

ARTE, JUEGO Y APRENDIZAJE

Programa de capacitación de Arte y Parte,
educar y crecer con arte A.C.

Descripción breve

Programa de capacitación coordinado por los directores de GIPEM y Arte y Parte A.C. (Argentina) Fernando Guillermo Bozzini, Marina Rosenfeld y equipo, que comprende 5 proyectos de aplicación tanto para adultos como para niños y niñas en distintos formatos y modalidades.



www.ayp.org.ar



GRUPO DE INVESTIGACIÓN,
PRODUCCIÓN Y EDUCACIÓN MUSICAL

www.gipem.com.ar

contacto@ayp.org.ar

Presentación

"Vivimos en una época en la cual la producción, la educación, la visión y la experiencia en masa han suprimido las relaciones sensoriales del individuo. La educación...tiene la misión especial de desarrollar en el individuo aquellas sensibilidades creadoras que hacen que la vida otorgue satisfacción y sea significativa"

Viktor Lowenfeld -W. Laurent Brittain

Este programa surge como resultado de una larga serie de investigaciones en favor de producir actividades efectivas y placenteras para quienes participan de una situación de aprendizaje.

Recorriendo diversos países de habla hispana, hemos escuchado a educadores, promotores culturales y recreadores manifestar con insistencia la necesidad de disponer de recursos que se correspondan con las realidades y necesidades que plantea este siglo.

Creemos que el perfil de los proyectos que proponemos en este programa, pueden satisfacer tales requerimientos. Los contenidos de sus talleres no se apoyan en la idea de un modelo acabado sino en un espacio abierto a modificaciones y transformaciones de quienes los pongan en práctica.

Arte, juego y aprendizaje está dirigido a docentes, padres, profesionales y estudiantes dedicados a la infancia y a los propios niños y niñas.

Su objetivo fundamental es el de despertar en los más jóvenes el interés por el conocimiento, la valoración de nuevas ideas, la exploración creativa, la reflexión sensible y el trabajo coparticipativo.

Los contenidos no se apoyan en la idea de un modelo acabado sino en un espacio abierto a modificaciones y transformaciones de quienes los pongan en práctica.

Fundamento

Gracias a las investigaciones realizadas en el siglo pasado y lo que va de éste, sabemos hoy, que las disciplinas artísticas son grandes aliados en la conducción, coordinación, regulación y acompañamiento de cualquier etapa del proceso de aprendizaje y desarrollo.

Los innumerables recursos que el juego facilita para estimular, explorar o analizar un contenido, constituyen una herramienta dinámica y maleable en cuanto a posibilidades de aplicación.

Las artes y el juego tienen en su combinación efectos catárticos y desinhibitorios, que despiertan en los participantes una atención curiosa, imaginativa, evocadora y desafiante, predispuesta tanto a la reflexión como a la expresión espontánea.

La asociación de estos dos fenómenos -el arte y el juego- aporta a la pedagogía la posibilidad de combinar estímulos que potencian habilidades físicas e intelectuales, equilibrando el desarrollo y otorgando también, una visión estética profunda y personalizada.



PROYECTOS

1- ¿QUIÉN LLEVA EL RITMO?



Este proyecto ha sido creado para dar a conocer distintos recursos que permitan a niños y adultos desarrollar su capacidad rítmica y expresiva.

Quien lleva el ritmo es un conjunto de talleres que invita a explorar y vivenciar canciones, juegos y danzas de distintas regiones del planeta que desafían entretenidamente nuestra capacidad para improvisar y coordinar rítmicamente el canto, la coreografía y la percusión.

Beneficios

El ritmo organiza y regula las acciones del cuerpo armonizando sus movimientos en el tiempo y el espacio. Este beneficio natural puede potenciarse a través de actividades organizadas desde la música y el juego.

Los juegos rítmicos que se practican en los talleres han sido creados para fortalecer los siguientes aspectos:

- Ajuste del tiempo interior.
- Control y coordinación audio-viso-manual.
- Memorización de secuencias de movimientos.
- Experimentación física de nociones rítmicas básicas.
- Reconocimiento de formas musicales.
- Ejercitación de la escucha anticipatoria.

- Exploración de la percusión corporal.
- Coordinación expresiva del canto y el movimiento.
- Coordinación expresiva del canto y la interpretación de instrumentos musicales.

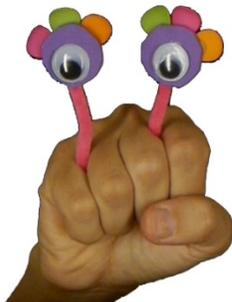
Los lenguajes artísticos que intervienen son:

- música
- expresión corporal
- danza
- mímica



2- CANCIONES A MANO

El proyecto se desarrolla a través de talleres diseñados a partir de un repertorio de obras musicales que dan el marco necesario para la creación de pequeñas representaciones escénicas interpretadas con las manos u objetos cotidianos manejados por ellas.



Estas creaciones se manifiestan a través de divertidas situaciones personificadas por títeres de mano construidos por los participantes con novedosas y accesibles técnicas.

Canciones a Mano invita a chicos y grandes a explorar las formas más efectivas y entretenidas de convertir una canción en un "videoclip" desarrollado íntegramente con las manos.

Este aprendizaje será fácilmente aplicable tanto a la enseñanza como en actividades de recreación infantil.

Entre los aportes fundamentales que se observan al realizar estas actividades encontramos el favorecimiento y desarrollo de distintas habilidades como:



- Coordinación audiomotriz.
- Exploración de la motricidad fina.
- Ejercitación dramática.
- Exploración de la voz (articulación y dicción).
- Identificación de la forma musical.
- Entonación melódica.
- Desarrollo de la creatividad.
- Desarrollo de habilidades manuales.
- Ejercitación narrativa.

Se destacan también

- El valor social y cultural de la experiencia en grupo.
- La exploración creativa a través de la composición de las canciones.
- La estrategia de resolución de problemas y diseño de técnicas.
- La exploración en materia de decisiones estéticas, criterios argumentales y procesos de síntesis.

Los lenguajes expresivos que intervienen son:

- Música y canto
- Expresión corporal
- Expresión dramática
- Artes escénicas
- Mímica
- Expresión plástica



3- VOCES Y VOCECITAS

Voces y vocecitas es un proyecto que tiene como objetivo desarrollar estrategias para estimular la expresión vocal y corporal, así como dar a conocer los fundamentos básicos para el cuidado de la voz tanto de niños como de adultos.

Sabiendo que las canciones activan la sensibilidad, la percepción y la inteligencia auditiva, estimulan la fantasía y facilitan el pensamiento alternativo, el proyecto organiza un repertorio de canciones elegidas por su originalidad y sencillez interpretativa.

Sus talleres dan la posibilidad de explorar entretenidamente las particularidades la voz, el canto y la interpretación vocal mediante ejercicios y juegos complementarios. Cada taller tiene un enfoque diferente del tema.



Beneficios

Entre los beneficios que se observan al realizar estas actividades encontramos el favorecimiento y desarrollo de:

- Conocimiento de la tesitura vocal.
- Cuidado de la salud vocal.
- Exploración de recursos expresivos de la voz.
- Facilitación en la articulación de fonemas.

- Exploración de la entonación y la resonancia vocal.
- Practica de improvisación y creación de motivos musicales.
- Liberación de la voz a través del movimiento corporal.
- Conocimiento de nuevas canciones.

Los lenguajes expresivos que intervienen son:

- Música y canto
- Expresión corporal
- Expresión dramática
- Mímica

4- PALABRAS EN JUEGO

Es un proyecto que propone acompañar los procesos de construcción del lenguaje aportando actividades lúdicas pensadas especialmente para despertar el interés, la creatividad y la expresividad en niños y adultos.

Tomando en cuenta la combinación de habilidades perceptivas y las técnicas modernas de estimulación que favorecen el desarrollo de las capacidades lingüísticas,



Palabras en juego propone una experiencia creativa y enriquecedora donde la música, el color y el movimiento animan cada juego.

A través de sus talleres se presentan propuestas de diferente complejidad que abordan aspectos fonológicos, semánticos y sintácticos desde una concepción pedagógica actualizada.

Entre los aportes fundamentales que podemos enumerar, estos talleres posibilitan:

- Desarrollar las capacidades y habilidades fonético-fonológicas -dicción, articulación y entonación-
- Explorar la evocación sonora.
- Desarrollar la competencia lectora.
- Potenciar la lectura expresiva.
- Reconocer categorías gramaticales y variantes lingüísticas.
- Explorar las características connotativas y denotativas del lenguaje.
- Experimentar la sintaxis y el conocimiento de los signos de expresión gráfica.
- Explorar el ritmo y la rima.
- Conocer formas y géneros narrativos.

Los lenguajes expresivos que intervienen son:

- música y canto
- artes visuales
- artes escénicas
- mímica
- narrativa



5- SONIDOS QUE JUEGAN

El sonido viaja, ondea, atraviesa y se transforma. El sonido aclara, estimula, embellece, vincula, acompaña.

Jugar con el sonido es experimentar con la materia prima de la música y de la palabra. Si el sonido se divierte se abren los caminos del ritmo, la melodía y la comunicación.

Explorar el sonido a través del juego es una invitación a desarrollar conceptos genuinos que facilitan una escucha atenta y criteriosa, como diría Françoise Delalande *"...Sin motivación no hay escucha. Solo escuchamos, en efecto, lo que tenemos buenas razones para escuchar..."*

Los juegos que propone este proyecto han sido creados para explorar los fundamentos de la construcción sonora.

Cada uno de ellos ha sido pensado para que la imagen y el sonido se complementen en pos de un objetivo básico: reconocer y explorar el fenómeno musical a partir de experiencias que despierten la curiosidad creativa.

Entre los beneficios que se desprenden de estas prácticas, podemos decir que estos talleres ayudan a:

- Estimular la capacidad de escucha y discriminación auditiva
- Estimular la capacidad la de concentración
- Estimular la capacidad deductiva
- Favorecer la expresión artística
- Explorar la evocación sonora.



- Favorecer la integración sensorial
- Explorar los parámetros básicos del sonido
- Explorar las características fundamentales de la música
- Experimentar con el lenguaje audiovisual.

Detalle - Modalidad

Cada uno de estos proyectos se presentan en diversos formatos de implementación y pueden estar dirigidos a

- Docentes, promotores culturales y estudiantes
- Profesionales de otras áreas vinculadas a la infancia
- Todo público
- Niños y niñas

Las modalidades van desde la capacitación a distancia, los talleres en formato semi presencial y las actividades presenciales.

Cada Proyecto puede ser presentado en una jornada, varios días (seminario) o en un encuentro mensual (con apoyo de aulas virtuales) durante todo el año.

Coordinadores



Marina Rosenfeld -Artista y docente-

Es Directora General de [Arte y Parte A.C.](#) y Coordinadora de Producción de [GIPEM](#) con más de 20 años de experiencia y reconocimiento nacional e internacional en el área de estimulación de la infancia a través del arte.

Cantante, productora, autora y compositora de canciones, y educadora musical. Es co-fundadora de la Asociación Civil ARTE Y PARTE, EDUCAR Y CRECER CON ARTE y Coordinadora del G.I.P.E.M. (Grupo de Investigación, Producción y Educación Musical) desde donde realiza actividades creativas con niños y adultos, ediciones discográficas y producción de espectáculos didácticos y recreativos.

Junto a Fernando Bozzini y otros colegas realiza desde 1994 diversas actividades de Capacitación Docente en el país (universidades, centros de capacitación, institutos de formación docente, Asociaciones culturales, Escuelas de formación Artística, etc.); talleres y shows en otros países como Perú, Paraguay, Uruguay, Brasil, Chile, Venezuela, Perú, México y España.

Docente expositora en Congresos Internacionales, Universidades, y eventos de divulgación pedagógica en distintos países de habla hispana. Protagonista del espectáculo unipersonal "Aguamarina -canciones, poemas y sonrisas-" desde 2000 con dirección de Fernando Bozzini y música de Javier Estrin. Actualmente prepara el espectáculo EKEKOS Y CALACAS junto a Paula Rosenfeld con dirección de F.Bozzini. Es co-autora del libro "El juego y la música", junto a Fernando Bozzini y María Inés Velázquez, editado por Ediciones Novedades Educativas - Argentina-México. Productora de contenidos de juegos y canciones y cantante en más de 15 ediciones discográficas para la educación musical de adultos y niños.



Fernando Guillermo Bozzini

Investigador, productor, autor, compositor y editor, especializado en Ciencias de la Educación y en la didáctica musical. Fundador y Director de [GIPEM](#)

Ha desarrollado performances y exploraciones sonoras para la puesta en escena con elencos teatrales y grupos musicales. Investigaciones pedagógicas junto a terapeutas corporales, Musicólogos, Músico-terapeutas, Directores de teatro, Coreógrafos y Educadores de distintas áreas artísticas.

Ha realizado giras por Argentina, México, Ecuador, Colombia, Estados Unidos, Canadá, Chile, Uruguay y Paraguay.

Es creador de la Escuela Popular de Música -Sociedad Argentina de Músicos (SADEM)- y en 1988 asume el cargo de Director. Allí asume la Coordinación de talleres extra curriculares y clínicas con artistas profesionales y la Coordinación del Taller "Musichicos".

Fundador y director del Grupo de Investigación Producción y Educación Musical (G.I.P.E.M.) en acción desde hace 23 años en Argentina y desde hace 11 años también en México. Director y Productor Artístico de Ediciones Discográficas didácticas y artísticas para niños.

En el año 2000 estrena su espectáculo "Aguamarina, canciones, poemas y sonrisas" del cual es Autor y Director, realizando presentaciones en Argentina, Chile, Paraguay, Uruguay, Brasil, Venezuela, Perú, México y España. Luego se sumarán otras obras como "A la velocidad del sonido", "Labra la palabra" y la recientemente estrenada "Ekekos y Calacas"

Es Autor y productor de más de 20 publicaciones que relacionan la música, la expresión corporal, la sensopercepción y la creatividad.

Desde el año 2005 al 2010, preside la Fundación Arte para Crecer A.C. en la Ciudad de México con el objetivo de hacer llegar la acción artístico-pedagógica. Comienza su tarea con un plan nacional de investigación, documentación y capacitación integrando todas las ramas del arte.

Desde el año 2012 y hasta la fecha es vicepresidente de la Asociación Civil [Arte y Parte](#), educar y crecer con arte en Argentina.