



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

**PABLO DAVID ANDRADE GUAITA**

**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: LICENCIATURA EN MÚSICA, LENGUAJE Y  
MOVIMIENTO**

**TÍTULO:**

**EI ARTE Y EL JUEGO, ALIADOS CLAVE EN LA EDUCACIÓN DEL  
ADOLESCENTE: PROPUESTA DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS.**

**Quito-Ecuador**

**2019**

PARA GRADOS ACADÉMICOS DE LICENCIADOS (TERCER NIVEL)

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo, **PABLO DAVID ANDRADE GUAITA**, C.C. 1725843039 autor del trabajo de graduación titulado: **"EL ARTE Y EL JUEGO, ALIADOS CLAVE EN LA EDUCACIÓN DEL ADOLESCENTE: PROPUESTA DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS"** , previa a la obtención del grado académico de **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MÚSICA, LENGUAJE Y MOVIMIENTO.**

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 14 de mayo del 2019



**PABLO DAVID ANDRADE GUAITA,**

C.C. 1725843039

## **Agradecimientos**

Agradezco a Dios por permitirme culminar otra etapa de mi vida y por estar presente con su amor incondicional en cada parte de ella.

A mi amada esposa Nicole Jijón la misma que ha estado presente en la mayor parte de mi carrera, me ha apoyado incondicionalmente y ha sido mi ayuda idónea en muchos aspectos e mi vida. A mi amada y hermosa hija Angélica Victoria Andrade que con cada palabra y cada sonrisa me da ánimos y fuerzas cada día para superarme y ser mejor constantemente.

A mis sabios y amorosos padres, Julio Andrade y Alba Guaita que han sido una guía espiritual y siempre han estado en los momentos buenos, malos y siempre han tenido una palabra de aliento para mi vida. Mi querida y querido hermana y hermano, Alisson Andrade y Sebastián Andrade, ya que en varias ocasiones han ofrecido su esfuerzo y ayuda en el momento indicado y siempre con la mejor la mejor actitud.

A mis abuelos y abuelas Jorge Nieto, Jaime Guaita y abuelas Gloria Flores, Alba Guaita, los mismos que con todo su amor y paciencia han sido pilar fundamental en mi vida y me han apoyado en cada ciclo de mi vida. Sin olvidar a mi querida tía Isabel Flores, su esposo Fernando Silva e hija Karolina Silva que han estado muy pendientes de mi avance y siempre se han prestado de todo corazón con el fin de que pueda avanzar tanto en el área profesional como personal y ser mejor cada día.

Finalmente a todos los maestros, amigos y colegas que me han brindado su apoyo y conocimiento para el logro de mis objetivos.

**Dedicatoria**

Este trabajo se lo dedico en primer lugar a Dios que me ha permitido culminar mis estudios con salud, vida y varios conocimientos que los he puesto en práctica y lo seguiré haciendo.

A su vez dedico este trabajo a mi esposa Nicole Jijón y a mi hija Angélica Victoria Andrade que son parte fundamental en mi vida y me brindan su amor y apoyo constantemente.

A mis padres, hermanos, abuelos, tíos, amigos, que me han brindado una constante motivación y guía para poder culminar una etapa más en mi vida.

## ÍNDICE

Resumen .....	vii
Abstract.....	vii
Palabras clave .....	viii
Keywords .....	viii
Introducción.....	ix
CAPÍTULO I.....	1
1 Planteamiento de problema. ....	1
1.1 Descripción del problema. ....	1
1.2 Objetivos .....	5
1.2.1 Objetivo general. ....	5
1.2.2 Objetivos específico. ....	5
1.3 Justificación. ....	6
1.4 Marco referencial.....	9
CAPÍTULO II.....	12
2.4 Marco teórico.....	12
2.1 Comunidad educativa moderna.....	12
2.2 Corrientes pedagógicas relacionadas con el arte y el juego.....	17
2.3 El educando adolescente frente a la cotidianidad escolar.....	21
2.4 El adolescente y sus competencias actuales.....	23

2.5	El juego serio (Serious Game). .....	24
2.6	Arte, juego y educación.....	25
2.7	Propuesta práctica de actividades artísticas de carácter lúdico. ....	30
2.8	Marco conceptual. ....	166
CAPÍTULO III .....		169
3.	Metodología.....	169
3.1	Tipo de investigación. ....	169
3.2	Técnicas e instrumentos. ....	169
CAPÍTULO IV .....		170
4.	Resultados de la investigación.....	170
4.1	Conclusiones. ....	170
4.2	Recomendaciones.....	171
4.3	Bibliografía.....	172
4.4	Anexos.....	181

## **Resumen**

La presente investigación se basa en el desarrollo de una propuesta didáctica la misma que consta con actividades artísticas de carácter lúdico, para mejorar y trabajar las capacidades adaptativas del adolescente de edad temprana. En la actualidad no existen suficientes guías didácticas fundamentadas en el arte y el juego, las mismas que se enfoquen en el desarrollo de habilidades adaptativas y distensión del adolescente. Metodológicamente se apoya en el vaciado bibliográfico e investigación bibliográfica del cual se obtienen varios aspectos fundamentales de varios autores con respecto a los temas tratados, a su vez, las actividades propuestas están expuestas en una tabla e contenidos y especificaciones de acuerdo a su enfoque pedagógico y que es elaborado bajo parámetros necesarios y óptimos para la comprensión el docente y su aplicación en educandos adolescentes de edad temprana que comprende de 12 a 13 años de edad.

## **Abstract**

The present investigation is based on the development of a didactic proposal that consists of artistic activities of a playful nature, to improve and work on the adaptive capacities of the adolescent of an early age. At present, there are not enough didactic guides based on art and play, the same ones that focus on the development of adaptive skills and distension of the adolescent. Methodologically, it relies on the bibliographic dump and bibliographic research from which several fundamental aspects of various authors are obtained with respect to the topics discussed, in turn, the proposed activities are exposed in a table and contents and specifications according to their pedagogical approach and that is elaborated under necessary and optimal parameters for the understanding of the teacher and its application in early adolescent learners that includes from 12 to 13 years old.

### **Palabras clave**

Arte de carácter lúdico, adolescente, creatividad, gamificación, guía didáctica.

### **Keywords**

Playful art nature, teenager creativity, gamification, didactic guide.

## Introducción

El arte y el juego han estado siempre presentes en la vida del ser humano, el mismo que descubre un nuevo mundo a través de ellas. El arte desempeña un rol transformador en cada ser humano con una experiencia única en cada individuo; el juego converge con el mismo con la finalidad de dotar de experiencias y saberes al educando ya sea de manera directa o indirecta. Estos promueven el desarrollo de varias habilidades y destrezas en los mismos que los ayudaran a adaptarse e mejor manera al mundo que los rodea.

En la actualidad influyen varios factores para lograr el desarrollo de varias de estas capacidades en el educando como la comunidad educativa en la cual está inmerso, la misma que también dotara al mismo de vivencias y experiencias únicas.

El educando se enfrenta constantemente ante la cotidianidad escolar, lo cual va a ser un pilar dentro su formación, desde aspectos sociales hasta nivel de conocimientos que ha adquirido, he aquí la importancia de no estar expuestos al mismo modelo pedagógico convencional conductista el cual se rige en el seguir órdenes y ejecutarlas.

El adolescente en la actualidad se encuentra en un medio el cual le propone nuevas exigencias dentro el mundo social y profesional, lo cual debería ser trabajado constantemente desde el aula de clase. El clima social de aula también será un motor fundamental dentro del aprendizaje del mismo y este deberá mejorar continuamente desde el docente hasta los mismos educandos. Las actividades artísticas de carácter lúdico brindar mejores alternativas de transmisión de aprendizajes por sus cualidades y promueve un aprendizaje significativo, no solo en lo que al pensum se refiere sino también en la adaptabilidad del educando en el mundo que lo rodea. Tomamos en cuenta a su vez el juego

serio o llamados juegos formativos que más allá de la diversión pura tienen un fin e educar y promover aprendizajes tanto individuales como colectivos, los cuales proporcionan un apoyo extra con dotando al educando con escenarios reales para el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Se han propuesto varias actividades artísticas de carácter lúdico las mismas que se han agrupado en cuatro secciones que son; comunicación, creatividad, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Estas actividades constan con un cuadro en el cual se explican procedimientos de ejecución y funcionalidad de las mismas.

## **CAPÍTULO I**

### **1 Planteamiento de problema.**

#### **1.1 Descripción del problema.**

En la actualidad varios docentes no cuentan con suficientes herramientas artísticas de carácter lúdico que faciliten la distensión de los educandos, que a su vez promuevan un buen ambiente de clase y clima social de la misma. Si bien los maestros se encuentran sujetos a guías didácticas que incluyen el arte en ciertos casos, aún no existe suficiente material que proporcione una serie de dinámicas artísticas y fomente su uso de manera lúdica, las cuales al ser trabajadas fortalezcan competencias sociales necesarias en el educando adolescente.

Un factor indispensable es el buen clima de clase, el mismo que se ha demostrado que es favorable dentro el proceso de enseñanza aprendizaje. El clima social escolar nos proporciona una apertura hacia el aprendizaje significativo. A este punto no se le presta mucha relevancia, debido a distintos factores externos e internos, lo cual se deja en ocasiones un espacio blanco dentro del aprendizaje.

La educación está en constante cambio en busca de una mejora pedagógica que pueda fortalecer el conocimiento en los educandos, que no solamente sea continua, sino también útil para su vida diaria. Según Marchena (2005), un buen clima de clases surge de los paradigmas y los contextos sociales que construyen valores, manera de pensar, forma de ver el curso y su interacción con este para generar una cultura propia del aula.

En la actualidad varios docentes conocen que las actividades de carácter lúdico favorecen al desarrollo de un ser humano integral, ya que son dinámicas que abarcan procesos de pensamiento crítico, creatividad, trabajo en equipo, colaboración, empatía, entre otras. Los maestros se encuentran ante el reto de incluir varias de estas actividades, considerándolas parte esencial e indispensable del proceso educativo, que a su vez favorece a contrarrestar la cotidianidad escolar y a fomentar un buen ambiente de clase, que es fundamental para un aprendizaje significativo. Aunque los docentes conocen la importancia e influencia de estas actividades, no disponen de un banco de dinámicas de las cuales puedan emplear en clase o no conocen como ejecutarlas.

Una guía práctica de actividades de arte de carácter lúdico que fomenten el desarrollo de competencias (como: pensamiento crítico, creatividad, comunicación y trabajo en equipo), necesarias para el adolescente, es fundamental al momento de impartir nuevos conocimientos y reforzarlos en el educando.

El estado anímico de los educandos juega un rol muy importante en el aula de clase e influye en su aprendizaje, recordando que un estudiante adolescente pasa alrededor de seis horas sentado en un pupitre, no es la mejor manera para adquirir un conocimiento o formar uno propio. Los alumnos están expuestos a un medio educativo que no presta todas las circunstancias idóneas para el proceso de aprendizaje, si a esto sumamos la tensión de no conocer a nadie o la dificultad de la cátedra posiblemente no tendremos los resultados deseados.

Estos puntos lo podemos comparar con diferentes tipos de maestros y sus líneas de enseñanza-aprendizaje respectivamente. Por un lado están los maestros que buscan innovar

versus aquellos que prefieren el tradicionalismo del proceso educativo. Docentes con una línea conductista se basan en procesos experimentales, los cuales no tienen en cuenta la introspección y a la vez son influenciados por el condicionamiento clásico de Pavlov, a su vez este tipo de docente puede tener nociones de la parte lúdica o exploratoria del educando, pero su formación lo rige a un modelo de autoridad proveedor de conocimiento el cual pretende un cambio o transformación del educando con procesos que puedan ser medidos y evaluados, este no toma en cuenta la interacción del alumno con otros. Esto lleva en sí a los docentes a un apego a sus procesos y no involucrarse en conocer nuevos métodos, los cuales lleven al educando a un aprendizaje significativo. (Labati Morocho, 2017) Por otro lado docentes constructivistas buscan que el educando se construya el significado o encuentre a solución a los problemas o adversidades presentadas, utilizando de herramienta el juego o actividades de carácter lúdico en algunos casos, lo cual implica al docente una innovación continua y el aprendizaje de nuevas herramientas didácticas que le permitan desarrollarse en esta área. (Rodríguez & Santiago, 2015)

Podemos plantearnos varias preguntas como; ¿Estamos buscando maneras de cambiar un modelo educativo al que hemos estado sujetos durante varios años?, ese modelo educativo que, en esencia, solo imparte información dentro de cuatro paredes y no busca brindar oportunidad al educando de cuestionarse a sí mismo. Tal vez entonces si podríamos plantearnos otras alternativas. Estas promueven la calma, crean un estado de bienestar, mejoran el humor, contrarrestan niveles elevados de adrenalina asociados con la ansiedad, suscitan satisfacción emocional, entre otras. De esta forma se puede instaurar un ambiente apropiado dentro y fuera del aula de clases, el cual a su vez ayudará al cerebro de nuestros alumnos a receptar la información que reciben de una manera más significativa. No

olvidemos que el cerebro humano es único y extraordinariamente plástico, por lo que puede cambiar constantemente y adaptarse a nuevas necesidades (Fojo, 2013). Así, tener una experiencia a través del juego y del arte permite al cerebro modificarse y fortalecer sus sinapsis, dando lugar al aprendizaje. Las actividades artísticas que poseen componentes de carácter lúdico vienen acompañadas de risas, emociones, creatividad, pasión y ganas de querer más y más de ellas. Entonces ¿por qué no darles un espacio en nuestra aula de clase y promover así un cambio real y positivo? Con el paso de los años varias investigaciones han corroborado la importancia de las artes como herramienta creativa y de gran impacto para el éxito escolar.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo general.

Realizar una revisión bibliográfica que nos facilite el desarrollo de una propuesta didáctica que incluya ejercicios artísticos de carácter lúdico, que faciliten la comunicación, la creatividad, el pensamiento lógico, el aprendizaje colaborativo y que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje.

### 1.2.2 Objetivos específico.

Realizar revisión bibliográfica de varias corrientes pedagógicas que incluyan el arte, el juego, como su eje fundamental y que demuestren su influencia científicamente en el proceso de aprendizaje.

Sistematizar un conjunto de dinámicas artísticas, lúdicas que apoyen al docente dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Realizar una revisión y recopilación de una serie de dinámicas que permitan una relajación y sean funcionales dentro de un proceso educativo.

### 1.3 Justificación.

La presente propuesta fundamenta la utilización del juego y actividades artísticas de carácter lúdico que pueden ser aplicados en varias asignaturas, para promover un buen ambiente de clase para complementar el proceso educativo. Se enfoca en aspectos pedagógicos relacionados con competencias que requiere el adolescente, como comunicación, pensamiento crítico, creatividad trabajo en equipo y a su vez la relación de estas con el arte y el juego.

Para relacionar y fundamentar la presente investigación es necesario conocer aportes científicos de pedagogos, psicólogos, y profesionales en la educación, mismos que han venido trabajando con herramientas lúdicas que fortalece en la educación social y emocional a lo largo de estos años.

El tema escogido es de gran importancia en el área educativa, ya que provee al educador de una serie de actividades artísticas de carácter lúdico, actividades que se sirven del aprendizaje significativo para tratar conocimientos y contenidos a través del arte y el juego. Actualmente el docente no cuenta con muchas guías didácticas de las cuales puedan extraer, revisar o ejecutar varias actividades para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque han existido propuestas innovadoras no existen muchas con un banco de dinámicas prácticas que acompañen al docente en este proceso.

Las actividades planteadas estarán relacionadas con el juego y las artes las mismas ayudan a nuestro cuerpo a liberar endorfinas (Hoffman, 2014) y sirven como un medio de distensión tanto física como psicológica que pueden ser guiadas hacia: generar un buen clima de clase, tomar contacto entre los educando, romper momentos de monotonía o

tensión, paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Recordando a su vez que este tipo de actividades permiten que el cerebro del individuo segregue neurotransmisores los cuales controlan varios aspectos fundamentales de nuestro cuerpo. (Mundo Deportivo, 2017 )

El tema que se ha presentado esta motivado ya que durante mis años de ejercicio como docente musical no he encontrado gran cantidad de el material propuesto en el presente trabajo, debido a que no se le ha dado la importancia relevante que tiene el trabajo en la educación emocional que a su vez desarrolla comunicación, pensamiento crítico, trabajo en equipo y creatividad

A diferencia de la escuela tradicional del siglo XVII, los educandos necesitan una serie de recursos clave para enfrentar las exigencias de esta época. Las competencias necesarias actuales, son las que el juego y el arte provee: creatividad, colaboración, pensamiento crítico, empatía, entre otras. Las expresiones artísticas como, las artes plásticas, la danza, la música, el teatro, la literatura, etc., facilitan el aprendizaje significativo a través de recursos y técnicas lúdicas que a su vez tienen un papel importante que desempeñar en el refinamiento de nuestro sistema sensorial y en la potenciación de nuestra imaginación. Al estar expuestos a ellas, nuestros sentidos se agudizan para imaginar lo que no se puede ver –o no a simple vista–, saborear, tocar, oír u oler, y son parte fundamental de ellas, las cuales nos ofrecen nuevos modelos para poder experimentar el mundo de nuevas maneras. Con el paso de los años varias fuentes han corroborado la importancia de las artes como herramienta creativa (Lopez, 2015) y de gran impacto para el éxito escolar. El incremento en asistencia, desarrollo mental, social y en la salud económica de los estudiantes es prueba de ello. (Bamford, 2009)

El arte y el juego han sido descritos como medio liberador por varios pedagogos y filósofos en el paso del tiempo. El juego es utilizado para dar una forma visual a nuestro pensamiento, sentimientos y emociones de una manera más liberada que reglada (Jimenes, 2008). Según Gadamer en el juego se involucra más que una acción en sí, sino que esta conlleva una obra de arte integral con una infinidad de percepciones distintas y cambiantes dependiendo aspectos sociales y culturales, en el cual objetos imaginarios o nuestro inconsciente, toma vida, se transforma o se autoconstruye.

Recordemos que el aprendizaje debe ser significativo, para esto la educación se sustenta en cuatro pilares los cuales son aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir (Paymal, 2008), estas llegan a converger en ciertos puntos ya que ayudan al ser humano a adaptarse y conocer su propio entorno. Estos pilares aportan a su vez herramientas claves para que se lleve a cabo un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje.

#### 1.4 Marco referencial

Al hablar de las actividades de carácter lúdico es importante el aporte de Carlos Jiménez, el cual expone en su libro “El Juego: nuevas miradas desde la neuropsicología” una visión más profunda de la lúdica, la misma que se fundamenta en apoyos teóricos de varios autores como: Gadamer, Deleuze, Wilber, Veasquez, Jung, Freud, Winnicott, Duvidnaud, Verny, Wilber, Pert, Llinas, Vigotsky, Varela, Capra, Maturana, Margullis, Koestler, Rubinstein, Morin, Prigogine, Piaget, entre otros.

Tratándose del juego como una función elemental de la vida de ser humano Gadamer expone en el texto de “Aplicación y comprensión” que en el juego nos desentendemos de preocupaciones y suspendemos las referencias finales que caracterizan la vida diaria ya que el juego es autocontenido. (Karczmarczyk, 2005)

Tomando de referencia a Karl Groos, en textos como “el juego como escuela de vida”, el juego está presente desde nuestros remotos antepasados, y este está ligado a nuestro instinto. Todo instinto supone un acto con un fin determinado, aunque inconsciente, el instinto suele manifestarse en juegos particulares, preparatorios para actos serios. (Martínez E., 2008). A su vez enfocándonos en la interrelación social, el juego fomenta el desarrollo de la misma, desde la perspectiva de Vigotsky en su obra pensamiento y lenguaje, el juego nace de tendencias irrealizables que podrían ser el hincapié de la realización de ellos.

En cuanto a la implementación de actividades artísticas es muy importante recalcar el trabajo de Hugo Hiriart en su ensayo “el juego del arte”, en el cual se explican los mecanismos que hacen funcionar la imaginación y que dan paso a la creación artística. También tomaremos en cuenta el trabajo de el cual nos muestra el arte en la educación y

como éste nos puede llevar a cumplir varios objetivos educativos, el mismo se enfoca en estudiar la educación artística desde la perspectiva de la educación más que desde la perspectiva de los productos culturales y artísticos. (Tourrián, 2010)

Para entrar un poco más en concreto dentro de esta propuesta docente se revisara una guía adolescente de UNICEF “ Adolescencia y participación: palabras y juegos ”, en la cual nos brinda información sobre el adolescente , técnicas y varias dinámicas en función de las necesidades del mismo., compaginando a su vez con la propuesta de intervención en el aula de María Teresa Gómez Masdevall, Victoria Mir y María Gracia Serrats, que nos muestran una variedad de técnicas para lograr un clima favorable en la clase.

Aparte de la recopilación y la revisión bibliográfica, las pautas que se plasmarán en el presente trabajo recogerán mi experiencia como docente, lo cual brindara un punto de vista más funcional de las actividades, mismas que he puesto en práctica con el pasar de tiempo.

Con respecto al movimiento y la expresión entro el aula podemos decir que las artes escénicas aportan con medios de distensión, este es el caso del juego teatral dentro del proceso educativo. Este es usado como un recurso didáctico al igual que la dramatización y no solo eso, sino que proporcionan valores educativos que valen la pena ser empleados. En el documento de Antonio García Velasco, el cual lleva como nombre “juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos”, indica que el juego teatral, la dramatización y teatro deben ser recursos didácticos usados en el proceso educativo de manera recurrente, ya que aportan herramientas para desarrollo integral de la infancia, lenguaje verbal, expresión corporal, plástica y musical, afectividad, trabajo en grupo, creatividad, actitud positiva para la lectura y escritura (Garcia Velasco, 2008).

Podemos observar que en el teatro del oprimido “juegos para actores y no actores” (Boal, 2002), expone que el teatro crea espacios de libertad, donde la gente puede dar rienda suelta a sus emociones y nos explica como el teatro permite ir más allá de cuatro paredes. Tomando en cuenta que los seres humanos somos actores y espectadores al mismo tiempo. A su vez el libro se muestra una serie de actividades para actores y no actores en las que intervienen técnicas teatrales, pero a su vez está presente la libertad creativa, las que generan un crecimiento propio.

El buen clima de clase juega un rol muy importante dentro de un proceso educativo, ya que este debe facilitar la comunicación en todo momento, pues así se garantiza un aprendizaje significativo. El clima de social del aula debe ser óptimo tanto para el docente como el educando, así mismo desde el punto de vista de Victor Garcia Hoz y de Astorga este influye en el comportamiento y el desarrollo de los educandos.

## CAPÍTULO II

### 2.4 Marco teórico.

#### 2.1 Comunidad educativa moderna.

La comunidad educativa según la LOEI es el conjunto de actores directamente vinculados a una institución educativa determinada, con sentido de pertenencia, es decir todo el profesorado, educandos, padres de familia, personal técnico docente administrativo de la institución, entre otros, mismos que serán encargados de la integración de los actos culturales, deportivos, sociales, comunicacionales y de seguridad ciudadana. (MINEDUC, 2015) A su vez esta comunidad está atenta al desarrollo sus actores, los cuales están sujetos al cambio, dependiendo las necesidades, desarrollo o requerimiento del medio en el cual se desempeñan, esto incluye tener en cuenta la salud mental de sus actores. (Otero, 2006)

La sociedad está en constante transformación y esto engloba a la educación y su comunidad, estos cambios pueden ser llevarlos a cabo a través de procesos que promuevan una educación de calidad cimentada en capacidades adaptativas sociales como; comunicación, pensamiento, crítico, trabajo en equipo y creatividad. Visto esto, no se busca formar ciudadanos autómatas, sino individuos capaces de resolver problemas y aportar cada vez más al mundo que lo rodea. Para que esto pueda cumplirse se necesita de todos los participantes que envuelven a la comunidad educativa, mismos que tienen responsabilidades, derechos, obligaciones y juegan un rol indispensable dentro de la misma.

Cada uno de los actores de la comunidad educativa está sujeto a leyes, las mismas que constan de derechos y obligaciones. Daremos una breve revisión de sus integrantes los

cuales son presentados en la Ley orgánica de educación intercultural del Ecuador. La LOEI está compuesta por autoridades, docentes, estudiantes, madres y padres de familia o representantes legales y personal administrativo y de servicio.

Partiremos con el estado ecuatoriano, el cual es definido por la constitución como un estado social de derecho, soberano, unitario, democrático, pluricultural y multiétnico. (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador , 2008)

En segundo capítulo de la LOEI, artículo 5 se identifican varias obligaciones del estado como la de garantizar el derecho a la obligación a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso adecuado, prestando las oportunidades y condiciones pertinentes; a su vez menciona, que la educación pública deberá ser de calidad, gratuita y laica.

Así mismo en el artículo 6 se mencionan obligaciones como garantizar principio de equidad, igualdad y no discriminación; también, que las instituciones educativas puedan ser espacios libres y democráticos; que la educación sea intercultural; que sean impulsados procesos de educación permanente para personas adultas; que se garanticen que los planes de educación fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para la incorporación de ciudadanos al mundo de trabajo, entre otros. (MINEDUC, 2015)

Los educandos son mencionados en el capítulo tercero, artículos 7 y 8. Son estudiantes son aquellos participantes hombres o mujeres que se dedican a la aprehensión y adquisición de conocimiento, los cuales tienen derechos y obligaciones, entre los cuales revisaremos algunos de ellos:

Con respecto a sus derechos, los y las estudiantes serán actores fundamentales dentro del proceso educativo, debido a esto, deberán recibir una formación integral y científica que

contribuya al desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos en todo momento, siendo tratados con justicia, dignidad y sin discriminación; los educandos a su vez tienen derecho a intervenir en el proceso de evaluación interna y recibir gratuitamente servicios de carácter social, psicológico y de atención integral de salud en sus circuitos educativos; también, se enumeran derechos como: participar en procesos eleccionarios; ser protegidos contra todo tipo de violencia; recibir becas y apoyo económico; gozar de privacidad y respeto a su intimidad; entre otros. Así pues, podemos observar que uno de los puntos es el derecho a disponer de facilidades que les permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales y científicas, mismas que serán un apoyo para los educandos y fortalecerán habilidades y destrezas únicas que se manejan en estas áreas.

Por otro lado en sus obligaciones se menciona: el asistir regularmente a clases y cumplir con sus tareas y obligaciones; así mismo participar en evaluaciones de manera permanente que validen la calidad de la educación de calidad y el inter aprendizaje; también el educando deberá comprometerse con el cuidado y el buen uso y mantenimiento de los bienes y servicios institucionales; en otro punto expone que los estudiantes deberán tratarse con respeto y dignidad, lo cual permitirá una óptima convivencia entre los miembros de la comunidad educativa, entre otros. (MINEDUC, 2015)

En el capítulo cuarto, artículo 10 y 11 muestra los derechos y obligaciones de los docentes quienes son aquellas personas que se dedican de forma profesional a la enseñanza, entre sus derechos podemos encontrar que:

Deben acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, formación continua, entre otros procesos según sus necesidades y la del sistema de educación., estos también pueden recibir incentivos por sus méritos, logros y aportes relevantes en diferentes áreas de enfoque de la institución; a su vez tienen el derecho de expresarse de forma libre y respetuosa con los miembros de comunidad educativa. Los docentes al ser fundamentales dentro de la formación de los educandos recibirán una remuneración de acuerdo a su preparación y serán tratados sin discriminación alguna, estos podrán acceder a servicios y programas de bienestar social y salud integral. El docente también podrá solicitar el cambio de su lugar de trabajo, entre otros.

Con respecto a sus obligaciones los docentes, deberán cumplir con las disposiciones de la constitución de la república, la ley y sus reglamentos inherentes a la educación, además de brindar una educación pertinente de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo. Los docentes deberán laborar la jornada completa y elaborar su planificación académica y presentarla de manera oportuna; así mismo es su obligación el respetar los derechos del educando; este también evaluará y atenderá a los estudiantes de acuerdo a sus necesidades, brindando un acompañamiento pedagógico en todo el proceso. Continuando con los demás puntos deberá cumplir con las normas internas de convivencia de las instituciones educativas además de respetar y proteger la integridad los educandos.

(MINEDUC, 2015)

Los padres de familia o representantes legales también cumplen un rol indispensable dentro de la comunidad educativa al ser los tutores de los educandos, mismos que influirán y servirán de apoyo en la educación de sus representados. En la LOEI observamos sus derechos y obligaciones, estos se encuentran en el capítulo cinco, artículos 12 y 13.

Entre sus derechos, los representantes pueden escoger con observancia al interés superior del niño, el tipo de institución educativa que consideren conveniente para sus representados, acorde a sus creencias, principios, realidad cultural y lingüística; así mismo están en su derecho de recibir informes de progreso académico de los educandos. Los padres podrán elegir y ser elegidos en comités organizados en el curso o institución, estos también pueden ser participes procesos educativos que requieren de su presencia y conocimiento; expone de manera clara que representante es su derecho vigilar el respeto de sus representados y denunciar cualquier tipo de violación de sus derechos ante las autoridades correspondientes.

Sus obligaciones abarcan varios puntos entre ellos: cumplir la constitución de la república, la ley y reglamentación en materia educativa; así mismo garantizar la asistencia de sus representados y mantener seguimiento a su aprendizaje. El tutor deberá respetar las leyes y participar en la evaluación de los docentes y gestión de los planteles; el representante también propiciara un ambiente adecuado en su hogar; apoyara también a su representado además de participar en actividades extracurriculares que complementes el desarrollo de emocional, físico y social del mismo. (MINEDUC, 2015)

Todos los actores antes mencionados tienen derechos y obligaciones similares o comunes dentro de la comunidad educativa en la que se encuentren inmersos. En el capítulo siete, artículos 17 y 19 podemos observar lo siguiente:

Derechos: recibir educación escolarizada o no escolarizada, formal o informal a lo largo de su vida; participar activamente en el conocimiento de las realidades institucionales; fomentar procesos de conocimiento; ser participes y respetuosos de los procesos con los

miembros de la comunidad; además de un uso adecuado de los servicios de las instituciones; también se enfoca en la protección social integral de los estudiantes y fomentar un proceso de conocimiento y mutuo respeto; entre otros.

Obligaciones: participar de una convivencia armónica y resolución pacífica de conflictos; mantener un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades; respetar y cuidar las instalaciones; respetar y proteger la integridad física, psicología y sexual de de las y los miembros de la comunidad y cumplir con los deberes que deriven de su participación en formas asociativas relacionados con el quehacer educativo. (MINEDUC, 2015)

## **2.2 Corrientes pedagógicas relacionadas con el arte y el juego.**

Las artes se relacionan de manera directa o indirecta con diferentes teorías del aprendizaje como el constructivismo, el cual construye al conocimiento por la acción a la vez que contribuye a una conciencia crítica. Esta teoría considera holísticamente al ser humano, donde el proceso de enseñanza y aprendizaje es vivencial y se lo percibe como un proceso activo y dinámico donde sujeto es participe y de ello adquiere un conocimiento. En esta teoría se destacan figuras como Jean Piaget, un epistemólogo, psicólogo, biólogo y educador, suizo el cual es reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de las habilidades e inteligencia a partir de la interacción entre el individuo y su ambiente. Piaget propone que el desarrollo intelectual de los individuos es un proceso de cambios estructurales, mediante procesos de asimilación y acomodación de esquemas. Esta teoría expone que la ciencia no descubre realidades sino que el individuo es aquel que la construye, crea e inventa las mismas. (Piaget, Psicología y pedagogía, 2001) Abordando a Vigotsky otro exponente del constructivismo, explica que

los procesos de interiorización son creadores de la personalidad, de la conciencia individual y social, mismos que son fundamentales para un desarrollo psicológico superior en el cual participan instrumentos de mediación, especialmente el lenguaje.

Existe otra rama llamada construccionismo la cual manejan exponentes como Albert Bandura y Walter Mischel, la cual se basa en el aprendizaje cognitivo social, propone que el ambiente causa el comportamiento de los individuos, pero el comportamiento también puede causar el ambiente. Tomando esto en cuenta las actividades artísticas de carácter lúdico, son aquellas ramas o actividades artísticas que constan con un elemento de creación artístico, ya sea enfocado en el movimiento, diversión o en el descubrimiento en los cuales también observamos la razón de los participantes, a su vez forman parte fundamental en el desarrollo de la inteligencia de los educandos, fomentan las capacidades y habilidades, además condicionan el desarrollo y evolución del individuo (Reyes, 1996). Vigotsky relaciona el arte y el juego dentro de un rol indispensable en el desarrollo del adolescente, ya que estas actividades conllevan parte de la imaginación y la creación. Los elementos que forjan su carácter y guían al educando en un mundo de aprendizaje y descubrimiento a la vez que forjan conductas, las cuales les acompañaran en su vida. (Alvarez, 2007). Por otro lado algunas de estas propuestas están ligados al cognitivismo el cual estudia los mecanismos básicos y profundos por el que se elabora el conocimiento, pero en este caso través de la tecnología como herramienta didáctica, ya sea un juego que enseñe movimientos de danza, o juegos de composición musical, entre otros, estos contribuyen como un canal de aprendizaje hacia el educando por medio de entornos virtuales.

Por el lado el construccionismo social expuesto por Kenneth Gergen, psicólogo y administrador de empresas estadounidense, expone que a través de vivencias las personas llegan a describir, explicar o darse cuenta del mundo donde viven y su obra en el mismo.

Puede comprenderse como la relación de dos grandes tradiciones intelectuales: el empirismo y racionalismo. (Gergen, 1996)

El arte como un ente transformador personal y social es nombrada a menudo con un enfoque similar al socio constructivismo, este toma en cuenta la transformación de la persona y su pensamiento, ya que los términos por cuales el ser comprende al mundo son artefactos sociales y productos del intercambio con otros actores en los cuales puede intervenir generan emociones o sentimientos, mismos que desarrollan el carácter del individuo y en este punto da paso a una epistemología social. (Enriquez, 2007)

En la actualidad existen varias metodologías en función de las artes, las mismas que tienen ciertas similitudes con planteamientos de las teorías abordadas, mismas que de una u otra forma se relacionan entre sí. Estas teorías se basan en el desarrollo de técnicas, habilidades, y destrezas a través de la experimentación y el juego hasta en cierto punto. Dentro de ellas podemos encontrar los métodos y técnicas:

BAPNE: es un método de estimulación cognitiva, psicomotriz, socioemocional, neurorehabilitativo, en el cual integra la percusión corporal, música y movimiento, por medio de la neuromotricidad. Este busca ofrecer recursos lúdicos y didácticos a los docentes, mismos que estimulen funciones ejecutivos en los educandos. (Carretero & Crespo, 2014)

Creación colectiva: es un método de producción artística el cual busca desarrollar las capacidades creativas del educando, esta llega después de un proceso el cual comienza con el juego simbólico, posteriormente el juego dramático, seguido de la dramática creativa y llegando a la creación colectiva (García Hoz, 1996)

Graham: su trabajo se enfoca en la contracción y relajación, en su propuesta hacia visible las emociones y sentimientos mismos que están presentes constantemente en la danza pero en líneas clásicas como el ballet se tratan de ocultarlos por la estética. Sentimientos como odio, amargura, amor, éxtasis eran transmitidos con sus gestos, está a su vez junto a Merce Cunningham comparten principios no tan explícitos como la libre interpretación y el juego libre en el espacio como elementos creativos. (Ríos, 2006)

Técnicas de teñido por reserva: son una serie de métodos que se utilizan para reservar o prevenir que la tintura penetre en donde se desea imprimir o teñir un diseño, esta técnica se ha hecho muy común dentro del área educativa ya que fomenta la creatividad y la espontaneidad de los educandos. Una de estas técnicas llamada Batik permite sobreponer colores, logrando una gran variedad de matices y dando rienda suelta a la imaginación de los participantes. También se recalca el Batik indonesio como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. (unesco.org, 2009)

Entre otros.

A pesar de todas las metodologías y técnicas que conocemos, podemos responder a la siguiente pregunta ¿estamos dando el valor a las mismas? , en varios casos se ha perdido importancia, ya sea por falta de seriedad del educador, o porque él las ve simplemente de forma superficial, al no estar comprometido con una educación de calidad. Esto no quiere decir que no se esté impartiendo conocimientos o que no se ponga énfasis en el ámbito neuroemocional y educativo de los alumnos, sino que se desconoce cómo se podría potenciarlos mediante estas herramientas, como la experimentación y la propia vivencia. Hay que recordar que la acción, la reflexión y la expresión siempre están presentes en el juego y las artes.

### **2.3 El educando adolescente frente a la cotidianidad escolar.**

Nos enfrentamos a un grupo de adolescentes, que han olvidado poco a poco la experiencia del movimiento activo, emocional y funcional que les brindan las actividades lúdicas y artísticas, gran parte de esto se debe a la globalización influye ocasionalmente de manera negativa, acelerando procesos, estableciendo normas y parámetros sociales que exigen al educando ir a mil por hora, dejando a un lado el juego y exponiéndolo a la teoría pura. En algunos casos “han olvidado jugar para aprender a ser adultos y su deficiente desarrollo psicomotriz adecuado a la edad física y mental les pasara factura, inexorablemente, el resto de su vida” (Benítez). En su contraparte varios adolescentes han estado familiarizados con los mitos, cuentos y canciones infantiles en alguna etapa de su vida, han escuchado historias de sus padres amigas y esto los lleva hasta cierto punto hacia un imaginario creativo, el cual podría ser un buen punto de partida, el adolescente busca abandonar el tiempo cronológico o rutinario por algo nuevo y espontaneo, no han olvidado el juego, estos todavía entran y salen del campo lúdico constantemente. (Bernabeu Moron & Goldstein, 2009).

#### **2.3.1 *Clima social en el aula.***

Al hablar del clima social en el aula nos referimos al conjunto de interacciones que interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a su vez es el ambiente percibido e interesado por los miembros que lo integran, este clima influencia en el comportamiento de alumnos y maestros desde su desarrollo social, físico afectivo e intelectual. (Astorga, 2011)

Partiremos desde el rol físico del aula, el cual deberá estar organizado para ser un lugar seguro, optimizando el espacio para hacer de ella un lugar cómodo no solo para el docente sino todos los participantes. Se tendrá en cuenta que en toda acción y toda toma de

decisiones con los educandos están inmersas varias emociones y no sería óptimo someterlos a un lugar emocionalmente inseguro para ellos, como uno espacio lleno de estrés o de maltrato verbal o psicológico y más aun en el aula de clases donde pasan un buen porcentaje de tiempo en su día a día. (García Hoz, 1996)

El óptimo clima social está ligado a la concepción de enseñanza del docente, el cual deberá promover actitudes abiertas, colaborativa, respetuosas de la autonomía, fraternidad, confianza, es decir actitudes que promueven la construcción de relaciones sociocomunicativas. A su vez el clima social de aula deseado es aquel en el cual el docente cumple con el rol de liderazgo actúa como modelo, sabe disciplinar con sabiduría y promueve un clima de comunicación, el docente juega un rol muy importante en el proceso de innovación, el cual viene de la mano con la experiencia del mismo, estos puntos facilitaran en como el conecta con los educandos y guiar a los mismos hacia la cooperación y empatía a través de estímulos y actividades la cuales faciliten el aprendizaje, el docente tratara de fomentar estrategias y motivar a los educandos para que estos alcancen su objetivo. Una serie de actividades artísticas de carácter lúdico, como pautas didáctica, apoyan al educador dentro y fuera de una institución educativa, con una base pedagógica, funcional y emocional, la misma que permitirá fortalecer la conexión de él y sus educandos adolescentes, a la vez que se fomenta un aprendizaje significativo en ellos. Pero para lograr este cometido es necesario establecer un ambiente armónico dentro y fuera del aula de clase.

Otro factor importante es la relación que tiene el educando con sus compañeros de clase, la cual debe ser lo más armónico posible, el juego dentro del aula, será una gran y útil herramienta en de este proceso ya que el individuo se relaciona y comparte diferentes roles con sus compañeros, ya sea que esto se dentro de un proceso de educación formal o

informal. Tomaremos como referencia el juego simbólico dramático expone una libre acción como si fuera situada en la vida corriente, las capacidades de crear situaciones reales o imaginarias, ya sea solo o con mas participantes invita a los actores hacia la interacción y comunicación, esenciales para un buen clima social de aula. Dejar a un lado la orden directa del educador como el modelo conductual y poder cambiarlo por el “yo hago, tú haces, nosotros hacemos” en cualquier orden que lo queramos ponerlos, aportada de gran manera a los participantes. (Garaigodobil Landazabal & Fagoaga Azumendi, 2006).

Todos los actores y participantes de un proceso educativo son indispensables e influyen en el desarrollo escolar de los estudiantes, tanto en el desarrollo de sus destrezas, como en la capacidad de emplear aprendizajes significativos. (Madrid Guaranda, 2015)

#### 2.4 El adolescente y sus competencias actuales.

Los adolescentes están expuestos a una gran cantidad de información y a nuevos retos que les impone la sociedad y el mundo globalizado, debido a esto a los adolescentes están encaminados a desarrollar ciertas destrezas y habilidades que les facilitaran su óptimo desarrollo en la sociedad actual. El adolescente requiere de ciertas competencias en común que son:

- **Apego:** Se forma desde la niñez y a su vez en la cual vínculos afectivos con otras personas.
- **Empatía:** poder ponerme en el lugar del otro y entenderle.
- **Asertividad:** defender mi punto de vista con criterio sin ofender a los demás.
- **Cooperación:** trabajar juntos por objetivo común.
- **Comunicación:** capacidad de expresar y escuchar.

- **Autocontrol:** interpretar y dominar impulsos propios.
- **Comprensión de situaciones:** entender que es lo necesario para cada instancia
- **Resolución de conflictos:** tomar buenas decisiones.

(Rodríguez Ruiz, 2018)

La mayoría se los podrían englobar en cuatro destrezas o habilidades las cuales serian: comunicación, pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo.

Estas destrezas se expondrán en una serie de actividades artísticas de carácter lúdico, mismas que apoyarán al educador dentro y fuera de una institución educativa, con una base pedagógica, funcional y emocional, a su vez permitirá fortalecer la conexión de él y sus educandos adolescentes, fomentaran un aprendizaje significativo en ellos, servirán como punto de referencia diferente a laque ofrecen los medios audiovisuales.

### 2.5 El juego serio (Serious Play).

El juego serio es un término el cual es usado en su mayoría para definir a cualquier herramienta, tecnología, técnica o juguete cuyo propósito principal es distinto de la pura diversión sino con el objetivo de crear simulaciones las cuales puedan dotar de herramientas reales y habilidades a un sector o grupo de educandos en este caso específico he aquí porque son llamados juegos formativos.

El juego serio tiene dos ramificaciones que se las puede tener más marcado si nos referimos a ella en el idioma inglés, el serious game y el serious play, ambas en inglés, el cual que fue en el idioma en el que primero se acuñaron ambos términos, pero al tratarse del juego y actividades de interacción nos enfocaremos en el serious play.

El “serious play” fue expuesto por Michael Schrage, investigador del Massachusetts Institute of Technology, Schrage propone que el juego serio no necesariamente está ligado con la tecnología sino que puede ser cualquier herramienta, técnica, juguete o tecnología que garantice el aumento de la innovación. (Schrage, 1999). Propone que el serious play puede estar relacionado con procesos de capacitación y aprendizaje, simulación de negocios, selección e inducción, trabajo en equipo, colaboración, compartir información, entre otros. Estas actividades de carácter lúdico nos ayudan y fomentan el aprender a través de la experimentación o la recreación vivencial de la vida cotidiana, que a su vez potencian las habilidades y destrezas necesarias para los seres humanos. El juego serio parte de la necesidad que tiene el individuo de recrearse y relacionarse con otros, estas actividades son usadas como herramientas formativas que también han servido como medio de distensión y enriquecimiento personal de los individuos.

Este concepto también es tomado por la empresa LEGO. Planteado actividades a través de sus figuras moldeables las mismas que tiene un efecto en la memoria evocativa al recordar momentos creativos y emocionales de nuestra infancia al manipularlos, pero con el fin de que ahora su objetivo es el de facilitar el pensamiento, la comunicación y la resolución de problemas dentro de un grupo.

## **2.6 Arte, juego y educación.**

### ***2.7.1 El arte como medio de aprendizaje significativo.***

Hablar de las artes y el juego recordamos que estas están presentes constantemente en todo lo que hacemos y vivimos diariamente, desde el cantar, relacionarnos con otros seres, etc.

Actividades artísticas de carácter lúdico van creando conexiones neuronales, dando lugar a que la plasticidad de nuestro cerebro cree más canales que faciliten la comprensión o dominio de ellas. Si el educando vivencia varias experiencias por sí mismo, surgirá en él cuestionamientos que lo llevarán a su vez a formar un pensamiento crítico, no solo acerca de las artes y el juego sino también del mundo que le rodea. (Andrade, 2015)

Recordemos que para que un aprendizaje sea significativo, este debió pasar por varios filtros o canales. En el libro “cómo funciona tu cerebro para dummies” de Néstor Braidot especialista en neurociencia explica que “en el cerebro reside todo lo que una persona fue, es y puede llegar a ser, lo que ha vivido, aprendido y memorizado” (Braidot, 2013). Lo que conlleva a que todo lo que somos o conocemos hasta ahora es el resultado de la información que ha pasado por varios filtros desde la parte vivencial hasta la memorización.

Como explica en el libro (Braidot, 2013), se refiere aprendizaje adquirido sin necesidad de un contacto directo con buena pedagogía, pero si a través de estímulos correctos en el individuo, esto explica como existen en todo lugar artistas empíricos o autodidactas que quizás no tuvieron el contacto con algún guía o maestro. En el texto menciona los resultados de un análisis realizado con músicos que muestra su plasticidad neuronal, en los que existen más conexiones neurológicas en las zonas relacionadas con el oído, la vista y la capacidad motora del cerebro. Lo que nos lleva a la conclusión que estas conexiones se lograron a través de un estímulo que el músico tomó como necesario y su estructura neuroanatómica estuvo predispuesta a ello, ya que cabe recalcar que si presenta una deficiencia física cognitiva se podrían dar conexiones pero con diferente resultado, en si su comprensión y plasticidad neuronal no se debió del todo a una buena pedagogía sino en este caso al estímulo que fue la práctica que para el cerebro lo relaciona como algo importante y

necesario para el individuo. (Raffino, 2019) Conociendo esto el arte puede participar dentro de un proceso educativo como un filtro vivencial que nos guía hacia un aprendizaje significativo en el adolescente, también juega un rol con la memoria evocativa la misma que esta liga con la parte emocional y anímica del educando. Recordemos que el arte permite el surgimiento de ciertas emociones las cuales son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, podemos guiar a los estudiantes hacia diferentes estímulos en los cuales favorezca su aprendizaje significativo.

### *2.7.2 Gamificación y aprendizaje.*

Entendemos que la gamificación es una técnica de aprendizaje dinámico, la cual no necesariamente será lúdica pero se complementa muy bien con este carácter para obtener mejores resultados. Esta técnica provee de herramientas al educando guiadas hacia la tolerancia al miedo o temor por fracaso, a la vez que motiva a la participación de los educandos de manera individual como colectiva.

Entendiendo que el juego serio dota de aprendizajes significativos orientados hacia un fin específico, muchos de los juegos de nuestra infancia han venido cargados de una parte lúdica la cual ha fomentado la interiorización de conocimientos en cada ser humano, el contacto con el otro, el bienestar emocional, la creatividad y el pensamiento crítico han sido herramientas claves dentro de la sociabilidad de los participantes. Estos también están inmersos en la educación al tener un objetivo igual que la misma y pretenden que el educando llegue a determinados resultados.

La gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como lo hemos expuesto está ligado a los neurotransmisores en este caso la dopamina que es liberada cuando el portador está expuesto a sensaciones placenteras, estas no solo causan bienestar en la psique, sino que también intervienen en la coordinación de los movimientos musculares, en la toma de decisiones, y en la regulación de aprendizaje y la memoria, es así como podemos decir que sin este neurotransmisor, no sentiríamos el mismo interés por una actividad determinada. Tanto el juego como las actividades artísticas de carácter lúdico, influyen en nuestro cerebro ya que conducen al mismo a la segregación de otros neurotransmisores la serotonina, adrenalina, acetilcolina y gaba, además de la dopamina ya expuesta, estas son encargadas de controlar nuestro estado mental, influir en la concentración, promover la calidad del sueño y el descanso, intervienen en la memoria, el aprendizaje y en la gestión de situaciones de estrés. (Mundo Deportivo, 2017 ) Al tener todo incluido en un ámbito educativo, lo convierte en una propuesta que genera una educación ideal y de calidad que también promueve aprendizajes significativos.

### *2.6.3 El arte y el juego serio.*

En un concepto universal entendemos al juego como es toda actividad que realizan uno o más participantes, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. (Blattmann, 2002)

El juego también a compartido varios enfoques desarrollados por varios pedagogos como Piaget, el cual lo considera como una guía útil para el desarrollo psicomotor, sensorio motriz, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje del niño (Tripero, 2011). El aporte de Groos se enfoca en el entendimiento del juego el cual lo comprendió lo comprendió

como un fenómeno social y del desarrollo del pensamiento y de la actividad (Piaget, La formación del símbolo en el niño, 1946). Por su lado Vigotsky menciona al juego como instrumento y recurso socio cultural, y como un elemento impulsor en el desarrollo mental el cual facilita el desarrollo de las funciones superiores de entendimiento. (Morrison, 2005)

El juego libre también es un punto a tomar en cuenta, en este se puede contemplar un juego no dirigido completamente o estructurado del todo. En el cual participante es quien decide con quien quiere jugar y establece sus propias reglas y elementos, este a su vez decide el final sin la necesidad de una supervisión de una autoridad externa. (Kálló, 2013)

La espontaneidad es uno de los ejes principales en este tipo de juegos, una herramienta la cual se vincula con el arte ya que usan las vivencias o repiten patrones sociales vividos para entender el mundo que los rodea y plasmarlos en elemento, acciones u obras con gran significado. Nunca dejamos de jugar. (Kálló, 2013)

El arte dentro del juego serio potencia el objetivo del mismo ya que si comprendemos las cualidades y beneficios que nos brinda las artes, lo cual hemos expuesto al principio de esta investigación más los objetivos del juego serio, juntos crean un ambiente propicio para que la educación llegue a su máxima expresión. Si el educador o facilitador tiene claro estos términos así como su aplicación podrá plantar actividades artísticas de carácter lúdico y este saber que quiere potenciar en sus educandos, desde habilidades sociales, motrices, cognitivas, entre otras.

Técnicas creadas por varios artistas se enfocan en trabajos según competencias trabajos como sincronizaciones corales, match de improvisación, círculo de tambores, narración oral, actuación etc., se enfocan en habilidades comunicacionales y de creatividad individual

y grupal, expanden su empatía y mejoran su pensamiento crítico, a la vez que permiten tener una visión compartida más amplia y profunda. (Blanco, 2018)

## **2.7 Propuesta práctica de actividades artísticas de carácter lúdico.**

### **2.7.1 *Detalle del formato planteado***

El formato propuesto se lo diseño de tal manera en cual se pueda encontrar el número de actividad y a qué área pertenece, a su vez, en su parte superior contara con la numeración y alado de ella encontraremos en el nombre de la dinámica, lo cual es necesario para identificarla. Las destrezas a trabajar en cada una de las secciones de la propuesta didáctica son cuatro, las cuales pueden engloban a otras habilidades y destrezas dentro de las mismas, estas cuatro son: comunicación, creatividad, trabajo en equipo y pensamiento crítico, las cuales se han detallado en el cuerpo de esta propuesta. Cada una de las actividades también cuenta con destrezas alternas, las que interviene de manera directa o indirecta en la actividad. Algunas de las destrezas pueden englobar y habilidades como: memoria secuencial visomotora o auditiva, la cual es la capacidad para reproducir secuencias de palabras, números, letras, símbolos, presentados de forma visual o auditiva (Dominguez, 2011) ; asertividad, la cual desde un aspecto psicológico es la capacidad de una persona para sentirse segura en sí misma, se expresa con claridad , se comporta autoafirmativamente y evita ser ignorado por los demás (Martinez & Perez, 2007); motricidad fina, la cual se enfoca en actividades que requieren coordinación óculo manual, óculo pedal en algunos casos y otras en las que interviene la coordinación de músculos cortos, en el caso de la motricidad gruesa comprende movimientos motrices complejos con grandes grupos musculares; agilidad mental, la cual es s una habilidad cognitiva que se puede definir como el tiempo que le lleva a una persona hacer una tarea mental (CogniFit);

atención y fatiga, los cuales son procesos psicológicos del ser humano, para ser conscientes de los sucesos que ocurren y el tiempo de enfoque en la actividad realizada (Hernandez, 2014); empatía, misma que se basa en la capacidad de un ser humano en ponerse en el lugar del otro, para reproducir el sentimiento del otro individuo y a así tratar de entender cuál es su proceso; percepción háptica, que se considera tanto el sentido táctil (tocar) como kinestésico (movimiento) de un individuo (Rojas, 2013); propiocepción, la misma que hace referencia a la capacidad del cuerpo de detectar el movimiento y posición de las articulaciones (Tarantino, 2004); entre otras.

Es importante de igual manera la revisión del área artística al cual son ligadas las actividades propuestas estas están divididas en cuatro áreas que son arte danza música y teatro. El número de participantes es indispensable para la mejor ejecución y desarrollo de las actividades y que estas cumplan con el tiempo estimado de cada una de ellas.

Las actividades cuentan con objetivos generales direccionados a las destrezas a trabajar en cada una de sus clasificaciones:

#### Objetivos

- Comunicación

Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.

- Creatividad

Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.

- Trabajo en equipo

Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.

- Pensamiento crítico

Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.

El formato del cuadro de las actividades fue inspirado a través de herramientas organizacionales después de la revisión del libro “Organizarse mejor.: Habilidades, estrategias, técnicas y hábitos de estudio” (Cano Garcia, Rubio Carbo, & Serrat Antoli, 2010) posterior a la observación varios modelos y de formatos de planificación con su respectivo sustento para un mejor entendimiento en cada una de sus partes.

### ***2.7.2 Evaluación***

Al ser actividades en su mayoría de carácter cualitativo más no cuantitativo, se propone método de evaluación de escala de estimación cualitativa y de simple inspección, misma que conlleva un registro sistemático de una serie de rasgos o características de los

participantes observados y que permitirá al tutor o guía asignar un valor a un determinado grupo de conductas.

Se recomienda que la evaluación sea puesta en marcha o ejecutada después de haber tenido un proceso prudente que puede ser mensual en el cual se podrán observar resultados más cercanos a nuestros objetivos y a su vez esta será más contundente.

En la evaluación planteada tomaremos como referencia el proceso inicial, intermedio y logrado de cada destreza planteada al educando. El proceso inicial se dará cuando el educando se encuentre en un estadio básico de las destrezas planteadas, las cuales serán observadas previamente por el tutor o docente guía. El segundo estadio de la evaluación es el proceso intermedio, en el cual el educando han tenido un desarrollo de nivel medio de las habilidades deseadas por el tutor o guía. Por último tenemos el proceso logrado, en esta fase el educando habrá cumplido con la meta deseada fortaleciendo sus destrezas las mismas que deberán ser notorias.

Se marcará con una X o un ✓ al estadio correspondiente en el cual se encuentre atravesando el educando en cada destreza.

- Propuesta de formato de la escala de estimación cualitativa para evaluación:

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE COMUNICACIÓN			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO	PROCESO	PROCESO
	INICIAL	INTERMEDIO	LOGRADO
Usa diferentes tipos de comunicación, los cuales son comprendidos por el resto de sus compañeros.			
Mantiene un contacto visual o directo con los demás participantes.			
Usa diferentes herramientas comunicativas como gestualidad y proyección vocal.			
Colaboran y se divierten con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE CREATIVIDAD			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO	PROCESO	PROCESO
	INICIAL	INTERMEDIO	LOGRADO
Experimenta y participa libremente en las actividades propuestas.			
Propone nuevas alternativas e iniciativas durante el desarrollo de las actividades propuestas.			
Es flexible y abierto a nuevas ideas y conceptos.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE TRABAJO EN EQUIPO			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO INICIAL	PROCESO INTERMEDIO	PROCESO LOGRADO
Escucha y propone sus ideas con el fin de buscar una mejora.			
Trabaja y aporta al grupo para alcanzar un objetivo en común.			
Innova y es abierto al cambio si es necesario.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE PENSAMIENTO CRÍTICO			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO INICIAL	PROCESO INTERMEDIO	PROCESO LOGRADO
Infiere, reflexiona y transmite el conocimiento adquirido desde su punto de vista.			
Sus ideas son claras y con fundamentos válidos.			
Es flexible y está abierto a diferentes puntos de vista.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

### 2.7.3 Actividades de comunicación

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA: MI NOMBRE Y MOVIMIENTO	DESTREZA A TRABAJAR: Comunicación	ÁREAS ARTÍSTICA AFINES: Teatro Danza
		DESTREZA ALTERNA: Creatividad	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s) :</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Solicitamos a los participantes que se reúnan formando un círculo, media luna, línea recta, o que se pongan de pie en su propio sitio en caso de no existir mucho espacio en el lugar que se ejecutara la dinámica.</li> <li>➤ Los participantes en orden dirán su nombre de manera clara y alta hasta terminar.</li> <li>➤ Los participantes dirán su nombre de nuevo, pero ésta vez los</li> </ul>			

<p>participantes harán un movimiento propio en cada nombre, el mismo que no será idéntico que el de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada vez que un participante diga su nombre y realice su movimiento, los demás participantes repetirán el nombre del participante de turno con su respectivo movimiento y así hasta que terminen todos los participantes.</li> <li>➤ Una vez que hayan terminado todos los participantes, en el mismo orden se pedirá que el primer participante repita el nombre y el movimiento de uno de sus compañeros o compañeras que el recuerde.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno.	<p>Llamar a las personas por su nombre es un detalle muy significativo a la vez que crea un sentimiento de cercanía y confianza.</p> <p>Conocer y llamar a las personas por su nombre crea un ambiente de liderazgo en el emisor.</p>
Otras características de la actividad	<p>Favorece desarrollo de la memoria corporal y de la memoria secuencial. A su vez que dependiendo del tipo de movimiento puede trabajar y enfocar el desarrollo motriz propioceptivo, etc.</p>
Variaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En lugar de nombres: <ul style="list-style-type: none"> <li>Con nombres de animales.</li> <li>Con colores.</li> <li>Con números.</li> </ul> </li> </ul>

	<p>Con países.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Con herramientas multimedia:</li> </ul> <p>Con música de fondo.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p> <p>En variación del ejercicio con música, un reproductor multimedia.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
2	Puedo tomar tu lugar.	Comunicación	Teatro Danza Música Artes plásticas
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			<p><b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b></p> <p>De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.</p>
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Solicitamos a los participantes que se reúnan formando un círculo, media luna, línea recta, o que se pongan de pie en su propio sitio en caso de no existir mucho espacio en el lugar que se ejecutara la dinámica.</li> <li>➤ Los participantes en orden dirán su nombre de manera clara y alta</li> </ul>			

hasta terminar.

- Una vez dicho sus nombres se dará la consigna a los participantes. Esta consiste en pedir el lugar de uno de los compañeros que se encuentre frente a él. En primer lugar señalando a la persona con la mano, mirándola a los ojos y repitiendo la siguiente frase, “CARLOS (el nombre varía dependiendo el participante a tomar el lugar) PUEDO TOMAR TU LUGAR”, y este responderá con siempre con un SÍ JUAN (el nombre varía de acuerdo al participante que solicita el puesto) y asintiendo su cabeza al mismo tiempo.
- El participante que pidió el puesto “JUAN ”saldrá del suyo para tomar el lugar del compañero al cual lo solicito, aún así su compañero “CARLOS” no podrá salir de su puesto si antes no ha pedido el puesto de otro compañero de la misma manera que “JUAN” pidió el suyo.
- No puede haber dos participantes en el mismo lugar, ya que al momento de salir un participante de su puesto el otro ya estará solicitando uno para poder dejar su espacio libre.

Desarrollo social del educando con su entorno.	Llamar a las personas por su nombre es un detalle muy significativo a la vez que crea un sentimiento de cercanía y confianza.  Fortalece la cohesión grupal y fomenta una mejor comunicación por medio de diferentes canales.
--	---

Otras características de la actividad	<p>Promueve el contacto visual entre los participantes lo que favorece a su seguridad de los mismos.</p> <p>El lenguaje corporal y su interpretación están presente en todo momento premeditando la acción del otro.</p>
Variaciones	<p>En lugar de sus nombres pueden usar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nombres de objetos</li> <li>▪ Animales</li> <li>▪ Países</li> <li>▪ Sonidos</li> <li>▪ Etc.</li> </ul>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
3	OAI OE.	Comunicación	Teatro Música
		DESTREZA ALTERNA:  Creatividad	NÚMERO DE PARTICIPANTES:  De 8 a 15 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Solicitamos a los participantes que se reúnan formando un círculo, media luna, línea recta, o se pongan de pie en su propio sitio en caso de no existir mucho espacio en el lugar que se ejecutara la dinámica.</li> <li>➤ El facilitador o docente que guiara la actividad dirá en voz alta la consigna de la actividad. La cual será repetir en el centro del grupo y en voz alta y clara lo siguiente “HOLA MI NOMBRE ES</li> </ul>			

PABLO (se sustituye por el nombre de cada participante de turno)

BIENVENIDOS Y BIENVENIDAS”.

- Se indicara a los participantes que esta frase y su participación al momento de repetirla no debe ser mayor a diez segundos.
- Los participantes dirán la frase antes mencionada con su nombre fuerte y claro frente a los participantes procurando mirarlos a los ojos, hasta que hayan terminado todos.
- Una vez terminada la primera ronda, el facilitador indicará a los participantes que repetirán la frase de la misma manera solo que ahora será utilizando las vocales o sonidos vocales presentes en la frase. Ejemplo:  
“OA I OE E AO IEEIO Y IEEIA”.
- Una vez terminada la segunda ronda, el facilitador indicará a los participantes que repetirán la frase de la misma manera solo que ahora será utilizando las consonantes o sonidos consonantes presentes en la frase. Ejemplo:  
“HL M NMBR S PBL BNVNDS BNVNDS”.

Desarrollo social del educando con su entorno	Al participar de manera conjunta con los otros educandos, éste aprende a socializar de mejor manera y favorece a la cohesión grupal.  El miedo a hacer el ridículo está presente aun así el participante luchara con ello y tratara de vencerlo, ya que
---	---

	<p>todos los educandos y el tutor guía realizaran la misma actividad con la misma consigna.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>El educando expresara de manera consciente e inconsciente varios movimientos y posturas al momento de repetir cada frase con su diferente consigna. En ellas estará presente su conciencia fonológica, semántica y sintáctica para poder concientizar y exponer la frase de la mejor manera. La óptima pronunciación del molde vocal y consonante de cada palabra favorece a una distensión óptima de su rostro para procesos de emisión y proyección en el lenguaje.</p>
<p>Variaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Puede variar la frase a repetir.</li> <li>▪ Puede variar la intensidad sonora de la frase. (Fuerte, bajo, medio).</li> <li>▪ Puede variar la intención con la cual se repetirá la Frase (enojado, feliz, eufórico, triste, cansado, etc.).</li> <li>▪ Puede ser la frase de manera cantada o rítmica.</li> <li>▪ Etc.</li> </ul>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que la actividad se realice en un lugar amplio.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<b>Materiales:</b>  Ninguno.	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>
4	Dialogo Dibujado.	Comunicación	Artes plásticas Música
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Trabajo en equipo Creatividad Pensamiento crítico	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.

**Objetivo(s) :**

Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.

Descripción de la actividad:

- Se pedirá a los participantes que formen grupos, preferiblemente en parejas.
- El facilitador indicará a los participantes que deberán estar en silencio durante la actividad.
- Las parejas tomaran asiento uno alado de otro.
- Frente a los participantes en una mesa preferiblemente, deberá haber una hoja tamaño A3 o A4 y dos colores diferentes.
- Se indicara a los participantes que deberán tomar un color cada uno y con su mano contraria a la que escriben dejaran fluir su mano hacia la creación de un dibujo en la misma hoja, la cual es una por pareja. Se recuerda a los participantes que deberán estar en completo silencio durante este proceso.
- Se indicara a los participantes que tienen un tiempo establecido para terminar su creación el cual es un estimado de 10 a 15 minutos.
- Se observara y reflexionaran las creaciones de cada pareja al finalizar el tiempo.

Desarrollo social del educando con su entorno

La actividad fomenta una comunicación a través de un dialogo dibujado al realizar un trabajo en conjunto. El trabajo final será el resultado del trabajo en equipo y la conexión que este logre con su compañero.  
El ceder espacio y el ocupar el espacio del otro permitirán

	<p>un acuerdo mutuo entre los dos participantes.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Podremos ver actitudes o características de cada participante a través del resultado de su trabajo, en algunos casos, la hoja está dividida en dos partes o un color predomina sobre otro.</p> <p>La creatividad está presente en la creación e intuición del trabajo de su compañero para que puedan complementar entre sí.</p> <p>Al trabajar con su mano opuesta a la dominante, trabajamos alteridad cruzada y estimulamos la función óculo manual de los participantes.</p> <p>La concentración juega un rol importante para que pueda fluir el trabajo conjunto de los participantes.</p>
<p>Variaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Esta actividad puede ser realizada con o sin música de fondo.</li> <li>▪ El material utilizado por los participantes para realizar sus dibujos puede variar de acuerdo a sus referencias como: temperas, crayones, pasteles, marcadores, hojas bond, cartulinas, entre otras, siempre y cuando siga el mismo principio.</li> <li>▪ Los grupos pueden ser de más de dos personas de</li> </ul>

	<p>acuerdo a los requerimientos del tutor y la practicidad de la dinámica.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador recordara a los participantes guardar silencio.</li> <li>○ Se procurara un ambiente propicio, como un lugar donde se puedan apoyar los materiales para la dinámica.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Hojas o cartulinas A3 o A 4</p> <p>Pinturas, marcadores, temperas, o material a su elección.</p> <p>Reproductor multimedia y música preferiblemente relajante en la variación con música.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N° 5	NOMBRE DE LA DINÁMICA:  Jam Grupal.	DESTREZA A TRABAJAR:  Comunicación	ÁREAS ARTÍSTICA AFINES: Música Artes plásticas
		DESTREZA ALTERNA:  Trabajo en equipo Creatividad	NÚMERO DE PARTICIPANTES:  De 8 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá a los participantes que se dividan en grupos iguales, preferiblemente de 2 a 4 grupos.</li> <li>➤ A cada grupo se le pedirá que realicen una improvisación musical con su cuerpo, voz o utilizando instrumentos de ser el caso que los tenga.</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Simultáneamente el facilitador pegará varios pliegos de papel o cartulina en la pared de manera que queden juntos como un gran lienzo.</li> <li>➤ El facilitador deberá proporcionar material para dibujar o pintar en el lienzo cuando sea requerido.</li> <li>➤ Uno por uno los grupos pasarán a trabajar en el lienzo mientras otro grupo entonará o hará el fondo musical para los participantes que están pintando.</li> <li>➤ Así se repetirá hasta terminar todos los grupos.</li> <li>➤ El lienzo deberá estar coloreado en su mayoría por todos los participantes los cuales tendrán un lienzo por grupo.</li> <li>➤ Se recordará constantemente a los participantes que esta actividad es en completo silencio, para que se pueda cumplir de mejor manera el objetivo de la actividad.</li> </ul>
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Esta actividad es una expresión artística de los participantes que a su vez es catártica.</p> <p>El bienestar y la salud emocional de los educandos es fundamental y esta actividad busca una relajación y una sensación placentera en los educandos al estar expuestas al arte.</p>
<p>Otras características de la</p>	<p>Los educandos realizan procesos de motricidad fina y gruesa, a su vez la atención y la fatiga están presentes en la dinámica.</p>

actividad	La coordinación y lateralidades al momento de hacer música o pintar, es precisa lo que estimula sus funciones básicas y ejecutivas.	
Variaciones	<p>Pueden cantar con pistas en lugar de hacer música con instrumentos.</p> <p>En lugar de pintar puede ser crear una escultura o un cuadro con elementos reciclables.</p>	
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda preparar el material antes de la actividad para un mejor empleo del tiempo.</li> <li>○ Se recomienda que los instrumentos dados sean de percusión menor por su practicidad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>		
<p>Materiales:</p> <p>Pliegos de papel, cartulina, telas, lienzos, etc.</p> <p>Pinturas, acrílicos, acuarelas, pinturas de tela, etc.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 45 a 90 minutos.</p>	

N° 6	NOMBRE DE LA DINÁMICA:  Espejo.	DESTREZA A TRABAJAR: Comunicación	ÁREAS ARTÍSTICA AFINES: Danza Teatro
		DESTREZA ALTERNA: Trabajo en equipo	NÚMERO DE PARTICIPANTES:  De 4 16 personas
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El facilitador formará parejas entre todos los participantes enumerándolos 1 y 2. Se pedirá a los participantes que formen dos filas, una de los números 1 y otra de los números 2, ambas filas enfrentadas, de manera que todos tengan su pareja en frente.</li> <li>➤ Los números 1 serán espejo, y los números 2 serán la persona que llevará la acción, el reflejo.</li> <li>➤ El facilitador irá dando la consigna de acción que los números 2, el reflejo, debe hacer. Deben ser acciones específicas como,</li> </ul>			

lavarse los dientes, vestirse, lavarse la cara, hacer ejercicio, etc.

Los participantes que son el espejo deben ser muy detallistas al repetir la acción de sus compañeros. De manera que realmente parezca un espejo, y el compañero de que acciona, el reflejo, debe hacerlo despacio, y con movimientos muy claros para que sus movimientos puedan ser replicados.

- Se puede alternar el puesto de espejo y reflejo, con cada acción.
- Esta dinámica permite a los participantes crear conciencia de registro del compañero, modificación y adaptación.
- Una vez lograda la conexión con el compañero se incluirá música con un ritmo moderado, preferiblemente música relajante a la actividad, lo cual se transformara en una danza.

Desarrollo social del educando con su entorno	<p>El contacto visual que se establece en la actividad es uno de los puntos clave dentro de la comunicación y el lenguaje corporal.</p> <p>El establecer una conexión óptima con el otro participante es fundamental en la actividad, es por ello que al transmitir los movimientos corporales hacia el otro el participante, éste estará pendiente de los movimientos ejecutados.</p> <p>Es un medio de comunicación cotidiano ya que expresamos en mayor porcentaje con nuestro cuerpo y</p>
---	--

	mirada que con palabras.
Otras características de la actividad	Los participantes exploran el área motriz propioceptiva. La coordinación es pilar de la dinámica de pareja en la actividad ya que los movimientos deben estar acorde con los de su compañero. La presente actividad fortalece a atención focalizada.
Variaciones	Con o sin música de fondo. Puede ser en un espacio abierto o cerrado.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda ejercicios de respiración y control de flujo de aire previo a la actividad.</li> <li>○ Se recomienda inducir a la relajación al participante previo a la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Reproductor Musical</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
7	Contact Improvisación.	Comunicación  DESTREZA ALTERNA:  Trabajo en equipo	Danza  Teatro  NÚMERO DE PARTICIPANTES:  De 4 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El facilitador formará parejas entre todos los participantes enumerándolos 1 y 2. Se pedirá a los participantes que formen dos filas, una de los números 1 y otra de los números 2, ambas filas enfrentadas, de manera que todos tengan su pareja en frente.</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá que se junten las parejas y posterior a un trabajo de respiración y relajación.</li> <li>➤ Los participantes frente a frente unirán parte de su cuerpo en los puntos de contacto físico del compañero los cuales proveerán un punto de partida para la exploración del movimiento a través de la improvisación.</li> <li>➤ Los participantes moverán su cuerpo de manera que haya un punto de contacto entre ambos, tratando de seguir los movimientos del otro.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno	Al estar relacionada con el tacto y la percepción háptica ésta está ligada a estímulos sensoriales del ser humano, las cuales nos pueden transmitir placer y son vitales para la interacción física.
Otras características de la actividad	Favorece desarrollo de la memoria corporal y de la memoria secuencial. A su vez que dependiendo del tipo de movimiento puede trabajar y enfocar el desarrollo motriz propioceptivo.
Variaciones	Se puede pedir a los participantes que cierren los ojos en el transcurso de la actividad.  Se puede realizar la actividad con o sin música de fondo.

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li><li>○ Para el mejor desarrollo de la actividad se pedirá a los participantes que guarden silencio.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Reproductor multimedia.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA	ÁREAS
8	<b>DINÁMICA:</b> El gato quiere una esquina.	<b>A</b> <b>TRABAJAR:</b> Comunicación <b>DESTREZA</b> <b>ALTERNA:</b> Trabajo en equipo	<b>ARTÍSTICA</b> <b>AFINES:</b> Teatro Música Arte Danza <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b> Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.			
<b>Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes que formen un círculo, y un participante se quedará en el centro, el será el gato.</li> <li>➤ El gato dirá a cualquier compañero que se encuentre en el círculo “El gato quiere una esquina” a lo que esta persona responderá “pregúntale a mi vecino/a”</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El gato seguirá diciendo lo mismo a sus compañeros, pero mientras esto ocurre sus compañeros haciendo contacto visual coordinaran un cambio de puestos, tratando de que el gato no lo sepa.</li> <li>➤ Cuando corren para cambiarse de puestos el gato puede robar el puesto de alguno de sus compañeros que están cambiándose.</li> <li>➤ Si el gato alcanza a robar un puesto la persona que queda sin puesto se convertirá en el gato.</li> </ul>
Desarrollo social del educando con su entorno	Actividades de distensión mejoran la seguridad de los participantes, a la vez al tratarse de una actividad conjunta mejora la cohesión grupal, además aumenta su alegría y espontaneidad.
Otras características de la actividad	<p>La presente actividad favorece en la tomar conciencia de nuestro cuerpo, a su vez promueve el equilibrio psicológico y fisiológico como respuesta al estrés, lo cual también disminuye la ansiedad en los educandos.</p> <p>El ejercicio también trabaja nociones temporo espaciales.</p>
Variaciones	En esta actividad se puede variar en la ubicación de los participantes, puede ser en filas frente a frente o en

	círculo.
<b>Recomendaciones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li><li>○ Se recomienda que la actividad se ejecute en un espacio abierto.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<b>Materiales:</b> Ninguno.	<b>Duración:</b> Dependiendo el grupo de 10 a 20 minutos.

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
9	Títere y titiritero.	Comunicación  DESTREZA ALTERNA: Trabajo en equipo	Teatro  Música  Arte  Danza  NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 8 a 12 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los participantes trabajarán en parejas, uno será el títere y el otro el titiritero.</li> <li>➤ El facilitador, le dirá en secreto al titiritero una acción concreta, y este tendrá que expresarlo a través de su títere.</li> <li>➤ El títere debe dejarse manipular, sin saber la acción que el titiritero</li> </ul>			

<p>quiero expresar. Una vez que el público adivine la acción, se cambia de roles.</p>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Al igual que las anteriores actividades, la presente dinámica promueve la comunicación a través de diferentes medios, lo cual es fundamental en el ser humano para su relación con los demás. A su vez el trabajo en equipo realizado fomenta un mejor ambiente escolar, la cual es una característica necesaria para un aprendizaje significativo.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>En la dinámica trabaja la propiocepción del educando detectando la tonicidad de sus músculos y estiramientos del mismo.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>En lugar de una acción en concreto puede ser un animal u objeto cotidiano.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

Materiales:  Ninguno.	Duración:  Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.
-----------------------------	---

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS:</b>
10	El traductor mudo.	Comunicación	Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Creatividad	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
		Trabajo en equipo  Pensamiento crítico.	

Objetivo (s):

Explorar diferentes tipos de comunicación convencional y no convencional a través de diferentes actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas comunicativas.

<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se colocarán a los participantes en dos hileras enfrentados en la mayor distancia que dé el espacio.</li> <li>➤ El facilitador dirá en voz baja un refrán, frase, nombre de canción, título de película, etc. conocida a los de una fila, los cuales deberán traducir rápidamente a su compañero de enfrente sin emitir sonido, como si éste no llegara a escuchar por estar muy lejos.</li> <li>➤ Para lograr que su compañero descifre la frase utilizarán una articulación exagerada, como así también la gesticulación con todo su cuerpo. Luego cambian los roles.</li> </ul>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>El perder el miedo a hacer el ridículo y a soltar el cuerpo es fundamental en la presente dinámica ya que el emisor tiene que usar diferentes herramientas e comunicación verbal para hacerse entender con su compañero.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>La parte articular y gestual de los educandos es evidenciada de mejor manera al ser conscientes que es su único medio para comunicarse entre ellos.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Puede ser hablado, pero con un sonido fuerte que dificulte escuchar un lado de otro.</p>

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li><li>○ Se recomienda que la actividad sea en un espacio amplio para su mejor desarrollo.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 30 a 45 minutos.</p>

### 2.7.4 Actividades de creatividad.

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA A	ÁREAS
1	<b>DINÁMICA:</b> Álbum familiar	<b>TRABAJAR:</b>  Creatividad	<b>ARTÍSTICA</b>  <b>AFINES:</b> Teatro
		<b>DESTREZA</b>	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>
		<b>ALTERNA:</b>  Trabajo en equipo  Comunicación	De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá a los participantes que formen de dos a tres grupos.</li> <li>➤ Una vez divididos en subgrupos, el facilitador hará de fotógrafo y les pedirá que en pocos segundos armen una de las siguientes</li> </ul>			

<p>fotos: un nacimiento; la primera visita al zoo; visita a los parientes lejanos; la llegada de mi hermanito; el casamiento de mi hermano; las mejores vacaciones; cuando terminé la primaria, etc.</p>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Fortalece la cohesión grupal y la espontaneidad de los participantes. A su vez al trabajar en grupo todos los educandos tiene un rol principal y secundario al mismo tiempo ya que se complementa con su próximo.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>La concentración y la memoria espacial son fundamentales dentro de la actividad ya que al ser un corto tiempo para ejecutar cada acción necesitan realizarlo de la manera más rápida posible ubicándose en el espacio de manera óptima. La percepción háptica juega un rol importante al representar objetos de la mejor manera que no se encuentran físicamente y tienen que ser percibidos por los demás participantes como si en verdad lo estuvieran.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Puedo representar situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Familiares</li> <li>▪ Laborales</li> <li>▪ Escolares</li> <li>▪ Cotidianas</li> </ul>

<b>Recomendaciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ La actividad puede ejecutarse de mejor manera en un espacio amplio.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<b>Materiales:</b>  Ninguno	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.

N°  2	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>  Creando y cantando	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>  Creatividad	<b>ÁREAS ARTÍSTICA AFINES:</b>  Música
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b>  Trabajo en equipo  Comunicación	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.

<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>	
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los participantes se dividirán en 2 grupos.</li> <li>➤ Se repartirá a cada grupo hojas, lápiz, sacapuntas y borrador.</li> <li>➤ Cada grupo escogerá un tema y elegirá 30 palabras que representen su tema.</li> <li>➤ Los participantes intercambiarán su tema y sus palabras.</li> <li>➤ Cada grupo de participantes elegirá 15 palabras las más esenciales a criterio de grupo.</li> <li>➤ Con esas 15 palabras los participantes de cada grupo crearán una canción con frases que rimen utilizando conectores su imaginación, sus palmas, materiales y sus voces.</li> </ul>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Al crear sus propias canciones los participantes tienen un sentimiento de apropiación de las mismas lo que les permite realizar la actividad de la mejor manera. Al ser una actividad participativa todos los educandos aportan en la creación de su melodía.</p>

<p>Otras características de la actividad</p>	<p>El canto en muchas partes del mundo es un medio liberador y de relajación. El mismo es causante de la liberación de endorfinas las cuales causan sensación de bienestar en los participantes.</p> <p>En la actividad al realizar percusión corporal para complementar su canción, trabajamos lateralidades, ritmo y espacialidad, estos elementos son indispensables en un proceso musical percutado.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Podemos darles un tema para su creación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El medio ambiente</li> <li>▪ El país</li> <li>▪ Una materia específica</li> <li>▪ Fecha importante</li> </ul> <p>Pueden utilizar recursos como instrumentos musicales armónicos, melódicos o de percusión.</p>
<p>Recomendaciones :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador o tutor guiara la actividad en todo momento, incluso ayudara a crear el ritmo en cada grupo de ser necesario.</li> <li>○ Los temas pueden variar dependiendo el grupo de educandos con el que se encuentre.</li> <li>○ Procurar no ser redundante en las palabras o frases utilizadas en su creación.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en</li> </ul>	

<p>primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</p>	
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Hojas de papel o cartulinas A3 O A4.</p> <p>Lápiz, rotuladores o bolígrafos.</p> <p>Sacapuntas.</p> <p>Borrador o corrector líquido.</p>	<p><b>Duración:</b></p> <p>Dependiendo el grupo de 20 a 40 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA	ÁREAS
3	<b>DINÁMICA:</b> Piolas bailarinas	<b>A</b> <b>TRABAJAR:</b>  Creatividad  <b>DESTREZA</b>  <b>ALTERNA:</b> Comunica	<b>ARTÍSTICA</b> <b>AFINES:</b> Artes plásticas <hr/> <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<b>Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá a los participantes que se ubique cada uno en su puesto.</li> <li>➤ El facilitador entrega el material, hojas formato A3 o A4 y pintura acrílica o tempera para su utilización y explica la actividad.</li> <li>➤ Se remoja la piola en la pintura. Se usa una piola por cada color.</li> <li>➤ Se coloca libremente la piola sobre la hoja en blanco, mientras más movimientos tenga la piola mejores resultados se obtendrá, éste paso se repite con cada color.</li> <li>➤ El trabajo final se deja secar sobre una superficie plana.</li> <li>➤ Los participantes exponen su trabajo ante sus compañeros.</li> </ul>			

Desarrollo social del educando con su entorno	Al promover la creatividad en la actividad, se evidencia la confianza, seguridad y espontaneidad en los participantes, más aun al no ser una dinámica sujeta a normas o cánones figurativos, sino por el contrario es de libre ejecución e interpretación, sin miedo al error.
Otras características de la actividad	La actividad trabaja la coordinación óculo manual a su vez la experimentación y mezcla de colores. Lo que permite un descubrimiento del color y sus infinitas posibilidades de matices.
Variaciones	<p>En lugar de piola se puede usar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuerda</li> <li>▪ Cordones</li> <li>▪ Hilo</li> </ul> <p>Se puede trabajar individual o colectivamente.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> <li>○ Usar ropa apropiada.</li> <li>○ Mantener la pintura en un estado líquido neutro.</li> </ul>	

<b>Materiales:</b>  Hojas o cartulinas A3  o A4  Pintura acrílica o  temperas.  Piolas o lana.	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 30 a 45 minutos.
--	--

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICA AFINES:
4	Se quemó la casa	Creatividad	Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  ➤ Las sillas se colocan en forma de círculo, y los participantes se sientan en ellas.			

- Un participante tendrá que estar de pie en el centro del círculo, la misma que empieza a contar una historia, “historia inventada creada en el mismo momento”, la historia tendrá secuencia y coherencia y llegara un momento cundo el participante dirá “SE QUEMÓ LA CASA” una vez escuchado esta palabra los educandos deben buscar un puesto diferente para sentarse, incluyendo al participante que ha contado la historia. El participante que se quede sin puesto quedara parado en el centro y continuar con la historia, desde donde se quedó la anterior. Ejemplo de historia relatada: yo iba caminando por el parque, cuando me llamaron a celular y me dijeron “SE QUEMO LA CASA”.
- Así sucesivamente, hasta que todos vayan participando de la creación del cuento.

Desarrollo social del educando con su entorno	Todos los educandos son participes de la creación de su historia colectiva. Al ser un juego de carácter competitivo, la ganancia, la perdida y la aceptación son parte activa de la actividad.
Otras características	Es una actividad libre de juicio lo que permite la libertad del historiador. Fomenta la agilidad mental a través de la improvisación al crear historias.

de la actividad	
Variaciones	La historia puede variar dependiendo cada participante. Puede ser de pie o sentados.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador deberá ser el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Recordar el respeto hacia el otro y el cuidado por el lugar en el que se encuentra.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Sillas.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
5	Baile del lienzo	Creatividad  <b>DESTREZA ALTERNA:</b> Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedir a los participantes que formen de dos a tres grupos dependiendo el número de participantes.</li> <li>➤ Colocar y sujetar frente de los participantes de cada grupo un pliego, hojas de papel o lienzo.</li> <li>➤ Colocar en el centro de cada pedazo de papel crayones o rotuladores.</li> <li>➤ El participante realizará trazos libres y espontáneos en la hoja</li> </ul>			

<p>durante tres o cinco minutos con una música de fondo la cual permita la relajación de los educandos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Al finalizar los tres minutos, uno de los grupos se quedara en pie y los demás esperaran su turno para la siguiente parte de la actividad.</li> <li>➤ Los participantes en pie se ubicarán frente a los trazos de alguno de sus compañeros de los otros grupos.</li> <li>➤ Cada participante realiza una serie de movimientos basándose en la interpretación del dibujo que tiene en frente, ya sean movimientos ondulados, rectos, entre cortados, entre otros. En esta</li> <li>➤ Recordar los movimientos realizados en la imagen y posteriormente ejecutarlos con música de fondo.</li> <li>➤ Reflexionarlo en grupo.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno	<p>Es una actividad muy personal y colectiva a la vez ya que el participante expresa y plasma una parte de sí en su trabajo, posteriormente este observa como otro de sus compañeros lo interpreta con movimiento. El respeto y el no juzgar son pilares fundamentales en la actividad al ser una actividad libre el educando no está con la presión constante del fallo sino de realizar la dinámica como un medio de lúdico de liberación personal.</p>
Otras características	<p>La creatividad y la concentración están presentes en la misma al igual que la extensión y recogimiento de sus</p>

de la actividad	<p>extremidades superiores para lograr su mejor trazo.</p> <p>También se resalta la coordinación de los participantes al interpretar con una danza su dibujo elegido.</p>
Variaciones	<p>En lugar de hacer trazos en papel puedo hacerlo con piola o lana varias figuras libres y proseguir con la interpretación con movimiento.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda preparar el material antes de la actividad para un mejor empleo del tiempo.</li> <li>○ Se recomienda ejercicios de respiración para lograr una mejor relajación de los participantes.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Reproductor musical.</p> <p>Pliegos de papel, cartulina, telas, lienzos, etc.</p> <p>Crayones o rotuladores.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 30 a 60 minutos.</p>

N° 6	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>  Somos Todo Lo Que Nos Rodea	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>  Creatividad	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>  Teatro  Danza
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b>  Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los participantes que busquen un lugar en el espacio en el cual puedan tener una mejor movilidad.</li> <li>➤ Se utilizara música de fondo que favorezca en la relajación de los educandos.</li> <li>➤ El tutor o guía pedirá los participantes que cierren sus ojos, a través de sus palabras y pidiendo a los educandos que respiren profundamente el guía tratara de inducirlos a la relajación.</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El guía seleccionara una serie de ambientes (costa, sierra, oriente, rancho, pradera, etc.) y elementos que se encuentran en los mismos (palmeras, olas, arena, animales, etc.) y pedirá a los participantes que se imaginen como si estuvieran dicho ambiente.</li> <li>➤ Una vez que el facilitador a elegido el ambiente pedirá a los chicos que imaginen el mismo desde que momento del día es, que clima hay en el lugar y elementos de ese ambiente.</li> <li>➤ Una vez que los participantes tienen la imagen mental se pide a los participantes que se enfoquen en un elemento en específico y traten de imitar su forma y su más mínimo movimiento o estado.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno	Fomenta la memoria evocativa y pueden experimentar sensaciones que han sentido en alguno de estos ambientes.
Otras características de la actividad	La percepción háptica es notoria ya que recuerdan texturas, aromas, sonidos que alguna vez los experimentaron. A su vez promueve la concentración.  La memoria visual es primordial al momento de recordar que elementos se encuentran en cada ambiente.
Variaciones	Puede variar el ambiente elegido.  Puede ser con o sin música de fondo.

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda ejercicios de respiración y control de flujo de aire previo a la actividad.</li><li>○ Se recomienda inducir a la relajación al participante previo a la actividad.</li><li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor elija de manera previa los ambientes y elementos que se requieren en la dinámica.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Reproductor Musical</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
7	Dibujo en el aire	Creatividad	Artes plásticas.
		DESTREZA ALTERNA: Comunicación.	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 4 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El tutor o guía pedirá los participantes que cierren sus ojos, a través de sus palabras y pidiendo a los educandos que respiren profundamente el guía tratara de inducirlos a la relajación.</li> <li>➤ Se recomienda música de fondo que acompañe a la actividad.</li> <li>➤ Se pedirá a los participantes que imaginen o recuerden alguna experiencia agradable y que traten de plasmarlo a través de distintos movimientos provocados por su mano, imitando al de un</li> </ul>			

<p>pintor pero en esta ocasión su lienzo será el aire.</p> <p>➤ Los participantes compartirán con sus compañeros su experiencia y emociones que sintieron al realizarla.</p>	
Desarrollo social del educando con su entorno	Al ser su propio pensamiento este es original y el participante trabaja con su memoria evocativa para plasmar de manera libre sus emociones y recuerdos en un trazo libre de juicios.
Otras características de la actividad	Al ser una actividad creativa los educandos generan nuevas ideas y conceptos al mismo tiempo que las asocian para generar un nuevo conocimiento.
Variaciones	Con o sin música de fondo. Puedo guiar su creación con una consigna clara, como plasmar en el aire un ambiente determinado como playa, jungla, desierto, entre otros.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Para el mejor desarrollo de la actividad se pedirá a los participantes que guarden silencio.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

Materiales: Reproductor multimedia.	Duración: Dependiendo el grupo de 10 a 20 minutos.
---	---

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>ÁREAS</b>
8	<b>DINÁMICA:</b> 1 Objeto 1000 Objetos	<b>A</b> <b>TRABAJAR:</b> Creatividad <b>DESTREZA</b> <b>ALTERNA:</b> Trabajo en equipo	<b>ARTÍSTICA</b> <b>AFINES:</b> Teatro Artes plásticas. <b>NÚMERO DE</b> <b>PARTICIPANTES:</b> De 8 a 12 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se forman grupos, máximo de 4 personas.</li> <li>➤ Se presenta un objeto a los participantes, puede ser un florero, lápiz, un saco, un zapato, etc.</li> </ul>			

- Se pide a los participantes de cada grupo que elija un objeto.
- Una vez que los participantes eligieron un objeto se pide a los educandos que encuentren el mayor número de usos convencionales y no convencionales de su objeto seleccionado.

Ejemplo:

Objeto: Un Abrigo

Uso: un abrigo, una cobija al extenderse, una gorra al envolverte en la cabeza, un borrador de pizarra, un trapeador, una capa de torero, entre otros.

- Los educandos expondrán sus objetos y su función y aquel grupo que haya visto mas usos del mismo será el ganador.

Desarrollo social del educando con su entorno	Al ser un juego de carácter competitivo, la ganancia, la perdida y la aceptación son parte activa de la actividad. Es una actividad libre de juicio lo que permite la libertad de los creadores.
Otras características de la actividad	Fomenta la agilidad mental a través de la búsqueda de la funcionalidad y uso de un determinado objeto.
Variaciones	Puede ser individual. En lugar de objeto puede ser un animal y dar sus características de la misma manera.

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li><li>○ El tutor será el constante mediador entre los dos grupos, deteniéndose para hacer una reflexión de ser necesario.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Objetos seleccionados por el profesor tutor o guía.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 10 a 20 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
9	Pintando la Música	Creatividad  DESTREZA ALTERNA: Comunicación.	Música Arte  NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 4 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todos los participantes se sentarán en sus pupitres.</li> <li>➤ Se seleccionaran canciones. 2 lentas (Géneros musicales con ese pulso: baladas antiguas, baladas pop, reggae o música relajante), 2 de pulso intermedio (Géneros musicales con ese pulso: cumbia, salsa clásica, reggaetón, entre otros) y 2 rápidas (Géneros musicales con ese pulso: ska, punk, jazz rápido, speed metal, entre</li> </ul>			

otros)

- A cada educando le será entregado una hoja y un color de pintura o marcador.
- Se pide al educando que con el marcador o pintura divida la su hoja en seis partes iguales, realizando primero un trazo horizontal y dos verticales.
- Al empezar la primera canción seleccionada, los participantes plasmaran figuras o trazos en la hoja guiados por el pulso y el ritmo de la música en el primer cuadrante.
- Al cambiar la canción los participantes intercambiaran los colores con sus compañeros desde el lado derecho hacia al izquierdo o viceversa, acorde a lo que solicite el facilitador.
- Posteriormente se realizara los mismos con las siguientes canciones en los demás cuadrantes hasta terminar la selección.
- Cada cuadrante deberá tener un color diferente al realizar los trazos.
- Al finalizar la selección de las canciones los participantes detendrán el movimiento de sus manos y compartirán su creación con sus compañeros. Exponiendo las sensaciones que experimento durante la actividad y partes de su creación.

Desarrollo social del educando con	Es una actividad creativa que permite la libre interpretación del educando en cada ritmo a la vez que promueve la relajación del mismo, lo cual es optimo
------------------------------------	---

su entorno	dentro de un proceso de aprendizaje significativo.
Otras características de la actividad	El participante explora diferentes patrones rítmicos de una manera gráfica las mismas que varían dependiendo el ritmo de cada canción elegida.
Variaciones	<p>Puedo realizar la actividad sin cuadros que separen cada canción sino realizando un collage grupal con todos los ritmos escuchados en toda la hoja.</p> <p>En lugar de poner música en el reproductor musical, algún participante o tutor puede interpretarla en vivo en la actividad.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea claro en la explicación previo a la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que la música seleccionada sea un 50% gustos o preferencias musicales de los educandos y el otro 50% música seleccionada por el tutor.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

<b>Materiales:</b> Hojas A3 o A4 Rotuladores o pinturas Reproductor musical	<b>Duración:</b> Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.
--	--

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>
10	Mi canción corporal	Creatividad	Música Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b> Promover la creatividad y la distensión de los educandos a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas creativas.			
<b>Descripción de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá a los participantes que se junten en parejas.</li> <li>➤ Se explicara a los participantes que en pareja elijan cinco sonidos</li> </ul>			

<p>claros y constantes en cinco extremidades de su cuerpo. Un sonido por cada una extremidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En la pareja tomaran turnos para empezar a componer en el cuerpo del compañero.</li> <li>➤ En la pareja un compañero se quedara quieto mientras el otro participante tocara con su dedo una de las cinco extremidades que seleccionaron, el compañero que está quieto emitirá el sonido que acordaron por dicha extremidad. Continuara así con las otras cuatro extremidades, formando así una pequeña composición fonológica.</li> <li>➤ Cambiaran de lugar y realizaran de nuevo la actividad.</li> <li>➤ Expondrán su creación frente a sus compañeros una vez que tengan un patrón musical claro.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno	<p>Los educandos comparten sus experiencias, conocimientos y percepciones los que permite el enriquecimiento mutuo para el desarrollo de la actividad.</p> <p>El ceder y es esperar son partes importantes dentro de la actividad y el respeto hacia el cuerpo del compañero siempre está presente.</p>
Otras características de la actividad	<p>La propiocepción, la memoria corporal y la memoria secuencial juegan un rol indispensable en la actividad al estar relacionado con patrones rítmicos musicales requeridos en su creación.</p>

	La concentración está presente en toda la actividad para poder recordar sonidos y partes del cuerpo que emiten determinado sonido, para así lograr la composición deseada.
Variaciones	<p>Se puede pedir a los participantes que los sonidos sean de un grupo determinado como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sonido de autos.</li> <li>▪ Sonido de animales.</li> <li>▪ Sonidos de elementos de la naturaleza.</li> <li>▪ Entre otros.</li> </ul>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda recordar a los participantes el respeto de trabajar con el cuerpo del compañero.</li> <li>○ Se recomienda que la actividad sea en un espacio amplio para su mejor desarrollo.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Material:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 20 a 30 minutos.</p>

### 2.7.5 Actividades de trabajo en equipo.

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
1	Todos al 100	Trabajo en equipo  DESTREZA ALTERNA: Comunicación	Teatro Danza  NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 8 a 20 para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La actividad consiste en realizar cien pases en movimiento con un objeto (pelotas, una bufanda, una bola de papel, etc.) entre los participantes.</li> <li>➤ El objeto no puede tocar el suelo, ya que si este lo hiciera la cuenta regresara a 0.</li> <li>➤ Al momento de realizar el pase el participante deberá estar en movimiento y a distancia del receptor con el cual hará contacto</li> </ul>			

	<p>visual previo al pase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuando se realice el pase al compañero el participante dirá en voz alta el número de pase en el cual se encuentra para llevar la cuenta con los demás participantes hasta llegar al cien.</li> <li>➤ Habrá un número tope en el cual el marcador no bajara a 0, si los participantes llegan al número cincuenta en pases, el cincuenta será la nueva base, es decir si se cayera el objeto en el pase 70 no regresaría al 0 sino al 50.</li> </ul>
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Es un ejercicio cooperativo ya que cada uno depende del otro compañero para lograr la meta. Tienen que estar consientes que si la pelota cae todos deberán comenzar en cero la cuenta. El contacto visual deberá ser constante, esto a su vez fomenta una buena comunicación con los participantes ya que tendré que ponerme en contacto con el receptor para dar un buen pase.</p> <p>La fatiga en esta actividad se evidencia al momento de volver a empezar la cuenta y es bueno mantener la calma en todo momento y seguir con el mismo entusiasmo que en un principio.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>La atención en la dinámica es constante ya que los participantes deben estar prestos a recibir y a pasar el objeto de manera rápida y certera ya que si esta topa el suelo volverán a empezar.</p>

	<p>Es un ejercicio en la cual debemos coordinar varias partes de nuestro cuerpo, lo que promueve el movimiento lo cual junto con la dinámica generara endorfinas necesarias en los participantes.</p>
Variaciones	<p>Podemos incluir música a la actividad y observar cual es su reacción expuestos a diferentes tipos de música.</p> <p>El objeto a pasar puede tener varias texturas o diferente forma.</p> <p>El tope base de los números puede variar dependiendo el facilitador o tutor. Ejemplo: Si llegan hasta el 20 ya no volverán al cero si se cayera la pelota sino al 20.</p> <p>Puedo cambiar de objeto en cada tope que he eligió para dar mayor dificultad. Ejemplo: hasta el 20 una pelota de futbol, hasta el 40 un globo, hasta el 60 unas medias echo pelota y así hasta llegar al 100.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea participe de la actividad, animando al grupo y controlando el buen desarrollo de la dinámica.</li> <li>○ La actividad puede ejecutarse de mejor manera en un espacio amplio.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y</li> </ul>	

luego sea complementada por el docente o tutor.	
<b>Materiales:</b>  Objetos que puedan ser pasados entre los participantes como:  pelotas de tenis, futbol, sacos envueltos, Globos, etc.	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.

<b>N°</b>  2	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>  Cardumen	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>  Trabajo en equipo	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS:</b>  Danza  Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNATIVA:</b>  Comunicación  Creatividad	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los			

adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.

Descripción de la actividad:

- El facilitador organizara a los participantes en grupos de cuatro.
- Los participantes de cada grupo se colocan en forma de un rombo mirando todos en la misma dirección.
- Se explicara a los participantes lo que es un cardumen, el cual son varios peces que nadan juntos hacia el mismo lado con movimientos coordinados simultáneos.
- Se informa a los participantes que ellos realizaran su propio cardumen con las siguientes indicaciones.
- El primer guía del grupo en la actividad será el participante que se encuentre en cualquiera de las cuatro esquinas y todos tendrán que mirar hacia el mismo lado que su guía.
- El primer guía realizara una serie de movimientos pausados con el fin de que los otros participantes de su grupo, puedan ejecutar sus movimientos al mismo tiempo. Una vez que el guía quiera ceder el mando, este solo girara hacia otra de las esquinas y así quedara el participante de la otra esquina como guía y harán mismo hasta que todos hayan cumplido su papel de guía.
- Se pedirá a los participantes que la serie de movimientos sean repetitivos y constantes para recordarlos.

<p>➤ Una vez que todos hayan ejercido el papel de guía del cardumen los participantes repasarán sus movimientos en coreografía conjunta y el profesor o facilitador incluirá música con un ritmo lento acorde a los movimientos vistos.</p>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>En la actividad se evidencia el liderazgo de cada participante, a su vez el saber cuando tengo que ceder el liderazgo a otro compañero para obtener un mejor resultado final. Es un trabajo grupal en el cual los participantes se comunican de manera no verbal e intuyen el movimiento de sus compañeros.</p> <p>Los participantes proponen, dialogan y aportan uno a otro con sus movimientos.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>En la presente actividad los participantes desarrollan su capacidad expresiva, destreza física, habilidad cognitiva y desarrollo motriz.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>La música de fondo puede variar dependiendo del tutor o facilitador de la actividad.</p> <p>se puede pedir a los participantes que realicen los movimientos pero teniendo en cuenta que son personajes como: animales, son un grupo de reyes, son un grupo de ladrones, etc.</p>

<p>Recomendaciones :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor guie la actividad en todo momento.</li> <li>○ Procurar que los movimientos en cada grupo no sean monótonos sino que cada participante aporte con sus movimientos de manera original.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Hojas de papel o cartulinas A3 O A4.</p> <p>Lápiz, rotuladores o bolígrafos.</p> <p>Sacapuntas.</p> <p>Borrador o corrector líquido.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 20 a 40 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
3	Gnomos, Magos y Gigantes	Trabajo en equipo	Teatro Danza
		DESTREZA ALTERNA: Comunicación	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 16 a 40 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La actividad se basa en realizar la caracterización de varios personajes los cuales pueden ser vencidos por el otro.</li> <li>➤ En la actividad existen tres personajes claves los cuales son: gnomos, magos y gigantes.</li> </ul> <p>Los gnomos en su personificación son pequeños y encorvados a su vez sus pequeñas manos con pequeñas garras están pegadas a su</p>			

pecho.

Los magos en su personificación tendrán en una de sus manos una barita imaginaria que sacaran para defenderse en el momento de ser necesario.

Los gigantes por su lado tienen un cuerpo grande, extienden sus brazos sobre su cabeza y hacen sentir su presencia con una gran pisadas acompañadas de un gran grito.

➤ Sabiendo esto tomaremos en cuenta que:

Los gnomos vencen a los gigantes ya que estos muerden sus pies.

los gigantes vencen a los magos aplastándolos

Los magos vencen a los gnomos con su magia.

➤ En el campo o lugar donde se desarrollara la dinámica tomaremos en cuenta que sea un espacio un poco amplio y en cada extremo exista una base por lado. En total dos bases.

➤ Para comenzar la dinámica se formaran dos grupos entre los participantes los cuales se pondrán frente a frente separados por un espacio en el centro y fuera de sus bases correspondientes de cada lado.

➤ Entre los participantes de cada grupo se reunirán y en voz baja escogerán el personaje que quieran ser en conjunto (gnomos, magos o gigantes). Se elegirá un personaje por grupo.

➤ Una vez que hayan elegido su personaje se ubicaran en el centro los dos grupos y a la cuenta de tres harán la caracterización del

<p>personaje que cada grupo haya elegido. De ser el caso que el grupo 1 eligió gnomos y el grupo 2 eligió gigantes, el grupo 2 (gigantes) saldrá corriendo a su base para salvarse de las mordidas de los gnomos del grupo 1, si en el transcurso a su base son atrapados por un gnomo, el gigante atrapado se convertirá en gnomo. Y volverán a encontrarse en el centro para elegir a un nuevo personaje y continuar con el juego.</p>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>La presente actividad fortalece la identidad grupal, a su vez el hecho de pertenecer a un grupo fomenta la integración de sus participantes para que su grupo crezca cada vez más. La planificación de una estrategia de ataque y protección son evidenciadas en cada momento que la dinámica es ejecutada.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Fomenta la diversión y la distensión de los educandos, a su vez permite que el movimiento sea participe de los mismos, lo cual oxigenará el cuerpo de los participantes.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Podremos cambiar de personajes los cuales sigan la misma cadena, ejemplo: ratón, elefante, humano. El ratón hace correr al elefante, el elefante aplasta o enviste al humano y el humano espanta al ratón.</p>

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Se recomienda que el facilitador sea mediador constante en la actividad.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li><li>○ Usar ropa apropiada.</li><li>○ Mantener la pintura en un estado líquido neutro.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
4	Yap-Yap-Hondom	Trabajo en equipo	Teatro
		DESTREZA ALTERNA: Comunicación	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 10 a20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los participantes se ubican formando un círculo.</li> <li>➤ Los participantes doblaran un poco sus rodillas de tal manera que puedan girar hacia la derecha o la izquierda de ser necesario.</li> <li>➤ La primera persona son su mano derecha y haciendo con su brazo un movimiento en forma como si hiciera un corte transversal y firme a su lado izquierdo con la palabra YAP a la persona, la persona que recibe el YAP seguirá pasando el YAP de la misma</li> </ul>			

<p>manera hasta lograr una vuelta completa en el círculo de participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Una vez lograda la vuelta completa, cualquiera de los participantes podrá decir HOMDOM, palabra con la cual cambiara de dirección el YAP.</li> <li>➤ Cuando los participantes digan HOMBON estos ubicaran sus dos brazos con puños cerrados frente a ellos y con un movimiento de cintura hacia al frente y halando sus brazos para atrás al mismo tiempo dirán HOMDOM.</li> <li>➤ En este punto cualquier participante podrá decir HOMDOM ya que el YAP dio una vuelta completa, si alguien después de escuchar y recibir el HOMDOM y no cambia de dirección el YAP, deberán comenzar desde el principio hasta dar una vuelta completa para utilizar el HOMDOM.</li> </ul>	
Desarrollo social del educando con su entorno	Es una actividad grupal en la cual toda son partes fundamentales ya que si uno falla comenzaran de nuevo y no se dará la fluidez que se necesita. La diversión y el trabajo se juntan para poner en marcha el circuito deseado.
Otras características de la	Favorece a la concentración y atención de los participantes, a la vez que genera un movimiento que puede ser utilizado como calentamiento en sus

actividad	extremidades superiores.	
Variaciones	<p>Se pueden incluir mas movimientos como, BUM (Movimiento realizado en forma como si disparara una pistola el cual pasa el YAP a la persona seleccionada), FIESTA (movimiento con manos arriba y eufórico el cual hace que los participante cambien de puestos y continuara el YAP la persona que se encuentre alado del participante que dijo fiesta), entre otras palabras y funciones mas dependiendo el guía o tutor de la actividad, observando la asimilación de los participantes con los dos términos e indicaciones principales.</p>	
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador deberá ser el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Recordar el respeto hacia el otro y el cuidado por el lugar en el que se encuentra.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>		
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>	

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>
5	Dibujo a ciegas	Trabajo en equipo <b>DESTREZA ALTERNA:</b> Comunicación Creatividad	<b>AFINES:</b> Artes plásticas. <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p><b>Objetivo (s):</b></p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p><b>Descripción de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dependiendo el número de participantes se formaran de dos a tres grupos.</li> <li>➤ Se explica que todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con los ojos tapados en un lienzo según indique el guía o facilitador de la actividad.</li> <li>➤ Cada participante incluirá en el lienzo la figura que el tutor indique, hasta que hayan pasado todos frente al lienzo.</li> <li>➤ Para comenzar la actividad el primer voluntario de cada equipo</li> </ul>			

será vendado y puesto a una distancia de uno o dos metros frente al lienzo. Al momento de estar vendado podrá acercarse a ciegas en busca de su lienzo. Su equipo lo ayudara orientándolo y guiándolo con aplausos entre mas fuerte sean los aplausos es que esta en un lugar correcto para realizar el dibujo, mientras más suave sean los aplausos el participante vendado esta en un lugar no correcto o idóneo para su dibujo. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción. El participante vendado podrá quitarse la venda una vez que haya terminado su dibujo y pasara la venda a otra persona de su grupo y así hasta que todos pasen.

- El grupo que termine primero el dibujo y este mejor logrado con los elementos dados por el facilitador ganar el juego.
- La indicación para los dibujos deberán ser las mismas para cada grupo, ejemplo: Primer participante dibujará: una casa, segundo: un árbol junto a la casa, tercero: el sol sobre la casa, cuarto: una vaca en el jardín de la casa, quinto: la cordillera detrás de la casa, sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.
- Los otros grupos pueden desorientar al participante del grupo contrario con silbidos o sonidos de diferente intensidad, aun así ningún participante puede hablar durante la actividad, solo el tutor de ser necesario para aclarar acciones y dudas en el transcurso de la actividad.

Desarrollo social del educando con su entorno	Los participantes en grupo tienen un objetivo en común lo que permite que se apoyen mutuamente para conseguir el mismo. El escuchar, dejar ser guiado y guiar son parte fundamental dentro de un grupo, ya que se que dependo de otros en el equipo para llegar a la meta, cada uno aportara con sus cualidades y destrezas para este fin.
Otras características de la actividad	La percepción auditiva juega un rol indispensable en la actividad al ser la audición uno de los sentidos clave para guiarme en el dibujo, a su vez la propiocepción me ayudara a ubicarme en el espacio y en la coordinación una vez que mis ojos estén vendados.
Variaciones	Los elementos que pida dibujar el docente.  Los materiales con los cuales quiero que se realice el dibujo.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda preparar el material antes de la actividad para un mejor empleo del tiempo.</li> <li>○ Se recomienda ejercicios de respiración para lograr una mejor relajación de los participantes.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

<b>Materiales:</b> Pliegos de papel, cartulina, telas, lienzos, etc. Crayones , rotuladores, pintura acrílica, temperas, etc.	<b>Duración:</b> Dependiendo el grupo de 30 a 40 minutos.
---	--

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>ÁREAS</b>
6	<b>DINÁMICA:</b> Canon “Esto es un canon”	<b>A</b> <b>TRABAJAR:</b> Trabajo en equipo  <b>DESTREZA</b> <b>ALTERNA:</b> Comunicación	<b>ARTÍSTICA</b> <b>AFINES:</b> Música  <b>NÚMERO DE</b> <b>PARTICIPANTES:</b> De 12a 30 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b> <p style="text-align: center;">Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			

Descripción de la actividad:

- Se pedirá a los participantes que se junten en 4 grupos.
- Con ayuda de un piano, guitarra o aplicación móvil de estos se cantara en el arpegio de Do Mayor las siguientes frases con todos los participantes de la siguiente manera:

Fase 1 (afinación en la nota de Do): ESTO ES UN CANON

Frase 2 (afinación en la nota de Mi): SI ESTO ES UN CANON

Frase 3 (afinación en la nota de Sol): SI EL UNO COMIENZA ACA

Frase 4 (afinación en la nota de Do): EL OTRO DEBE IR DETRÁS

- Las frases se cantaran de manea corrida para aprendernos la letra de la canción, la canción entra en un compás de cuatro cuartos, lo cual quiere decir cuatro tiempos en cada compás. En este caso cada frase entrara dentro de cuatro tiempos. Se cantara de la siguiente forma con sus tiempos los cuales pueden ser asimilados cada tiempo con la duración de un segundo:

ESTO ES UN CANON(Afinación en la nota de Do)

1tiempo 2 tiempo 3y4 tiempo

SI ESTO ES UN CANON(Afinación en Mi)

1tiempo 2 tiempo 3 y 4 tiempo

SI EL UNO COMIENZA ACA(Afinación en Sol)

1tiempo 2 tiempo 3 tiempo 4 tiempo

EL OTRO DEBE IR DETRÁS(Afinación en Do)

1 tiempo    2 tiempo    3 tiempo    4 tiempo

- Una vez que los participantes se aprendan la canción, uno de los cuatro grupos comenzara a cantar. Cuando el primer grupo termine la primera frase y comience la segunda frase, el segundo grupo comenzara a cantar la canción desde el principio, sin que el primer grupo deje de cantar toda la canción y así sucesivamente con los demás grupos ejemplo:

<b>GRUPO 1</b>	<b>GRUPO 2</b>	<b>GRUPO 3</b>	<b>GRUPO 4</b>
1.ESTO ES UN CANON 2.SI ESTO ES UN CANON 3.SI EL UNO COMIENZA ACA 4.EL OTRO DEBE IR DETRÁS	1.ESTO ES UN CANON 2.SI ESTO ES UN CANON 3.SI EL UNO COMIENZA ACA 4.EL OTRO DEBE IR DETRÁS	1.ESTO ES UN CANON 2.SI ESTO ES UN CANON 3.SI EL UNO COMIENZA ACA 4.EL OTRO	1.ESTO ES UN CANON 2.SI ESTO ES UN CANON 3.SI EL UNO

			DEBE IR DETRÁS	COMIENZA ACA 4.EL OTRO DEBE IR DETRÁS
Desarrollo social del educando con su entorno	El canto en grupo tiene la capacidad de reafirmar la autoconfianza, a su vez que ayuda a conectar de mejor manera con las emociones de las otras personas. Intensifica y fortalece relaciones e intercambios culturales			
Otras características de la actividad	Al ser una actividad que promueve al canto, esta genera endorfinas en los participantes, las cuales son hormonas que segregadas en nuestro cuerpo causan sensación de placer y bienestar. Fortalece procesos de memoria en los participantes. Aporta al estudio del contrapunto y facilita la asimilación de diferentes formas musicales.			
Variaciones	Existen varios ejemplos de canon ejemplo: EO REMANDO VOY MI CANOA POR EL RIO VA Y EN LA TARDE FRESCA VOY CANTANDO.			
Recomendaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda ejercicios de respiración y control de flujo de aire previo a la actividad.</li> </ul>				

- Se recomienda inducir a la relajación al participante previo a la actividad.
- Se recomienda que el facilitador o tutor tenga presente una referencia melódica de los tonos detallados en la actividad. Ya sea con un instrumento musical o aplicación móvil.
- Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.

<b>Materiales:</b>  Pizarra y marcadores para el guía o facilitador.	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.
--	--

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
7	Banda adivinanza	Trabajo en equipo  <b>DESTREZA ALTERNA:</b> Creatividad Comunicación	Música  <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes que formen dos grupos.</li> <li>➤ Se pedirá a los participantes que en grupo seleccionen un grupo de canciones y que lo anoten en un papel, o el tutor puede tener un banco de canciones preparadas para la actividad.</li> <li>➤ Las canciones no deberán ser dichas en voz alta ya que son diferentes para cada grupo y las cuales serán interpretadas hacia el otro grupo.</li> </ul>			

- Los participantes de cada grupo deberán interpretar su canción hacia el grupo opuesto, pero esta no deberá ser cantada o interpretada vocalmente con su letra propia sino que los participantes deberán utilizar su cuerpo y hasta tarareos para que el otro grupo la adivine pero. A su vez cada participante tendrá que hacer un sonido diferente el cual le dará una función única, ejemplo, uno puede representar a un bajo, el otro una guitarra, batería, percusión menor, violín, saxofón, todos con su respectivo sonido interpretando la misma canción, utilizando partes de su cuerpo para poder dar un sonido diferente.
- Cada grupo tendrá un máximo de 30 para preparar la canción con sus compañeros mientras que el otro grupo tendrá 30 segundos para adivinar la canción propuesta por el otro grupo, de no ser el caso se dirá la canción en voz alta y se continuara con el otro grupo.
- El grupo que más canciones logree adivinar será el ganador.

Desarrollo social del educando con su entorno	Los participantes se divierten y son parte de un grupo el cual busca el mismo objetivo, esto genera a su vez sentimiento de satisfacción e integración social en el individuo.
Otras características	Los participantes participan activamente en la clase lo que favorece a un mejor proceso de enseñanza

de la actividad	<p>aprendizaje.</p> <p>La creatividad, espontaneidad e improvisación están presentes en la actividad favoreciendo procesos de pensamiento lógico, memoria evocativa, memoria secuencial, entre otros.</p>	
Variaciones	<p>En lugar de ser con sonidos la canción puede ser representada de forma teatral o mímica.</p>	
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El tutor o facilitador deberá ser el primero en dar un ejemplo de la actividad y dar las explicaciones claras a los participantes.</li> <li>○ Escoger las canciones dependiendo los gustos y preferencias de los educandos, las mismas que deberán que tener un lenguaje apropiado y que en su mayoría sean de conocimientos general.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>		
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>	

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
8	Avanzadas Vocales	Trabajo en equipo	Música Teatro
		DESTREZA ALTERNA: Comunicación Creatividad	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 6 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes que se ubiquen formando una ronda en la cual se puedan ver todos a los ojos.</li> <li>➤ El profesor o guía será participe de la actividad, este lanzará la pelota a uno de los participantes que se encuentre frente a ellos, mientras lanza la pelota de manera simultánea el profesor proyectará la vocal (A) con su voz, cuanto más suba la pelota la proyección vocal (A) será más fuerte y mientras esta baje será más</li> </ul>			

suave la proyección de esta, la cual terminará una vez que la pelota llegue las manos de otro participante, el mismo que lanzara la pelota y realizara la misma proyección, de igual manera este participante que ha recibido la pelota pasara a cualquiera de los otros compañeros la pelota, preferiblemente a alguien que este frente de ellos.

- Nadie podrá recibir la pelota dos veces excepto por el profesor quien será el primero en lanzar y ultimo en recibir la pelota una vez que todos hayan participado.
- Si la pelota cae al suelo los participantes deberán comenzar a pasar de nuevo desde la primera persona que lanzo, siguiendo la misma ruta, es decir, deberán realizar los pases a la misma persona que pasaron antes de que caiga la pelota.
- Una vez que los participantes logren completar la ronda se hará con dos pelotas, las cuales representara a una vocal cada una y serán lanzadas sin mucho intervalo de pases entre ellas, es decir, lanzo la segunda pelota que proyecta la vocal (E) una vez que la pelota (A) haya tenido dos pases previos y así continuare con las otras tres pelotas faltantes que representaran las otras tres vocales.
- Los participantes tendrán la misma consigna en cada nivel, si una de las pelotas caen al piso, todas las pelotas volverán al primer lanzador, el mismo que dará inicio al ciclo de lanzamientos desde el comienzo.

Desarrollo social del educando con su entorno	La presente actividad intensifica y fortalece relaciones e intercambios culturales. Además que los participantes tienen en cuenta durante toda la actividad que por sí solos no podrán llegar a la meta sino dependen de sus compañeros a la vez que ellos son un engrane fundamental de la dinámica, así que darán lo mejor de sí y buscaran la mejor estrategia para lograrlo.
Otras características de la actividad	Favorece a la concentración y atención de los participantes, a su vez fortalece los procesos de memoria en los participantes.
Variaciones	En los lanzamientos pueden ser sonidos de la naturaleza o sonidos creados por vehículos, entre otros.  Puedo utilizar las pelotas que yo desee y variar en tamaños, peso, composición, entre otras.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ El tutor será el constante mediador entre los dos grupos, deteniéndose para hacer una reflexión de ser necesario.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

Materiales: Pelotas.	Duración: Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.
-------------------------	---

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
9	Maquina viviente	Trabajo en equipo	Teatro Danza
		DESTREZA ALTERNA: Creatividad Comunicación	NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes formar grupos de entre 4 y 8 participantes.</li> </ul>			

- Cada grupo elegirá o le será dado una maquina la cual va a representar, esta puede ser una maquina real o ficticia, como por ejemplo: licuadora, tostadora, maquina de sueños, maquina de gritos, entre otras.
- Cada grupo tendrá de uno a dos minutos para organizarse y designar entre ellos cada pieza que tendrá su máquina.
- Todos los participantes serán parte del engranaje de su máquina, formando pieza fundamental para su funcionamiento.
- Los participantes podrán incorporar sonido y los movimientos necesarios para que los otros grupos puedan adivinar que maquina es la que están representando.
- Una vez terminada la acción del primer grupo y que los demás participantes hayan descifrado que maquina era la representada, el siguiente grupo pasara al frente y hará lo mismo.

Desarrollo social del educando con su entorno	Los participantes aplican su conocimiento y competencia para ser reconocidos y poder aportar al grupo de la mejor forma posible, esto a su vez permite desarrollar un sentimiento de autoconfianza. A su vez este tipo de actividades permite una mejor comunicación entre los participantes, permitiendo compartir ideas y puntos de vista con los compañeros de su grupo.
Otras características	Favorece en el desarrollo de la expresión de los participantes, a la vez exploran su creatividad al

de la actividad	representar la maquina seleccionada.  Los participantes exploran diferentes movimientos y patrones corporales potenciando su capacidad motora.
Variaciones	En lugar de maquina los participantes pueden representar a un animal y cada uno ser una parte de este.  Pueden representar estaciones del año.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea claro en la explicación previo a la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que el tutor tenga una lista de maquinas reales y ficticias las cuales pueda indicar a cada grupo para que sean representadas.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>

N° 10	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>  Prueba de confianza grupal.	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>  Trabajo en equipo  <b>DESTREZA ALTERNA:</b>  Comunicación	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS:</b>  Teatro  Danza  Música  Artes plásticas  <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 10 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Fomentar el trabajo en equipo, distensión y cohesión grupal de los adolescentes a través de actividades artísticas de carácter lúdico que promuevan el desarrollo de las destrezas necesarias en el trabajo colaborativo.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dependiendo el número de participantes se ubicaran preferiblemente en grupos de cinco personas.</li> <li>➤ Los participantes de cada grupo formaran un pequeño círculo alrededor de uno de sus integrantes, es decir uno en el medio y cuatro alrededor formando como una pequeña cerca, no muy</li> </ul>			

abierta, ya que la distancia que tengan permitirá que puedan tener contacto corporal entre sus manos y el cuerpo de su compañero.

- El participante que se ubique en el centro, deberá cerrar sus ojos y dejarse caer (manteniendo su eje vertical) en cualquier dirección, el deberá tener la confianza de que sus compañeros los sostendrán.
- un vez que el participante cae, uno de los cuatro compañeros lo sostendrá por unos segundos y este lo empujara suavemente hacia otra dirección donde se encuentre otro de sus compañeros para que repita la acción.
- Todos los compañeros que forman el círculo deberán estar concentrados y listos para recibir el peso. Para lograr un mejor soporte los participantes que rodean al compañero del medio, ubicaran sus manos a la altura de sus pechos los cuales se estiraran y contraerán dependiendo el peso que reciben del compañero y al momento que lo guiaran hacia otro punto, en sus piernas también tomaremos en cuenta que una de ellas deberá estar al frente de ellos y otra atrás así con sus rodillas semi inclinadas para tener un mejor soporte al suelo.
- El círculo debe lograr que el participante que se encuentre dentro del mismo se deje llevar por el movimiento de las manos compañeros.
- Todos los participantes deberán transitar por el espacio del centro, de uno en uno.

<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>En esta actividad cada participante tiene un mayor compromiso, ya que participa de una actividad en la cual uno de sus compañeros esta confiando en el. El participante esta consiente que la toma su toma de decisiones compromete la meta de su equipo.</p> <p>Los participantes cuidan y son consientes del bienestar de su compañero, más allá de la empatía, es también hacer lo mejor con el compañero ya que también estarán en su puesto.</p> <p>Por parte del compañero del centro, deberá confiar en sus compañeros y dejarse llevar, sabiendo que estos lo cuidaran en todo momento.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Los participantes perciben el peso corporal de su compañero a través del tacto y de la vista, lo cual permite emplear la fuerza adecuada al momento de sostenerlo y soltarlo, sin causar daño en el individuo.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Puedo realizar la actividad con un mínimo de cuatro personas ubicándose una al medio y las otras tres formando un triangulo.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea quien intervenga constantemente en la actividad para que esta se desarrolle de la</li> </ul>	

<p>mejor manera.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Enfatizar a los participantes en el respetar el cuerpo del compañero.</li><li>○ Se recomienda que la actividad sea en un espacio amplio para su mejor desarrollo.</li><li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li></ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Ninguno.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>

### 2.7.6 Actividades de pensamiento crítico.

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA	ÁREAS
1	<b>DINÁMICA:</b>  Globos y agujas	<b>A</b>  <b>TRABAJAR:</b>  Pensamiento  Crítico  <b>DESTREZA</b>  <b>ALTERNA:</b>  Comunicación	<b>ARTÍSTICA</b>  <b>AFINES:</b>  Teatro  <b>NÚMERO DE</b>  <b>PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 20 personas  para su mejor  desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pedirá a los participantes que se ubiquen formando un círculo y pongan sus manos detrás de ellos de tal manera que puedan recibir un objeto pequeño.</li> <li>➤ Se les pedirá que cierren los ojos y se les informara que en el transcurso de la actividad deberán mantenerse en silencio.</li> <li>➤ Se les dará la consigna que deberán jugar con el objeto dado.</li> <li>➤ A varios participantes del grupo se les darán globos de diferentes</li> </ul>			

colores y se les pedirán que abran los ojos y que jueguen.

- Pasado unos 3 a 5 minutos que los participantes han estado jugando se pedirá paren, los participantes deberán sostener su globo, cerraran nuevamente los ojos.
- El facilitador de la actividad o guía, pedirá nuevamente en esta ocasión que los participantes que no tengan nada en sus manos (globos), pongan su mano hacia atrás para recibir un objeto.
- Ahora se darán agujas a los participantes, se les dirá que abran los ojos y nuevamente se les dará la consigna jueguen. Se les recordara que no pueden hablar entre si y deberán estar en completo silencio.
- Una vez que los participantes comenzaran a jugar, uno que otro globo si no son todos serán reventados por los participantes sin haber dado esa consigna.
- Se generara un clima un poco denso posterior a que los globos sean reventados y es aquí donde se debe reflexionar acerca de las emociones de los compañeros y las sensaciones que ocasiono el juego del otro con el suyo, y como esto se puede traducir a su vida diaria a varias en varias escenas de la misma.

Desarrollo social del educando con su entorno	El respeto y la tolerancia con su compañero desempeñan un rol fundamental en la actividad. El tratar de comprender que la intención del compañero también es la de divertirse pero tenía otro objeto es a su vez entender
---	---

	que mi diversión puede que para otro no lo sea y esta pueda causar un malestar.
Otras características de la actividad	Induce a los participantes hacia la deducción y a la crítica de sus pensamientos, las mismas que son argumentadas por ellos.
Variaciones	Se puede realizar la actividad dándole a un solo determinado de participantes un mismo objeto y al comenzar la actividad observar si entre ellos comparten ese objeto o realizan la actividad manera individual.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La actividad puede ejecutarse de mejor manera en un espacio amplio.</li> <li>○ La observación del guía o tutor durante toda la actividad será clave para poder guiar la reflexión de manera correcta.</li> <li>○ Pueden comenzar la reflexión con una serie de preguntas abiertas como: ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se sintieron al momento que se reventó su globo o al reventar el globo?, ¿Qué sensaciones tuvieron durante la actividad?, ¿Cómo relacionan o aplicarían esto en su vida cotidiana?</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

Materiales: Globos Agujas	Duración: Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.
---------------------------------	---

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS:</b>
2	El experto	Pensamiento Crítico	<b>AFINES:</b> Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Creatividad	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide al grupo dos voluntarios.</li> <li>➤ El participante primer participante a cual llamaremos participante A, deberá tomar el rol de un presentador de televisión o medio de comunicación, mientras que el otro participante a cual llamaremos</li> </ul>			

participante B, tomara el rol de invitado especial, es decir experto en un determinado tema que ni el mismo sabe cuál es.

- El resto del grupo hará de público.
- Para comenzar la actividad el participante A presenta a B de forma breve, explicando que, por ejemplo, es un gran especialista en la cría de hámster lanudos que viven en Alaska o un especialista que ha descubierto la vacuna contra la envidia, temas los cuales serán inventados por el participante A.
- El participante A comienza a hacerle preguntas sobre el tema que supuestamente domina el participante B, mientras que el entrevistado o participante B debe responder con fluidez a todas las preguntas improvisando las respuestas, aunque estas sean inventadas.
- El presentador y el experto cambian de roles y el juego vuelve a comenzar.
- Para tener un enfoque mayor en el pensamiento crítico se pueden tomar experticias en el ámbito social.

Desarrollo social del educando con su entorno	<p>Los participantes cumplen dos roles importantes en la actividad como entrevistador y experto, esto favorece a que los educandos sean críticos y puedan argumentar sus ideas que aunque sean un poco absurdas van por una misma rama.</p> <p>No hay miedo al fracaso o error ya que cada uno es el</p>
---	--

	experto en su tema y esto favorece en la autoestima y seguridad de los participantes al exponer sus ideas.
Otras características de la actividad	Fomenta la creatividad y el pensamiento reflexivo, si bien los temas elegidos no suelen ser reales, los participantes realizan la actividad como que si lo fueran, esto permite que los temas tengan inferencias, proposiciones correctas y hasta cierto punto deducir conclusiones de los mismos.
Variaciones	Si bien es una actividad libre y de diversión puede realizarse con un enfoque más serio de carácter social y crítico más profundo abarcando temas de ámbito popular, como tener de invitados a expertos de maltrato familiar, o tener a un científico que descubrir un medicamento que permite que los jóvenes no consuman drogas, entre otros.
<p>Recomendaciones :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador será el primero en dar el ejemplo previo a que comencé la actividad.</li> <li>○ El facilitador podrá dar o tener temas más profundos en cuanto a nivel crítico se refiere y los podrá ofrecer a sus educandos durante la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	

Materiales:  Ninguno	Duración:  Dependiendo el grupo de 20 a 30 minutos.
----------------------------	---

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>
3	Corto Animado “Balance”	Pensamiento Crítico	Teatro Arte
		<b>DESTREZA ALTERNATIVA:</b> Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presentara a los participantes a través de medios audiovisuales el corto animado Balance (Lauenstein &amp; Lauenstein, 1989).</li> <li>➤ La cual muestra la historia de cinco personajes que viven en una</li> </ul>			

pequeña plataforma flotante suspendida en el espacio en la que cada vez que uno de ellos se mueve, los demás deben hacer lo mismo para garantizar que la plataforma no pierda su balance.

- Se realizara una reflexión grupal tomando en cuenta el trabajo en equipo.
- La reflexión del video deberá salir principalmente de los participantes y posteriormente complementadas por el tutor o docente. Se podrán usar preguntas como: ¿Qué me pueden decir del video?, ¿Qué les llamó la atención de este?, ¿Qué hubieran hecho ustedes?, ¿Cómo lo relacionarían con la vida diaria? entre otras.
- Las preguntas realizadas tendrán que guiarnos hacia una o varias conclusiones con ideas y pensamientos de los participantes, el docente tendrá que ser mediador entre los participantes y facilitar a los mismos para que puedan completar sus ideas.
- Las preguntas puedo hacerlas en modo de conversatorio o que las anoten, mediten en ellas y posteriormente compartirlas en grupo.

Desarrollo social del educando con su entorno	Esta actividad nos permite reflexionar y apreciar aspectos como el trabajo en equipo, así mismo poder apreciar el egoísmo que existe a raíz de la caja que en ocasiones cotidianas de la vida puede ser cualquier objeto o meta, la impaciencia y la obsesión por dicho objeto que acabará por mostrarnos las individualidades de cada uno de los
---	---

	miembros del grupo olvidándose su objetivo en común de mantener un balance en todo momento.	
Otras características de la actividad	Es una actividad en la cual podemos apreciar los elementos audiovisuales del corto, como el color, el contraste o los efectos de sonido que aunque el corto carezca de música estos están presentes y son parte fundamental del corto.	
Variaciones	Puedo elegir cualquier corto animado y realizar una reflexión de la misma manera que en el presente video, preferiblemente que sea un corto en el cual se evidencie el trabajo en equipo o de contexto social.	
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pueden comenzar la reflexión con una serie de preguntas abiertas como: ¿Qué les pareció el video?, ¿Qué me pueden decir del video?, ¿Qué les ideas o pensamientos les transmitió el video?, ¿Cómo relacionan esto con su vida diaria?, entre otras.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>		
Materiales: Reproductor multimedia de audio y video.	Duración: Dependiendo el grupo de 15 A 20 minutos.	

Hojas	
Bolígrafos	

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS AFINES:
4	La mancha	Pensamiento Crítico	ARTÍSTICA
		DESTREZA ALTERNA:	NÚMERO DE PARTICIPANTES:
		Creatividad	De 8 a 20 personas
		Trabajo en Equipo	para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.</p>			
<p>Descripción de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes que formen grupos de cuatro personas.</li> <li>➤ Se les entrega una cartulina tamaño A3 o A4 y varios colores en temperas o pintura acrílica.</li> </ul>			

- Se pide a los participantes que elijan cuatro colores, los cuales van a derramar en el centro de la cartulina.
- Una vez que las cuatro pinturas hayan sido derramadas por los participantes, se cerrara la cartulina por la mitad, lo cual hará que la pintura se esparza en la cartulina formando diferentes figuras.
- Abriremos la cartulina y observaremos diversas figuras que se han formado.
- Haremos una lista cada grupo con las imágenes vistas las cuales nos servirán para crear una historia y contarla a los otros participantes.
- Al momento de encontrar la historia indicaremos a los demás nuestra creación para que ellos puedan encontrar las figuras mencionadas en nuestra historia y así continuaremos con los demás grupos.

Desarrollo social del educando con su entorno	<p>Somos partícipes de una creación grupal, aun así cada individuo relaciona ciertas manchas con alguna figura en especial, lo cual comparte con su grupo y es pieza fundamental la misma que será contada en la historia creada.</p> <p>No se descartan ideas ya que entre más mejor, la presente actividad a su vez al no ser sujeta al error nadie está mal si tiene un argumento válido de lo que se puede ver y expresa, dando paso a la libre interpretación y</p>
---	--

	opinión de cada educando.
Otras características de la actividad	La presente dinámica trabaja ciertos aspectos de la memoria visual y como esta relaciona figuras que hemos visto en el transcurso de nuestra vida con manchas en un pedazo de papel, similar a lo que se emplea en el test de Rorschach. El poder identificar varias figuras nos indica un correcto funcionamiento de nuestra actividad cerebral y entre mas veamos mucho mejor. Es una actividad que promueve la agilidad mental y la abstracción. Lo cual es un buen ejercicio previo a un trabajo que necesita de una atención más prolongada.
Variaciones	La actividad puede ser individual.  Si el guía o tutor es experto en la materia de psicología podríamos analizar los trabajos desde la psicología del color o desde lo que cada participante puede observar o nos cuenta de su trabajo.  Puede ser realizado con un solo color.
Recomendaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> <li>○ Se recomienda una reflexión de cómo empleamos lo visto en la</li> </ul>	

actividad en nuestro día a día y como el ejercicio de este nos favorece.	
<b>Materiales:</b> Pintura acrílica o temperas. Cartulinas A3 o A4	<b>Duración:</b> Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS AFINES:</b>
5	La telaraña de reflexión.	<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Pensamiento crítico Comunicación Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> Artes plásticas Danza Música Teatro De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.

**Objetivo (s):**

Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.

**Descripción de la actividad:**

- Los participantes se ubican formando una circunferencia con una adecuada separación entre ellos.
- El profesor tutor les indicara un tema en específico como: la violencia, el bullying, el juego, etc.
- El tutor tendrá en su mano una madeja de lana la cual será la posta para poder hablar o expresarse. El tutor dará el tema y tomando un extremo de la madeja de lana la lanzara al educando que quiere que de su opinión con respecto al tema, todo esto sin soltar el extremo de su lana. La lana deberá quedar firme ya que el tutor tiene un extremo y el educando otro. El participante tendrá un pedazo de lana y lanzara a otro participante que preferiblemente este frente a él. Así poco a poco se irá formando una telaraña de lana en el centro de los participantes. Se recuerda a los participantes sostener firmemente sus pedazos de lana para que no pierda su forma.
- Cada educando dará su opinión del tema reflexionando el mismo, tratando de no decir lo mismo que sus compañeros. El educando

	<p>solo podrá hacerlo cuando llegue su turno y este llegara cuando la madeja de lana llegue a su puesto.</p> <p>➤ Una vez que todos los participantes hayan dado su opinión o reflexión del tema, los mismos tendrán que regresar por el camino donde paso su pedazo de lana enrollándola nuevamente y ocupando el puesto del compañero el cual enrollará otro pedazo de lana y terminara en otro puesto y así sucesivamente hasta terminar de enrollar la lana.</p>
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Los educandos participan de manera individual y colectiva en la actividad. Cada uno es libre de expresar su pensamiento, a su vez los participantes tiene la misma oportunidad de dar su punto de vista acerca del tema tratado o a tratar.</p> <p>La actividad se enriquece con la libertad de opinión y de pensamiento de cada uno lo cual aporta a una reflexión más cercana hacia lo deseado.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Induce a los participantes hacia la deducción y a la crítica de sus pensamientos, las mismas que son argumentadas por ellos.</p> <p>Estimula procesos motores básicos como la coordinación óculo manual, la percepción del espacio y distancia entre los cuerpos, ya que para pasar la lana al compañero y que</p>

	<p>esta no caiga debo medir el peso y la distancia entre los cuerpos para lograr un pase exitoso.</p> <p>Fomenta la atención por parte de los participantes al estar concentrados en mantener la forma de la telaraña, a la vez que ellos expresan y escuchan las opiniones de los compañeros.</p>
Variaciones	<p>Los temas pueden variar dependiendo las necesidades del tutor o guía.</p> <p>Pueden ser varias lanas de diferentes colores y cada una representa un tema en especial.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El facilitador será el primero en dar el ejemplo previo a que comencé la actividad.</li> <li>○ El facilitador podrá dar o tener temas más profundos en cuanto a nivel crítico se refiere y los podrá ofrecer a sus educandos durante la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Madeja de lana.</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.</p>

N°  6	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>  Estrategia	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>  Pensamiento crítico  <b>DESTREZA ALTERNA:</b>  Comunicación	<b>ÁREAS ARTÍSTICA AFINES:</b>  Arte  Danza  Música  Teatro  <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>  De 8 a 20 personas para su mejor desarrollo.
<p>Objetivo (s):</p> <p>Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje</p>			

principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.

Descripción de la actividad:

- Se pide a los participantes que se formen parejas, las cuales sean similares entre si, en estatura o agilidad.
- Se les asignara el número a cada grupo, ejemplo: grupo 1: consta de dos educandos el uno será 1A y el otro será 1B, el grupo 2: contra de 2A y 2B y así sucesivamente.
- Se pedirá que se separen los grupos y que los números A se ubiquen frente a los números B en orden contrario el uno del otro.  
ejemplo:

1 A	4 B
2 A	3 B
3 A	2 B
4 A	1 B

- En medio de las dos filas se ubicara un objeto, ya sea una pelota o una prenda y se dará las siguientes indicaciones:
  1. Se pide a los participantes que olviden su sección y solo recuerden que número son, ósea en su fila solo son el número 1 o 2 pero ya no A o B.
  2. Cuando los participantes escuchen su número, ejemplo: número 1, los número 1 de cada fila se acercaran a tomar el objeto que se encuentre en el medio, si uno de los dos toma el objeto y regresa a su puesto, el participante que llego a su

	<p>puesto con el objeto será el ganador, pero existen algunas reglas en especial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el participante 1 A toma el objeto, pero el participante 1 B toca al participante 1 A en cualquier parte el cuerpo, el participante 1 A perderá instantáneamente y el punto será para el participante 1 B.</li> <li>• Si uno de los dos participantes logra coger el objeto y lo suelta cualquiera de los dos puede tomarlo y continuar el juego.</li> <li>• No puede tocar al compañero si este no ha tomado el objeto.</li> </ul>
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Los participantes exploran sus propias posibilidades y limitaciones, este tipo de actividades a su vez estimula el esfuerzo y el deseo de superación constante.</p> <p>Podemos evidenciar aptitudes destacadas y capacidades desarrolladas de los educandos.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Los educandos planean una estrategia individual para lograr dar puntos a su equipo, lo cual conlleva a pensar modos de obtener el objeto sin ser tocado o tocar al otro.</p> <p>Fomenta al educando una tolerancia correcta al saber ganar y perder.</p> <p>En las variaciones de la actividad podemos trabajar</p>

	<p>procesos e percepción auditiva.</p> <p>Fomenta la agilidad mental de los participantes.</p> <p>Permite una óptima oxigenación del cuerpo al ser una actividad en la que interviene la actividad física.</p>
Variaciones	<p>Puede ser direccionado hacia la música dándoles a cada educando una nota musical específica y cuando la escuchen saldrán a tomar el objeto.</p> <p>Podemos direccionarlo un poco más hacia las matemáticas haciendo que realicen operaciones sencillas o más complejas como: que pase el número que da del resultado de la suma de <math>2+2-1</math> entonces los número 3 saldrán a tomar el objeto.</p> <p>Se pueden decir más de dos números la vez, lo cual quiere decir que más de dos participante irán hacia el objeto con las mismas normas.</p> <p>Puede ejecutarse la actividad con todos detrás de una sola línea y lanzando el objeto lejos de ellos para que puedan ir a traerlo los participantes.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda ejercicios de calentamiento corporal y respiración previa a la actividad.</li> <li>○ Se recomienda inducir a la relajación al participante previo a la actividad.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> <li>○ La reflexión puede ser guiada relacionando lo que los educandos trabajaron o vieron en la actividad hacia su vida diaria, como el pensar una estrategia o modos para lograr su objetivo.</li> </ul>	
<b>Materiales:</b>  Objetos varios deberán estar en el centro.	<b>Duración:</b>  Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DE LA DINÁMICA:</b>	<b>DESTREZA A TRABAJAR:</b>	<b>ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:</b>
7	VEO VEO	<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Pensamiento crítico. Comunicación Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> Arte plásticas. De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de			

carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.

Descripción de la actividad:

- Se pide a los participantes que se ubiquen en su puesto.
- Se entregara a cada educando una hoja o cartulina preferiblemente tamaño A3 y unos marcadores o lápiz para que estos puedan dibujar.
- Los participantes dividirán en cuatro partes iguales su hoja.
- El tutor podrá una pizarra volteada de tal manera que los participantes no puedan ver el contenido de esta.
- El tutor pedirá dos voluntarios entre los participantes los mismos que dejen su hoja en su lugar y se acercaran a la pizarra.
- Uno de los dos participantes (Voluntario A) comenzará a hacer una serie corta de dibujos concretos como por ejemplo: una casa con unas nubes sobre ella, un auto y un camino, etc.
- Mientras él un voluntario está dibujando (Voluntario A), el otro (Voluntario B) transmita a los otros participantes lo que está siendo dibujado por el Voluntario A, solo que éste no podrá decir a los participantes el nombre del dibujo en concreto sino irá narrando paso a paso los procedimientos del voluntario A, ejemplo:
  1. El compañero dibujo dos líneas horizontales y verticales las cuales se empatan entre sí formando un cuadrado, este cuenta

<p>con una forma triangular en su parte superior, etc. (Casa)</p> <p>2. El participante dibujo una circunferencia en la parte superior derecha del cuadrante, con líneas que salen de alrededor de ella. (Sol)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Una vez que el voluntario B haya aclarado algunas indicaciones y haya terminado y el voluntario A haya terminado su dibujo, se dará la vuelta a la pizarra y los participantes podrán ver cuál de todos los dibujos es el que más se parece al que está en la pizarra.</li> <li>➤ Se pedirán 3 grupos más de voluntarios para llenar los cuadrantes que sobran y seguirán el mismo proceso.</li> <li>➤ Se hará una reflexión al final recalcando diferencias entre cada dibujo y como estos se pueden ser distinto, aunque todos tuvieron las mismas indicaciones.</li> </ul>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>Los participantes trataran de realizar su mejor esfuerzo para que sus compañeros puedan entender de la mejor manera lo que está siendo dibujado, ya que de él dependerá los trabajos de los demás participantes, a su vez el compañero que está dibujando deberá tomar en cuenta la facilidad de los dibujos para que sus compañeros puedan lograr el objetivo. Es un trabajo individual y colectivo el cual todos dependen de cada individuo para lograr su meta.</p>

<p>Otras características de la actividad</p>	<p>Induce a los participantes hacia la deducción y a la crítica de sus pensamientos, al poder identificar el objeto que se encuentran dibujando a través de instrucciones. A su vez la memoria visual juega un rol importante al imaginar que dibujo es el que puede ir a continuación del primero.</p> <p>La atención juega un rol fundamental al estar concentrado en las indicaciones y realizar su trabajo de la mejor manera.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Una variación puede ser que la persona que está detrás de la pizarra sea aquella que siga las órdenes de sus otros compañeros que están sentados, los cuales en esta vez estarán ellos viendo un objeto en concreto y describiéndolo a su compañero el cual no podrá ver el objeto l estar detrás de la pizarra.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Para el mejor desarrollo de la actividad se pedirá a los participantes que guarden silencio.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Pizarrón</p> <p>Rotuladores</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 15 a 30 minutos.</p>

Lápiz	
Hojas	

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA	ÁREAS
8	<b>DINÁMICA:</b> Objeto mil usos	<b>A</b> <b>TRABAJAR:</b> Pensamiento crítico <b>DESTREZA</b> <b>ALTERNA:</b> Creatividad	<b>ARTÍSTICA</b> <b>AFINES:</b> Artes plásticas Danza Música Teatro <b>NÚMERO DE</b> <b>PARTICIPANTES:</b> De 4a 20 personas para su mejor desarrollo.
Objetivo (s):  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.			
Descripción de la actividad:  ➤ Se pedirá a los participantes que formen grupo máximo de 3 o 4			

personas.

- A cada grupo se le pedirá que tomen un objeto que tengan cerca, solo uno.
- Se dará a los participantes un periodo de cinco minutos para que estos puedan darle la mayor cantidad de usos a su objeto y luego de hacer una lista deberán exponer los usos a los demás grupos.

Ejemplo:

Objeto:

- Bufanda

Usos:

- Bufanda para abrigar cuello.
  - Envuelto en la cabeza como un gorro
  - Una cobija para ratones.
  - Como cuerda para amarrar
  - Para saltar como juego
  - Para vendaje de ojos en juegos
  - Como inmovilizador de manos
  - Como compresa.
  - Etc.
- El grupo que mayor cantidad de usos tenga será el ganador.

Desarrollo social del	Se explora la creatividad y la libre expresión de los educandos, al ser participes del grupo, los educandos se
-----------------------	--

educando con su entorno	<p>apropian de la actividad y tratan de cumplir un rol importante en el mismo. Todos los comentarios siempre son bienvenidos ya que entre más usos mejor.</p> <p>Se pierde el miedo al error o al fallo ya que si el uso tiene un sustento critico el cual lo sustente este será válido.</p>
Otras características de la actividad	<p>Estimula la agilidad mental y la creatividad de los individuos en todo momento.</p> <p>Permite a los educandos relacionar diferentes usos lo cual se puede aplicar en la vida diaria en mirar diferentes puntos de vista y encontrar diferentes soluciones a un problema.</p>
Variaciones	<p>En lugar de un objeto se puede designar un tema a los participantes de índole social como: el maltrato, el cambio climático, la sobrepoblación y que estos de manera critica puedan exponer varias soluciones a los mismos.</p>
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor sea el primero que realice la actividad.</li> <li>○ Se recomienda que el tutor este cuestionando constantemente el porqué de cada uso, para escuchar y tratar de entender el punto de vista de cada participante en cada grupo.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en</li> </ul>	

<p>primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</p>	
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Objetos seleccionados por el profesor tutor o guía.</p> <p>En la variación de temas de ámbito social el docente deberá tener preparado un banco de temas para ser tratado.</p>	<p><b>Duración:</b></p> <p>Dependiendo el grupo de 10 a 20 minutos.</p>

N°	NOMBRE DE LA	DESTREZA	ÁREAS
9	<b>DINÁMICA:</b>  No hagas lo que no quieres que te hagan.	<b>A</b>  <b>TRABAJAR:</b> Pensamiento crítico.  <b>DESTREZA</b> <b>ALTERNA:</b> Creatividad Trabajo en equipo.	<b>ARTÍSTICA</b>  <b>AFINES:</b> Artes plásticas Danza Música Teatro  <b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 8 a 16 personas para su mejor desarrollo.
<b>Objetivo (s):</b>  Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.			
<b>Descripción de la actividad:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se pide a los participantes que formen dos grupos.</li> <li>➤ Se pide que hagan una lista de nombres con los participantes del otro grupo.</li> <li>➤ Cada educando elegirá el nombre de un participante de la lista y pensara y designara una penitencia.</li> </ul>			

- La penitencia deberá estar al lado del nombre anotado en la lista incluyendo el nombre de la persona que pensó la penitencia.
- Una vez que hayan designado una penitencia para cada participante del otro grupo, el docente o tutor pedirá las listas con las penitencias para revisarlas.
- El tutor explicara que ahora los grupos realizaran las penitencias, pero no las realizara la persona a la cual fue destinada sino cada integrante que pensó la penitencia para su compañero realizara lo que propuso para el otro educando.

Ejemplo:

- Nombre en la lista del grupo contrario (del grupo 2)

Valeria

- Persona del grupo 1 que pondrá la penitencia a Valeria

Carmen

- Penitencia puesta por Carmen:

Que Valeria se haga un collar con sus medias.

Al momento de ejecución de la penitencia, la persona que realizara la penitencia en este caso no será Valeria sino Carmen mismo, ya que fue ella la que propuso la penitencia para Valeria.

- Así continuaran con la misma dinámica hasta haber terminado las penitencias de la lista.
- El tutor verificará al momento de tener las listas con las penitencias en sus manos, que estas no sean de carácter ofensivo o

que agredan emocional o físicamente a los educandos.	
Desarrollo social del educando con su entorno	<p>Permite a los educandos tener empatía con los participantes del otro grupo, al saber que ellos también realizaran penitencias dadas por sus compañeros.</p> <p>Se puede evidenciar diferentes actitudes entre positivas y negativas de los educandos las cuales cambiar al saber que ellos mismos harán las penitencias.</p> <p>Posterior a la actividad los participantes son más consciente de su compañero y su bienestar al haber hecho ellos mismo la actividad que pensaron para su otro compañero.</p>
Otras características de la actividad	Promueve la concientización de los educandos y el respeto hacia los demás.
Variaciones	Pueden ser penitencias grupales eligiendo un número determinado de penitencias de un grupo hacia el otro.
<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el tutor o profesor revise las penitencias previas a su ejecución.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y</li> </ul>	

luego sea complementada por el docente o tutor.	
Materiales:	Duración:
Hoja	Dependiendo el grupo de 15 a 20 minutos.
Bolígrafos o lápiz.	

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICA AFINES:
10	Tu Arte Expresa	Pensamiento critico	Artes plásticas Danza Música Teatro
		<b>DESTREZA ALTERNA:</b> Creatividad Comunicación Trabajo en equipo	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b> De 12a 30 personas para su mejor desarrollo.
<p>▪ Objetivo (s):</p> <p>Incentivar a los educandos a analizar, entender, proponer, organizar sus conocimientos y deducir conclusiones a través de actividades artísticas de carácter lúdico en las que interviene el pensamiento crítico como eje</p>			

principal y el desarrollo de un buen clima social de aula.

Descripción de la actividad:

- Se pedirá que entro lo participantes formen de tres a cuatro grupos.
- El tutor o docente habrá seleccionado una serie de temas de índole social como: el bullying, el maltrato, el alcoholismo, la drogadicción, la depresión, etc. Temas los cuales cada grupo elegirá uno de ellos.
- Una vez que los participantes hayan elegido uno de estos temas, empezaran a anotar sus ideas y criterios acerca de este tema, las cuales deberán ser coherentes y de acuerdo a su tema, exponiéndolo de mejor manera. Para este punto los participantes tendrán un máximo de diez minutos.
- Una vez que los participantes hayan terminado el docente dará la indicación que las ideas deberán ser plasmadas en una representación o creación artística, ya sea esta una improvisación teatral, una canción, una pintura o una improvisación dancística. Para este punto el tutor deberá hacer un sorteo para ver a qué grupo le toca cada área artística, o se hará por elección de los participantes siempre y cuando no elijan dos grupos la misma área artística para representar su tema.  
  
este punto deberá tener una duración de 10 a 15 minutos
- Los participantes expondrán su creación ante sus compañeros.
- Después de la representación de los educandos el tutor puede decir

<p>que ahora cambiaran de área artística para expresar su tema a través de otra área artística, o puede terminar allí la dinámica.</p> <p>➤ Se realizara una reflexión de cada tema expuesto.</p>	
<p>Desarrollo social del educando con su entorno</p>	<p>La presente actividad intensifica y fortalece relaciones e intercambios culturales.</p> <p>Los participantes se divierten y son parte de un grupo el cual busca el mismo objetivo, esto genera a su vez sentimiento de satisfacción e integración social en el individuo.</p> <p>Los participantes proponen, dialogan y aportan uno a otro sus criterios acerca del tema lo cual los llevara a obtener un mejor resultado.</p>
<p>Otras características de la actividad</p>	<p>En la presente actividad los participantes desarrollan su capacidad expresiva, destreza física, habilidad cognitiva y desarrollo motriz, a la vez que desarrollan su pensamiento crítico en los temas dados y como estos los pueden expresar a través de un área artística.</p>
<p>Variaciones</p>	<p>Los temas pueden variar, y al poder ser representados a través de varias áreas artísticas, estas pueden tener diferentes variaciones de un mismo tema.</p>

<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se recomienda que el facilitador o tutor tenga un banco de temas preestablecidos para los educandos.</li> <li>○ Se recomienda que el tutor este en constante observación guiando a los educandos a su objetivo.</li> <li>○ Se recomienda que la actividad sea en un espacio amplio para su mejor desarrollo.</li> <li>○ Se recomienda que exista una reflexión al final de la actividad, en primer lugar desde el educando hacia el curso o participantes y luego sea complementada por el docente o tutor.</li> </ul>	
<p>Materiales:</p> <p>Hojas</p> <p>Bolígrafos o lápiz</p>	<p>Duración:</p> <p>Dependiendo el grupo de 40 a 60 minutos.</p>

## 2.8 Marco conceptual.

- Aprendizaje significativo: Según Ausubel un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. (Ausubel)
- Arte: Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. (RAE, <http://dle.rae.es>)
- Artes plásticas: Son aquellas manifestaciones del ser humano que reflejan, con recursos plásticos, algún producto de su imaginación o su visión de la realidad. Esta rama artística incluye trabajos de los ámbitos de la pintura, la escultura y la arquitectura, entre otros. (Porto, <https://definicion.de>, 2011)
- Artes escénicas: Son las artes destinadas al estudio y práctica de cualquier tipo de obra escénica o escenificación, toda forma de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música y, en general, cualquier manifestación del denominado mundo del espectáculo. (UNA, 2018)
- Bellas artes: Se conoce como bellas artes al conjunto de disciplinas que buscan la expresión de la belleza. La música, la escultura y la pintura forman parte de este grupo, que comenzó a considerarse de este modo a partir del siglo XVIII. (Porto, <https://definicion.de>, 2018)
- Creatividad: Facultad de crear, capacidad de creación. (RAE, <http://dle.rae.es>)
- Competencias sociales: Es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales básicas,

capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes prosociales, asertividad, etc. (Bisquera, 2018)

- Comunicación: Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. (RAE, <http://dle.rae.es>)
- Clima social de aula: Está constituido por el ambiente percibido e interpretado de los miembros que integran el espacio habitado. (Perez, 2014)
- Danza: La danza es la acción o manera de bailar. Se trata de la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones. Se estima que la danza fue una de las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad. (Merino, 2009)
- Destreza: Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace una cosa. (Larousse, 2016)
- Juego: Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. (RAE, [dle.rae.es](http://dle.rae.es))
- Juego dramático: Es aquel que designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos

dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados). (Tejerina Lobo, 2005)

- Lúdico: Pertenece o relativo al juego. (RAE, lúdico)
- Música: Sucesión de sonidos modulados para recrear el oído. (RAE, Música, 2001)
- Pensamiento crítico: Se refiere a la habilidad consciente, sistemática y deliberada que usa el hombre en la toma de decisiones. (Campos, 2007)
- Plasticidad neuronal: Es la capacidad que tienen las neuronas para reorganizar sus conexiones sinápticas y e modificar los mecanismos bioquímicos y fisiológicos con respuesta a un estímulo interno o externo. (Muntani, 2005)
- Sinapsis: Conexión entre el axón de una neurona y la dendrita de otra cercana mediante neurotransmisores. (RAE, sinapsis)
- Teatro: Forma parte del grupo de las artes escénicas. Su desarrollo está vinculado con actores que representan una historia ante una audiencia. Este arte, por lo tanto, combina diversos elementos, como la gestualidad, el discurso, la música, los sonidos y la escenografía. (Gardey, 2008)
- Trabajo en equipo: Se refiere a un conjunto de personas que comparten objetivos, metas y responsabilidades, y que realizan las actividades de forma coordinada. (Fernández, 2016)

## CAPÍTULO III

### 3. Metodología.

#### 3.1 Tipo de investigación.

##### 3.1.1 *Investigación Cualitativa.*

Atiende los datos y recomendaciones obtenidos por los expertos a través de su investigación o experiencia y trata de agruparlas dentro de un formato en el cual se muestran actividades mismas que atienden a estos puntos, a su vez se empleará una revisión bibliográfica para conocer el punto de vista de varios autores y como estos pueden converger entre sí, para poder plantear y diseñar dinámicas, juegos y actividades atendiendo a los datos e información obtenidos por los expertos.

##### 3.1.2 *Vaciado bibliográfico.*

Se contrastará información de varias corrientes pedagógicas, estudios y pedagogos que aporten hacia el estudio de las artes y el juego como medio eficaz hacia un aprendizaje significativo.

#### 3.2 Técnicas e instrumentos.

Tabla de contenidos, para almacenar información bibliográfica necesaria.

Tabla con especificaciones de desarrollo pedagógico y descripción de actividad, en la cual se incluyen dinámicas lúdicas y artísticas clasificadas por rama artística y funcional.

Escala de estimación cualitativa, la cual será una propuesta de evaluación para los docentes que ejecuten las actividades artísticas de carácter lúdico.

## CAPÍTULO IV

### 4. Resultados de la investigación.

#### 4.1 Conclusiones.

- La propuesta didáctica planteada contiene actividades artísticas de carácter lúdico mismas que fomentaran el desarrollo de destrezas sociales como comunicación, creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo.
- Las presentes actividades en la propuesta didáctica están detallada de tal manera que el docente de secundaria pueda comprenderlas al leerlas, las mismas cuentan con información respecto a su influencia en el desarrollo social y con su entorno, además de un punto de vista en diferentes áreas, ya sea motrices o psicopedagógicas. Cada actividad cuenta con las variaciones correspondientes para que pueda ser adaptado a cada espacio o área en la cuales sean propuestas.
- Al contrastar información de varis corrientes pedagógicas en las cuales el arte y el juego sean un je fundamental podemos concluir que estas convergen en puntos similares como lograr el optimo desarrollo del educando tanto emocional como psicológico, a su vez el juego surge como necesidad de contacto con los demás y se adapta las condiciones en un ambiente cambiante, forman parte del desarrollo de la inteligencia como del aspecto evolutivo de los sujetos.
- Tanto el constructivismo, el construccionismo social y el cognitivismo buscan que el ser humano sea un ser holístico que se

relacione con el mundo y sus diferentes facetas como la de las artes, construyendo conocimientos por la acción a la vez que contribuye a una conciencia crítica.

- El arte y el juego forman parte fundamental dentro de un proceso de aprendizaje significativo y vivencial, a través de la experiencia que proporcionan a los individuos que han estado expuestos a ellos. Sirven como canales de descubrimiento, desde aspectos emociones y psicológicos hasta en áreas motoras y sensorio-perceptivas, que a su vez permiten a los educandos construir parte de su identidad al intercambiar ideas, conceptos, emociones y experiencias con otros individuos.

#### **4.2 Recomendaciones.**

Se recomienda poner en práctica las actividades propuestas con educandos adolescentes y a su vez ver el impacto emocional de manera más detallada en los mismos.

También recomiendo enfocar una investigación de las artes y el sistema límbico relacionadas con el aprendizaje.

### 4.3 Bibliografía

- Abt, C. (1987). *serious games*. university press of america.
- Alvarez, A. (2007). *Escritos sobre arte y educación creativa de Lev S. Vygotski*. madrid: Fund. Infancia y Aprendizaje.
- Andrade, P. (2015). Las artes y el juego un nuevo camino para el aprendizaje activo. *Revista Para el Aula-IDEA* , 37.
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador . (1 de Agosto de 2008). Constitución de Ecuador de 2008. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Astorga, C. (11 de 2011). *carolapsicopedagogia.blogspot.com*. Recuperado el 05 de 01 de 2019, de <http://carolapsicopedagogia.blogspot.com/2011/11/el-clima-social-del-aula.html>
- Ausubel, D. Significado y aprendizaje significativo. Trillas.
- Bamford, A. (2009). *El factor ¡Wuuu!. El papel de las artes en la educación: Un estudio internacional sobre el impacto de las artes en la educación*. Barcelona: Octaedro.
- Benítez, J. G. *nueva revolucion social*. Madrid.
- Bernabeu Moron, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. madrid: narcea.

- Bisquera, R. (2018). <http://www.rafaelbisquera.com>. Obtenido de <http://www.rafaelbisquera.com/es/competencias-emocionales/competencia-social.html>
- Blanco, K. (2018). *juegos serio.com. forbes* , 182-183.
- Blattmann, E. (2002). *El juego infantil: su importancia y significado para el saludable desarrollo del niño*. Buenos Aires: Editorial Antroposófica.
- Boal, A. (2002). *teatro de los oprimidos, juegos para actores y no actores*. barcelona: alba.
- Braidot, N. (2013). *Cómo funciona tu cerebro para Dummies*. barcelona: grupo planeta.
- Caba, B. (2014). *e jugar con el arte , al arte de educar. De Jugar con el arte , al arte de jugar .*
- Campos, A. (2007). *Pensamiento crítico*. bogota: aula abierta magisterio.
- Cano Garcia, E., Rubio Carbo, A., & Serrat Antoli, N. (2010). *Organizarse mejor.: Habilidades, estrategias, técnicas y hábitos de estudio*. barcelona: GRAO.
- Carretero, A., & Crespo, N. (2014). Cognitive, Visual-spatial and Psychomotor Development in Students of Primary Education through the Body Percussion – BAPNE Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 1282-1287.
- CogniFit. (s.f.). [www.cognifit.com/es](http://www.cognifit.com/es). Recuperado el 30 de 04 de 2019, de <https://www.cognifit.com/es/habilidad-cognitiva/velocidad-de-procesado>

- Dominguez, J. (28 de 11 de 2011). *centromiranda.es*. Recuperado el 30 de 04 de 2019, de <https://centromiranda.es/memoria-secuencial-visomotora/>
- Enriquez, A. (2007). *Etica Y Valores I "un Enfoque Ctivista"*. neucalpan de juarez: pearson educacion.
- Fernández, F. (2016). *Comunicación efectiva y trabajo en equipo*. La Rioja: tutor formación.
- Fojo, F. (2013). *caos, leyes raras y otras historia de la ciencia: para gente con poco tiempo y algo de humor*. Estados Unidos.
- Garaigodobil Landazabal, M., & Fagoaga Azumendi, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de educación y ciencia.
- Garcia Hoz, V. (1996). *Enseñanzas artísticas y técnicas*. Madrid: Ediciones Rialp,S.A.
- Garcia Velasco, A. (2008). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos. *Primeras noticias. Revista de literatura* , 29-37.
- Garcia, A. (2008). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos. *Primeras noticias, revista de literatura* , 29-37.
- Gardey, J. P. (2008). *teatro*. Recuperado el 2018, de definicion.de: <https://definicion.de/teatro/>

- Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones: Aproximaciones a la construcción social*.
- Giner, M. (09 de 2007). *psicopedagogias.blogspot.com*. Recuperado el 18 de 04 de 2017, de [www.psicopedagogias.blogspot.com](http://www.psicopedagogias.blogspot.com):  
<http://psicopedagogias.blogspot.com/2007/09/la-orientacin-temporal-y-su-influencia.html>
- Gomez Masdevall, M., Mir I Costa, V., & Garcia Serrats, M. (2004). *propuestas de intervencion en el aula*. fuenlabrada: narcea.
- Hernandez, G. (26 de 11 de 2014). *www.biodic.net*. Recuperado el 30 de 04 de 2019, de Capacidad de atención: <https://www.biodic.net/palabra/capacidad-de-atencion/#.XMkyfTAzals>
- Hiriart, H. (2015). *El juego del arte*. España: Marginales Tusquets.
- Hoffman, S. (2014). *Autoanálisis, Arte +Ciencia= Salud*. Buenos Aires, Argentina: Dunken.
- Jimenes, C. (2008). *El juego, nuevas miradas desde la reuopedagogia*. Bogota: Magisterio.
- Kálló, É. (2013). *Los orígenes del juego libre*. Budapest: Magyarországi Pikler-Lóczy Társaság.
- Karczmarczyk, P. (2005). *Gadamer: aplicacion y comprension*. Argentina: EDULP.

- Labati Morochowicz, M. V. (2017). Escritos en la Facultad N°136. En *El docente constructivista y su contracara conductista* (págs. 123,124). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo.
- Larousse. (2016). *España, Gran Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Larousse Editorial.
- Lauenstein, W., & Lauenstein, C. (Dirección). (1989). *Balance* [Película].
- Lopez, M. (2015). El arte como herramienta para liberar la creatividad en las. *RAZÓN Y PALABRA* , 132-145.
- Madrid Guaranda, M. (30 de 10 de 2015). Clima Social de Aula, desde la percepción de Estudiantes y Profesores del Séptimo Año de Educación Básica de los centros educativos “Policarpa Salavarrieta”. IBARRA, ecuador.
- Mallorca, A. (2017). *aspasleehabla.comunica*. Recuperado el 18 de 04 de 2017, de [www.aspasleehabla.comunica.com](http://www.aspasleehabla.comunica.com): <http://www.aspasleehabla.comunica.com/nuevo-material-memoria-secuencial-auditiva/>
- Martínez, E. (2008). el juego como escuela de vida: karl Groos. *miscelanea de investigacion* , 22.
- Martínez, V., & Pérez, O. (2007). La buena educación: reflexiones y propuestas de psicopedagogía humanista. Barcelona: Anthropos.
- Merino, J. P. (2009). <https://definicion.de>. Obtenido de <https://definicion.de/danza/>

- MINEDUC. (25 de 08 de 2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *LOEI* .  
Quito, Pichincha, Ecuador.
- Morales, J. (2015). *Serious games: Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. barcelona: UOC.
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson Educacion .
- Mundo Deportivo. (23 de 03 de 2017 ). *www.mundodeportivo.com*. Recuperado el 01 de 05 de 2019, de <https://www.mundodeportivo.com/running/consejos/20170323/421130714077/ejercicio-y-aumento-de-los-neurotransmisores.html>
- Muntani, A. (2005). *La Mente y El Cerebro*. libros en red.
- Otero, V. (2006). *comunidad educativa. claves psicologicas y sociales*. madrid: ccs.
- Paymal, N. (2008). *Pedagogia 3000: Guia Practica Para Docentes*. Cordoba: Brujas .
- Perez, A. (2014). Clima social aula. *cultura y eucacion* .
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. barcelona: grupo planeta.
- Porto, J. P. (2011). <https://definicion.de>. Obtenido de <https://definicion.de/artes-plasticas/>

- Porto, J. P. (2018). <https://definicion.de>. Obtenido de <https://definicion.de/bellas-artes/>
- Quim, o., Bonetti, J. P., & Artagabeytia, L. (2006). *Adolescencia y participacion*. Montevideo: grafica mosca.
- RAE. (s.f.). [dle.rae.es](http://dle.rae.es). Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=MaeD6rF>
- RAE. (s.f.). <http://dle.rae.es>. Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=3q9w3lk>
- RAE. (s.f.). <http://dle.rae.es>. Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=creatividad>
- RAE. (s.f.). <http://dle.rae.es>. Obtenido de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=A58xn3c>
- RAE. (s.f.). *ludico*. Recuperado el 2018, de <http://dle.rae.es>: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=l%C3%BAdico>
- RAE. (s.f.). *lúdico*. Recuperado el 2018, de <http://dle.rae.es>: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=l%C3%BAdico>
- RAE. (2001). *Música*. Recuperado el 2018, de [lema.rae.es](http://lema.rae.es): <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=mrTCGZ1jGDXX2Spz9U29>
- RAE. (s.f.). *sinapsis*. Recuperado el 2018, de [dle.rae.es](http://dle.rae.es): <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=sinapsis>
- Raffino, M. E. (2019 de 05 de 2019). <https://concepto.de>. Recuperado el 26 de 04 de 2019, de <https://concepto.de/arte/#ixzz5jwhA05ut>

- Ramírez, E. B. (12 de 05 de 2007). *efdeportes*. Recuperado el 18 de 04 de 2017, de <http://www.efdeportes.com>: <http://www.efdeportes.com/efd108/la-lateralidad-en-la-etapa-infantil.htm>
- Reyes, R. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. bogota: magisterio.
- Ríos, L. (2006). *www.ciudadeladanza.com*. Recuperado el 2018, de <http://www.ciudadeladanza.com/bibliodanza/anatomia-aplicada-a-la-que-es-release.html>
- Rodríguez Ruiz, C. (2018). *educayaprende.com*. Obtenido de <https://educayaprende.com/habilidades-sociales-en-los-adolescentes/>
- Rodriguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Rioja: oceano.
- Rojas, I. (28 de 05 de 2013). *www.abc.com.py*. Recuperado el 01 de 05 de 2019, de La percepción táctil o háptica: <http://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/la-percepcion-tactil-o-haptica-577402.html>
- Schrage, M. (1999). *Serious Play*. Cambridge: Harvard Business Press.
- Solano, R. N. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. las gabias: mágina.
- Tarantino, F. (01 de 11 de 2004). *www.efsioterapia.net*. Recuperado el 01 de 05 de 2019, de <https://www.efsioterapia.net/articulos/propiocepcion-introduccion-teorica>

- Tejerina Lobo, I. (2005). *El juego dramático en la educación primaria*. Obtenido de [www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com):  
<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcm04g1>
- Tomas, U. (20 de noviembre de 2010). *El Psicoasesor*. Recuperado el 18 de 04 de 2017, de [www.elpsicoasesor.com](http://www.elpsicoasesor.com): <http://elpsicoasesor.com/funciones-basicas-para-el-aprendizaje/>
- Touriñán, J. (2010). *Artes y educación: fundamentos de pedagogía mesoaxiológica*. La Coruña: netbiblo.
- Tripero, A. (2011). *E-Innova BUCM*. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XIr8jSJKi1s>
- Trujillo, L., Santos, J., & Martin, E. (2016). *Uso de aplicaciones móviles para fomentar y mejorar el aprendizaje*. sevilla: punto rojo libros.
- UNA. (2018). <http://www.una.ac.cr>. Obtenido de <http://www.una.ac.cr/index.php/m-oferta-academica/artes-escenicas>
- unesco.org. (2009). *ich.unesco.org*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/RL/el-batik-indonesio-00170>
- Vygotsky, L. (2010). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós Iberica.
- Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *computer* .

#### 4.4 Anexos.

##### 4.4.1 Formato de la escala de estimación cualitativa para evaluación.

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE COMUNICACIÓN			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO INICIAL	PROCESO INTERMEDIO	PROCESO LOGRADO
Usa diferentes tipos de comunicación, los cuales son comprendidos por el resto de sus compañeros.			
Mantiene un contacto visual o directo con los demás participantes.			
Usa diferentes herramientas comunicativas como gestualidad y proyección vocal.			
Colaboran y se divierten con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE CREATIVIDAD			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO	PROCESO	PROCESO
	INICIAL	INTERMEDIO	LOGRADO
Experimenta y participa libremente en las actividades propuestas.			
Propone nuevas alternativas e iniciativas durante el desarrollo de las actividades propuestas.			
Es flexible y abierto a nuevas ideas y conceptos.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE TRABAJO EN EQUIPO			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO	PROCESO	PROCESO
	INICIAL	INTERMEDIO	LOGRADO
Escucha y propone sus ideas con el fin de buscar una mejora.			
Trabaja y aporta al grupo para alcanzar un objetivo en común.			
Innova y es abierto al cambio si es necesario.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

ESCALA DE ESTIMACIÓN CUALITATIVA DE PENSAMIENTO CRÍTICO			
INSTRUCCIÓN A EVALUAR	PROCESO	PROCESO	PROCESO
	INICIAL	INTERMEDIO	LOGRADO
Infiere, reflexiona y transmite el conocimiento adquirido desde su punto de vista.			
Sus ideas son claras y con fundamentos válidos.			
Es flexible y está abierto a diferentes puntos de vista.			
Participa, colabora y se divierte con las actividades propuestas.			
Su tiempo de atención es constante durante las actividades propuestas.			

#### 4.4.2 Cuadro de Actividades Propuestas

N°	NOMBRE DE LA DINÁMICA:	DESTREZA A TRABAJAR:	ÁREAS ARTÍSTICAS AFINES:
		DESTREZA ALTERNA:	NÚMERO DE PARTICIPANTES:
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Objetivo (s):</li> </ul>			
Descripción de la actividad:			
Desarrollo social del educando con su entorno			
Otras características de la actividad			
Variaciones			
Recomendaciones:			
Materiales:		Duración:	

## 4.4.3 Cuadro de cronograma de actividades

OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	TIEMPO (SEMANAS)												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Contrastar información de varias corrientes pedagógicas en las cuales el arte o el juego sean el eje fundamental de las mismas para sustentar la parte científica de su influencia en el aprendizaje.	Revisión bibliográfica	X	X	X										
	Desarrollo del marco teórico			X	X	X								
Establecer dinámicas artísticas y de carácter lúdico	Seleccionar y clasificar las actividades más oportunas				X	X	X							

que puedan ser ejecutadas de los docentes hacia sus educandos	para el docente y los educandos																
educandos adolescentes	Condensar actividades que han sido trabajadas con adolescentes o podrían ser trabajadas por ellos					X	X	X									
Crear y Recopilar dinámicas de distensión que sean funcionales dentro de un proceso educativo, a través de la	Concentración de actividades de carácter lúdico seleccionadas en un solo documento						X	X	X	X							
	Clasificación, revisión y edición de							X	X	X	X						

revisión de materiales a fines de varias fuentes.	actividades según su competencia.																	
Ejecutar y registrar las actividades para una posterior revisión del docente en caso de ser necesaria.	Conclusiones y revisión general.											X	X					
	Adjuntar todo el trabajo realizado en un solo material.												X	X	X			