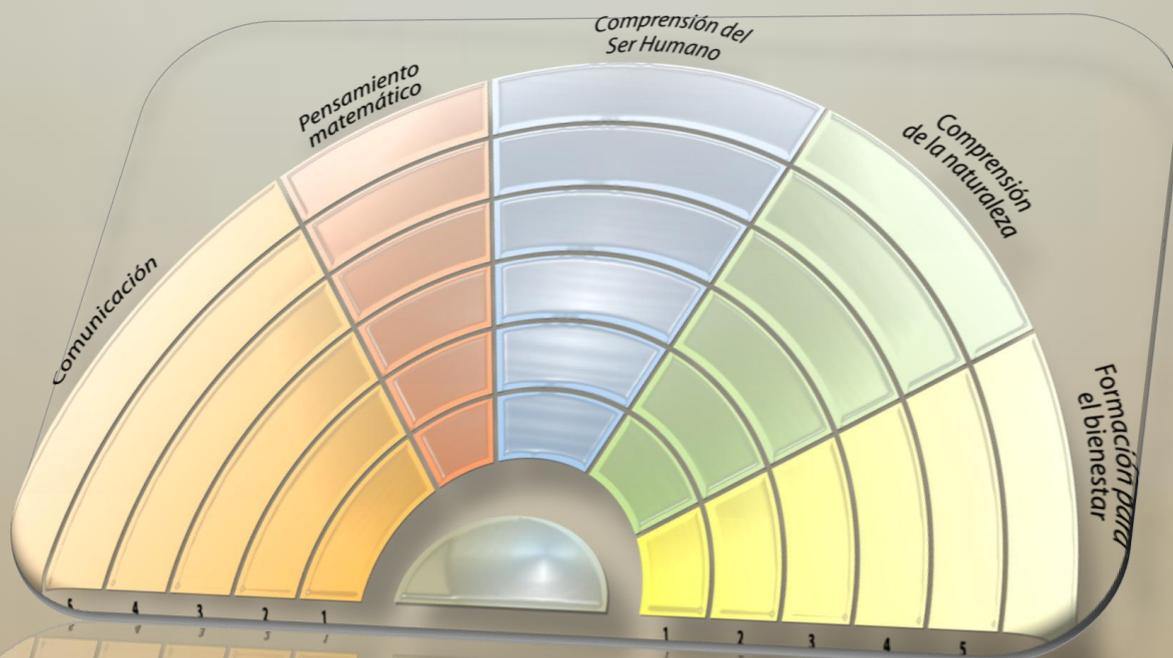




UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS



TRAYECTORIA DE APRENDIZAJE
ESPECIALIZANTE (TAE) DE:
COREOGRAFÍA Y GRUPOS DE
ANIMACIÓN



BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS

I.- Nombre de la Trayectoria: Coreografía y grupos de animación ¹

II.- Competencia Genérica: Formación para el bienestar

III.- Número de unidades de aprendizaje: 4

IV. -Total de horas: 228

V.- Valor de créditos: 20

VI. Justificación

La cultura física y el deporte es una de las expresiones sociales que han adquirido mayor importancia dentro de la vida cotidiana del ser humano, el fenómeno deportivo es uno de los que más ha evolucionado y se ha desarrollado durante el proceso de la globalización por su gran inmersión en los ámbitos político, social, económico, cultural y porqué no jurídico.

La práctica de actividades físicas, deportivas, recreativas y de animación es un derecho de todo estudiante para su desempeño y desenvolvimiento en su desarrollo en la adolescencia, ya que es un instrumento educativo y su valor universalmente reconocido como protector de la salud física-mental esto ha transformado a la cultura física y al deporte en una realidad en el ámbito nacional e internacional. A este posicionamiento la UNESCO recomienda en su artículo 1o. de dicha carta que "la práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos".

En el actual Plan Nacional de Desarrollo establece la necesidad de fomentar una cultura de recreación física que promueva que todos los mexicanos realicen algún ejercicio físico o deporte de manera regular y sistemática; así como estimular la formación y consolidación de una cultura deportiva entre todos los grupos sociales y de edad, en todas las regiones del país promoviendo entre la población en general el acceso a la práctica de actividades físicas, recreativas y deportivas.

A través de sus diversas modalidades como entretenimiento, espectáculo, alto rendimiento, popular o profesional, los alcances del deporte han ido más allá de lo esperado, tal es el caso que desde 1970 diversas universidades en México surgen los grupos de animación, porristas y baile moderno, actividad deportiva que surgió con la finalidad de apoyar a sus equipos en diferentes disciplinas deportivas (fut-bol, basquetbol, voleibol, béisbol, futbol americano, etc.) Actualmente existen organizaciones que se dedican a promover las competencias de los grupos de animación (porristas y baile moderno).

Dentro de la Universidad de Guadalajara, la actividad deportiva de grupos de animación se ha dado desde 1988, como parte de los espectáculos deportivos en el Centro Vocacional de Desarrollo para la comunidad antes "Belenes" donde los estudiantes adquirirían técnicas, prácticas para realizar rutinas que presentaban en los actos inaugurales en eventos deportivos y culturales.

¹ Programa evaluado por el Consejo para la Evaluación de la Educación Tipo Media Superior A.C. (COPEEMS) mediante Dictamen de fecha 16 de febrero del 2011.



A partir de 1993 en los programas del Bachillerato General, integran estas actividades con los nombres de tablas gimnásticas, aeróbicas y rítmicas, en el cuarto semestre por lo que hay antecedentes que los alumnos adquirirían conocimientos teóricos y prácticos para realizar rutinas en grupo, compitiendo internamente en su preparatoria.

VII.- Objetivo general

La TAE en Coreografía y grupos de animación tiene como objetivo general que al término de la trayectoria el alumno sea capaz de realizar montajes coreográficos a través la implementación de rutinas básicas e intermedias del deporte recreativo en grupos de animación de su comunidad.

VIII.- Competencia de la TAE

Aplica coreografías en grupos de animación.

IX.- Mapa curricular

Nombre de la TAE: ² Coreografía y grupos de animación									
Unidad de Aprendizaje	Tipo	AF	T	H/S	H total	T	P	CR	Semanas
1.-Evolución de los grupos de animación.	I	E	CT	3	57	18	39	5	19
2.- Fundamentos de los equipos de animación.	I	E	CT	3	57	18	39	5	19
3. Rutinas básicas	I	E	CT	3	57	18	39	5	19
4. Taller integrador de rutinas	I	E	CT	3	57	18	39	5	19

X.- Matriz de correlación entre el perfil de egreso del alumno, competencias genéricas y competencias de la TAE.

Rasgos del Perfil ³	Competencia Genérica	Propuesta de Competencia para la TAE
Identificación Autonomía y liderazgo Ciudadanía Sensibilidad estética Vida sana	Formación para el Bienestar	Conoce las bases para la ejecución de la rutina e grupos de animación y porristas. Ejecuta rutinas pertenecientes a los grupos de animación Adquiere flexibilidad a fin de poder llevar a cabo rutinas en grupos de animación Trabaja en equipo en coreografías y rutinas. Es creativo al momento de proponer movimientos en las rutinas físicas.

XI.- Contenido Curricular

Secuencia de las Unidades de Aprendizaje

	Nombre de la UA	Descripción sintética	Tipo de UA ⁴
3ro.	Evolución de los grupos de animación.	1.- Módulo I: Historia y conceptos básicos de los grupos de animación <ul style="list-style-type: none"> • Historia de los grupos de animación • Conceptos básicos • Anglicismos 2.- Módulo II: Practica de las posiciones básicas de esta disciplina: <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de posiciones básicas del ser humano • Movimientos basados en los ejes y planos del ser humano • Posiciones elementales y figuras plásticas • Posiciones individuales en cuadro • Cuadros coreográficos • Formación de quintetos (Cero nivel, medio nivel, primer nivel) 	I

⁴ S: seriadas, I: independientes (flexibles), C: combinadas.

		<p>3.- Módulo III: Participar en una rutina coreográfica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de rutina coreográfica • Presentación de rutina por quintetos (mujeres) • Presentación de rutina de duo (mixto) • Presentación de una línea acrobacia. 	
4to.	Fundamentos de los equipos de animación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos de ejecuciones coreográficas de grupos de animación <ol style="list-style-type: none"> a) Figuras plásticas b) Formaciones c) Pirámides <ol style="list-style-type: none"> i. Dinámicas ii. Estáticas d) Desplazamientos 2. Lesiones más frecuentes en la coreografía y grupos de animación <ol style="list-style-type: none"> a) Raspones b) Torceduras c) Desgarres d) Esguinces e) Fracturas f) Otros problemas graves (perdida del conocimiento por caída o golpe) 	I
5to.	Rutinas básicas	<ol style="list-style-type: none"> 3. Normatividad y jueceo <ol style="list-style-type: none"> a) Reglamentos vigentes b) Origen de los reglamentos 4. Coreografía <ol style="list-style-type: none"> e) Variedad y originalidad de la rutina f) Efectos visuales g) Sentido práctico h) Transiciones y continuidad 5. Dominio escénico (Showmanship) <ol style="list-style-type: none"> i) Proyección y energía j) Confianza k) Expresión y contacto visual 6. Elementos fundamentales <ol style="list-style-type: none"> l) Tumbling m) Gimnasia n) Técnica de movimietos y baile o) Elevaciones individuales, pirámides y saltos 7. Técnica grupal <ol style="list-style-type: none"> p) Sincronización q) Desplazamientos 8. Efecto total (Overall Effect) <ol style="list-style-type: none"> r) Respuesta del público s) Dificultad 	I

		g) Ejecución	
6to.	Taller integrador de rutinas	1.- Ejecución de rutinas completas. <ul style="list-style-type: none"> • Coreografía • Dominio escénico • Fundamentos técnicos • Técnica grupal • Efecto total 2.- Dirección de rutina con base en línea del tiempo. <ul style="list-style-type: none"> • Coreografía • Dominio escénico • Fundamentos técnicos • Técnica grupal • Efecto total 	I

XII. -Modalidades de operación del programa:

Presencial	X	Semipresenciales	
------------	---	------------------	--

XIII. Perfil del docente

<p><i>A) Conocimientos</i> Fundamentos y bases teóricas correspondientes con los grupos de animación, además de aspectos teóricos relacionados con la educación física y artística. Conocimientos generales de primeros auxilios</p> <p><i>B) Habilidades</i> <i>Capacidad para dirigir grupos de trabajo, flexibilidad y plasticidad física</i></p> <p><i>C) Valores</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto - Tolerancia - Responsabilidad - Sensibilidad - Servicio - Voluntad - Generosidad - Amabilidad <p><i>D) Competencias profesionales</i> Competencia diagnóstica, cognitiva, ética, empática, lúdica, didáctica y profesional acorde al perfil.</p>
--

XIV. Bibliografía, documentos y materiales necesarios y aconsejables;

- John Crossingham, et. Al. (2006) *Porristas en acción*, s/l Crabtree Pub
- Adams, N. G., & Bettis, P. (2004). *Cheerleader! Cheerleader!: An American icon*.
New Cork: Palgrave Macmillan.
- Cooney, C. B. (1991). *The cheerleader*. New Cork: Scholastic
- Haller, L. (1989). *Cheerleader U.S.A.* Edmond, OK: LMH:
- Kiralfy, B., & Kiralfi, B. (2007). *How to be a cheerleader*. Most excellent book of --.
North Mankato, Minn: Stargazer Books.
- Klein, N. (1985). *The cheerleader*. New York: Knopf.
- McCoy, M. (2006). *The accidental cheerleader*. New York: Scholastic.
- Neil, R., Hart, E., & Neil, R. (1986). *The All-New official cheerleader's handbook*.
New York: Simon & Schuster.
- Scott, K. (2005). *I was a non-blonde cheerleader*. New York: G.P. Putnam's Sons.

XV. Infraestructura

- Aula de clases amplia
- Patios
- Canchas
- Jardines

XVI. Recursos materiales y presupuestales

A) Materiales

- Colchonetas aproximadamente el costo es de \$ 800 a 1,500 por colchoneta.
- Tapetes
- Grabadora con CD \$1,000 a 3,000 M.N. depende la grabadora
- a. Ropa deportiva

B) Presupuestales

Para el desarrollo adecuado de esta TAE, es necesario crear una partida exclusiva para equipar a las diferentes Instituciones con los insumos básicos requerido con anterioridad.



XVII. Responsables

Nombre del Responsable(s) del proyecto:	Correo electrónico
Jesús Alberto González Flores	coachjagf@hotmail.com
Ma. Isabel González Flores	migonza7@hotmail.com

Coordinación y revisión general

Nombre	Correo electrónico
Mtra. María de Jesús Haro del Real	DEP@sems.udg.mx

