



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Moustros curiosos

Autor(es): Diana Beatriz Hernández Robles, Carmen Araceli Eudave Loera, Brenda Lucia Medina Corona, Gabriela Sánchez Moreno
Esc. Esc. Sec. Of. No. 0805 "2 de Marzo" 15EES1198Y
Jilotepec de Molina Enríquez, México
12 de diciembre de 2022



Título. **JUEGO; MONSTRUOS CURIOSOS.**

Propósito.

Revisar diferentes líneas temáticas relacionadas con el arte, mediante el juego interactivo en el que participan los estudiantes para favorecer los aprendizajes de la asignatura de Artes en especial en la disciplina de Artes Visuales, fortaleciendo el trabajo colaborativo.

Contenido.

El presente juego favorece la creatividad del estudiante, confronta su visión artística con la de artistas de renombre que han dejado grandes obras en la historia de la humanidad.

Es un juego donde los estudiantes desarrollan su creatividad, su imaginación, su curiosidad, fortalecen la convivencia, además se fortalecen valores como: la paz, el respeto, la igualdad, tolerancia, empatía y el dialogo; se adentran en el mundo del arte de una manera divertida para convertirse en un artista. Esta diseñado como una herramienta de enseñanza que permite adaptarse a las necesidades y conocimientos de diversos destinatarios. Utiliza el juego interactivo como base de la enseñanza y el aprendizaje.

Algunos aprendizajes esperados que se atienden con el presente recurso son:

Reconoce en su entorno los elementos básicos de las artes, para identificar las propiedades de la forma.

En este sentido es importante el papel que juega el docente ya que será el guía en esta experiencia, será mediador y evaluador; promoverá en todo momento el conocimiento a través de las producciones que realizan los alumnos.

Finalmente, este recurso favorece la observación, análisis y reflexión del alumno durante las actividades que se desarrollan en el material interactivo, al ser un recurso visual, propicia el interés del alumnado.

Conclusiones.

Es un documento en el que el juego interactivo pone en marcha los conocimientos, habilidades y destrezas de las NNA, al socializar lo aprendido en la asignatura de artes.

Es un juego con una serie de actividades en las que los participantes experimentan con los procesos artísticos. Elementos que profundizan la formación de "competencias" en niños, niñas y jóvenes, para analizar y resolver problemas, manejar información y para enfrentar los procesos creativos mediante la experimentación, el trabajo colaborativo y el uso interdisciplinario de diferentes artes (danza, teatro, literatura, artes plásticas, etc.) que se les presentarán en la vida diaria.

Referencias.

https://es.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo

[https://es.wikipedia.org/wiki/Relatividad_\(M._C._Escher\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Relatividad_(M._C._Escher))

https://es.wikipedia.org/wiki/La_creaci%C3%B3n_de_las_aves