



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
EXPRESIÓN DRAMÁTICA II

COMPILADO POR:

MAGÍSTER CATALINA ARROYO B.

PARVULARIA 2019

AMOR AL CONOCIMIENTO



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura: EXPRESIÓN DRAMÁTICA II		Componentes del Aprendizaje	Docencia Trabajo autónomo Práctica	
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza como recurso para la planificación de estrategias pedagógicas la técnica: Mimo. • Utiliza Payasearía como estrategia didáctica para la educación activa, recreativa, participativa, creativa, generando alegría, mediante estrategias, técnicas, lúdico pedagógicas, aplicando al juego y afectividad. • Emplea títeres como una herramienta de trabajo muy útil y elemental para el proceso de enseñanza-aprendizaje. 				
Docente de Implementación:				
Mgs. Catalina Arroyo B.			Duración: 15 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de Actividades	Tiempo de Ejecución
Unidad 1: El juego lúdico Ideas para el juego dramático creativo Juego simbólico	Utiliza como recurso para la planificación de estrategias pedagógicas los juegos de imitación y creatividad corporal.	Utiliza el juego simbólico para desarrollar la creatividad y la expresión corporal. Genera alegría, mediante estrategias, técnicas lúdico – pedagógicas aplicando al juego y afectividad.	Exposición de diapositivas y propuestas de juegos lúdicos. Aplicación de ejercicios de imitación. Diálogo socrático sobre los beneficios y conveniencia no de los juegos desarrollados.	Primera semana 5 horas



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Unidad 2: La pantomima Importancia de los mimos en el preescolar Historia de los mimos Características</p>	<p>Utiliza como recurso para la planificación de estrategias pedagógicas la técnica: Mimo</p>	<p>Define el mimo en la educación utilizando sus técnicas como estrategia educativa.</p>	<p>Presentación grupal de: Mimetismo de un personaje Mimetismo de un animal Mimetismo de objetos Desarrollo dramático del mimetismo Caracterización de personajes.</p>	<p>Segunda semana 5 horas</p>
<p>Unidad 3: Los disfraces en la educación inicial Beneficios en la educación inicial Rincón de disfraces Pasos en el montaje de un ejercicio de juego dramático</p>	<p>Emplea disfraces como técnica pedagógica para trabajar la imitación, creatividad, asociación, etc</p>	<p>Elabora guiones y caracteriza personajes a través de disfraces en procesos de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>Diálogo socrático sobre los beneficios del uso de disfraces en la educación inicial. Explicación sobre el montaje de un ejercicio de juego dramático.</p>	<p>Tercera semana 5 horas</p>
<p>Unidad 4: Títeres y marionetas Características de las escenas escogidas para títeres Tipos de títeres y marionetas</p>	<p>Emplea títeres como una herramienta de trabajo muy útil y elemental para el proceso de enseñanza – aprendizaje</p>	<p>Emplea títeres como una herramienta de trabajo muy útil y elemental para el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>Análisis de los beneficios del uso de títeres. Explicación de los diferentes tipos de títeres y marionetas.</p>	<p>Cuarta semana 5 horas</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Unidad 5: El payaso y la risa Tipos de clown	Utiliza payasearía como estrategia didáctica para la educación activa, recreativa, participativa, creativa.	Utiliza el clown como estrategia didáctica para la educación activa, recreativa, participativa, creativa	Explicación sobre el clown, su origen y vestimenta más popular. Análisis de los beneficios de la risa a partir de la película Patch Adams. Determinación de los diferentes tipos de clown y sus características.	Quinta semana 5 horas
---	---	--	--	--

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

El juego dramático, el juego simbólico, desarrollo del lenguaje.

3. UNIDADES TEÓRICAS

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

LA IMPORTANCIA EN EL PREESCOLAR DE LOS MIMOS.

La importancia en el preescolar de los mimos comienza con su lenguaje corporal donde se utiliza un conjunto de señales no verbales que indican nuestra personalidad, sentimiento, actitudes y estados de ánimos; donde se puede imitar la realidad de la vida.

El alumno establece una continua relación donde el cuerpo es el gran intermediario, por medio de los mimos los niños y niñas tiene un carácter de relación gestual expresiva o significativa. Donde su cuerpo humano lidera gestos como besar, dar abrazos, miradas inocentes abrir los ojos la boca por sorpresa o miedo levantar los hombros cuando no sabemos algo. Es un ejercicio corporal de atención y concentración sobre sí mismo; ya que más del 50 % procede del cuerpo de manera no verbal, incluso cuando se pretende expresar algo diferente a lo que es, hay detalles que los descubren.

La expresión del pensamiento por el gesto y movimiento facial que acompañan o sustituyen el lenguaje oral.

COMO INICIAR LOS MIMOS EN EL PREESCOLAR



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Fomentando primeramente en una clase enseñar las partes del cuerpo para que así el niño y niña tenga confianza sobre sí mismo. Cuando empecemos los mimos en la clase que sean vivencial así el niño y niña tendrán más claro que es un mimo. También explicándoles a los niños y niñas que los mimos expresan sus sentimientos solo que no hablan y se expresan mediante movimientos y gestos.

Ejemplo: utilizaremos la área de educación física donde se realizara una clase de expresión corporal que consiste en convertirse en mimos.

El profesor primero explicara a los alumnos que es un mimo mostrándole fotos, fichas o un video de los mimos luego se procederá a mirar el maquillaje y ver como se visten. Utilizando un maquillaje muy divertido y variado para la comodidad de ellos. Luego se procederá a su actuación.

HISTORIA DE LOS MIMOS

Se poseen muy pocos datos acerca de los orígenes del mimo. La conjetura más aceptada acerca de su origen es que el mimo deriva de un tipo de representaciones que los dorios llevaron a Sicilia y que se ha denominado farsa doria. Estas representaciones estaban basadas en la improvisación y evolucionaron, sufriendo un proceso de literaturización, que las llevó a ser fijadas en forma de textos.

Entre los autores de la Antigüedad asociados al mimo se encuentra Epicarmo, que creó en Sicilia un tipo de comedia de piezas breves y de temas cotidianos que se puede aproximar al mimo. Sin embargo, suele considerarse que fue Sofrón de Siracusa el autor que llevó a considerar el mimo como un género literario por sí solo, en el siglo V a. C. De sus obras y de las de su hijo Jearco se conservan únicamente escasos fragmentos. Entre los temas que emplearon se encuentran banquetes con enumeración de platos exquisitos, Heracles representado como glotón y jueces que se expresaban de modo que no se les entendía (a modo de burla del refinamiento que se solía usar del habla en Sicilia). Era habitual el uso de obscenidades y expresiones indecentes, y se usaban nombres parlantes, refranes y juegos de palabras.

Otro de los principales representantes del mimo fue Herodas, un poeta helenístico autor de los llamados Mimiambos en las que usó una lengua y un estilo métrico, (el coliambo o yambo cojo), inusuales, ya que habían sido propios del siglo VI a. C., siguiendo así la moda estética de su época. Algunos de los Idilios de Teócrito también suelen adscribirse al género del mimo.

Posteriormente el mimo alcanzó gran celebridad sobre todo en Egipto de la época griega y romana, de donde se importó a Roma. Allí, junto a representaciones teatrales de mimos, destacó un tipo de poesía de mimos, entre cuyos exponentes se encuentran Décimo Laberio y Publilio Siro. Del mimo cultivado en el Egipto de época romana se conservan más datos debido a diversos papiros encontrados: En el papiro de Oxirrinco 413, cuya cronología se sitúa en torno a los siglos I y II, se encuentra el mimo de La adúltera o La envenenadora y el mimo de Caritión. También se hallan ejemplos del mimo en fragmentos del Papiro de Berlín, 13876 y 13927.

Más tarde, en época medieval, el mimo evolucionó hacia modalidades como el mimo cristológico, del que se ayudaron los cristianos como medio para propagar su doctrina. También se encuentra el mimo en la Comedia del arte.

Antes de exponer la experiencia didáctica creo conveniente hacer un breve repaso sobre los conceptos de mimo y pantomima y sobre sus orígenes y evolución. También sobre el concepto de lenguaje corporal.

El lenguaje corporal es aquella señal o conjunto de señales no verbales que indican nuestra personalidad, sentimientos, actitudes y estados de ánimo.

El estudio del lenguaje corporal abarca todos los movimientos del cuerpo humano. Desde los más deliberados como besar, estrechar la mano, dar una bofetada, mirada... hasta los totalmente inconscientes: abrir los ojos o la boca por sorpresa o miedo, levantar los hombros cuando no sabemos algo... El lenguaje corporal es en parte instintivo y en parte aprendido e imitativo. Aprendemos desde niños el lenguaje verbal y se olvida destacar la importancia del lenguaje



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

corporal, que empleamos constantemente a lo largo de nuestra vida. Éste aclara, confirma o niega los mensajes del lenguaje verbal, ya que más del 50% de la información procede del cuerpo de manera no verbal. Los elementos principales del lenguaje corporal son los gestos de rostro, manos y postura. La postura corporal es casi siempre determinante de una actitud psíquica. Según se distribuyen las tensiones musculares, su intensidad y su localización en zonas significativas, se configuran posturas determinantes que "hablan" y transmiten mensajes por sí solas. Incluso cuando se pretende expresar algo diferente a lo que se es, hay detalles que lo descubren.

Si nos remontamos a los orígenes de nuestra especie, comprobaremos como el hombre comenzó a comunicarse antes con el lenguaje de los signos que con el lenguaje verbal, por ello es importante no dejar de lado un lenguaje que ha ido evolucionando con nosotros desde el principio de nuestros días.

La mímica se define como: "Expresión del pensamiento por el gesto y movimiento facial que acompañan o sustituyen el lenguaje oral"

La palabra mimo proviene de la palabra griega mimeomai que significa imitar.

"En las literaturas griega y romana, género de comedia realista que imita la vida y las costumbres.

Entre los griegos los mimos eran obras cortas con dos o tres personajes".

"Actor teatral que se vale de los gestos y movimientos corporales".

VESTUARIO

El vestuario es una parte importante para la pantomima, ya que ayuda a mejorar la impresión visual de todo el equipo. Un equipo, por muy profesional que sea, si no tiene un vestuario adecuado y bueno, pierde mucho de su impacto. El equipo debe estar uniformado, con ropa cómoda, que facilita la libertad de movimientos. Las faldas y los pantalones no deben ser muy apretados, y es mucho mejor usar tenis que zapatos.

El equipo debe verse bien y por esto debe tener una uniformidad en los colores de su uniforme. Los colores clásicos del mimo son el negro, blanco y rojo, y con estos tres colores se puede hacer muchas combinaciones. Pueden usar playeras blancas con falda o pantalón negro, playeras rojas, camisas blancas con diseños abstractos en negro. Los tirantes dan un toque especial, igual que los chalecos, las gorras y las boinas. En fin usa tu imaginación.

Pero sin importar el tipo de vestuario que escojas, los guantes son imprescindibles. Son muy necesarias para que las manos resalten y se noten más los gestos de éstas. Si tú y tu grupo quieren ser un buen equipo de mímica, los guantes son un gran porcentaje de la importancia del vestuario.

Para los romanos se convirtió en espectáculo popular, donde realizaban narraciones de hazañas militares y épicas de una forma jocosa y burlesca (ridiculización). Durante la edad media se representaba por medio de los juglares que viajaban de pueblo en pueblo, en las plazas públicas y con narraciones en prosa, en el siglo XIV se difunde el drama N'ô en Japón, donde comparte muchas características de la pantomima moderna.

La mímica moderna alcanza a la cúspide y popularidad en Italia (siglo XVI) con la "Comedia dell'Arte", donde los actores portaban unas máscaras muy llamativas para la representación de escenas cómicas acompañados con piruetas y acrobacias, allí surgieron los arlequines.

Hoy en día, grandes y pequeños sabemos que la pantomima lo realiza una persona llamado mimo, que es el actor, que se vale de su cuerpo, diferentes posturas, gestos y movimientos para llevar a cabo su obra artística, dejando completamente de lado la expresión verbal (palabra), expresa imitando la vida, los diferentes estados de ánimo a través de su rostro, posturas del cuerpo y las manos, se necesita mucho entrenamiento, y debido a su peculiaridad, la mímica y/o pantomima, es el lenguaje universal que puede ser comprendido por cualquier edad, sin la necesidad de palabras.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

El vestuario, es una de las partes importantes para el mimo, cuya particularidad es la de mejorar la impresión visual hacia el espectador, si no hay ésta, pierde su impacto. El actor debe estar vestido con ropa cómoda y liviana para facilitar libremente los movimientos, las faldas y pantalones no debes ser apretados, también es bueno usar zapatillas de lona.

Los colores clásicos son el pantalón o falda de color negro, camisa blanca o polo a rayas, manga larga o corta, también se puede realizar combinaciones con el rojo, en fin, el diseño puede ser abstracto en negro. El tirante del pantalón le da un toque especial, como también las gorras, sombreros; todo es cuestión de usar la imaginación, para resaltar las manos, usar guantes de color blanco.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MIMOS

Los mimos se caracterizan por pintarse la cara y utilizar guantes blancos con el fin de resaltar sus gestos y hacer que sus expresiones sean más visibles, su boca roja y su peculiar traje de color negro con blanco. el primer mimo marcel marceau quien dirigió muchas obras lo realizaba en los dos tonos de colores blanco y negro porque en aquel el cine mudo grafico era dirigido a blanco y negro

Traje:

- ❖ leggins negro
- ❖ Guantes blanco
- ❖ Medias negras
- ❖ Moño
- ❖ Tirantes
- ❖ Pintucaritas blanca
- ❖ Labial rojo
- ❖ Lápiz negro

IMPORTANCIA DE LOS DISFRACES EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Beneficios de jugar a disfrazarse en la infancia

El disfraz unido al juego fomenta la imaginación

- Los niños tienen una gran imaginación
- Cuando los niños juegan a disfrazarse arraigan sus historias imaginativas como si fueran realidad durante un breve período de tiempo, lo que les da la oportunidad de explorar las situaciones más a fondo

Los juegos de disfraces permiten al niño explorarse a sí mismo

- Haciéndose pasar por otras personas, los niños experimentan nuevas ideas y comportamientos
- En sus juegos, disfrazado, el niño puede tomar decisiones importantes en cuanto a su comportamiento o su rol, lo que le ayudará a ir conociéndose a sí mismo poco a poco.

Los juegos de disfraces fortalecen las relaciones

- Jugar con disfraces es una gran lección de empatía.
- Esto fortalece una habilidad más amplia, que es la capacidad de comprender los sentimientos de otras personas.



Los juegos de disfraces mejoran la comunicación

•Disfrazarse obliga a los niños a experimentar con el lenguaje. Palabras que podrían haber escuchado en cuentos o en los dibujos animados cobran vida a medida que los utilizan para mejorar y ampliar sus recreaciones.

Los juegos de disfraces ayudan a establecer la identificación de género

•Si bien no hay reglas específicas para la identidad de género, la mayoría de las personas se dividen en categorías típicas. A medida que los niños juegan con disfraces experimentan con diferentes identidades de género y los comportamientos de los personajes.

•Por lo general, los chicos suelen ser atraídos hacia los papeles de padres, constructores, héroes y militares, mientras que las niñas suelen sentirse atraídas por los papeles de artistas, madres, maestras y bailarinas. Salirse de este no es malo, pero sí que permite observar las tendencias e intereses de los niños. Es bastante normal que los niños experimenten con diferentes roles de género a medida que aprenden acerca de sí mismos.

Rincón de disfraces



A veces es bueno innovar con respecto a los rincones y si hay algo que a los chicos les divierte y es una buena herramienta para las docentes son los disfraces: Proponemos a los niños traer al jardín cosas para disfrazarnos que tengamos en casa.

Al otro día colocamos todo lo que trajeron dentro de un baúl, caja grande forrada o lo que tengas y sea funcional, y con música comenzamos a jugar:

- mientras la docente se esconde me apuro y me disfrazo.
- ya disfrazados jugamos a las estatuas con la música.
- desfilamos y describimos lo que tenemos puesto.
- inventamos una obra de teatro y actuamos.
- nos dividimos en grupos y disfrazamos a un integrante del equipo, el que lo hace más rápido gana.
- disfrazamos a un integrante del grupo de lo que indica la docente.
- disfrazamos a la docente, etc.

Luego de haber jugado varios días y haber explorado bien el material, puedes proponer a los niños armar un rincón de disfraces.



PASOS EN EL MONTAJE DE UN EJERCICIO DE JUEGO DRAMÁTICO

SELECCIONAR LA HISTORIA

El trozo narrativo debe tener:

Mucha acción

Una trama simple, corta e interesante.

Personajes atractivos y plausibles.

El final debe ser ágil y satisfactorio.

Es esencial que la historia tenga mucho diálogo o que sea posible inventarle diálogos en la representación.

LEER

El maestro debe leer (o contar) la historia a sus alumnos, enfatizando los diálogos y cambios de escena.

RE CONTAR

El maestro, después de leer la historia, hace que el grupo la reconstruya contándola.

Se debe destacar personajes, lugares, eventos desencadenadores de la acción, culminación, fórmulas, etc.

HABLAR SOBRE LOS PERSONAJES

El maestro y el grupo deben iniciar la discusión sobre los personajes.

El docente puede orientar a los niños en su reflexión. (¿cómo son?, ¿cómo se comportan? ¿Por qué?)

Los niños pueden intentar remedar su forma de caminar, gesticular o hablar.

ENSAYAR LOS PERSONAJES

Se van trabajando los movimientos de los diversos personajes.

¿cómo saluda, cómo se mueve X personaje de la historia? ¿Qué es lo que dice?

Esta pantomima de cada elemento del cuento sirve para inspirar al actor, para observar a otros en movimiento y para desarrollar mejor el papel que corresponde a cada personaje.

TRABAJAR UNA ESCENA

El docente y los niños deben escoger la parte del cuento que van a representar.

Esta tiene que incluir, por lo menos, dos o tres participantes.

La posibilidad de elegir, reflexionar y evaluar estas “unidades de acción” le ayudan al niño a entender qué es una escena.

Dentro de ella se considerarán los eventos más importantes que ocurren y se debe verificar que todo el grupo de niños tenga claro cuál es la escena y qué sucede en ella.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

CRITERIOS PARA ESCOGER LA ESCENA

La más emocionante o aquella en que participa un número mayor de personajes.
El proceso de recrear por partes fortalece las destrezas narrativas y escénicas de los niños, y les permitirá más adelante reconstruir por escenas, cuando deseen “montar” una obra completa.

MONTAJE DE LA ESCENA

La escena seleccionada debe ser revisada: básicamente, ¿qué pasa en ella? ¿cuántos personajes intervienen? ¿cómo son?

La reflexión puede complementarse o inspirarse usando imágenes, láminas u otros textos

Ejemplo: “Miremos cómo es un león de verdad. ¿dónde vive? ¿qué cosas se encuentran en la selva?”

DEFINIR LA ESCENOGRAFÍA

Se debe definir la ubicación de la actuación, delimitar su espacio (el “escenario”)

Se debe tratar de dar a los niños un “mapa” mental de ese espacio

HACER EL REPARTO

Al asignar los papeles, sea sensato y prudente: no refuerce los estereotipos que los niños ya tienen.

Para el personaje gordo o feo, no elija al niño menos agraciado de la clase.

Para la princesa, no escoja siempre a la alumna más bonita.

Permita que sean ellos quienes digan “Yo quiero ser...tal o cual persona o cosa”

No asigne papeles a los niños para que representen objetos o animales, a menos que en la historia o escena se vean animados con características casi humanas: moverse, hablar, participar en la escena.

Para el niño es ofensivo y aburrido que lo inmovilicen en el escenario, haciendo el papel de una piedra o de un árbol.

PRIMER ENSAYO

Al comenzar con el primer “ensayo”, ambiente el momento.

Separe a los actores, agrupe al auditorio infantil donde pueda ver, sentado, que no interfiera en los movimientos de los actores.

Presente la escena.

Como un narrador, diga al auditorio qué ha pasado antes, dónde sucede la acción.

Anuncie a los personajes por su nombre escénico.

PREPARAR LA EVALUACIÓN

Anuncie al auditorio, antes de que comience la actuación, que cuando la “cortina” imaginaria se corra sobre la escena, se va a hablar sobre la actuación de los compañeros. Los espectadores deben pensar que la responsabilidad de la evaluación es de ellos y deben concentrarse en mirar, y no en pensar qué es lo que harán cuando sea su turno.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

TRABAJO DE DIRECCIÓN

El docente debe impartir solamente indicaciones muy generales: los actores deben tomar su lugar en el escenario, deben prever quién habla primero y cuándo es el turno de cada uno para hablar.

El docente da comienzo a la actuación pero no debe hacer comentarios durante el ejercicio, a menos que los niños estén desorientados o pidan ayuda.

Es por esto que cada actor debe saber de antemano en qué orden le corresponde intervenir, y en líneas generales, qué debe decir. El maestro puede usar palabras claves como “¡Acción, en escena, se abre el telón” para abrir la actuación, y otras como “¡corten! ¡telón! ¡fin de escena! ¡descanso! ¡intermedio!” para usarlas cuando desea detener la acción.

Esto último se hace cuando haya la necesidad de reorganizar o terminar la escena o hacer cambios en el reparto de actores.

Se debe tratar de intervenir lo menos posible.

EVALUACIÓN

Una vez terminado el primer ensayo, se debe proceder con la evaluación. En ella participa todo el grupo. Es conveniente comenzar comentando aquello que ha resultado positivo; los comentarios negativos deben dejarse para más adelante

SEGUNDO ENSAYO

Al cambiar el reparto en un segundo ensayo, base su elección en el deseo que manifiesten los niños de participar.

Antes de comenzar ensayos repetidos resume brevemente todas las sugerencias y correcciones nacidas de la evaluación grupal, concentrándose no en los aspectos técnicos de la presentación, sino en cómo se puede mejorar la caracterización.

TÍTERES Y MARIONETAS

CARACTERÍSTICAS DE LAS ESCENAS ESCOGIDAS PARA TÍTERES

El tipo de escenas escogidas para títeres, debe reunir las siguientes características:

- Abundante diálogo ágil, con breves monólogos de los personajes.
- Una trama que tenga mucha acción. Esto es especialmente importante en las representaciones con títeres, ya que el énfasis de las emociones y la atracción de la representación debe residir en movimientos y no en los rostros de las figuras, que tienen máscaras inmóviles.
- Narraciones que puedan dividirse en escenas cortas.
- Personajes con parlamentos que los niños puedan pasar a sus propias palabras.
- Escenas que puedan montarse con no más de cinco marionetas a la vez.
- Ubicaciones temporales y espaciales simples.
- Personajes fácilmente reconocibles.

PERSONAJES

Las marionetas deben estar, igual que los actores, vestidas para el papel que representan.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Todas las marionetas deben construirse tratando de dar énfasis a la expresión del muñeco: ojos, boca, nariz y accesorios fáciles.

El personaje que cada muñeco representa, debe ser fácil de diferenciar por su rostro o su color.

Las marionetas de guante formadas por dos partes (la cabeza y el cuerpo) pueden hacerse con toda clase de materiales. El cuerpo del muñeco es generalmente un tuvo de tela con dos apéndices para los brazos del muñeco, que a la vez oculta el antebrazo del animador. La cabeza del títere, por lo general, es un objeto más sólido y grueso, en el que se insertan uno o dos dedos (generalmente el índice y el corazón) para moverlo. Para la cabeza se pueden usar toda clase de objetos redondos: pelotas de ping-pong, de caucho, tusas, calabazos, trozos de madera, bombillo, cartones de leche y yogurt, vasos de papel, cucharas de palo, etc. Todo objeto que pueda pintarse o decorarse puede servir.

Se pueden hacer marionetas para cada dedo (con vasitos desechables decorados con pintura) y hasta la mano (el puño) puede pintarse para formar ¡un rostro que habla!

TÍTERES FÁCILES Y RÁPIDOS

Las marionetas de guante elaboradas en clase, pueden ser muy variadas. A continuación hacemos mención de algunas que son populares:

MARIONETAS ELABORADAS EN BOLSA DE PAPEL

Se dibuja el rostro del muñeco sobre el exterior de una bolsa de papel de manila; el rostro debe hacerse en el fondo de la bolsa de modo que la boca quede sobre el doblez. Los accesorios de este muñeco se pintan sobre la bolsa con ténpera o se pegan con goma. Este títere de rápida fabricación, tiene solamente movimientos de "tronco" y "cabeza", pero no puede mover las "manos" que están usualmente pegadas a los costados.

MARIONETAS DE PAPEL - MACHÉ

Se monta la cabeza del muñeco sobre un objeto redondo (como una bombilla o un calabazo) engrasado con vaselina. El papel maché (que significa papel mascarado) es una pasta que se prepara empapando tiritas delgadas de papel periódico o higiénico en engrudo, y se van colocando y moldeando sobre el "cráneo". Mientras la pasta está mojada, se forman los rasgos del rostro. Se deja secar la máscara y se pinta con ténpera.

Si se quiere desmoldear la cabeza, se divide en dos con un cuchillo, se abre y se vuelven a unir las dos mitades con pegante. Si el molde tiene ya un orificio en la base por donde pueda introducir el dedo para manejar la cabeza, no hay necesidad de desmoldear. El cuerpo del muñeco se elabora con tela, de manera que tenga "brazos" y cubra el antebrazo del titiritero. Estos títeres son los de mayor movilidad, pueden agarrar cosas con las manos.

MARIONETAS ELABORADAS EN UNA MEDIA

Sirven especialmente bien para hacer papeles graciosos o tristes (tales como una ovejita, un pato, un ratón, etc.) Se cosen los rostros en el fondo de la media con puntadas invisibles. Se da forma a la cabeza aprovechando el talón de la media para formar la frente y las orejas de la figura, las que se rellenan de algodón. Para maniobrarla, se mueve la "boca" del títere, abriendo y



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

cerrando dos dedos juntos y el pulgar. Este es el único tipo de marioneta que habla y tiene movimientos facial (puede morder, hablar, bostezar, reírse, etc.)

PROCEDIMIENTO PARA HACER UN TÍTERE CON UN CALCETÍN

Materiales:

- Un calcetín
- Un trozo de fieltro rojo
- Restos de lana
- 2 botones
- Pegamento para telas
- Hilo y aguja
- Tijeras

Paso a paso:

Comienza con un calcetín sin par que no tenga utilidad. Puede ser un calcetín viejo o roto, pues el títere igualmente quedará muy simpático.

Corta un trozo de fieltro rojo y pégalo en la parte de atrás del calcetín.

Haz un rollito de lana con los dedos, átalos y córtalos para hacer el pelo del títere.

Luego cóselo en la parte delantera del calcetín, encima de los botones que simularán los ojos.

Cose los botones en el calcetín.

Y así terminamos el títere

PROCEDIMIENTO PARA HACER TÍTERES CON BOLSAS DE PAPEL

MATERIALES

- Bolsas de Papel. De varios colores, tamaños y texturas.
- Papeles de otros colores.
- Pegante de papel
- Pegamento caliente, con su respectiva pistola dispensadora
- Pedazos de tela.
- Algunos metros de lana.
- Crayones, colores, lápices y pintura.

PASOS

Para el gatito, con la bolsa boca abajo, aplicas pegamento en la base y pegas las orejas. Bajo éstas dibujas con marcador los ojos cerrados, doblas la base y haces una pequeña marca para indicar hasta donde cubre la misma. Posteriormente, bajo la marca pegas la nariz centrada y la utilizas como guía para dibujar los rasgos faciales y sobre la marca pegas los ojos.

Por último, puedes agregar todos los detalles que quieras y con diferentes materiales.



PROCEDIMIENTO PARA HACER UN TITERE CON FIELTRO

Materiales

- Fieltro de varios colores.
- Un folio.
- Un lápiz.
- Aguja e hilos.
- Alfileres.
- Ojos móviles (se pueden conseguir en tiendas de manualidades o para muñecos de peluche) o botones.
- Cola de contacto.

Preparando los patrones.

- 1) Ponemos la mano sobre un folio y colocamos los dedos en la posición adecuada para este títere. El dedo índice, el dedo corazón y el anular deben estar bien juntos y a su vez, separados del dedo gordo y del meñique.
- 2) Marcamos la forma de la mano en esta posición con un lápiz o rotulador. Dejándole un poco de margen a todo el contorno, para que no quede muy ajustada a la mano.
- 3) Recortamos por la línea marcada.
- 4) Dibujamos la cresta en el papel y recortamos.

Parte inferior del títere.

- 1) Sujetamos con alfileres el patrón de la mano al fieltro.
- 1) Sujetamos con alfileres el patrón de la mano al fieltro.
- 2) Lo marcamos con un lápiz.
- 3) Recortamos el fieltro, unos 5 milímetros por fuera de la marca.

Parte superior del títere.

- 1) Doblamos el patrón de la mano por la mitad y marcamos cada una de las mitades por separado en el fieltro. Dejando también los 5 milímetros en la parte central.
- 2) Dibujamos y recortamos la cresta, en fieltro de otro color.
- 3) Unimos las dos piezas superiores por el centro, con la cresta entre una y otra.
- 4) Cosemos por el centro.
- 4) Cosemos por el centro.

Acabando el guante.

- 1) Recortamos en fieltro color rojo (o del color que le venga bien a tu personaje), una tira de 1 cm de ancho, para la lengua.
- 2) Recortamos un pequeño triángulo a la tira de fieltro rojo, en uno de sus extremos.
- 3) Unimos las piezas de la parte superior e inferior.
- 4) Introducimos la lengua de fieltro entre una y otra.
- 5) Cosemos el contorno del guante.

Ya sólo nos queda pegarle los ojos para que esta sencilla pero simpática iguana esté terminada.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Los ojos se los pegaremos con la cola de contacto. Eso sí, esto siempre debe hacerlo un adulto y en un lugar bien ventilado. O bien, podemos coserle unos botones o cualquier cosa que se nos ocurra y que le que debe bien al títere.

Procedimiento para la elaboración de un títere en papel maché

Las ideas presentadas a continuación fueron tomadas del N°1, de la Revista "Hagamos Cultura", editada por el Instituto Colombiano de Cultura.

En el texto hemos dado una descripción muy somera de cómo se fabrican los títeres más económicos. A continuación explicaremos más detalladamente uno de los procedimientos más eficaces para la fabricación de un títere duradero: el que se elabora con papel y que se vise con una bata o camisión.

Este títere de guante, solamente tiene cabeza dura, y el resto del cuerpo no es sólido.

El cuerpo se fabrica como un batón que oculta el antebrazo del titiritero. Ese cuerpo tiene dos bracitos, que el animador maneja con el dedo pulgar y corazón de su mano.

Materiales:

Papel periódico o papel higiénico.

engrudo

insecticida

alambre

cartón

papel de lija

pintura de témpera

cordel o cinta adhesiva transparente

goma arábica líquida

lana de hebra gruesa, estopa o crín, para fabricar la cabellera del muñeco.

retazos de tela para los vestidos.

Útiles

Una lata, olla o recipiente para remojar el papel

soporte de madera, o elaborado con una botellas para permitir trabajar y modelar las cabezas de los títeres.

un par de tijeras

un pincel grueso y otro delgado.

Procedimiento:

1. Tome el papel y rásguelo en pedazos pequeños (de 2 cm.) Rasgue con la mano, no los corte con tijeras.
2. En un recipiente con bastante agua, remoje un día el papel recortado. Agregue un poco de insecticida para que los insectos no deterioren los títeres, cuando estén terminados. Eche a la mezcla el polvo de alumbre.
3. Prepare engrudo con harina y agua.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

4. Forme un cilindro o tubito de cartón delgado en torno a su dedo índice, unos tres centímetros más largo que su dedo. Hágalo de manera que su dedo quede holgado dentro del tubo; este será el cuello del títere. Asegure el tubo con hilo o con goma.

5. Coloque el tubito verticalmente en el centro de dos hojas de periódico, extendidas y dobladas por la mitad, sobre una mesa. Recoja el papel, arrugándolo en torno al tubo y colocándolo en la parte inferior de este. Forme una bola, y haga que sobresalga de ella más de la mitad del tubo.

Asegure la bola con unas vueltas de hilo grueso; así tendrá la base para modelar la cabeza del títere.

Llene de arena la botella. Meta y afirme en ella un palito delgado que sobresalga del cuello unos diez centímetros. En ese soporte encaje el tubo con su bola de papel. La botella quedará firme sobre la mesa, por el peso de la arena.

6. El modelado.- Empiece a modelar. Cubra poco a poco la bola de papel con la laminillas de papel remojado. Péguelas con la presión de sus manos ahuecadas. Dé forma a la cabeza. la capa no debe ser gruesa, para que no resulte pesado el títere. Retoque las superficie, hasta darle uniformidad.

Luego haga un reborde en torno a la base del cuello y péguelo bien, presionando con los dedos hasta que quede firme. Este rodete le servirá más tarde para sujetar el vestido del títere.

Cuando haya terminado el modelado general de la cabeza, antes de añadir los detalles de la fisonomía, revise toda su forma y asegúrese que no quedan grietas ni huequitos. Retoque los sitios débiles, donde la capa haya quedado muy delgada. Rebaje aquellos lugares donde haya exceso de papel.

7. Modelado de las facciones.- Dejando siempre la botella sobre la mesa, modele con las dos manos para mayor facilidad. Forme las cejas con las laminillas de papel arrugadas y untadas de engrudo. Así mismo, forme los pómulos y la nariz, la barbilla, los ojos, las cejas y las orejas. El títere no es un muñeco proporcionado en tamaño. Se deben exagerar el volumen de todo, para que el títere sea más expresivo y visible desde la distancia.

Recuerde que debe modelar por añadidura y no por sustracción. Aumente las laminillas de papel con engrudo, para hacer detalles fisonómicos en la medida que sea necesario. Nunca pellizque la masa para hacer resaltar los detalles de las facciones porque debilitaría la capa que forma la cabeza.

Las facciones determinarán la edad y naturaleza del personaje, según lo haya establecido la obra en la que va a participar. Si el personaje es viejo, pronuncie el mentón hacia afuera, y agudícelo, haga la boca estrecha y los ojos profundos, el cuello fino, la nariz flaca y angulosa. Si es joven, reduzca el tamaño de la nariz y achate un poco los pómulos. Si es mujer, redondee las líneas, agrande los ojos y achique la boca y las orejas. Si el personaje tiene el papel de villano, haga que las cejas sean gruesas y se junten sobre la nariz, profundice los ojos y hágalos rasgados; agrande la boca y alargue la nariz; haga las orejas un poco puntiagudas. Observe a la gente, pídale a alguien que sonría, que se enoje o que haga el gesto o la mueca que usted desea copiar para producir determinada impresión en el público.

Así podrá hacer el muñeco triste, alegre, juvenil, bonachón, enjuto, furioso, según la obra lo exija.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

8. Retoque y pulido.

Cuando haya terminado de modelar, moje un poco la cabeza y retóquela hasta darle completa uniformidad. Cuanto más fino sea el acabado, menos trabajo tendrá en lijar la cabeza más tarde y más fácil le será pintarla. Déjela secar bien, preferentemente a la sombra. Una vez esté bien seca, estará lista para lijarla. Primero repase toda la cabeza con un papel de lija: luego, con pedazos más pequeños, afine los detalles de las facciones. Empareje las líneas, corrija en lo posible los errores de modelado y alise las superficies para facilitar la pintura.

9. La pintura.

La pintada del muñeco puede hacerse con cualquier tipo de pintura, pero las témperas son las más recomendables porque secan rápidamente y dan muy buen resultado. Inicialmente se pinta toda la cabeza con color piel. El color carne se logra mezclando rojo, amarillo y blanco. Cuando se haya secado la primera capa, pinte los detalles con otros colores. Por ejemplo, las mejillas de rosado; con café y negro las cejas y los bigotes, y centro de las orejas. El cabello y patillas se pueden pintar sobre el muñeco. Los ojos se pueden pintar de cualquier color, añadiendo un punto blanco en el centro de cada uno. Con colores morados y grises claros, pinte sombras alrededor de la boca y los ojos. Coloree la boca en rojo, con la intensidad que requiera el personaje.

Cuando toda la pintura haya secado, prepare una mezcla de agua con goma e insecticida y pásela con cuidado por toda la cara, sin correr la pintura. Al secarse, este barniz será brillo y protección para la cabeza.

10. Los cabellos.

Si decidió no pintar los cabellos sobre el títere sino pegarlos, se pueden añadir con hebras de lana, con estopa, etc. Elabore una peluca que corresponda al tamaño de la cabeza. Cosa el material del pelo a un trozo redondo de tela que hará las veces de coronilla. Si es mujer, su muñeco debe llevar el pelo un poco más largo; en trenzas, moño o roscas. Exagere en el cabello como lo hizo con las facciones. Use cola de carpintería para pegar la peluca a la cabeza. Apriétela bien y déjela secar.

11. El vestido.

Ponga al títere la ropa que corresponda a su edad y a su papel: los personajes viejos o malvados deben llevar ropa oscura; los jóvenes, alegres y bondadosos, pueden llevar ropa clara, con detalles atractivos que los hagan fácilmente reconocibles (tales como botones grandes, lazos, etc.)

La parte superior de la blusa no debe ser abierta por delante. En la parte trasera del muñeco sí puede ir la abertura, que permitirá vestirlo y ajustar su ropa a la mano del titiritero. No corte ningún detalle en piernas o vestidos; si son indispensables, sobrecósalos con aplicaciones que los imiten. Los accesorios del muñeco, tales como anteojos, relojes, sombreros, collares, pipas, escobas, barbas, canastas, machetes, palos, armas, etc., tienen que corresponder a lo que el muñeco pueda manejar en escena. Se puede exagerar en el tamaño de estos accesorios, puesto que ellos deben ser notorios. Se deben asegurar firmemente según sea el caso.

12. Las manos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Las manos se fabrican usando la misma pasta de papel o simplemente con madera, algodón o trapo relleno de algodón. Se diseña un modelo simple que tenga los dedos juntos y la mano abierta. Las manos terminadas se cosen a las mangas del vestido del títere.

EL CLOWN

Beneficios de la risa

- Mejora la respuesta frente a las enfermedades.
- Ayuda a sentirse mejor cuando pasamos por conflictos o enfermedades como la depresión.
- Mejora ambientes familiares y laborales.
- Ayuda a mantener el bienestar físico y mental.
- Influye sobre el sistema inmune.
- Es relajante muscular.

TIPOS DE CLOWN

AUGUSTO.- Es el tradicional payaso de la nariz roja, es cómico, travieso, sociable y generoso en payasadas. Sus acciones son importantes, torpes o inoportunas, es alborotador y bromista.

Maquillaje.- Es colorido, usa una peluca colorida.

Vestuario.- Usa una chaqueta o abrigo corto, normal o largo con o sin cola, selección de cuadros, rayas, lunares y colores, tejidos teatrales y lentejuelas. Tiene un montón de bolsillos para llevar trucos y bromas. Accesorios: corbatas, tirantes, zapatos, sombreros, guantes.

CARA BLANCA

Es un payaso elegante, artístico, coloreado, inteligente, alegre y con muchas habilidades de actuación artística.

Maquillaje: Toda la piel está cubierta de maquillaje blanco con mínimos perfiles de colores y / o purpurina. No lleva nariz roja, ni pestañas falsas ni orejas grandes.

Vestuario: Gorro blanco pegado a la cabeza en lugar de peluca, tradicional mono de una o dos piezas blanco o de un color. Son holgados, hechos a medida con un cuello falso. Túnica o camisa



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

con mangas largas, rectas y acabadas con vuelo. Los botones y el cuello rizado tienen contraste de color, pantalones rectos o con vuelos, guantes blancos, zapatos de ballet o baile.

SEGUNDO AUGUSTO, CONTRAUGUSTO O TROMBO

Tercer elemento de un trío de payasos, suele ampliar los gags del primer agosto. A menudo es musical.

EXCÉNTRICO

Contrapuesto al agosto por la dignidad de su cabezonería. Demuestra inteligencia al enfrentarse a las dificultades que resuelve con genialidad. Se presenta solo y normalmente no habla, usa los instrumentos musicales.

VAGABUNDO

Agosto solitario, silencioso con pinceladas de marginado social.

MESIÉ LOYAL

Director y presentados de pista, de la que es autoridad inapelable.

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
La formación del lector literario: Narrativa infantil y juvenil actual.	Colomer, Teresa	Primera edición	1998	Español	Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
Andar entre libros	Colomer, Teresa	Primera edición	2005	Español	Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico
Introducción a la literatura Infantil y Juvenil.	Colomer, Teresa	Primera edición	1999	Español	Editorial Síntesis
Psicoanálisis de los cuentos de hadas	BETTELH EIM, Bruno	Primera edición	1977	Español	Crítica
. Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la Literatura infantil.	OBIOLS, Suari Núria	Primera edición	2004	Español	Laertes S.A. de ediciones



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

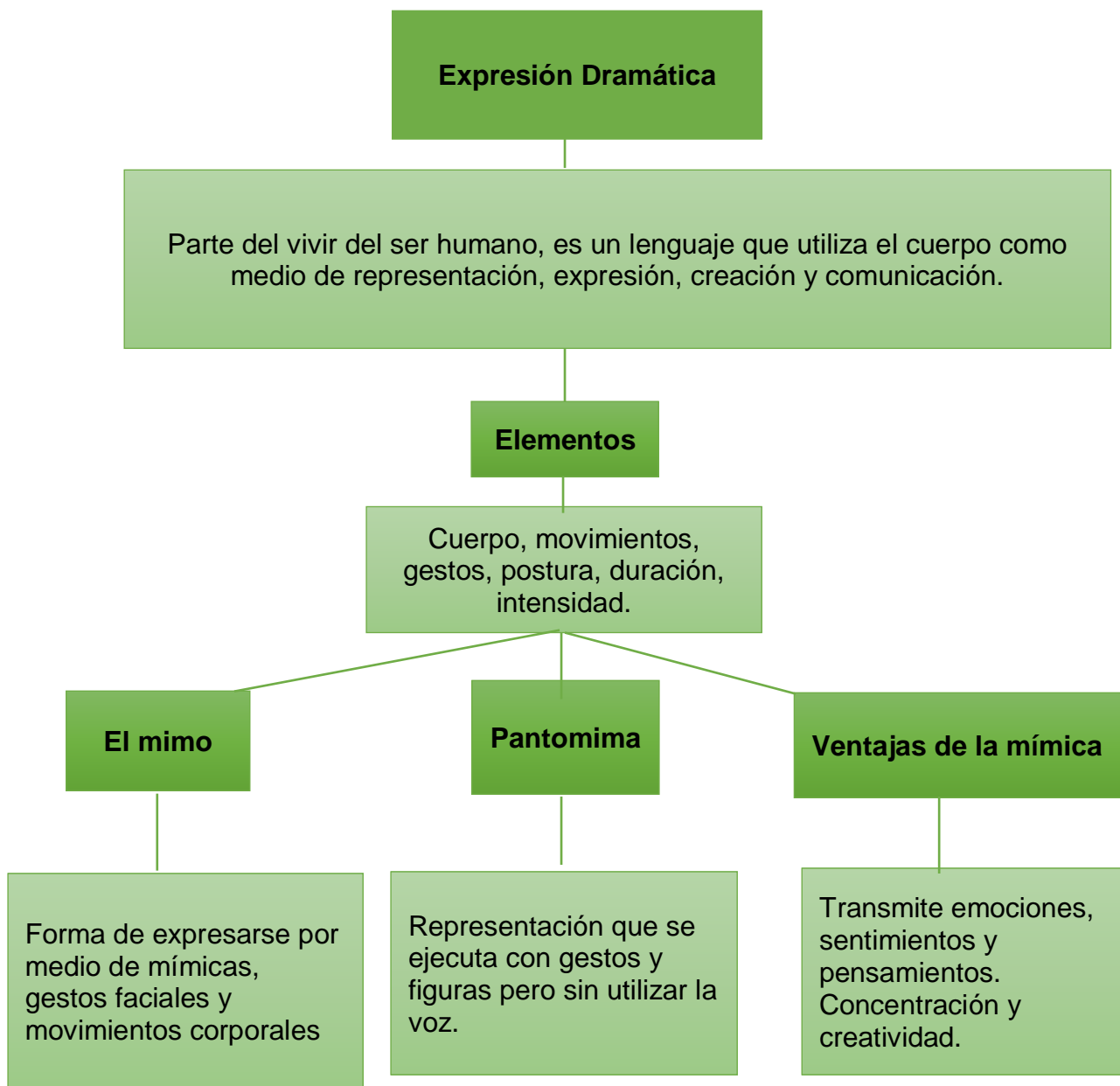
Cuatro estaciones. Teatro para niños	GONZÁLEZ, José	Primera edición	1998	Español	Ediciones SM
Teoría de la Literatura Infantil y Juvenil	PEÑA MUÑOZ, Manuel	Primera edición	2010	Español	UTPL

C. Base práctica con ilustraciones

Piedad Jimena Guamán Ormaza EXPRESION PLASTICA II 20-05-2019

Cosecha # 1

1._ ¿Qué aprendí?





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Aprendí una forma de como los niños elevan su autoestima, mediante el juego del espejo, donde ellos experimentan sus propios gestos.
- La importancia de la gimnasia, ya que a los niños les aporta gran beneficio para su crecimiento, les ayuda a la flexibilidad, velocidad, coordinación y disciplina.

2._ ¿Cómo aprendí?

- A través de la investigación.
- De la retroalimentación de la licenciada.
- Con juegos.
- Con la interacción de nuestros compañeros.
- Con ejemplos de cada uno de los temas, con los cuales íbamos formando cadenas y haciendo que nuestro aprendizaje sea significativo.

3._ ¿para qué aprendí?

Para adquirir un nuevo aprendizaje que nos ayude a ampliar nuestro conocimiento para poder impartir de una forma correcta la enseñanza y despertar en nuestros niños el deseo de aprender, mediante el juego, la curiosidad y la experiencia.

Las estudiantes deben elaborar una cosecha de cada sesión de trabajo. La finalidad de este trabajo es motivar la reflexión sobre lo aprendido y que las alumnas tomen conciencia de su propio proceso de metacognición.

[Mis cursos](#) [PARUIO3020](#) [El clown o payaso](#) [COSECHA FINAL](#)

COSECHA FINAL

Mostrar respuestas anidadas ▾

COSECHA FINAL

miércoles, 12 de junio de 2019, 17:24

Estimadas estudiantes:

Terminado el módulo, sírvase reflexionar sobre las siguientes preguntas:

1. ¿Qué beneficios ofrece a los niños, dentro del proceso enseñanza - aprendizaje, el uso de las estrategias presentadas?
2. ¿Qué fortalezas encontró en la actuación de su grupo y en la de los demás grupos?
3. ¿Qué aspectos se requieren mejorar en el uso de las estrategias dramáticas?
4. ¿Por qué es importante la risa?
5. Elabore un organizador gráfico sobre el último tema de El clown o payaso.

Redacte cada respuesta en un párrafo, en un solo documento de word. Dicho documento completo no debe exceder las doscientas palabras.

Gracias.

Calificación máxima: -

[Enlace permanente](#)

[Editar](#)

[Responder](#)



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Las estudiantes constantemente tienen tareas de reflexión ya que la planificación y ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje requiere de meditación y toma de decisiones,



Material de diapositivas que permite el conocimiento y da paso al diálogo con las estudiantes para ir de lo teórico a la experiencia y lo práctico

Disparadores del juego individual o en parejas
(con o sin sonido)

- El niño que se viste por la mañana.
- El niño necio y la mamá, a la hora de comer.
- Una imagen de televisión (de cualquier programa) a la que se le va el sonido.
- Un gato se lava.
- Una persona lleva a su perro a pasear y el animal hace travesuras.
- Un chofer de bus y sus pasajeros.
- Una señora que compra sombreros o vestidos.
- Un choque leve de dos automóviles: los choferes discuten y pactan.

JUEGO DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

- Caminar con un ritmo especial: rápido, lento, a pasos cortos, largos, en un pie, saltando, etc. ejercicio de todo el grupo, sin chocar, y sin dejar áreas del salón sin llenar.
- Hacer “estatuas” al escuchar una señal; permanecer quietos respetando una orden: Por ejemplo, formar grupos de dos, dos narices, de tres manos, de cuatro rodillas. Dividirse en grupos de escultores y de esculpidos, para hacer estatuas humanas.

Los papeles deben sortearse, para que los niños tengan la oportunidad de ser “modelos” y “moldeadores”

A través de las diapositivas se provee a las estudiantes de varios ejemplos de juegos y ejercicios que podrán poner en práctica con sus niños/as.



4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación	
Descripción:	Descripción y análisis de los contenidos, Lectura comentada, Diálogo socrático. Uso del método explicativo sobre los contenidos relevantes. Discusión sobre las lecturas, artículos y videos. Creación de organizadores gráficos, cuadros comparativos, textos literarios, cuentos
Ambiente(s) requerido:	Aula amplia con buena iluminación.
Material (es) requerido:	Infocus.
Docente:	Con conocimiento de la materia.

5. ACTIVIDADES

- Lectura comentada
- Exposiciones de experiencias
- Creación de textos

Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable.

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Organizador gráfico. Reflexiones
Desempeño:	Trabajo individual en clases, diálogo socrático.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

	Puesta en escena
De Producto:	Creación de guiones, disfraces y títeres
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Planificaciones Ejecución de juegos de imitación Adaptación de guiones Puesta en escena Creación de personajes

Elaborado por: Mgs. Catalina Arroyo B.	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

AMOR AL CONOCIMIENTO

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

Tlfs: 022356-368 - 0986915506

www.itsjapon.edu.ec