasando por los pies...Y los niños tendrán que hacerle al papel lo que el profesor indique.

Beneficios: esta juego proporciona el conocimiento del propio cuerpo a través de los movimientos que realiza con él, ya que pone en movimiento cada una de sus parte, además que identifica la posición de cada una de las partes que componen su cuerpo.



JUEGO N° 2

NOMBRE: LO QUE HACE EL REY LO HACE LA MONA.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: GRABADORA, CD, ESPACIO AMPLIA.

Descripción: Se ponen los participantes en fila el primero hace diferentes movimientos al ritmo de la música que sus compañeros tendrán que imitar. Cuando el profesor dice cambio el primero debe ir corriendo hacia el último lugar y disponerse a imitar al compañero que está ahora delante.

BENEFICIOS: Esta actividad estimula la atención, la memoria, mejora el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual, además del trabajo en grupo, enseña al estudiante a guardar su turno y respetar el de los demás, aplicando esto en el montaje coreográfico cuando realizamos hileras o cuando debe esperar su turno para presentarse frente al público.



JUEGO N° 3

NOMBRE: EL PAÑUELO.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIAL: DOS PAÑUELOS.

DESCRIPCIÓN: Dos equipos en fila y uno frente a otro. En el centro, dos compañeros con un pañuelo cada uno, los alumnos de cada grupo se han repartido un número cada uno, del 1 al.... En función del número de participantes. Los del centro, abriendo los dos brazos. El profesor grita un número y una parte del cuerpo, por ejemplo dos y pierna, y los participantes con ése número (uno de cada equipo) deben correr a buscar el pañuelo que tienen los compañeros del centro y atar el pañuelo al compañero de su equipo que está en el centro en la parte del cuerpo que se indique. Gana el primero que ate el pañuelo, sumando un punto para su equipo. Al final gana el equipo que ha sumado más puntos.

BENEFICIOS: Esta actividad permite no solo expresarse globalmente con el cuerpo, sino conocer las posibilidades expresivas de cada una de las partes del cuerpo, además de profundizar en la capacidad de autocontrol del cuerpo y enseñar a dominar su cuerpo.



JUEGO N° 4

NOMBRE: ME PICA... ME RASCO.

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO AMPLIO

Descripción: Un niño empieza presentándose y diciendo una parte del cuerpo que le pica. Por ejemplo: me llamo Juan y me pica la cabeza, yo me rasco la cabeza, el de mi izquierda también me la rasca y espero a ver que le pica al de mi derecha para yo rascarle. De ese modo yo me estoy rascando la parte que a mí me pica y la parte que le pique a mi compañero de la derecha y el compañero de la izquierda me está también ayudando a rascar.

BENEFICIOS: A través de esta actividad expresa sus sensaciones y sentimientos, expresa deseos, necesidades, pensamientos y emociones, a través de este juego utiliza la expresión corporal como su principal recurso para expresarse, además de estimular la atención y la memoria.



JUEGO N° 5

NOMBRE: JUGAMOS CON EL GLOBO.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE, GLOBOS.

Descripción: Por parejas los niños deben ir golpeando un globo, con diversas partes del cuerpo, intentando que no caiga al suelo. Cada vez que golpean el globo deben nombrar la parte del cuerpo con la que lo han realizado.

Variante: Por parejas tienen que evitar que el globo toque al suelo utilizando la respiración (cogiendo aire por la nariz y expulsándolo por la boca). **Variante:** Dos grupos, los niños por parejas deberán dar vuelta en una señal marcada, sujetando el globo con alguna parte del cuerpo que no sean las manos evitando que el globo se caiga (no se debe repetir la manera de transportarlo). Si se cae vuelve a empezar la pareja de la línea de salida. **Variante:** Inflar un globo y dejar escapar el aire, (expiración). Volverán a inflar el globo y tendrán que empujar una pelota pequeña de ping-pong con el aire del globo hasta una línea controlando el aire que van dejando

BENEFICIOS: A través de esta actividad se persigue no solo expresarse globalmente con el cuerpo, sino conocer las posibilidades expresivas de cada una de las partes del cuerpo, además de trabajar la coordinación, la creatividad y la espontaneidad, recursos necesarios e importantes para el trabajo de la danza.



MUESTRA DE CAPERUCITA ROJA CON RONDA INFANTIL JUGUEMOS EN EL BOSQUE*



Pequeño juego coreográfico caperucita con ronda infantil juguemos en el bosque: en esta etapa, el profesor puede inventarse una pequeña coreografía utilizando la canción: juguemos en el bosque; haciendo que algunos niños se vistgan de lobos y otros de campesinos y, o, combinar con el audio del cuento de caperucita roja y que los niños vayan realizando lo que el cuento va diciendo, colocando en escena todo los temas aprendido durante el periodo.

* Este juego coreográfico es de autoría de las presentadoras.

5.2 II PERIODO. “VAMOS A JUGAR”



JUEGOS DIDÁCTICOS⁷⁴

JUEGO N° 1

TEMA: Cerrando sus ojos

EDAD: 6 años

MATERIALES: Diversos objetos.

DESCRIPCION: Se les pedirán a los niños observe al docente o instructor luego que cierre sus ojos. Mientras ellos tienen los ojos cerrados, pregúntele qué color de camisa está usted usando. Modifique el juego haciendo preguntas acerca del lugar o un objeto en especial. ¿Qué cosas recuerda del objeto? El estudiante tomará su turno y será el docente quien trate de recordar.

BENEFICIOS: Este juego ayudará a desarrollar la memoria de los niños y en el futuro les ayudará con las matemáticas, a aprender a leer, memorizar pasos, coreografías.



⁷⁴ Juegos didácticos y danza. "Educación por medio del movimiento y expresión corporal". San José de Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia, 1986.

JUEGO N° 2

TEMA: Detective

EDAD: 6-7 AÑOS.

MATERIALES: panderetas, tambores, entre otros.

Mientras usted se mueve dentro del aula o salón y hace diferentes sonidos como "muuu", "meee" entre otros, pídales a los niños y niñas que cierre sus ojos y trate de localizarlo. Ellos deben indicar el lugar en donde usted se encuentra y entonces ellos podrán abrir sus ojos, la actividad se puede variar pasando uno por uno cada estudiante realizando sonidos diferentes.

BENEFICIOS: Desarrolla el sentido del oído, interiorizaran la música, sentirán el ritmo y lo que expresa cada sonido.



JUEGO N° 3

TEMA: Adivina lo que estoy haciendo

EDAD: 6-7 AÑOS.

MATERIALES: El cuerpo

Haga mímicas o gestos y represente algo que los estudiantes puedan adivinar, tal como cepillarse los dientes, marcar un número en el teléfono, o amarrarse los zapatos. Haga cosas simples que ya son conocidas por los estudiantes. Tome turnos. Los niños disfrutan actuando y pretendiendo cosas. Ellos disfrutarán viendo a su guía haciendo mímicas y gestos, todos los grupos se divertirán con este juego también.

BENEFICIOS: permite mejorar la expresión corporal, brinda seguridad ante el grupo, mejora las relaciones con los demás.



JUEGO N° 4

TEMA: Clasificando los instrumentos.

EDAD: 6 AÑOS

MATERIALES: Diversos instrumentos.

Mientras limpia los instrumentos, deje que los estudiantes los guarden. Los niños disfrutan clasificando y también les gusta imitar y ayudar. Muéstrole a sus estudiantes en qué lugar colocar los instrumentos. Asegúrese de felicitarlos cuando ellos los ponga en el lugar correcto.

BENEFICIOS: Desarrolla la colaboración, aprenden a clasificar los objetos, a cuidar los instrumentos, fomenta los valores como el respeto por las cosas, la colaboración, el orden, entre otros.



JUEGOS PARA LA FUNCIÓN MOTRIZ⁷⁵



⁷⁵ LOO MURILLO.

JUEGO N° 1

TEMA: EL SALTO MUSICAL.

EDAD: 6-7 AÑOS

MATERIALES: CUERDAS, BASTONES, PELOTAS, AROS, BANCOS, OBJETOS VARIOS, INSTRUMENTO MUSICAL.

Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.

El adulto con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada. El primero en llegar sustituye al adulto o al niño(a) que está en la línea de llegada, al finalizar los estudiantes caminarán lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

BENEFICIOS: A través de este juego se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento, permite el trabajo en equipo, los valores como el respeto por el otro, aprende a esperar su turno, fuera de colocar en uso todas las partes de su cuerpo al desplazarse saltando.



JUEGO N° 2

TEMA: EL GATO Y EL RATÓN.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

MATERIALES: CUERDA, ESPACIO GRANDE

Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el piso o marcado con cuerda en el área. El adulto estará agachado en el centro del círculo con los ojos cerrados.

A la señal los niños se desplazan en cuadrúpeda hacia el adulto, imitando a los “ratones” y al encontrarse cerca, este que hace de “gato” dirá misu, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture. Se repite libremente. El primer niño(a) capturado sustituye el papel del adulto y posteriormente cada niño capturado pasa a ser gato, junto con el niño(a) atrapado, de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.

BENEFICIOS: Permite el dominio y conciencia de su propio cuerpo, permite afirmar s lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio, se integra a nivel social con sus compañeros.



JUEGO N° 3

TEMA: COMO SUENA...

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: AROS, BASTONES, BARRA VERTICAL O CUERDA GRUESA CON NUDOS.

Se invita a los niños(as) a caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacía el lugar donde el adulto produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El adulto lo repite cambiándose a un lugar diferente del área o salón.

Posteriormente cada niño(a) camina, trota o salta según el sonido del instrumento musical que ejecuta el adulto. Estos desplazamientos se realizaran dispersos.

BENEFICIOS: Con estas actividades se trabaja la conciencia del espacio, las relaciones espaciales, el control corporal y la coordinación, mejorando algunas capacidades físicas como la agilidad, equilibrio en el movimiento, acción y reacción.



JUEGOS DE LATERALIDAD⁷⁶



⁷⁶ ZARATE MIRANDA, Pablo y SALCEDO URZOLA, Lorena. Recursos digitales lateralidad y equilibrio, 2003.

JUEGO N° 1

NOMBRE: CORRE, SALTA, MIRA Y PATEA

EDAD DE LOS PARTICIPANTES: 6 – 7 AÑOS EN ADELANTE

MATERIALES: CANCHA, AROS, CONOS

Desarrollo: Un sujeto parte desde la mitad de una cancha, este debe correr hasta un sector donde se encuentran 2 aros uno al lado de otro, él tiene que saltar en un pie en solo uno de los aros, luego correr hasta pescar un cono, este debe mirar con un ojo hasta que llega al balón puesto a un par de metros y chutar la pelota. Por último debe tomar y dejar la balón donde se encontraba.

BENEFICIOS: Estos juegos son muy valiosos e importantes en estudiantes de seis años de edad ya que hacen posible que nos orientemos en el tiempo y en el espacio, permiten al estudiante entender y manejar códigos escritos, además de contribuir a la interacción grupal.



JUEGO N° 2

NOMBRE: LA CUNCUNA

EDAD DE LOS PARTICIPANTES: 6 Y 7 AÑOS EN ADELANTE

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

Desarrollo del Juego: Se colocan sentados uno tras otro con las piernas abiertas, por medio de un impulso hacia lateral deberán quedar montados unos sobre otros solo con las manos apoyadas en el piso, el trabajo se realizara en grupos de 3 individuos solo el último de la fila conserva el apoyo cuadrúpedo.

BENEFICIOS: Estos juegos son muy valiosos e importantes en estudiantes de seis años de edad ya que hacen posible que nos orientemos en el tiempo y en el espacio, permiten al estudiante entender y manejar códigos escritos, además de contribuir a la interacción grupal.



JUEGO N° 3

NOMBRE: LA ESTATUA

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

FORMAS ORGANIZATIVAS:- DISTRIBUCIÓN: INDIVIDUAL

Descripción: los alumnos deben avanzar en un pie por todo el espacio al ritmo de los aplausos. En el instante en que las palmas dejen de sonar, los niños permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar las palmas y si se cae pierde.

BENEFICIOS: Estos juegos son muy valiosos e importantes en estudiantes de seis años de edad ya que hacen posible que nos orientemos en el tiempo y en el espacio, permiten al estudiante entender y manejar códigos escritos, además de contribuir a la interacción grupal.



JUEGO N° 4

NOMBRE: DOBLE PISA PIE.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS EN ADELANTE.

MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Desarrollo: en grupos de 3, dos de ellos serán bases los cuales sujetarán al último individuo por la pantorrilla con ambas manos, este no se puede apoyar con su miembro inferior en sus pilares. Se deben movilizar hasta un punto señalado en tipo de competencia o carrera.

BENEFICIOS: Estas actividades recreativas desarrollan aptitudes motrices y psicológicas, ya que la lateralidad nos proporciona el concepto corporal reconociendo nuestro cuerpo y partes de forma de saber posición y ubicación. Y el equilibrio que además de condicionar el cuerpo en posición anti gravitatoria para corregir ciertos movimientos nos proporciona un factor psicológico ya que entrega seguridad en la persona.



LOS JUEGOS SIMBÓLICOS⁷⁷



⁷⁷ ABAD MOLINA, Javier y RUIZ DE VELASCO GALVES, Ángeles. El Juego Simbólico, 2011.

JUEGO N° 1

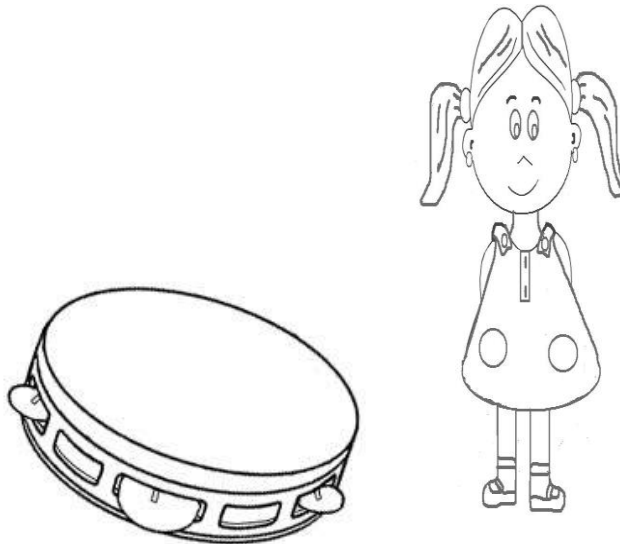
NOMBRE: LAS MARIPOSAS ALEGRES

MATERIALES: PANDERETA

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

Los niños se sitúan alrededor del educador el cual irá dando golpes al pandero, cada golpe avanza un paso y si da dos golpes avanzarán dos pasos, pero si da tres golpes. Los niños tendrán que retroceder al punto de partida manteniendo el círculo.

Beneficios: trabajar la atención, reacción, la parada y ejercitar el autocontrol.



JUEGO N° 2

NOMBRE: ¡¡¡LA GRANJA!!!

MATERIALES: Pandereta, disfraces, pintucaritas.

Los niños caminarán por el espacio de juego al ritmo que el educador toca el pandero y cuando haga un alto éstos se pararán y deberán imitar a algún animal de la granja(a libre elección) una gallina, la vaca, el cerdo...a continuación para finalizar esta actividad les pintaremos la cara, se disfrazarán de animales, ya sea con material fabricado por ellos mismos en el taller de plástica o también traerlos de casa (habiendo avisado previamente).

BENEFICIOS.

En este caso pretendemos que descubran el ritmo interno a través del movimiento del cuerpo y trabajar la imitación



© 2010 - www.juegos.com

JUEGO N° 3

TEMA: Juego de la comida imaginaria

MATERIAL: Espacio grande

EDAD: 6 Y 7 años.

Todos los niños sentados en el suelo, imaginarán que están en la mesa cenando y deberán interpretar el papel. ¡¡Camarero!!¿Qué tienen de primer plato? -tenemos sopa de pollo.-De acuerdo póngame una sopita por favor. El niño deberá simular que está tomando una sopa y ésta está quemando, debemos de soplar y limpiarnos la boquita porque no ha chorreado la sopa. En el segundo plato lo mismo, por ejemplo: pollo con papas, harán como si comiesen el pollo, cortarlo...y así sucesivamente hasta llegar al postre Mmmmhhh....¡cuidado que nos manchamos de chocolate y está hirviendo!!!!Que quema quema!!! Vamos a soplar todos juntos fffuuuhhh!!!A su vez trataremos los hábitos de alimentación e higiene.

BENEFICIOS: favorece a su desarrollo integral, interacción, comunicación, actividad motora.



JUEGO N° 4

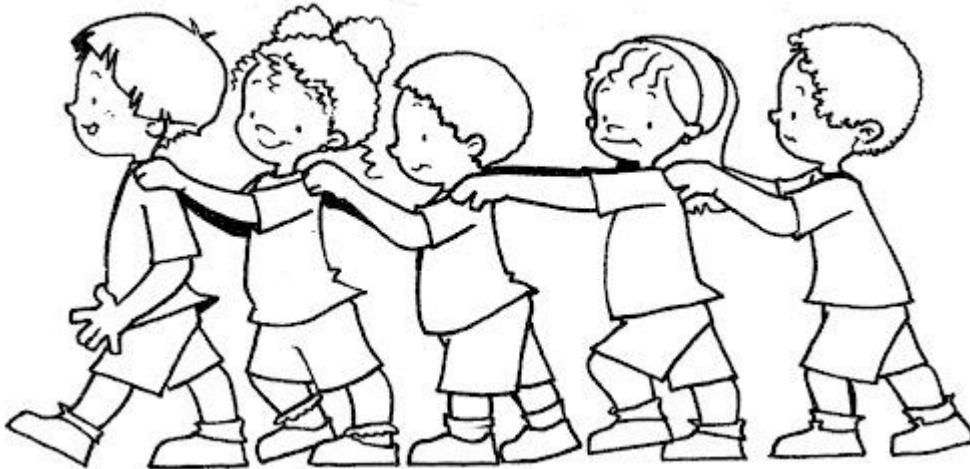
NOMBRE: EL TREN VA A FRENAR

MATERIAL: UN CIRCULO PINTADO EN EL SUELO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS O MAS.

El tren va a frenar: Tres o cuatro niños hacen de vagones, van corriendo por la sala hasta llegar a la estación que es el círculo, cuando el maestro diga: ¡alto!, deben frenar sin caerse ni soltarse y entrar despacio en la estación.

Beneficios: Adquiere fuerza, equilibrio, cualidades de percepción temporal y espacial.



JUEGO N° 5

NOMBRE: NI SI, NI NO.

MATERIAL: TAPITAS DE GASEOSA, ESPACIO GRANDE.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

Todos dialogan entre si unos 10 ó 15 segundos no pudiendo decir las palabras prohibidas, ya que el que la dice deberá entregar algo al alumno o la persona con quien habla. Se pueden tener tapitas plásticas de gaseosas para entregar, siendo el ganador quien tiene más tapitas al final.

BENEFICIOS: Mejora la expresividad, aumenta el nivel de socialización, favorece el trabajo en equipo.



JUEGO N° 6

NOMBRE: ¿QUÉ FALTA?

MATERIAL: DIVERSOS ELEMENTOS.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

Se colocan sobre una mesa numerosos elementos de distinto carácter (tapitas, lapiceras, monedas, etc.). Los participantes (pueden estar separados en grupo) observarán desde sus asientos los objetos. Al cabo de un determinado tiempo, todos deberán darse vuelta, mientras el profesor extrae un elemento de la mesa, ocultándolo. Una vez dada la señal correspondiente, todos volverán a mirar la mesa, ganando un punto quien primero diga que elemento falta.

Variante:

¿Cuántos recuerdo?

¿Qué fue lo que cambio de lugar?

Sale uno del grupo, mientras se cambia un instrumento musical o un alumno de lugar. Cuando vuelve debe descubrir que fue lo que cambio de lugar.

BENEFICIOS: Desarrolla sus capacidades mentales, mejora su imaginación, favorece el trabajo en equipo, trabaja la memoria, la creatividad.



JUEGO N°: 7

NOMBRE: HAZ LO QUE YO DIGO Y NO LO QUE YO HAGO.

EDAD. 6 Y 7 AÑOS.

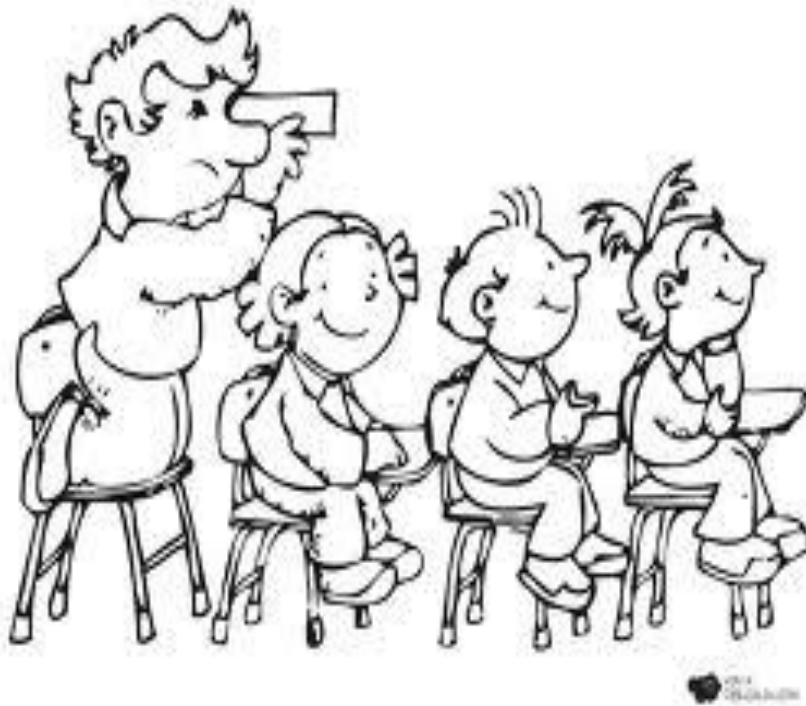
MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice "aplaudir" y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado.

BENEFICIOS: Desarrolla sus capacidades mentales, mejora su imaginación, favorece el trabajo en equipo, trabaja la memoria, la creatividad.



JUEGOS REGLADO Y SOCIAL⁷⁸



⁷⁸ DAMIÁN DÍAZ, Milagros y TRON ÁLVAREZ, Rocío. Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria.

JUEGO N° 1

NOMBRE: EL ENREDO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

MATERIALES: NINGUNO

DESCRIPCIÓN.

Todos los jugadores se darán la mano con la única salvedad de que no podrán ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos trataran de deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

BENEFICIOS: Este juego desarrolla estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad, ejercita la responsabilidad y la democracia, depositan confianza en sí mismo, favorecen la confianza en sí mismos, favorecen la aparición del razonamiento, además de la integración social, moral.



JUEGO Nº 2

NOMBRE: QUE NO CAIGA EL BALÓN.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS.

MATERIALES: BALÓN GIGANTE (DE POCO PESO)

Entre todos golpear el balón hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.

BENEFICIOS: Este juego desarrolla estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad, ejercita la responsabilidad y la democracia, depositan confianza en sí mismo, favorecen la aparición del razonamiento, además de la integración social, moral.



5.3 III PERIODO. JUEGOS CON EL CUERPO, RITMO Y PERCUSIÓN⁷⁹



⁷⁹ ESTEVES IRIBAME. Óp., cit.

JUEGO Nº 1

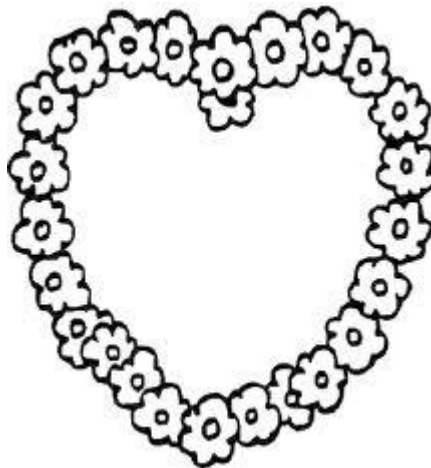
NOMBRE: LATIDOS

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: RELOJ O CRONOMETRO.

Enseñe a los niños a encontrar el pulso en el cuello o en la muñeca. Explique, con tanto detalle como desee, que el corazón nos marca nuestro propio ritmo. Es como si tuviésemos nuestro propio tambor dentro del cuerpo. Cuando los niños se encuentren el pulso, haga que marquen los latidos con el pie, pueden señalar el pulso o los latidos del corazón de sus compañeros con golpecitos o palmas.

BENEFICIOS: Con esta actividad rítmica se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento al escuchar la música el niño adquiere hábitos por repetición de manera consciente o inconsciente.



JUEGO N° 2

NOMBRE. LLEVO EL RITMO.

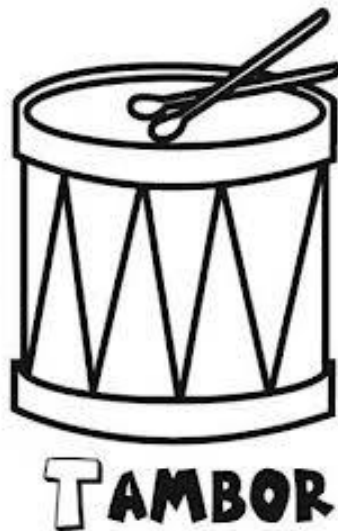
EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: TAMBOR, CAMPANA O XILOFONO.

Siente a los niños en el suelo, formando una circunferencia. Dígales que van a experimentar con los ritmos y cantando. Pídales que escuchen con mucha atención mientras usted toca el tambor con un ritmo constante. Pasado un momento, pídales que den una palmada cada vez que toque el tambor.

Cuando hayan cogido el ritmo, pruebe con otro diferente. Dígale que primero escuchen y después den la palmada cuando toque el tambor. Utilice un ritmo de vals (un, dos, tres, con el toque más bajo o más fuerte en uno) y dejen que siga dando la palmada con el toque del tambor.

BENEFICIOS: Con esta actividad rítmica se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento al escuchar la música el niño adquiere hábitos por repetición de manera consciente o inconsciente.



JUEGO N° 3

NOMBRE: EL SONIDO DE LOS TAMBORES.

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: TAMBORES OTROS INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN O AMBOS.

Comience haciendo que golpeen con palillos, den palmadas o toquen un tambor siguiendo el ritmo de su propio lenguaje, explique que cada sílaba es una señal rítmica y practiquen juntos con unas oraciones. Después deje que ellos simulen que están hablando por teléfono con un amigo, también puede pedirles que den palmadas siguiendo todo cuanto digan durante los tres minutos siguientes.

BENEFICIOS: Con esta actividad rítmica se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento al escuchar la música el niño adquiere hábitos por repetición de manera consciente o inconsciente



JUEGO N° 4

NOMBRE: MIS SENTIMIENTOS.

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: CD, GRABADORA.

Diga a los niños que van hacer una actividad de movimiento que estudia los sentimientos. Escucharán música y se moverán por el aula de distintas maneras. Dependiendo de lo que les haga sentir la música. Pídeles que se repartan por el aula. Ponga fragmentos musicales, dícales que describan la música en relación con los sentimientos, ayudándoles con el vocabulario ¿Cómo suena la música: feliz, triste?

BENEFICIOS: Con esta actividad rítmica se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento al escuchar la música el niño adquiere hábitos por repetición de manera consciente o inconsciente.



JUEGO N° 5

NOMBRE: EL BOGIE DE LA ANATOMÍA.

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: PAÑUELOS, CD, GRABADORA.

Dígale a los estudiantes que, en esta sesión de movimiento, van a moverse al son de la música (aunque sin bailar). Explique que nuestros cuerpos pueden efectuar movimientos diferentes, porque tenemos distintas partes del cuerpo cada una de las cuales pueden moverse con independencia de las demás. En conjunto, un cuerpo puede hacer muchas combinaciones de movimientos diferentes. Esta actividad explorará cada una de las distintas maneras de mover cada parte del cuerpo.

BENEFICIOS: Con esta actividad rítmica se desarrolla la sensopercepción, la memoria, la atención, la imaginación y el pensamiento al escuchar la música el niño adquiere hábitos por repetición de manera consciente o inconsciente.



JUEGOS RÍTMICOS⁸⁰



⁸⁰ GONZALBES CARUQUEL, Alines. Encuentro educativo. ISSN 1989-2748. 25 marzo 2009.

JUEGO N° 1

NOMBRE: PATA DE PALO

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE

Pata de palo
es un pirata malo
que come pollo asado
debajo de la mesa,
y su abuelita
que es una calavera
que toma pastillitas
debajo de la cama.
Sin hablar, sin reír,
yo me quedo, me quedo así.

BENEFICIOS: Los juegos rítmicos son de gran importancia en los estudiantes de seis años ya que estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual.



JUEGO N° 2

NOMBRE: EN LA CALLE 24

EDAD: 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES. ESPACIO GRANDE

En la calle-lle
veinticuatro-tro
se ha cometido-do
un asesinato-to.

Una vieja-ja
mato un gato-to
con la punta-ta
del zapato-to.
Pobre vieja-ja
pobre gato-to
pobre punta-ta
del zapato-to

BENEFICIOS: Los juegos rítmicos son de gran importancia en los estudiantes de seis años ya que estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual.



JUEGO N° 3

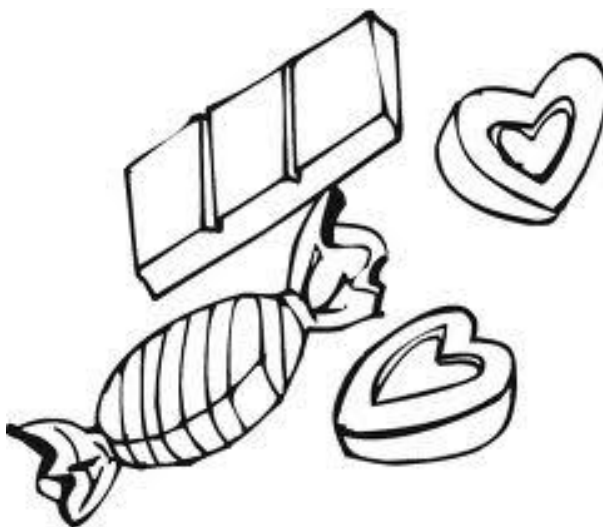
NOMBRE: CHOCOLATE

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Choco, choco, la, la
choco, choco, te, te
choco, la, choco, te
chocolate.

BENEFICIOS: Los juegos rítmicos son de gran importancia en los estudiantes de seis años ya que estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual.



JUEGO N° 4

NOMBRE: A LA LOCO

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

A lo loco-co,
a lo loco-co
una vieja se ha caído de una moto-to.

A la chacha-cha
a la chacha-cha
se ha caído y se ha hecho una brecha-cha.

BENEFICIOS: Los juegos rítmicos son de gran importancia en los estudiantes de seis años ya que estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual.



JUEGO N° 5

NOMBRE: MILIQUITU

EDAD. 6 Y 7 AÑOS

MATERIALES: ESPACIO GRANDE.

Milquituli lacatuli lapotínguele,
se fue a la ética poética sinfónica,
Milquituli lacatuli lapotínguele,
porque quería tocar la flautica.

BENEFICIOS: Los juegos rítmicos son de gran importancia en los estudiantes de seis años ya que estimulan la atención, la memoria, mejoran el desarrollo lingüístico y la expresión corporal, la coordinación motora y la destreza manual.



5.4 IV PERIODO. MONTAJE COREOGRÁFICO

EL BAMBAZU⁸¹



El vestuario de esta danza es de la región del Pacífico.

⁸¹ LONDOÑO, Alberto. 1988. Citado por ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. 167 p.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y ORIGEN

Pertenece al departamento del Chocó. De su origen se sabe muy poco, algunos folklorólogos dicen que esta danza surgió de una anécdota de la región.

Alberto Londoño cuenta que había un señor muy parrandero que se enfermó de fiebre; como en la vecindad se celebraba una fiesta, él no se aguantó la gana de ir a bailar, al llegar a la parranda la gente le preguntaba que tenía y él respondía: un bambazu, participó de la fiesta y contagió a todos los invitados.

TEMÁTICA:

La danza muestra en su desarrollo los movimientos corporales característicos de la fiebre, es decir el escalofrío y la tembladera que produce.

MUSICA.

Para esta danza se emplea ritmo de bambazu.

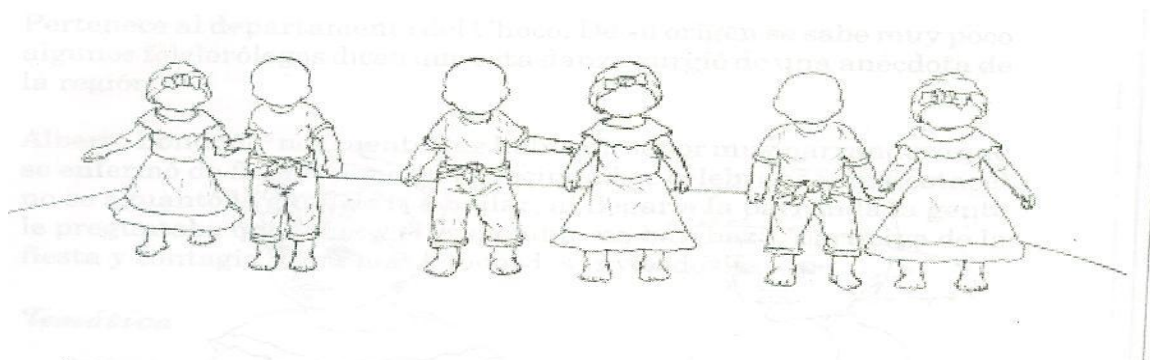
PASO BÁSICO.

Esta danza no tiene pasos definidos, pero el paso de rutina es parecido al de la cumbia. La diferencia es el movimiento acelerado de la cadera.

La parte cantada se acompaña con balanceo de cuerpo, con movimiento de manos y expresión facial, en la parte final del escalofrío, fuerte tembladera.

COREOGRAFÍA

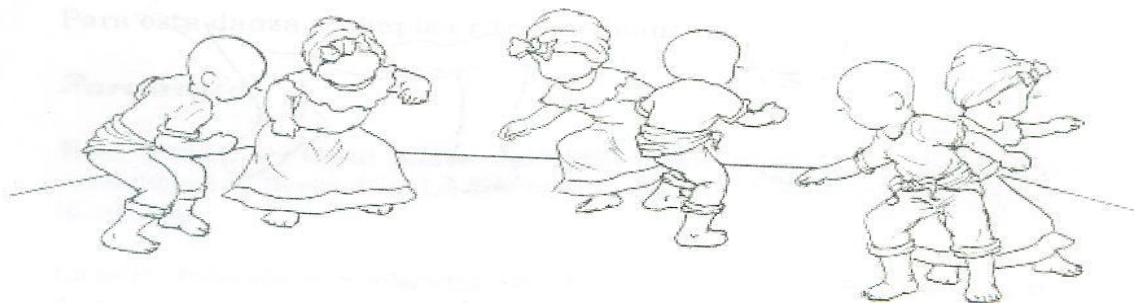
Figura 7. Coreografía paso 1



Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 107.

Aparecen los niños en parejas mixtas hasta formar una fila horizontal caminando suavemente.

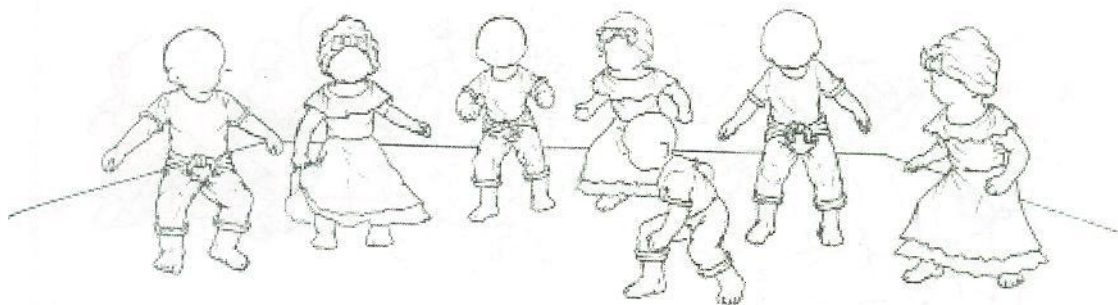
Figura 8. Coreografía paso 2



Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 107.

Inclinan el tronco y dan una vuelta en el puesto para formar un círculo.

Figura 9. Coreografía paso 3



Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 108.

Las parejas bailan a su antojo después forman media luna y aparece Emiliano el señor que está enfermo.

Figura 10. Coreografía paso 4

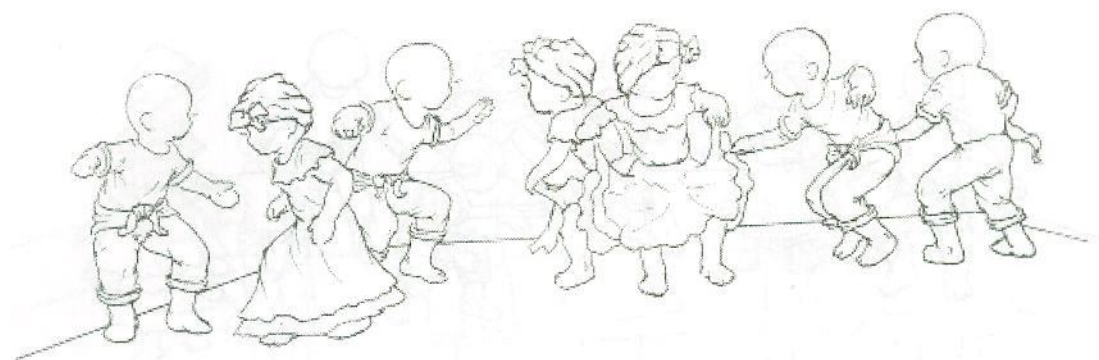


Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 108.

Una de las mujeres le pregunta, ¿Emiliano qué tienes? El enfermo contesta ¡un bambazu!.

Todos mueven los cuerpos a lado y lado con los brazos caídos.

Figura 11. Coreografía paso 5

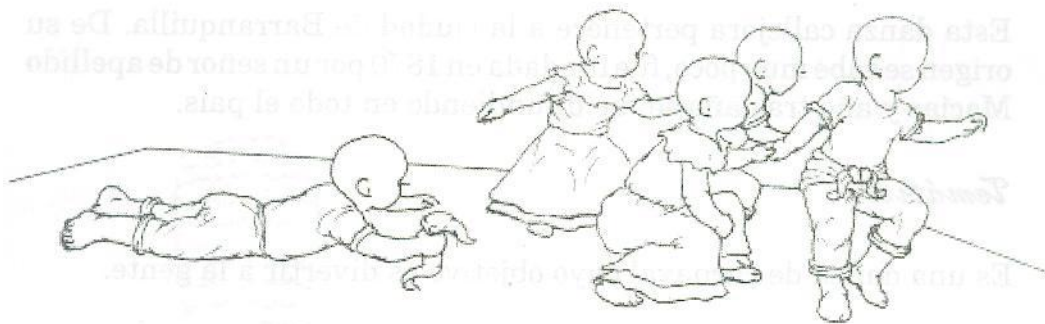


Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 108

Suena la música todos bailan libremente con movimiento exagerados de cadera.

Emiliano baila alrededor de cada pareja dando la sensación de estar enfermo, rosa sus cuerpos. Esto representa el contagio de la enfermedad, todos empiezan a temblar exageradamente y uno a uno va cayendo boca arriba.

Figura 12. Coreografía paso 6



Fuente: ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 108.

Emiliano convulsiona exageradamente, recorre todo el escenario y de forma jocosa cae boca abajo. Suena de nuevo la música se ponen de pie y bailando van saliendo.

BENEFICIOS: El bambazu contribuye al desarrollo físico e intelectual del niño y a su desenvolvimiento en la vida social, ya que se ve en la necesidad de hablar en público, esto sin duda le ayudará a superar la timidez.

Se presta esta danza para trabajar el cuento, las artes escénicas, el canto, la expresividad facial y corporal.

La sana competencia, primeros auxilios, la sociedad, entre otros. El esquema corporal es otro factor que se puede analizar a través de esta danza, también la elasticidad, la habilidad, la resistencia física y la creatividad.

Por lo que se sugieren las siguientes danzas las cuales se pueden trabajar con niños de seis y siete años, los matachines, el congo, danza de la escoba, entre otras, ya que presentan beneficios similares a los ya descritos.

5.5 INDICADORES BÁSICA PRIMARIA

Siguiendo Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, se puede constatar la contribución que desde el área de Educación Física y por ende de la Expresión Corporal, se hace para desarrollar en los escolares las distintas competencias básicas.

Cuadro 9. Competencias Básicas

Competencia en comunicación lingüística
Competencia matemática
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
Tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia cultural y artística
Competencia para aprender a aprender
Autonomía e iniciativa personal

Objetivos de la Educación Física en Primaria:

1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
2. Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación y de los hábitos posturales sobre la salud.
3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

4. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.
5. Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.
6. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
7. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.

Contenidos del área de Educación Física en Educación Primaria y su relación con la Expresión Corporal

La estructuración de los contenidos refleja cada uno de los ejes que dan sentido a la Educación física en la enseñanza primaria: el desarrollo de las capacidades cognitivas, físicas, emocionales y relacionales vinculadas a la motricidad; la adquisición de formas sociales y culturales de la motricidad; y la educación en valores y la educación para la salud (Real Decreto 1513/2006).

1. El cuerpo imagen y percepción
2. Habilidades motrices
3. Actividades físicas artístico-expresivas
4. Actividad física y salud
5. Juegos y actividades deportivas

6. CONCLUSIONES

- La danza folklórica produce numerosos beneficios en el niño, no importa el sexo, niño o niña. Estos beneficios son:

- ❖ Psicológicos: adquieren seguridad, independencia, creatividad; mejora la autoestima, autocontrol, autoconocimiento proporcionando el camino para el equilibrio personal.

- ❖ Biológicos y físicos: adquieren fuerza, equilibrio, flexibilidad, coordinación y cualidades de percepción temporal y espacial.

- ❖ Afectivos: mejora la expresividad lo que conlleva una mejor comunicación y un aumento del nivel de socialización de los educandos. Favorece el trabajo en equipo. La danza, en general, pone en marcha la mente y el cuerpo, fortalece la autoestima y despierta la sensibilidad hacia otras manifestaciones culturales.

- Desde una perspectiva metodológica, la danza folklórica es una propuesta sencilla y accesible que incide positivamente en el trabajo de socialización y cohesión de grupo.

- La simplicidad en cuanto a los pasos que constituyen el baile y a la organización-evolución del grupo, hacen posible que un profesional en Ciencias del Deporte o Educador Físico, con algunas nociones rítmicas básicas y llevando a cabo la propuesta metodológica sugerida, pueda utilizar este tipo de danzas en sus clases de educación física, ya que, incrementar las clases de danza folklórica dentro de las clases de educación física o dentro del pensum académico de la básica primaria es, en la actualidad, un recurso que está siendo utilizado en muchos colegios, porque esta herramienta es muy útil para el tratamiento de los contenidos que deben ser expuestos en las clases de educación física, sobre todo los que tienen que ver con el módulo de expresión corporal.

- El Profesional en Ciencias del Deporte, por su condición de orientador, investigador y creador dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, está calificado para dar respuestas a las necesidades de los educandos, logrando un dominio más independiente de sus funciones, para que éstos en un futuro sean individuos capaces de desarrollar sus propias actividades y puedan insertarse a una sociedad cambiante, llena de retos y de situaciones propias de la dinámica de un mundo en desarrollo.

7. RECOMENDACIONES

- Es importante que el docente sea creativo y tenga un conocimiento básico del folklor para sus clases y pueda brindarle al educando una orientación en esta área, basada en los conceptos de la educación física.
- El docente debe tener una actitud alegre, debe ser paciente, activo, que motive a todos los niños a bailar y no permita que se queden sentados por timidez o porque simplemente no quieren bailar.
- La propuesta que se hizo ubicó algunas danzas pertinentes para cada edad, pero es el docente quien en realidad, observando al grupo, puede decidir con cuál danza trabajar y montar coreografía, ya que son en realidad los niños que las escogen cuando el docente ve mayor interés por una que por otra.
- El profesor puede organizar sus clases de modo que les haga un repaso de pasos básicos de varias danzas esperando a que el niño imite sus movimientos, luego cambia de ritmo y así sucesivamente, de este modo ira reconociendo que tipo de danza tiene más cohesión entre el grupo.
- En la parte teórica es importante no dar una clase monótona, si no que el niño conozca partes básicas del folklor colombiano, pero de una manera divertida, si es del folklor literario pues que sea jugar con el cuento, los trabalenguas, mitos, leyendas, que ellos investiguen y hagan pequeñas obras, en fin muchas actividades; lo mismo con el folklor musical, que hablen sobre los instrumentos o si el profesor lo prefiere entonces que hablen específicamente de parafernalia, origen, historia de cada danza típica de cada región, el caso es que el docente juegue con su creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

ABAD MOLINA, Javier y RUIZ DE VELASCO GALVES, Ángeles. El Juego Simbólico, 2011.

ABADÍA MORALES, Guillermo. Compendio general del folklore colombiano. 4 ed. Revisada y acotada, Biblioteca Banco Popular, vol. 112, Bogotá, Colombia, 1983. 541 p.

ARTEAGA CHECA, Milagros; VICIANO GAROFANO, Virginia y CONDE CAVEDA, Julio. Colección la educación física. Reforma de la expresividad corporal, 1997.

BAILE AYENSA, J. I. (2003) ¿Qué es la imagen corporal? Cuadernos del Marqués de San Adrián: revista de humanidades, 2, 2003. p. 53-70, ISSN 1579-4806.

BATALHA y XAREZ, Cuerpo movimiento: Perspectivas, 1992. ISBN: 958-8225-63-9. p. 217.

BLASCO VERCHER, Francisco y SANJOSÉ HUGUET, Vicente. Los instrumentos musicales. Valencia, España: Universitat de Valencia, 1994. 254 p.

BORDIEU, Pierre. La sociología de la cultura. México: Grijalbo, 2006. p. 141.

CASTAÑER BALCELLS, Martha. Expresión corporal y danza. Colombia: INDE, 2000. 104 p.

CHAVERO MARRÓN, Juan. Educación física. Juegos de presentación y desinhibición.

CIFUENTES, María José. Historia social de la danza en Chile: Chile: Visiones, escuelas y discursos LOM EDICIONES, 2007.

COLOMBIA. Constitución Política de 1991. Bogotá D.C.: Editorial Legis, 1991. Arts. 44, 45, 67, 68 y 70.

_____. Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Bogotá D.C., 1994. Art. 67.

_____. Ley 397 de 1997, por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. Bogotá D.C., 1997. Art. 65.

CORRAZE, Jaques. Educación física y deportes. La danza como elemento educativo. 1988. p. 31-37.

DALLAL, Alberto. Estudios sobre el arte coreográfico. México: Universidad Autónoma de México, 2006. p. 251.

_____. La danza moderna. México: Editorial fondo de cultura económica, 1975. p. 63.

DROPSY, Jacques. Vivir en su cuerpo. España: Editorial Paidós, 1987. p. 196.

EGGEN Y KAUCHACK. Cómo se pueden aplicar los lineamientos curriculares [en línea]. Colombia: Monografías.com, 1996, p. 48, [consultado mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com>.

ESCOBAR, Cielo Patricia. A ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial San Pablo, 1997. 176 p.

ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar: a ritmo de nuestro folklor. Colombia: Editorial Magisterio, 1999. p. 108.

ESTEVEZ IRIABE, Mary Susana. La educación musical y los niños de 4 a 6 años, 2003

FERLAND, Francine. ¿Jugamos? el juego con niñas y niños de 0 a 6 años, 2005.

FERREIRA, M. La educación artística y su incidencia en la transversalidad y calidad de ejecución. Educación Física – Chile, 2008. p. 267

GARCÍA RUSO Herminia. La danza en la escuela y la formación de los profesores. España: Universidad de Compostela, 1997. ISBN: 9788487330599.

GÓMEZ SERRANO. La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental, 2004. p. 8.

GONZALBES CARUQUEL, Alines. Encuentro educativo. ISSN 1989-2748. 25 marzo 2009.

GONZÁLEZ VALDEZ, Natalia y PRIETO SABORIT, José Antonio. Beneficios de la música en la práctica psicomotriz, 2009.

GRAHAM, Martha. Un gran salto para la danza, 2003. p. 12.

Grupo de Danzas Folklóricas Jocaycu [en línea]. Colombia: Danzas Jocaycu, s.f., [consultado de 2012]. Disponible en Internet: <http://www.danzasjocaycu.com/danzas-colombianas.html>

GONZÁLEZ PÉREZ, Marcos. Fiesta y región de Colombia, 1984. p. 136.

HUIZINGA, J. Homoludens. Madrid: Alianza, 1972. p. 154.

Instrumentos de danza [en línea]. Venezuela: Escuela de danza cristiana Jeshua, s.f., [consultado 20 de mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.escueladedanzacristianajeshua.com.ve/instrumentosdanza.html>.

Juegos didácticos y danza. "Educación por medio del movimiento y expresión corporal". San José de Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia, 1986.

LAÍN, Entralgo P. El cuerpo Humano. Teoría actual. Madrid: Espasa Universidad. 1989.

LE BOULCH. Aportaciones de la psicomotricidad. España: Editorial Paidos, 1981. p. 237.

_____. Psicomotricidad y educación física. España: Editorial Paidos, 1984.

LIFAR, Serge, Danza académica. Madrid: talleres coreográficos Escelicer, 1995.

LLEIXA A., Teresa; ANTON ROSERA, Monserrat y FERRAN A., Candela. El descubrimiento de sí mismo y del entorno 0-6 años. España: Ed. Paidotribo.

LOO MURILLO, Félix Joaquín. EF.Deportes.com. Revista digital. Buenos Aires, Año 16 N° 158 Julio de 2011.

LORENZ, Thilde. Juego de manos, 2011.

MINISTERIOS DE EDUCACIÓN NACIONAL. Orientaciones Pedagógicas para la educación física, recreación y deporte, 2010. ISBN 978-958-691-393.

MONTESINOS AYALA, Diego. Colección educación física, la expresión corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo. Colombia: INDE, 2004.

MORENO MURCIA, Juan Antonio y RODRÍGUEZ GARCÍA, Pedro Luis. El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. España: Universidad de Murcia, Facultad de Educación, 1983.

NAVARRO, Vicente. El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores, 2002. p. 146.

OCAMPO LÓPEZ, Javier. Música y folklor de Colombia. Colombia: Plaza y Janes Editores S.A., 2004. 172 p.

PÉREZ POLO, Magisterio de Educación Física, 2011.

PIERRE. La crisis actual. Dispersión, multiplicidad y conflicto. En: Apuntes, Barcelona. Nº 1, 1985. p. 58.

PORTELA, ¿Cómo se pueden aplicar los lineamientos curriculares? [en línea]. Colombia: Monografias.com, 2002, [consultado mayo de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com>.

RAIMONDI, Paolo. Cinesiología y psicomotricidad. Barcelona: Ed. Paidolibro, 1999. p. 9.

RODRÍGUEZ. La danza como medio potenciador del desarrollo motriz del niño en su proceso de formación deportiva, 2003. pdf.

SICILIA, A y DELGADO. Enciclopedia de educación física, 2002.

STOKOE, Patricia y SCHACHTER. La Expresión corporal. España: Editorial Paidós, 1981.

VARGAS, Carlos Eduardo. El deporte como objeto de estudio. Colombia: INDER, 1993. p. 61-69.

VICIANO GAROFANO, Virginia. Las actividades coreográficas en la escuela. Barcelona: Publicaciones INDE, 2004.

ZARATE MIRANDA, Pablo y SALCEDO URZOLA, Lorena. Recursos digitales lateralidad y equilibrio, 2003.