



Animales de Zumpango, contando y creando.

Autor(a): Patricio Esquivel Juan Carlos
Coordinación de Área, 15AOS2020C
Zumpango
09 de diciembre de 2022



Introducción

El papel del promotor de Educación Artística en las escuelas de nivel preescolar y primaria del Estado de México, es asesorar a las docentes titulares de grupo en el área de artes, para que los alumnos puedan tener acceso a experiencias estéticas y artísticas, donde ambos actores –docente y alumnos- son guiados con apoyo y coordinación de esta figura, para desarrollar e implementar proyectos artísticos, que favorezcan al área de artes con el propósito de desarrollar y alcanzar los aprendizajes esperados del nivel y grado escolar.

En ciclos anteriores, en las cuatro escuelas atendidas de nivel preescolar de distintas localidades del municipio de Zumpango, se han desarrollado proyectos enfocados a las manifestaciones artísticas como artes visuales, danza y música, por lo que faltaba retomar el lenguaje artístico del teatro.

Por lo anterior se diseñó el proyecto: *Animales de Zumpango, contando y creando*, con sugerencias de las docentes titulares de grupo, el cual fue desarrollado con las y los alumnos de 1o, 2o y 3o grado de preescolar implementando recursos didácticos de los títeres bocones (hechos de papel).

Este proyecto planificado para un periodo trimestral, tuvo el propósito de reforzar algunos aspectos contextuales de su comunidad para que el alumno identifique algunas características de su identidad comunitaria, pues como habitantes de Zumpango, al conocer la fauna que aún habita esta zona o se encuentra en peligro de extinción, se hace consciente de la responsabilidad a la que en un futuro se enfrentará ante su región. El conocimiento de los animales de nuestra región, dio pauta para incentivar la creatividad de los alumnos, al crearlos, caracterizarlos y darles vida con su movimiento y voz.

En este proyecto las alumnas y los alumnos, tuvieron la oportunidad de explorar las características principales de seis animales que convirtieron en títeres, a partir de la lectura, el análisis previo o visualización de un cuento en video, del animal a explorar durante la sesión, llevándolo al proceso estético a través de la investigación del mismo, para que después de crear y construir su títere con papel, pudiera realizar algunas

prácticas artísticas en las que se basará en datos conocidos y se atreviera a darle vida con movimiento y voz, fomentando el diálogo con sus compañeros y compañeras, a través de este recurso. Lo anterior permitió que hubiera la participación de padres de familia tanto en la decoración final de los títeres como en la presentación.

Dicho proyecto culminó con la presentación de un cuento, *contado por títeres*, contado por niños y niñas, en que cada participación individual o en equipo, presentó una historia, una canción o un chiste, considerando los aspectos conocidos sobre el animal referido en la fase de implementación del proyecto.

Cabe mencionar que, durante el desarrollo del proyecto, se dio seguimiento con apoyo de las y los docentes de grupo, desde el momento en que fue compartido en su presentación ejecutiva hasta la culminación del mismo, el momento de la reflexión en el aula, lo que permitió orientar su práctica docente.

“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento de Derecho al Voto de las Mujeres de México”.

COORDINACIÓN DE ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ZONA R007
PROMOTORIA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

“ANIMALES DE ZUMPANGO” contando y creando

ESCUELAS ATENDIDAS:

J.N. “Estefanía Castañeda”

J.N. “ Jean Piaget”

J.N. “Lic. Adolfo López Mateos”

J.N. “Rita G. de Labra”

Turno. Matutino



Presenta:

Profr. Juan Carlos Patricio Esquivel
Promotor de Educación Artística



Zumpango, 9 de diciembre de 2022.

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE INCLUSIÓN Y FORTALECIMIENTO EDUCATIVO
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y PARA LA SALUD
SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ZUMPANGO
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ZONA R007

Figura 1.

Proceso del proyecto Interdisciplinario del área de artes.

PROYECTO INTERDISCIPLINARIO DEL ÁREA DE ARTES



**ENFOQUE DEL
ÁREA DE
ARTES**

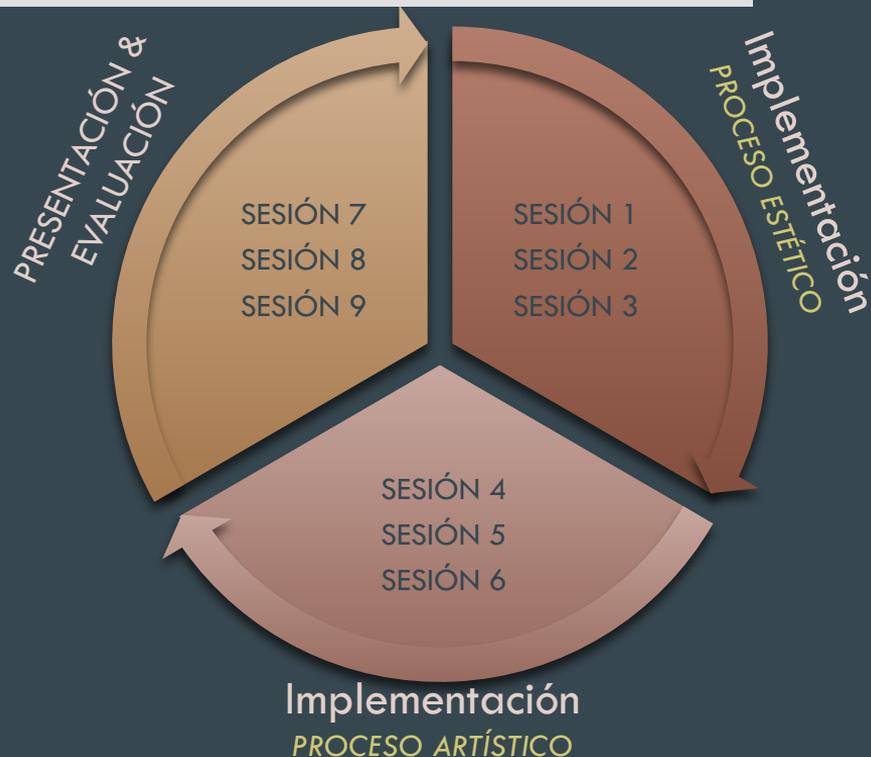
Desarrollo de la sensibilidad estética, la creatividad, el pensamiento artístico y crítico, la Interdisciplina y la multiculturalidad con énfasis en los procesos creativos y la libertad de expresión.

Nota. Proceso de proyectos interdisciplinarios en educación básica [Diagrama]. Coordinación de Área Zona R007, 2022.

Figura 2

Secuencias de actividades del Proyecto

Planteamiento del proyecto



1º, 2º y 3º GRADOS / PREESCOLAR

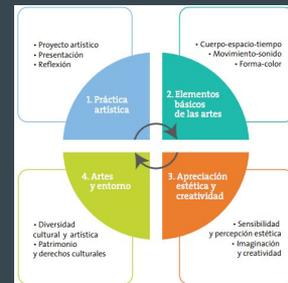
No. SESIÓN	Actividades 1o, 2o Y 3o
1	PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO
2	ZUMPANGO Y SU FAUNA
3	EL PATO
4	LA TUZA
5	EL TLACUACHE
6	EL ZOPILOTE
7	EL ZORRILLO
8	EL AJOLOTE
9	HABÍA UNA VEZ (PRESENTACIÓN)
10	¿CÓMO NOS FUE? REFLEXIÓN

Nota. Adaptado del planteamiento del proyecto interdisciplinario en artes [Gráfico & Tabla], de la Coordinación de Área Zona R007, 2022.

Figura 3.

Aprendizajes esperados del área de artes.

APRENDIZAJES ESPERADOS



PRÁCTICA ARTÍSTICA

FAMILIARIZACIÓN CON LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES.

REPRESENTA HISTORIAS Y PERSONAJES REALES O IMAGINARIOS CON MÍMICA, TÍTERES, EN EL JUEGO SIMBÓLICO, EN DRAMATIZACIONES Y CON RECURSOS DE LAS ARTES VISUALES.

ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES

CREA Y REPRODUCE SECUENCIAS DE MOVIMIENTOS, GESTOS Y POSTURAS CORPORALES DE MANERA INDIVIDUAL Y EN COORDINACIÓN CON OTROS, CON Y SIN MÚSICA.

APRECIACIÓN ESTÉTICA

SENSIBILIDAD, PERCEPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

ARTES Y ENTORNO

CONOCE Y DESCRIBE PRODUCCIONES ARTÍSTICAS, Y MANIFIESTA OPINIONES SOBRE ELLA

Nota. Recuperado de Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación preescolar. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación (pp.287-290), 2017, SEP.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ESTÉTICO

DESCRIPCIÓN:

Se realiza la presentación del proyecto a las docentes. Así mismo se dio la asesoría de como elaborar los títeres de papel (animales) que posteriormente se trabajarán en cada sesión con el alumnado.

PRODUCTOS: seis títeres de papel en forma de animales, pato, tuza, tlacuache, zopilote, zorrillo y ajolote.

Al inicio del proyecto se realiza la presentación ante docentes y alumnado para que conozcan lo que se realizará durante el tiempo que dure el mismo.

En la sesión, el promotor también asesora a las docentes sobre las actividades que se llevarán a cabo durante cada sesión, entre ellas, la elaboración de los 6 títeres que los alumnos aprenderán a elaborar para que al final del proyecto tengan una experiencia artística con una presentación frente a un público.

Figura 4

Asesoría a docentes para elaborar títeres de mano.



Nota. Elaboración propia.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ESTÉTICO

DESCRIPCIÓN:

El alumnado conoce el mapa de su municipio (Zumpango), e identifica seis animales que aún habitan en su comunidad (pato, tuza, tlacuache, zopilote, zorrillo y ajolote) y se encuentran en peligro de extinción. Posteriormente relaciona cada uno de ellos con su silueta.

PRODUCTOS: Dibujos de animales de la comunidad que el alumnado conozca.

A partir de la presentación del proyecto, se muestra a los alumnos el mapa de su municipio, Zumpango. A continuación se pide que identifiquen la forma del mapa y comparen la forma con algún animal que conozcan. Posteriormente cada alumno menciona un animal del cual sepan que vive en su comunidad y se le pide que pase a dibujarlo en el pizarrón.

Figura 5

Clase directa con alumnado.



Nota. Alumnos identificando animales de la región. Elaboración propia.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ESTÉTICO

DESCRIPCIÓN:

El alumnado reconoce al tlacuache y diferentes animales durante la sesión, por medio de cuentos o información que investiga con apoyo de padre o madre de familia.

En las primeras sesiones el promotor conversa con el alumnado y les habla sobre el municipio de Zumpango y los animales que han habitado la zona y que aún prevalecen en la comunidad. En cada sesión se expone un animal, a través de un cuento.

PRODUCTOS: Títeres de animales de la región:
tlacuache.

Algunos de los animales que se identificaron fueron: tuzas, tlacuaches, lagartijas, gorriones, palomas, gavián, colibrí, lechuza, halcón, águila, garza, borregos, patos, insectos, perros, gatos, vacas, cerdos, vacas de corral, etc.

Figura 6

Visualización de video.



Nota. El alumno reconoce algunas de las características de los animales. Elaboración propia.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ARTÍSTICO

DESCRIPCIÓN:

A partir de escuchar o ver un cuento de un animal, realizan un títere del mismo para después manipularlo y darle movimiento, y hacer prácticas de lenguaje con voz, a través de la interacción y conversación con sus compañeros.

PRODUCTOS:

Títeres de seis animales de la región: pato, tuza, tlacuache, zopilote, zorrillo y ajolote.

Previo a la realización del títere, los alumnos y alumnas respondieron algunas de las preguntas detonadoras planteadas:

1. ¿ Identifican al animal mostrado en pantalla?
2. ¿Saben donde habita?
3. ¿Saben de qué se alimenta?
4. ¿Cuáles son sus características físicas?

Figura 7

Elaborando títeres con papel.



Nota. Elaboración propia.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ARTÍSTICO

DESCRIPCIÓN:

El alumnado concluye la elaboración de sus títeres en el aula y los decora en casa con ayuda de los padres de familia.

PRODUCTOS:

6 títeres bocones de papel de animales que viven en Zumpango.

A partir de la realización de los títeres en el aula, los alumnos los llevaron a casa para terminar de decorarlos con la colaboración de padres de familia. Cada alumno presentó sus seis títeres frente a sus compañeros.

Figura 8

Caja de títeres de animales de Zumpango.



Nota. Elaboración propia.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

PENSAMIENTO ARTÍSTICO

DESCRIPCIÓN:

El alumnado pasa a la práctica teatral a través del juego con títeres en la que, cada niño ensaya un cuento, canción o chiste, para presentarlo frente al público, apoyados de un teatrino.

PRODUCTOS:

Presentación artística con títeres de mano “animales de zumpango”.

Figura 9

Presentación final en teatrino.



Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Títere de zorrillo.



Nota. Jardín de Niños Jean Piaget. Elaboración propia.

Figura 11

Títeres de zorrillo.



Nota. Jardín de Niños Rita G. de Labra. Elaboración propia.

Figura 12

Ensayo previo.



Nota. Los alumnos ensayan con sus títeres. Elaboración propia.

Figura 13

Presentación final.



Nota. Presentación final con apoyo de padres de familia. Elaboración propia.

Figura 14

Instrumento de evaluación.

EVALUACIÓN & REFLEXIÓN DEL PROYECTO

INDIVIDUAL															
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SESIÓN DE ARTES															
NOMBRE DEL PROYECTO INTERDISCIPLINARIO <u>"ANIMALES DE ZUMPANGO. Contando y creando"</u>															
Nombre del alumno:															
Aprendizajes esperados		<ul style="list-style-type: none"> Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales. Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros. 													
NO. DE SESIÓN		2		3		4		5		6		7		8	
INDICADORES		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Se presenta con materiales															
Participa y colabora activamente en las actividades															
Distingue los diversos animales de su entorno.															
Reconoce a los personajes de un cuento															
Comprende el cuento claramente															
Utiliza diversidad de materiales															
El títere es original, creativo, posee características del personaje escogido															
Realizan ademanes y gestos que enfaticen emoción y expresión oral															
Observaciones:															

Nota. Sugerido por el promotor de artes. Elaboración propia.

Los instrumentos de evaluación sugeridos a los docentes fueron: la bitácora COL y lista de cotejo (individual y grupal), los cuales sirvieron para evaluar los avances del proyecto en cada sesión.

INSTRUMENTOS APLICADOS:

- Lista de cotejo
- Bitácora Col

ACCIONES DE SEGUIMIENTO

- Continuar promoviendo proyectos interdisciplinarios para reforzar tanto las habilidades cognitivas, como las habilidades socioemocionales del alumnado.
- Continuar con el acompañamiento al personal docente en el desarrollo de proyectos.
- Continuar operando con guiones instruccionales en cada sesión y remitir al personal docente de manera previa para dar a conocer las actividades y materiales que serán requeridos durante la sesión y atención directa.
- Operar y continuar con el seguimiento de las actividades conforme al cronograma de actividades propuesto para el desarrollo del proyecto.

Conclusiones

El proyecto: *Animales de Zumpango, contando y creando*, fue desarrollado con el apoyo de docentes, alumnos, alumnas y padres de familia, que fueron coordinados por el promotor de educación artística, y cuya operatividad dio resultados favorables a la institución y comunidad escolar.

En este proyecto artístico se pudieron identificar los siguientes resultados y logros:

- La mayoría de los alumnos investigaron, conocieron e identificaron los animales de su comunidad.
- Elaboraron de forma gradual seis títeres de manera autónoma y también con ayuda de docentes y padres de familia.
- El alumnado logro vencer la inseguridad y ganaron autoconfianza al hablar por medio de los títeres, una de las habilidades asociadas al área de desarrollo socioemocional.
- Los alumnos y las alumnas presentaron sus cuentos, chistes e historias frente al público de manera independiente.
- Las docentes de grupo, consideraron favorables los resultados en las escuelas donde se les apoya con el servicio de promotoria de educación artística, y fueron favorecidas con el asesoramiento del promotor.

Integrando estos proyectos artísticos, bajo el esquema o estructura del proyecto interdisciplinario del área de artes -impulsado por la Coordinación de Área Zona R007 en los últimos años-, ha facilitado la comprensión y ejecución de la propuestas generadas bajo la metodología ABP (aprendizaje basado en proyectos), el cual, se ha presentado como guía de orientación pedagógica para que los docentes en ejercicio y estudiantes, tengan una referencia para que diseñen sus propios proyectos o en su caso, sea aplicado en otros contextos -de acuerdo a las especies habitadas en su comunidad-, con los debidos ajustes razonables o adecuaciones pertinentes.

No debemos olvidar que el promover este tipo de proyectos interdisciplinarios, ayuda a reforzar no solo las habilidades cognitivas, sino las habilidades socioemocionales –sociafectivas- y conductuales del alumnado.

Referencias

Eisner, E. W. (1998). *El Ojo Ilustrado*. Barcelona: Paidós.

Jiménez, Gladis. (2002). *Cómo planificar, ejecutar y evaluar un proyecto pedagógico de aula. Un manual para el educador*. Caracas: Básica.

Secretaría de Educación Pública (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. CDMX: SEP.