



Laboratorio Infantil | Instituto de Psicología | Universidad Central de Venezuela

GUÍA DE ACTIVIDADES

dramatización

**PARA EL DESARROLLO TEMPRANO
Y OTROS PROGRAMAS DE ATENCIÓN AL NIÑO**

**Ana Lisett Rangel
Rosa Lacasella
María Teresa Guevara
Miriam Dembo**



Universidad Central de Venezuela
Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico

Ana Lisett Rangel. Licenciada en Psicología, mención Psicología Escolar. Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta por la Universidad Central de Venezuela. Profesora e Investigadora del Instituto de Psicología de esta Universidad. Fue Coordinadora del Aula Preescolar Experimental adscrita a la Maestría en Análisis Conductual y actualmente es Jefa del Centro de Desarrollo Infantil. Entre sus principales líneas de trabajo se encuentra la investigación en las áreas de diseño curricular, formación de padres y maestros, diseño y evaluación de soportes didácticos digitales para la enseñanza y formación docente para el uso pedagógico de la tecnología. Los resultados y reflexiones sobre su área de interés se han presentado en diversos eventos científicos y publicados en libros y artículos en revistas especializadas.

Rosa Lacasella. Licenciada en Psicología, mención Psicología Clínica y Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta por la Universidad Central de Venezuela. Miembro de la Sociedad Interamericana de Psicología, de la Federación y Colegio de Psicólogos de Venezuela y de la Asociación de Análisis Conductual (ABA). Desde 1987 hasta la actualidad, ha sido docente tanto en pregrado como en posgrado. Realiza investigación en las siguientes áreas: adquisición y desarrollo del lenguaje, análisis de la creatividad, desarrollo infantil, metodología de investigación, evaluación de programas. Ponente en diversos eventos científicos nacionales e internacionales. Ha publicado diversos libros y artículos en revistas especializadas relacionados con sus temas de investigación.

María Teresa Guevara. Licenciada en Psicología, mención Orientación. Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta y Doctora en Psicología por la Universidad Central de Venezuela. Profesora e Investigadora del Instituto de Psicología de esta Universidad y miembro del Centro de Desarrollo Infantil. Ha desarrollado investigaciones y publicado trabajos en las áreas del aprendizaje, comportamiento infantil, educación preescolar, metodología de la investigación y estudio de los problemas teóricos y metodológicos del análisis conductual.

Miriam Dembo. Doctora en Psicología por la Universidad Central de Venezuela. Profesora de la Escuela de Psicología. Ex directora de Posgrado de la Facultad de Humanidades y Educación y miembro fundador del Comité Académico del Doctorado en Psicología de la UCV. Con un grupo de profesores del Instituto de Psicología de la UCV fundó el Laboratorio Infantil, desde donde ha ejercido labores de docencia e investigación y producido numerosos trabajos y publicaciones en el área de comportamiento infantil y educación preescolar. Ha realizado aportes importantes al estudio de los problemas teóricos y metodológicos del análisis conductual y destaca también su interés y trabajo en las áreas de formación del psicólogo y educación superior.

GUÍA DE ACTIVIDADES

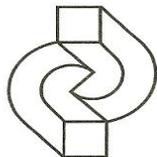
GUÍA DE ACTIVIDADES
dramatización

▼ Centro de Desarrollo Infantil | Instituto de Psicología | Universidad Central de Venezuela

GUÍA DE ACTIVIDADES
dramatización
Para el desarrollo temprano y otros programas de atención al niño

▲
Ana Lisett Rangel
Rosa Lacasella
María Teresa Guevara
Miriam Dembo
(Coordinadoras)

▼ Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, Universidad Central de Venezuela



Caracas, 2008

© Ana Lisett Rangel / Rosa Lacasella / María Teresa Guevara / Miriam Dembo (Coordinadoras), 2007
© Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, 2008
Universidad Central de Venezuela

ISBN: 978-980-00-2483-6
Depósito Legal: If17520083721930

Diagramación y montaje:
Margarita Páez-Pumar

Coordinación editorial:
Yandra Araujo

Corrección de textos:
María Enriqueta Gallegos

Diseño de colección y carátula:
Carlos Silva

Elaboración de carátula:
Elizabeth Cornejo

Ilustraciones:
María Elena Repiso

Impreso en Caracas, Venezuela

Todas las obras publicadas por el CDCH son sometidas a arbitraje.

Universidad Central de Venezuela. Instituto de Psicología. Centro de Desarrollo Infantil

Dramatización : guía funcional para el desarrollo temprano y otros programas de atención al niño / Centro de Desarrollo Infantil, Instituto de Psicología, Universidad Central de Venezuela. -- Caracas : Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, Universidad Central de Venezuela, 2008. -- (Colección Estudios)

ISBN 978-980-00-2483-6
D.L. If17520083721930

1. Psicología del aprendizaje. 2. Expresión en niños. 3. Percepción en niños.
I. Título. II. Serie

370.1523
U58

Esta obra es el producto del esfuerzo sostenido de un equipo de profesores, investigadores y alumnos del Instituto y la Escuela de Psicología de la Universidad Central de Venezuela. Es parte de una colección de títulos que recogen los resultados de un proyecto desarrollado en el Centro de Desarrollo Infantil—Laboratorio Infantil y Aula Experimental— del mencionado Instituto de Psicología, financiado casi en su totalidad por el Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la UCV, con aportes de la Dirección de Postgrado de la Facultad de Humanidades y Educación (CEP-FHE) y del mismo Instituto de Psicología de esta Universidad. Se ha publicado gracias a la colaboración del Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico.

Es obligatorio mencionar la significativa participación de los profesores Thais Navarrete, Doris de Villalba y Henry Casalta en este proyecto, por su respaldo y su importante contribución en sus fases preliminares. También hacemos un reconocimiento especial a las licenciadas Jeannette Casado e Irene Ladrón de Guevara, quienes hicieron aportes esenciales y extraordinarios, y a María Cristina Flores, Karla Gómez, Marisela Badell, Inés Rosso y Anny Gru, primeras maestras del Aula Experimental, cuya contribución fue fundamental para el diseño y validación de los programas que ahora se publican. Extendemos este reconocimiento a las licenciadas Rosa Moreno, Blanca Siso, Aixa Zerpa, Analy Juárez, Victoria Llindis, Melissa Velandia y Natalia Lista, por su inestimable y consecuente colaboración con esta empresa.

Dejamos constancia, también, de la contribución especial de tres de nuestras pasantes: Larián Hernández, quien sugirió muchos de los juegos que aquí se incluyen; Alba Escalante, por sus acertados comentarios sobre el sentido y aplicaciones de la guía; y, en particular, Patricia Messina, quien preparó una primera versión y propuso ideas para su presentación. Añadimos a este reconocimiento especial a Matilda Corral, actriz y profesora de teatro, quien desinteresadamente accedió a revisar el contenido de esta guía y hacer sugerencias para mejorarlo, y a Irene Ladrón de Guevara, por su excelente trabajo de organización y edición de los contenidos finales de esta guía.

Nos complace de manera especial dejar constancia de que este trabajo también se ha nutrido del esfuerzo de un gran número de estudiantes de la Escuela de Psicología. A continuación nombraremos a quienes contribuyeron con su desarrollo en calidad de auxiliares de investigación, pasantes o maestros de aula: Adriana León, Adriana Peña, Alba Escalante, Alejandra León, Ana León, Analy Juárez, Andrea Lema, Anny Gru, Ariela Guerra, Carmen Elena Dos Reis, Christian Valenzuela, Cineret Lastra, Cinthia Jiménez, Daniela González, Darelía Flores, Dominga Soto, Duga Picharde, Eduardo Iglesias, Érika Tobón, Evelyn Silva, Jackeline Benmaman, Jesús Fernández, Josmar Martínez, Juan Carlos Martínez, Julie De Armas, Karina Monsalve, Larián Hernández, Luis Miguel Piñero, Luisa Mucci, Luisa Vargas, Marcela Khan, María Alejandra Andrade, María del Carmen García, María Elena Garassini, María Luisa Goncalves, Marianela Díaz, Mariangélica Rodríguez, Maridelys Laurens, Marvi Zambrano, Michelle D'Enjoy, Mónica Manrique, Natalia Lista, Nathaly Herrera, Pablo Matjushin, Patricia Messina, Patricia Peña, Ramona Cuevas, Rebeca Maestre, Régulo Hernández, Sandra Pineda, Sonia Girón, Valentina Francisco, Valentina León, Vanessa Andrade, Verónica Fernández, Verónica Marín, Virginia Rodríguez, Yamila Guerrero, Yarianni Barreat, Yasmira Feliú, Yeraldine Segovia, Yndira Pinto, Yoana Liendo, Yraida Moreno y Zulma Machillanda.

En fin, queremos decir que este trabajo representa la suma de los esfuerzos de un equipo en permanente investigación, docencia y reflexión. Muchas personas colaboraron en el proyecto y tal vez, inadvertidamente, no hemos nombrado a todas. Abrimos, por eso, un espacio para agradecer a todos los que aportaron su grano de arena, y si bien no se encuentran aquí sus nombres, su contribución está presente.

Ana Lisett Rangel
Rosa Lacasella
María Teresa Guevara
Miriam Dembo
(Coordinadoras)

Prólogo	12
Introducción	13
Guía de Actividades de Dramatización	15
Sección A: Dominio del cuerpo	17
A.1 Reconocer partes del cuerpo humano en sí mismos	18
A.2 Relajar cabeza, tronco y extremidades	20
A.3 Controlar tipo y ritmo de la respiración	23
A.4 Ejercitar órganos articulatorios: boca, lengua y cuerdas vocales	25
A.5 Marchar	28
A.6 Seguir una trayectoria sugerida	30
A.7 Cambiar de trayectoria y movimiento a partir de señales	33
A.8 Desplazarse a ciegas	37
A.9 Realizar movimientos en coordinación con otros	38
Sección B: Expresión plástica y dramática	43
B.1 Reproducir expresiones moviendo selectivamente diferentes partes del cuerpo	44
B.2 Imitar acciones	46
B.3 Representar acciones	48
B.4 Representar formas de objetos	51
B.5 Representar sensaciones	53
B.6 Imaginar	60
B.7 Improvisar	61
Sección C: Puesta en escena de una obra de teatro	65
C.1 Familiarización de los niños con la historia y personajes	66
C.2 Selección de actores para cada papel	67
C.3 Improvisaciones sobre las características de los personajes	68
C.4 Afinar la actuación: gestos y tonos	69
C.5 Montaje de escenas individuales	70
C.6 Montaje de la escena grupal	71

Este fascículo es parte de una colección de títulos especialmente editados para divulgar guías funcionales para la enseñanza en las áreas preacadémicas iniciales, elaborado en el marco de un proyecto de investigación desarrollado durante más de veinte años en el Centro de Desarrollo Infantil del Instituto de Psicología de la Universidad Central de Venezuela. Es una guía que complementa la propuesta de los programas elaborados, diseñada como recurso útil para la programación de actividades grupales de dramatización dirigida a niños pequeños.

El Centro de Desarrollo Infantil ha conducido actividades relacionadas con la docencia, la investigación y la extensión universitaria. Allí, a la vez que se hacen estudios sobre aprendizaje y desarrollo psicológico infantil, se ofrece a estudiantes de educación superior la oportunidad de formarse en destrezas profesionales y de investigación, y se presta servicio a la comunidad al proporcionar a grupos de niños en edad preescolar una esmerada educación y atención. En el marco de todas estas actividades, las guías funcionales son, quizás, uno de los productos que más destaca como aporte de la actividad universitaria a aquellos sectores de la sociedad que se dedican a la atención integral de la infancia.

Se trata de un trabajo fundamentado sustancialmente en las explicaciones teóricas de Sidney Bijou y Donald Baer¹ sobre el desarrollo infantil y resulta de gran utilidad en nuestros ambientes de educación temprana, pues resultan cónsonos con las intenciones fundamentales de los programas oficiales de la educación inicial venezolana y pueden enriquecer significativamente otros programas de atención al niño pequeño.

La colección completa está compuesta —actualmente— por seis fascículos. El primero de ellos, el más general, es un tratado detallado sobre las bases teóricas y conceptuales sobre las cuales se sustenta el modelo de enseñanza que proponemos. Allí se destaca el carácter único del educando y la posibilidad de adaptar el programa de enseñanza a su historia, sus habilidades y modalidades de aprendizaje. En consecuencia, la propuesta central sugiere poner en práctica estrategias de individualización de la enseñanza que permitan al niño experimentar el éxito, previniendo dificultades: el aprendizaje progresivo, la satisfacción de haber completado correctamente una tarea, de haberlo hecho por sí mismo y de recibir reconocimiento por ello. Se recomienda el trabajo en pequeños grupos para evaluar sus destrezas previas, determinar su nivel de competencia, planificar las sesiones de trabajo, llevar un estrecho seguimiento de los progresos del niño, ajustar el programa a su desempeño particular y, finalmente, apreciar el índice de efectividad de la enseñanza impartida. El trabajo grupal es un complemento que busca brindar oportunidades de intercambio y desarrollo afectivo-social, y una oportunidad para ejercitar contenidos académicos tratados en el trabajo individual.

Los cuatro fascículos siguientes incluyen la propuesta de enseñanza específica para cada una de las cuatro áreas preacadémicas contempladas en el modelo: Motricidad fina, Discriminación sensorial, Número y Lenguaje. Y el último título complementa esta colección, ofreciendo una guía de actividades sencillas y bien organizadas que permitirá explorar las posibilidades de desarrollo y disfrute estético que ofrece la dramatización. Es probable que en un futuro inmediato esta propuesta se complemente con otras guías de actividades para niños pequeños.

Vale decir que aun cuando conocemos el consenso que existe al respecto, la selección de estas áreas ha respondido a su carácter instrumental para el desarrollo cognoscitivo y propiamente escolar. Así, son guías que pueden ser aprovechadas por padres, cuidadores, maestros y adultos que conviven o trabajan con niños pequeños, en contextos regulares de educación inicial, en programas alternativos de atención integral al niño y promoción de su desarrollo, y en entornos de educación especial.

¹ Ver la obra completa en Bijou, S. y Baer, D. (1990). *Psicología del desarrollo infantil. Teoría empírica y sistemática de la conducta*. México: Trillas. 3ª edición en español.

LA DRAMATIZACIÓN: UN ALEGRE CONOCER

Desde siempre los niños han jugado, pero desde hace algunos años psicólogos, educadores y profesionales del teatro se han percatado de las posibilidades que el juego ofrece desde el punto de vista terapéutico, educativo y recreativo. Muy en particular, el juego dramático —del que aquí se trata— permite la exploración del universo infantil, al mismo tiempo que sirve como instrumento de expresión y conocimiento de la realidad y de la comunidad en la cual el niño se desenvuelve. Para demostrarlo, hay autores que se han dedicado a investigar los aportes del juego sociodramático al desarrollo cognoscitivo, afectivo y sobre todo social de los niños. El uso de objetos simbólicos de apoyo a la ficción, de la representación, del “juguemos a que yo era...” o “éste era mi...”, ayuda a los niños a utilizar las competencias intelectuales que requiere su entorno cultural¹. La dramatización, para Sefchovich y Waisburd², es razón y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento, percepción, intuición y comunicación. Pero es, también, emoción y sentimiento. El juego de representación, el teatro-juego, estimula al niño a ser espontáneo y creativo, le permite manejar y controlar su cuerpo y promueve el uso de su lenguaje y la expresión en contextos lúdicos, con naturalidad y libertad. El juego dramático permite la comunicación y la relación positiva con otros³. Dice Ortega⁴:

Jugar a ser maestro/a, a ir de compras, a hacer una excursión o reproducir una película, encierra una gran complejidad conceptual y un mundo representativo que permite a los niños reproducir el mundo tal y como ellos lo ven y negociarlo con los compañeros mediante toda clase de estrategias comunicativas.

Y en todo este proceso, el papel del adulto, como mediador, es fundamental. Continúa Ortega⁵:

El adulto que es buen jugador, es decir, que se implica en la acción y en la conversación lúdica con verdadero deseo de jugar, es percibido y comprendido por los niños y las niñas como un experto del cual se puede aprender mucho. Nada hay que guste más a las criaturas que encontrar en el adulto pasión y pericia por los juegos.

Los adultos que se involucran en la representación, el juego con la ficción, la fantasía y la dramatización junto a los niños (y no exclusivamente, para los niños) pueden,

¹ Encontrará referencias en:

- García, O., Martín-Andrade, B. y Linaza, J. (1996). El juego simbólico en los niños pasiegos: muñecos y vacas. *Cultura y Educación*, 1, 77-85.
- Lozano, M., Ortega, R. y de Ben, M. (1996). Los espacios de juego en la escuela: aprender jugando a la “casita”. *Cultura y Educación*, 1, 99-113.
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *Cultura y Educación*, 1, 115-128.

² Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1992). *Expresión corporal y creatividad*. México: Trillas.

³ Stant, M. (1974). *El niño preescolar*. Buenos Aires: Guadalupe.

⁴ Ortega, R. (1996). Ob. cit., p. 124.

⁵ *Ibidem*, p. 123.

en principio, ofrecerles oportunidades para recrear la vida, sus normas, sus valores y sus posibilidades, en forma libre de prejuicios sociales, ideas discriminatorias sobre roles y sucesos. Y luego, aunque están menos estudiados⁶, los juegos sociodramáticos en ambientes de educación temprana, inicial y primeros años de básica podrían ser la base de muchas de las actividades para el desarrollo del currículum, sobre todo en el ámbito del conocimiento del medio, el lenguaje y, muy especialmente, en áreas relacionadas con la educación para la vida en sociedad, la paz y la salud, entre otras.

La dramatización en la escuela, entonces, no se traduce únicamente en un juego, una representación o un espectáculo protagonizado por los niños, sino que puede trascender para convertirse en vehículo de enseñanza. Debería mirarse la interpretación dramática del niño pequeño como una excelente oportunidad educativa. Incluir esta área de desarrollo y enseñanza en las rutinas de cuidado y educación es un punto de coincidencia entre los especialistas del tema. La dramatización ofrece al niño el recurso para explorar y experimentar, y puede reforzar los progresos obtenidos en otras áreas, todo ello en un ambiente de recreación y deleite.

LA GUÍA DE ACTIVIDADES

Este programa fue, como ya hemos mencionado, creado a partir de la experiencia adquirida en el trabajo con niños en el Aula Experimental que funciona como parte del Centro de Desarrollo Infantil del Instituto de Psicología de la Universidad Central de Venezuela⁷.

Inicialmente, un grupo de estudiantes con conocimiento y formación teatral que hicieron sus prácticas y/o pasantías en el aula, prepararon un fichero de actividades y juegos, que se fueron ampliando y mejorando a través del arqueo bibliográfico y la consulta a educadores y profesionales del teatro. Comprendiendo que, a menudo, los adultos cuidadores, promotores del desarrollo infantil y maestros —por ejemplo— no tienen conocimiento en el área, ofrecemos esta guía para poner a su alcance una serie de actividades sencillas y bien organizadas que les permitirá acercar a sus niños a todas las posibilidades de desarrollo y disfrute estético que puede ofrecer la dramatización.

La guía está dividida en tres secciones. Las dos primeras, las secciones A y B, componen su cuerpo principal e incluyen las actividades y juegos sugeridos, en detalle. La tercera sección, la C, contempla orientaciones más generales para derivar de todo este trabajo un producto completo: la puesta en escena de una obra o representación teatral.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Los interesados en obtener mayor información sobre el Aula Experimental y otras propuestas curriculares para el nivel de preescolar, pueden acudir al Instituto de Psicología, Centro Comercial Los Chaguaramos, 2º piso, Ofic. 2-11, o escribir a alguna de las siguientes direcciones: ana.rangel@ucv.ve; rosa14998@cantv.net; mdembo@reacciun.ve o mtguezar@reacciun.ve.

La sección A persigue el dominio corporal y está conformada por actividades y juegos de relajación, control y desplazamiento del cuerpo en el espacio. Dice Ortega⁸:

El dominio del cuerpo sobre el espacio, la regulación de las distancias entre la criatura, los objetos y los otros; el reconocimiento psicomotor del propio cuerpo, y las habilidades para manejarse en el tiempo y en el espacio, son procesos evolutivos que se consiguen, en gran medida a través de la actitud lúdica sobre el entorno inmediato.

La sección B, por su parte, presenta ejercicios de expresión plástica y dramática, a través de imitaciones e improvisaciones. Los niños que participan en este tipo de actividades, inventan y elaboran el gesto, la palabra, el movimiento, la acción, y se expresan con todo ello⁹. Para muchos autores, la edad preescolar es la edad de la comedia: los niños disfrutan de los gestos exagerados, experimentan la risa y el llanto intenso, gozan con el comportamiento histriónico de sus pares o adultos que los acompañan, de las sensaciones que esto produce en ellos y en los otros¹⁰. Así que ésta es una sección que no podía faltar.

La invitación al adulto es para que utilice todo este repertorio de actividades y juegos con la mayor flexibilidad y una gran variedad de propósitos:

- Para cubrir los fines específicos que orientaron su diseño, por ejemplo, la identificación de las partes del cuerpo y su control, la relajación, el desplazamiento intencional o rítmico en el espacio, la interacción coordinada con los compañeros, la imitación de objetos, animales y personas, la mímica, la expresión de sensaciones captadas por los sentidos, el reconocimiento y demostración de sentimientos y emociones, así como las fuentes de las cuales se derivan, y las improvisaciones en múltiples ámbitos y variaciones.
- Como instrumento para la enseñanza, aplicación y enriquecimiento de conocimientos y destrezas que suelen formar parte del desarrollo temprano en un ambiente lúdico y divertido, ya que su meta también es hacer más gratas las actividades pedagógicas, tanto para los niños como para los propios adultos que se encargan de su cuidado, desarrollo y formación.
- Para atender e impulsar el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social de los niños en esta etapa e incentivar su participación activa en la sociedad y su entorno.
- Para configurar las bases de un programa formal de teatro y dramatización. El montaje de escenas breves, incluidas en las secciones A y B, puede servir como preámbulo para una representación más ambiciosa y completa, y/o para satisfacer enteramente el cometido del programa de dramatización del centro de cuidado o el preescolar. En este sentido, las actividades y juegos propuestos ofrecen

sugerencias sobre escenas que se pueden representar con diversos grados de participación de los niños y de los adultos. Estas escenas se ofrecen como ejemplo de otras que, seguramente, surgirán de la inspiración de cada grupo.

Todas las actividades de las secciones A y B incluyen orientaciones concretas para su desarrollo y, algunas de ellas, sugerencias adicionales: (a) Ideas para enriquecerlas, (b) Música apropiada para acompañarlas y (c) Materiales por utilizar. Tres viñetas, en tres columnas, las señalan:



La sección C es la parte de la guía que ofrece ideas para la puesta en escena de una obra teatral e incluye los aspectos que intervienen en su realización. Se sugiere una secuencia de pasos a seguir y se elaboran los detalles del trabajo con los niños sobre los personajes que van a representar. Para esto último, se recomienda utilizar los ejercicios de expresión plástica y dramática, en particular los de improvisación incluidos en las partes A y B. Igualmente, se hace énfasis en la importancia que para el niño tiene su participación en actividades de la producción, tales como la selección de la música y el diseño y elaboración de la escenografía, el maquillaje y el vestuario.

Pero al igual que en todas las actividades del aula, la planificación de actividades y juegos de dramatización debe partir de las observaciones de los niños, que permitirán determinar sus destrezas, las áreas en las que necesitan apoyo y los objetivos que tienen sentido para ellos. Con este criterio puede seleccionarse de la guía lo que mejor convenga a la situación particular de interacción con los pequeños.

Finalmente, debemos decir que si bien la guía pretende ser una fuente de ideas para padres, animadores de actividades recreativas para niños, maestros y otros adultos interesados, la capacidad lúdica y de representación de los niños nace de la actitud empática y positiva de los adultos que le rodean. Desde bebés, comprenden que hay, al menos, dos posiciones en el estado de ánimo de quienes le acompañan: una más o menos seria y formal, y una posición alegre, de estimulación y satisfacción personal por su presencia. Con esta segunda actitud aprenden a disfrutar del juego y suelen optar también por esa misma posición¹¹.

⁸ Ibídem, p. 118.

⁹ Capriolo, E. (1970). *Il teatro dei ragazzi*. Sipario, 289/290, 8-67.

¹⁰ Torres, E. (2003). *Palabras que acunan. Cómo favorecer la disposición lectora en bebés*. Colección Formemos Lectores. Banco del Libro. Venezuela: Arte Tip.

¹¹ Ortega, R. (1996). Ob. cit.

GUÍA DE ACTIVIDADES DE DRAMATIZACIÓN

Esta sección de la Guía propone ejercicios de carácter lúdico que propician el conocimiento del cuerpo y facilitan el dominio corporal. Todos ellos persiguen dos objetivos generales.

El primero de ellos es familiarizar a los niños con la situación de representación ante otros, para ayudarlos a sentirse cómodos frente a un "público" y vencer la timidez, si fuese el caso. Esta sección propone el dominio del cuerpo en "escena", frente a un grupo de espectadores. Se les enseña a confiar en su grupo de compañeros. De hecho, algunos ejercicios son particularmente adecuados para propiciar la cooperación y el trabajo en equipo. Actividades como "El ciego", "El balancín" y "El nudo" fomentan —a un mismo tiempo— el dominio del cuerpo, la relajación, el equilibrio y la adecuada articulación, pero también liberan las inhibiciones a través de la formación de amistades, el desarrollo de la confianza en el compañero y la interacción afectiva con el grupo.

El segundo objetivo tiene que ver con el trabajo específico del cuerpo: conocimiento y control de sus partes, logro del equilibrio, control de la respiración y la voz. Y para ello proponemos el uso de la música: el sonido se puede usar para estimular al niño a escuchar, a involucrarse con el ritmo, a experimentar y descubrir movimientos que pueden asociarse con ella.

Son ejercicios que pueden repetirse tantas veces como se quiera. Hay algunos que gustan más que otros, aprovéchenlos como actividades y juegos en sí mismos, pero también como ejercicios de calentamiento y preparación de una obra, toda vez que hayan avanzado hasta la sección C.

Reúne al grupo y cuéntales una historia corta para que ejemplifiquen la actividad. Aquí tienes un ejemplo:

Imagínense que yo antes no sabía cuál era mi mano, ni mi cabeza... Fue en un viaje a la montaña, cuando conocí a Simón, quien me enseñó los nombres de las partes de mi cuerpo... Me acerqué a un árbol y cuando iba a tocar su tronco, mi amigo gritó: "¡Cuidado, vas a aplastar ese gusano con tu mano!" (dramatizar) ¿Qué mano? Y el amigo Simón me la señala (mostrando la mano)... Después iba a pasar por debajo de unos troncos y Simón dijo: "¡Baja más la cabeza para que no te golpees!" ¿Cuál cabeza? Y Simón me mostró dónde tenía mi cabeza...

Ahora invita a los niños a conocer las partes de su cuerpo de la misma forma que te enseñó Simón. Puedes continuar la historia anterior o inventar una nueva, que te permita incluir las partes del cuerpo escogidas para la actividad de hoy. Los niños deberán realizar todas las acciones que "Simón" les va indicando, tales como: rascarse los pies, tocarse los hombros, taparse los oídos.



Puedes organizar una secuencia de movimientos para ser repetidos en un orden particular.



También puedes usar música instrumental de fondo e intentar que las acciones adquieran un sentido rítmico.

META: RECONOCER PARTES DEL CUERPO HUMANO EN SI MISMOS

ACTIVIDAD: El baile del calentamiento

A

A.1.2

A.1

▶ 19

Elige la canción de "El baile del calentamiento" o cualquier otra, que te permita cantar y bailar, nombrando partes del cuerpo para moverlas, unas tras otras. Para mencionar las partes del cuerpo puedes seguir un orden ascendente o descendente: comienza por la cabeza y vas bajando: cuello, hombros, brazos, manos, cintura... También puedes comenzar al revés: pies, rodillas, piernas, caderita. El caso es que, mientras cantan, remarquen bien el nombre de la parte del cuerpo, subiendo o bajando el tono de voz y ayudando a los niños a identificarlas, con señas, por ejemplo.



Es común encontrar una versión de esta canción en los discos de música infantil. Si la consigues, úsala aquí, que es más divertido.

Explícales que en esta actividad tomarán el rol de un muñeco. Invítalos a ser:

Muñecos de chocolate: Anímalos a ser figuras de chocolate, metidas en la nevera, frías y muy duras. Busca que cada niño adopte alguna postura corporal, por ejemplo, una mano levantada y la otra en la cintura, agachados y con la cabeza hacia atrás, etc. Inventa una situación para derretirlos: comienza a hacer mucho calor... acompáñalos a aflojar las piernas, brazos, tronco y cabeza.... Déjalos caer en el suelo, completamente flojos y derretidos, convertidos en crema de chocolate.

Muñecos de trapo: Muñecos guardados en un baúl que quieren salir a explorar el mundo. Quieren alcanzar las cosas, estirando los brazos. Estiran, estiran, estiran. Inventa situaciones para que muevan sus extremidades largas y flexibles. Luego, descansen: dejen caer los brazos.



En vez de ser muñecos de chocolate, pueden jugar a ser espaguetis: unos espaguetis largos y duros que son lanzados en una olla con agua hirviendo. El calor del agua hace que nuestro cuerpo de pasta se empiece a aflojar poco a poco...

Ésta es una actividad de visualización. Para empezar, pide a los niños que se acuesten sobre una toalla boca arriba, con sus brazos y piernas estiradas. Explica que con la instrucción "¡Tensos!" deben contraer (o apretar), al mismo tiempo, extremidades, tronco y cabeza por, aproximadamente, 10 segundos. Luego, deben relajarse al ordenar "Flojos". Realiza este ejercicio cinco veces. Coloca una música suave.

A continuación pide a los niños que cierren sus ojos y que se relajen escuchando la música de fondo (2 a 3 minutos). Al cabo de este tiempo introduce el ejercicio narrando un cuento, incluyendo diferentes elementos que recreen la escena:

Como en un sueño, somos un globo (o una nube, un papagayo) que flota en el aire...

Como en un sueño, somos una hoja (o una pluma, un papel) que cae lentamente...

Como en un sueño, somos una ola ...



Cuando les invites a imaginarse cosas, destaca bien el tamaño y el peso de los objetos. Háblales, por ejemplo, de un globo ligero, muy ligero, que se deja llevar fácilmente por el viento y flota de un lado a otro suavemente.



Música instrumental: suave, relajante



Una toalla por niño

Coloca sobre el suelo varias colchonetas, de acuerdo con la cantidad de niños que participan en el ejercicio. Pídeles que se acuesten boca abajo sobre ellas. Haz sonar una palmada para indicarles que —al oír esta señal— sujetarán sus tobillos con las manos, formando un arco con su cuerpo. En esta posición y con mucho cuidado, los niños pueden hacer balancear su cuerpo desde adelante hacia atrás como una mecedora. Pídeles que resistan en esta postura 8 o 10 segundos. Cuando termine este lapso, ellos pueden aflojar todas las partes de su cuerpo soltando sus tobillos, para quedar completamente acostados en la colchoneta. Resalta lo agradable de estar relajados. Haz que te comenten en qué otras situaciones se sienten así y por qué nos suele gustar.



Música instrumental: suave, relajante



Colchonetas

Para empezar, conversa con los niños sobre la importancia de la respiración y de los órganos que en ella intervienen. Utiliza un globo para ejemplificar cómo se inflan los pulmones cuando se llenan de aire y qué les pasa cuando éste sale. Luego modela las siguientes acciones, señalando cada una de las partes involucradas:

Con las manos en el tórax, vamos a aspirar, por la nariz, todo el aire que podamos, reteniéndolo en nuestros pulmones como si fuésemos unos globos que se están inflando (espera 5 o 6 segundos). Ahora, dejemos salir todo el aire poco a poco. Esta forma de respiración se llama respiración torácica y es la que siempre usamos.

A continuación, coloquemos las manos sobre el abdomen o barriga, y vamos a aspirar, por la nariz, todo el aire que podamos, pero esta vez, reteniéndolo en nuestro abdomen como si fuésemos unos globos que se están inflando (espera 5 o 6 segundos). Luego, dejemos salir todo el aire poco a poco. Para hacerlo, vamos a hacer un sonido (modela cómo se hace, emitiendo —por ejemplo— el sonido de la vocal A, apoyándolo con pequeños golpes secos, para que el abdomen se mueva con cada golpe de aire). Esta forma de respiración se llama respiración abdominal y es la más usada por los actores porque les permite ser escuchados por el público, sin dañarse las cuerdas vocales. También les permite retener mayor cantidad de aire.

Para seguir ejercitándose y probar las diferencias entre ambos tipos de respiración, puedes mostrarles el ejercicio:

- Variando la intensidad de la vocal extendida (más-menos fuerte)
- Variando la duración de una vocal extendida
- Repitiéndolo con todas las vocales



Aplica esta idea para que los niños descarguen sus emociones. Después, puedes proponer cualquier ejercicio de relajación, de la meta A.2, en páginas anteriores.

Esta actividad también les ayuda a vencer la timidez y usar la voz, fuerte, ante todos.



Globos

Divide al grupo en dos equipos y asígnale a cada uno el rol de conejos o tortugas. Invítalos a realizar una carrera. En un extremo de la sala de trabajo prepara a cada equipo (puedes dibujar una línea en el piso con tiza o marcarla con un cordel). Explica que los niños que son conejos deben cruzar la sala saltando rápidamente como lo hacen estos animales (muestra cómo), mientras que los que son tortugas deben caminar o gatear lentamente hasta la meta (modela). Da una señal clara para la partida (con una palmada o usando un silbato). Procura que cada equipo avance a la velocidad acordada.

Una vez finalizada la carrera, siéntense en rueda y compara la respiración agitada de los niños que fueron conejos contra la respiración normal y lenta de aquellos que fueron tortugas. Resalta que la respiración es la que determina el movimiento, el ritmo y evita el cansancio.



Léelas la fábula de *La tortuga y la liebre*. Escoge una versión muy descriptiva en la cual, incluso, los personajes comenten sus habilidades y las implicaciones de la velocidad. Hazles pensar en ello también. Pregúntales, por ejemplo, ¿cuándo, en nuestra vida diaria, nos comportamos como tortugas? ¿Cuándo cómo liebres? ¿Cómo nos sentimos en cada caso?



Tiza o cordel
Silbato

Haz primero un ejercicio de "calentamiento". Para comenzar, pídeles que aprieten sus dientes, mordiendo fuertemente (5-6 segundos). Luego, pídeles afojarlos. Explica cómo jugar un partido de tenis con el aire en la boca: inflando uno de los cachetes, luego el otro. Pasen el aire de un cachete a otro como si fuera el rebote de la pelota. Jueguen un rato, moviendo el aire por todas las zonas de la boca.

Después, proponles juegos para soplar. Ahora, el aire saldrá de la boca, con más o menos fuerza, según se necesite. Soplen velitas encendidas, plumas para que floten en el aire. Cierra la actividad, haciendo bombas de jabón. Asegúrate de tener material suficiente para que cada niño pueda hacerlo y pueda experimentar cómo la fuerza y la cantidad de aire van influyendo en el tipo de bombas que consiguen.



Puedes colocar música alegre, que te ayude a crear un ambiente festivo. Al final, ¡las bombas de jabón siempre se usan para celebrar!



Velas, plumas pequeñas muy livianas.

Agua jabonosa y moldes de alambre o plástico, para hacer bombas. En las tiendas de piñata venden este material especialmente preparado para este juego y suele resultar muy económico. También puedes preparar el agua con un chorrillo de lavaplatos líquido. Puedes construir los moldes con alambre fino, enrollándolo hasta obtener un círculo cerrado. Déjale un extremo para sostenerlo.

Cuenta la siguiente historia, mientras otra persona mueve la lengua, simulando las acciones que vas narrando:

Había una vez una señora grande y roja llamada Sara Lengua, que vivía en una casa oscura y húmeda que se llamaba boca. Sara Lengua era muy hacendosa y le gustaba mantener muy pero muy limpia su casa, es por eso que limpiaba el techo (paladar) de atrás para adelante, las ventanas blancas (dientes) por dentro y por fuera y las paredes de arriba a abajo.

Un día lluvioso Sara Lengua decidió salir de compras y miró hacia el cielo para saber si ya había parado de llover. Como había escampado, entró de nuevo a su casa para dejar el paraguas, volvió a salir y miró hacia el piso y al ver que en el piso había muchos charcos entró de nuevo a ponerse las botas. Salió una vez más, miró a los lados buscando un taxi y al no encontrar ninguno, volvió a su casa, cerró las ventanas y se acostó a dormir.

Al finalizar, repite el cuento para que los niños realicen el ejercicio. Inventa "otros capítulos" en la vida de Sara Lengua. Deja que los niños también lo hagan. Jueguen a reproducirlos todos juntos.

¹ Tomado de Ladrón de Guevara, L. y Pérez, A. (1995). *Aprendo a articular. Guía de ejercicios*. Caracas: Producciones Alelimón.

Siéntense en círculo y jueguen con las posibilidades que les ofrece su voz. Escoge una o dos vocales o diptongos y realicen los ejercicios abajo indicados, que se presentan ordenados en grado de dificultad creciente.

- 1) Jueguen a la pelota con una vocal, lanzarla, devolverla.
- 2) Crea y reproduce ritmos sencillos: (a-a-a) sobre un ritmo breve y entrecortado; (i) breve, (i) larga, (i) breve, (i) larga, etc. Los niños deberán imitar los sonidos que emites. Luego de varias repeticiones, y teniendo seguro que los niños han entendido la actividad, pídele a cada uno que reproduzca un sonido para que el resto del grupo lo imite.
- 3) Mantengan toda una conversación con una vocal, poniendo correctamente el tono; reír o llorar con la vocal. Puedes iniciar el ejercicio modelando con otro adulto o con uno de los niños que muestre mayor progreso. Después, incorpora poco a poco a cada uno de los miembros del grupo.

No te conformes con realizar estas actividades en una sola sesión. Repítelos muchas veces, en distintas ocasiones, durante la rutina escolar. Aprovecha los ratos de juego libre, los recreos.



Si quieres, acompaña las actividades con instrumentos de percusión, utilizándolos para marcar los sonidos.

También puedes leerles cuentos haciendo voces y formas de expresión de todos los personajes. Hazlo de manera muy marcada, para que lo puedan diferenciar, disfrutar e, incluso, anticipar.



Pelota

Para realizar este ejercicio es preciso que todos los niños estén descalzos. Pídeles que caminen libremente por toda la sala de trabajo, sin imponer modalidad o dirección (2 o 3 minutos). Acompaña el desplazamiento con una música suave y alegre. Los niños deben estar concentrados en su marcha.

A continuación explícales que van a intentar caminar levantando las rodillas como si fueran una garza (muéstrales cómo). Se inicia el ejercicio con un desplazamiento libre y, aproximadamente a los tres minutos, indica con tu voz que todos te sigan para formar una rueda de derecha a izquierda. El desplazamiento dura tres o cinco minutos más.

Ahora, puedes variar la velocidad de la marcha (como la garza), haciéndola más rápida o más lenta. Señala el cambio de velocidad con un comando claro y fuerte, por ejemplo, *Caminando rápido/lento*. Dedicar unos tres minutos a esto.

Finalmente, la marcha puede variar haciéndose ruidosa, golpeando el piso al paso, como lo hacen los militares en los desfiles; o silenciosa (se apoya primero la punta del pie y después el talón). Pueden acompañar esta actividad silbando o cantando alguna canción. Lo importante es que, como en el caso anterior, intercales cada modalidad de marcha cada dos o tres minutos.



Prepara el ambiente para esta actividad, colocando fotos de animales por todas partes: paredes, estantes, techos, piso. Recrea la idea de que los niños son unos cazadores y que deben mirar y marchar hacia cada animal. Explícale cómo hacerlo. Primero el niño mira el objeto, girando sólo la cabeza y, posteriormente, gira el resto del cuerpo y se dirige hacia él. Una vez que se tope con el animal, volverá a girar su cabeza para detectar otra foto en un lugar distinto; su mirada se concentra en ese objeto y luego gira nuevamente su cuerpo para trasladarse hacia donde éste se encuentra.

Es aconsejable trabajar por parejas o tríos para que la actividad sea más ordenada y efectiva. Además, en cada ensayo, la marcha hacia los animales puede ir variando en velocidad y sentido, utilizando todo el espacio disponible. Para ambientar, coloca una música de fondo.



Primero, marca una o dos líneas rectas en el piso de cuatro centímetros de ancho (utiliza tiza de color o tirro); luego, comenta con el grupo el trabajo que realizan los equilibristas en el circo y la importancia del equilibrio para los animales y los hombres.

Modela el ejercicio, caminando por una línea con los brazos extendidos a los lados del cuerpo, y colocando un pie delante del otro al avanzar. Ahora invita a los niños a imaginar que están en el circo y que ellos son los equilibristas. Explícales que van a caminar por la línea recta (o cuerda floja) desde el principio hasta el final, teniendo mucho cuidado de hacerlo sin salirse de ella porque se podrían caer.

Ambienta la actividad con una música alegre. Permite que cada niño tenga la oportunidad de realizar la actividad por lo menos dos o tres veces. Ayuda a los niños que presenten dificultades, reduciendo la longitud de la línea o brindándole tu brazo como apoyo.

Luego, en otras sesiones, puedes aplicar una variante de este ejercicio. Traza una línea diagonal de cuatro o cinco centímetros de ancho de una esquina a la otra de la sala de trabajo. Modela diferentes formas de caminar sobre ella: avanzando hacia adelante y hacia atrás, saltando en un pie, arrastrándote como gusano, gateando, sentado. Invítalos a hacerlo también. Pídeles que inventen nuevas formas de desplazamiento. Un niño da la pauta y el resto lo imita. Para el cierre, indícale al grupo que pase uno por uno por la cinta, avanzando de la manera que más le haya gustado o la que le haya sido más fácil o difícil, y pídeles que lo justifiquen.

Utiliza música para dar ritmo a la actividad.



Inventa una historia sobre el lugar y la altura donde se encuentra la cuerda, para hacer más emocionante el ejercicio. Si quieres ponerle más emoción, puedes hacerlo más complejo, pidiéndole a los equilibristas que caminen sin dejar caer un libro colocado en su cabeza.



Música instrumental alegre. Busca algo circense, que le imprima emoción a los ensayos. También sirven redobles de tambor.



Tiza de color o tirro

Con tizas de diferente color, dibuja dos o tres triángulos en el suelo. Divide el grupo en equipos de tres o cuatro niños. Cada subgrupo va a desplazarse de una manera diferente en el área interior de cada triángulo o por sus bordes. El equipo 1, por ejemplo, se moverá como robots, con el cuerpo muy rígido. Los integrantes del 2 avanzarán como gusanos. La asignación es libre, pero recuerda las formas de desplazamiento ya aprendidas por los niños en ejercicios precedentes.

Explícale al grupo que al escuchar la pandereta sonar una vez, deberán detenerse completamente, cambiar de triángulo y adoptar la modalidad asignada previamente para el color que le corresponda.



Música instrumental alegre

Tizas de colores
Una pandereta

32

Forma un círculo con el grupo y en el centro ubica un cojín, a una distancia de dos metros. El ejercicio consiste en acercarse al objeto (escogido como meta) al escuchar el sonido de una pandereta, tocarlo y regresar al puesto inicial. Indica diferentes formas de desplazamiento hacia la meta: saltando en un solo pie, caminando de espaldas, por ejemplo. También puedes combinarlas: llegar al cojín saltando en un pie y regresarse caminando de espaldas. Empieza con movimientos simples y luego ve proponiendo movimientos cada vez más complejos. Hazles pensar en personajes y situaciones para lograrlo.



Cuando des las instrucciones, utiliza imágenes:
ligero, como una pluma... rebotando, como
pelota... volando como pájaro.



Un cojín
Una pandereta

A.7.1

A.7

▶ 33

En este caso se propone seguir una trayectoria sugerida, introduciendo cambios en ella. Haz que comiencen a caminar en círculo, uno detrás de otro. Pídeles que cambien de dirección (derecha/izquierda) cada vez que les des la señal: una palmada o un golpe de pandereta. El ejercicio requiere que el cambio sea efectuado por todos los niños al mismo tiempo, de manera que se vean y oigan coordinados.

Después de varias repeticiones, puedes pedirles que con la misma señal se detengan por un instante y giren sobre su propio eje hacia la dirección correspondiente, mientras esperan la misma señal para avanzar. La secuencia propuesta sería, más o menos: sonido-detención-giro-sonido-marcha. Pero también puedes enriquecerla y hacerla un poco más compleja, si agregas diferentes formas de desplazamiento: caminar agachado, gatear, correr, brincar, andar en cuclillas o en cuatro patas, danzando...



Aprovecha los ratos libres para ir entrenando el oído y jugar, por ejemplo, a las sillas musicales.



Puedes utilizar, como señal, fragmentos cortos de melodías que gusten a los pequeños.



Pandereta o silbato

34

Coloca los niños en pareja, uno frente a otro. En cada pareja, uno de los niños será el enano (agachándose) y el otro el gigante (estirándose). Enanos y gigantes bailarán al compás de la melodía, cada uno en sus respectivas posiciones.

Al dejar de sonar la música, ambos se detendrán. Se reanuda la música, pero usando otra melodía, si es posible con un ritmo diferente para que se puedan reconocer los cambios con facilidad. En ese momento se intercambiarán los roles y seguirán bailando.



Dos casetes o discos de música bailable con ritmos diferentes.

Reproductor de doble casete o doble CD (o dos reproductores).

Puedes preparar, previamente, una misma grabación con fragmentos de ambos tipos de música. Así sólo necesitarás un reproductor y la actividad se simplifica para ti.

Píde a los niños que caminen por toda la sala. Al sonar la pandereta deberán caer todos al piso, todos inmóviles, como si hubiesen sufrido un desmayo. Al escuchar de nuevo la señal de la pandereta, deberán levantarse y continuar la caminata hasta que ocurra nuevamente el desmayo.

Haciéndolo en parejas, se puede añadir algo de dramatización. En cada par de niños se asignarán roles para que uno *sufra* el desmayo y el otro *lo auxilie*. Agrega elementos de dramatización: recrea la situación, las causas, las consecuencias.

Otro ejercicio parecido consiste en pedirles, con la señal de la pandereta (o cualquier otra), que vayan acostándose en el suelo poco a poco. Relajando primero el tronco, los brazos y dejándose caer muy despacio. Pídeles que acompañen este movimiento con una profunda respiración; después, que se incorporen de un salto (con energía y manifestación de alegría). Al principio muy cansados y desganados; luego, totalmente animados.



Ensayá con los niños el desmayo: enséñales a desmayarse con propiedad dramática, ¡pero sin golpearse!



Pandereta

La variante introducida aquí es un poco de coordinación entre todos. Para ilustrar cómo lograrla, recrea la situación a la que invitarás más adelante. Coloca sobre una mesa algunas piezas de dominó, alineadas una detrás de otra. Reúne al grupo alrededor de la mesa y empuja ligeramente la primera pieza. Observen cómo caen las piezas una tras otra. Comenta impresiones con los pequeños.

Ahora, pídeles *convertirse* en piezas de dominó. Forma una fila de niños, sentados en el suelo, uno tras otro. Pídele que se acerquen todo lo posible, pero sin tocarse. Indica que al empujar el primer niño comenzarán a caer hacia atrás suavemente, uno por uno hasta el último. Ensayen, cambien el orden de la columna para que el primero siempre sea alguno diferente. Diviértanse. Recuérdales que es importante la respiración para reincorporarse.



Prepara un pequeño salón o algún área cerrada y segura para este juego. Coloca, arbitrariamente y sin orden, sillas, muebles pequeños, juguetes grandes, cajas o cestas. Aprovecha el espacio y reparte bien las cosas. Luego, pídeles cerrar sus ojos y caminar lentamente por el salón. Al tropezarse con un objeto o compañero, deben detenerse y cambiar de dirección.

Si tienes a tu cargo un grupo grande de niños, divídelos en equipos, para evitar accidentes. Mientras unos prueban, los otros pueden mirar y divertirse con las acrobacias de los *invidentes*.

Puedes probar también otra modalidad aquí. Cuéntales que los lazarillos son los ayudantes de los ciegos o de quienes no ven bien. Organízalos en parejas para que uno sea *el ciego* y otro, *su lazarillo fiel*. Mientras *el ciego* recorre el espacio, *el lazarillo* le va indicando el camino y sugiriendo cómo superar los obstáculos. Hazles repetir retahílas inventadas, como:

Ciego: Amigo, ¿qué es esto?

Lazarillo: Es una silla, compañero.

Ciego: ¡Ah! ¿Cómo vamos a seguir nuestro camino?

Lazarillo: Vamos a pasar por la derecha (o por un lado).



Objetos que te sirvan de obstáculos: sillas, mesitas u otros muebles pequeños, juguetes, cajas, cestas, tacos de madera.

Coloca a los niños en círculo, tomándose de las manos. Pídeles que formen un círculo muy grande, estirándose hacia afuera, sin soltarse de las manos. Luego, invítalos a hacer lo contrario: acercarse todos y pegarse unos a otros, para hacer el círculo pequeño y muy cerrado. Inventa situaciones que animen a separarse y despegarse (*Tenemos mucho, mucho frío... Estamos muy calientes y quemamos... Tenemos un gripón horrible y podemos contagiarnos...*). Repite el ejercicio varias veces.



También se puede realizar el ejercicio usando el símil de la pelota que se desinfla y vuelve a inflarse poco a poco hasta llegar a su forma original. Se puede realizar, simultáneamente, la imitación del sonido que hace la pelota a medida que se infla o se desinfla.

Aprovecha la actividad para practicar la respiración abdominal.

Antes del juego, muéstrales un *porfiao* de verdad: hazles ver cómo funciona e imaginar qué pudieran sentir en su lugar... Déjales hablar e invítalos a pensar en situaciones que produzcan las mismas sensaciones.

Para la actividad, se necesita un niño como *porfiao*, y el resto del grupo como sus receptores. Los niños, de pie, forman una rueda muy cerrada, juntos entre sí, y abren sus brazos al nivel del pecho. El *porfiao* se coloca en el centro del círculo, y cuando se sienta listo dejará caer su cuerpo hacia atrás, sin despegar sus pies del piso en ningún momento del ejercicio. Los compañeros tratarán de atajarlo para que no se caiga al suelo y, luego, lo empujarán suavemente de un lado a otro. A medida que observes que el niño se deja caer más relajado y seguro, puedes pedir al grupo que se vaya separando entre sí: abriendo poco a poco el círculo. Detén la actividad cuando el alumno muestre miedo o inseguridad en su caída.



Si te es posible, coloca colchonetas o cojines en el espacio en que juegan, para amortiguar cualquier caída.

Haz que los niños formen un círculo tomados de las manos. Inclúyete también para, además, iniciar el juego. Sin soltar las manos, métete por debajo de los brazos de dos compañeros y arrastra al grupo a seguir su trayectoria. Haz que cada niño se *enrolle* con otros compañeros cercanos. Después de que formen un *nudo*, muy enrollados, tienen que desenrollarse para volver al círculo inicial. El procedimiento es el mismo: sólo que cada acción debe ejecutarse a la inversa. Esta actividad suele ser muy divertida pero a veces toma varios ensayos hasta que logran completarla.

El secreto y clave del ejercicio es no soltarse de las manos. Es un trabajo de equipo y, si uno se suelta, se pierde el trabajo del resto. Así que tienen que sujetarse bien.



Este ejercicio requiere que los niños construyan un tren con su cuerpo. Una forma de lograrlo es sujetándose de los codos flexionados del compañero de adelante y mover los brazos de adelante hacia atrás, como si fueran las poleas que mueven las ruedas del tren. Pero en verdad, pueden crear la locomotora de varias formas, sólo basta imaginación. La idea es que cada niño sea una parte del tren y que cumpla su función con apoyo del resto de las partes (grupo) del aparato. El movimiento debe ser sincronizado.

Una vez en marcha el tren, va retirando piezas (niños) una por una, pero el tren debe seguir funcionando hasta que quede un solo niño. Y aquí toca el verdadero trabajo de equipo, pues cada quien debe sustituir la parte faltante según sea el caso, para poder continuar el camino.



También pueden probar ser una máquina que fabrica objetos en serie: sillas, floreros decorados, calzados o queso, por ejemplo.



Utilizando diferentes tipos de música, la máquina puede ir más rápido o más lento, según el caso.

Primero, lleva los niños a un parque o lugar abierto, donde puedan observar árboles y cómo el viento imprime movimiento a sus ramas y hojas. Luego, proponles convertirse en *árboles*: comienzan siendo *semillas*, acurrucados en el piso, en grupos de cuatro o cinco. Haz que crezcan *las raíces*: estirando sus piernas. Incorporándose, crece *el tronco* y con los brazos, si se estiran poco a poco, el árbol llegará a tener *ramas*. Pídeles ser árboles de un mismo parque. Cuéntales cómo la brisa suave y cálida apenas mueve sus hojas. Hazles representarlo. Avísales que viene una tormenta: ¡que se muevan bruscamente! Los niños deben imitar el movimiento de las ramas según la fuerza con que sopla el viento en tu relato.



Dedica una actividad previa a la fabricación de un disfraz de árbol, con materiales de desecho, papel crepé o cartulina. Invítalos a pensar cómo hacerlo, para que vayan recreándose a sí mismos como tales.



Si puedes, consigue grabaciones del viento y sonidos: pájaros, cascadas, lluvia. Regularmente, se consiguen como música para relajarse, pero sirven aquí para ambientar bien la situación.

En la sección anterior se ha puesto el énfasis en el control del cuerpo y sus movimientos en el espacio. Como hemos dicho, no existe un orden jerárquico entre los ejercicios, ni entre las secciones; sin embargo, es fácil comprender que muchas de estas destrezas de dominio corporal sirven de base para actividades dramáticas más complejas. Por eso proponemos, a continuación, esta sección de ejercicios. Para la representación de escenas es preciso que el niño no sólo pueda dominar su cuerpo dentro de un espacio, sino, además, que se relacione con otros. En esta relación con el otro, más que la voluntad individual se requiere del acuerdo con un igual que comparte el mismo objetivo. Así, se llega a un nivel de dificultad superior, en el cual ya se dibuja lo esencial del trabajo escénico. Esta secuencia, que va desde el dominio del cuerpo a la interacción con otro u otros dentro de un espacio, constituye la base de la representación teatral.

En la sección de Expresión Plástica y Dramática se proponen actividades y juegos que facilitan el desarrollo de la acción dramática y la exteriorización de emociones a través de la expresión corporal y la improvisación. Está dirigida a la representación de breves escenas tomadas de la vida cotidiana o basadas en la ficción, que dan cabida a la improvisación y la intencionalidad. Aunque hemos propuesto en la sección A algunos juegos iniciales, ahora sí puede afirmarse que con esta serie de actividades se comienza a hacer teatro. Hay aquí un fin recreativo y se busca, como ya se comentó, el desarrollo de la apreciación estética del arte teatral, pero también el desarrollo de destrezas instrumentales, tales como la atención, la observación, la imitación y la comunicación.

Aquí hay que retomar la posibilidad de brindar a los niños un ambiente de gran libertad, en el cual también sea posible hacer las cosas a su manera y respetar sus propuestas estéticas y expresivas. Debe aprovecharse *el drama* para explotar las capacidades de imaginación e, incluso, de trabajo en equipo y liderazgo que presentan los niños. A veces, aunque es muy difícil generalizar, estas situaciones son más propicias para aprovechar tal tipo de características que las de la vida real.

La idea central de este ejercicio es promover en los niños el autodomínio físico, al tiempo que intentan reproducir expresiones. Para lograrlo, necesitas algunas fotos de esculturas o estatuas reales.

Enseña las fotos, haz que las detallen y comenten entre sí. Puedes proyectarlas, si tienes el equipo en una pared. Cuando las hayan visto todas, selecciona una de ellas y pídele a dos niños que reproduzcan la forma y el gesto de la obra que ven. Un niño actuará como *estatua* y el otro como *escultor*. Este *escultor* tiene la TAREA de mover los brazos, piernas, cabeza del compañero para colocarlo en una posición que se asemeje a la real. La *estatua* deberá moverse según demande el *escultor* hasta lograr mantener la postura. Luego, todos comentarán el resultado.

Prueba repetir la dinámica con algunas otras parejas de niños, aunque no es necesario agotar el ejercicio con todo el grupo. Puedes realizar la actividad en distintas sesiones. Inclúyete como *escultor* o como *estatua* y divierte a los pequeños: inventa posturas, haz muecas con la cara, exagera movimientos. Hazles decir cómo vas y permíteles corregirte.



Puedes conseguir las fotos en una biblioteca o sala de arte, rentar libros o conseguir catálogos.

Puedes, también, organizar un paseo para ver esculturas cercanas, pero prepara bien el itinerario para asegurarte de encontrar cuatro o cinco estatuas en el camino. Haz un mapa y define previamente el recorrido para cumplir con la actividad.

Todos recuerdan la historia de Pinocho, la marioneta de madera que cobró vida gracias a su hada madrina. Bien, este ejercicio busca que los niños reproduzcan los roles de *Pinocho* y del *hada madrina*.

En primer lugar, los niños se sentarán en el suelo con su cabeza, rostro y extremidades rígidas como el muñeco. Asegúrate de que puedan comparar su postura con el gesto real del muñeco en un dibujo, foto o película. Haz que alguno sea el *hada madrina* y los toque con la varita mágica, para que el resto cobre vida y muevan libremente cada parte del cuerpo que les ha sido tocada.

Al cabo de un tiempo, el hada advierte que ya es hora de dormirse y que tienen que volver a ser muñecos rígidos. Los niños recobrarán la postura de muñeco inicial, a medida que son señalados con la varita.

Otra actividad parecida que puedes proponer aquí es *La marioneta*.

Agrupar a los niños en parejas y asignar a uno el rol del *actor* y al otro el de la *marioneta*. Pueden colocarse de pie o acostados en el piso. El ejercicio consiste en atar cuerdas imaginarias a ciertas partes del cuerpo de la *marioneta* y hacer que cuando el *actor* tire de una de esas cuerdas, una parte de su cuerpo se mueva hacia arriba, y cuando se la suelte, esa misma parte vuelva a bajar, como sin vida.

Al principio, sólo se fijan algunas cuerdas: una en la cabeza, otra en la nuca y una en cada muñeca. Luego, se pueden ir sumando progresivamente otras partes: dedos, codos, hombros, etc.



Proyecta la película de Pinocho o, si lo prefieres, el segmento exacto en que el hada madrina lo convierte en niño, antes de las actividades.

Si puedes, consigue una marioneta de verdad y muéstrala como modelo. Deja que jueguen con ella.

Utiliza un espejo para explorarlo. Explica que en el espejo se observa la propia imagen como si ésta realizara los mismos movimientos que la persona ejecuta. Deja que ellos jueguen un rato frente a él.

Posteriormente, agrupa a los niños por parejas. Uno será *el espejo* y deberá imitar los movimientos que realice su compañero. Los niños se paran uno frente al otro. El ejecutante comenzará a realizar diferentes movimientos libremente, y el *niño-espejo* debe reproducirlos. Cuida que se proyecten los movimientos frente por frente. Cuando, por ejemplo, el ejecutante levante el brazo derecho, el *niño-espejo* levantará el brazo que queda justo en frente (en este caso, su brazo izquierdo). El ejercicio incluye postura y gestos faciales. Diviértanse entre todos. Intercambia los roles por parejas.

Una variante de este ejercicio es *La sombra*. En este caso, *la sombra* persigue al ejecutante, realizando los mismos movimientos que éste. El *niño-sombra* debe seguir muy de cerca al ejecutante y reproducir exactamente lo que él hace.



Realiza algunas acciones sencillas para que los niños puedan imitarlas: vestirse, desvestirse, peinarse el cabello, lavarse las manos, hablar por teléfono, ducharse, leer un libro. Intenta ser muy gráfico en tu representación, con el fin de que los niños puedan enriquecer su ejecución con los detalles que tú le estás enseñando; pero al mismo tiempo sé parsimonioso y marca bien los movimientos. Cada acción es independiente de la anterior, así que precisa claramente un principio y un fin en ellas.

Una vez que termines, pídele a un voluntario que proceda a representar para el grupo alguna acción vista anteriormente, o tal vez una nueva que quiera ofrecer. Anima al grupo a que busquen acciones diferentes a las observadas. Si es necesario, puedes ayudarlos usando una lámina que muestre la acción que tiene que ejecutar.



Láminas que representen acciones sencillas.

Busca objetos que apoyen las actuaciones. No tienes que ser muy exhaustivo en ello: dispón de algunos pero deja otros a la imaginación.

Entrega a cada niño una tarjeta que muestre un dibujo de alguna persona trabajando: médico, enfermera, militar, deportista, ama de casa, secretaria, maestro. Reproduce algunas acciones características de cada personaje. Pídeles que te ayuden, con pistas y detalles que sirvan para hacerlo mejor.

Después, deja que cada niño imite el personaje que le corresponde, realizando las acciones que normalmente desempeña en su trabajo. Asegúrate de que cuide los detalles en su actuación, tales como la forma de hablar, de caminar, de mirar a las personas. Haz que le imprima un carácter particular.

Luego puedes variar el ejercicio, asignando en secreto un personaje de los ya conocidos anteriormente, a cada uno de los participantes. Cada niño pasa al centro para imitar a la persona que representa, sin utilizar palabras, sólo acciones. El resto tratará de adivinar el nombre del personaje.



Con esta actividad se intenta acercar a los niños a la representación de personajes, haciendo uso del conocimiento grupal (como en las actividades anteriores), pero, también, de la experiencia subjetiva y personal con cada uno de ellos.

Organízalos en círculo. Pídeles que imaginen que son otras personas: un anciano, una señora elegante, un niño triste, alguien muy bravo, con mucho sueño... Representa cada personaje para ellos y haz que te imiten. Diles, para animarlos, cosas como: *Vamos a caminar como si fuésemos...*, *Vamos a sentarnos como si fuésemos...* o *Vamos a paramos como si fuésemos...*

Ésta es una actividad que puede repetirse tantas veces como creas. Ve agregándole elementos a la representación, para variarla y enriquecerla. Pide, por ejemplo, que los niños imaginen que se van a sentar en diferentes tipos de muebles: un sofá muy cómodo, un banco durísimo, una piedra, una silla muy alta, una muy baja. Muéstrale cómo y haz que lo imiten. También puedes aprovechar una escalera para invitarlos a representar personajes, subiendo y bajando: un ama de casa que viene del mercado cargada de bolsas muy pesadas, un bebé pequeño, una niña que lleva una muñeca en coche, un señor muy gordo, una viejita o una señora que llega cansada del trabajo.



El trabajo con la representación del peso es muy provechoso en este tipo de actividades. Inventa realizar una mudanza y pídeles que en fila, trabajando en grupo, *te ayuden a sacar todos los objetos del camión*: una caja de libros, una silla, una almohada, sólo papeles...

Jueguen a los levantadores de pesas. Recrea la escena colocando algunos palos de escobas en el piso, que simulen unas pesas. Cuida la postura del cuerpo, la posición en que colocas las manos para sujetar la pesa, la expresión facial. Todo esto en conjunto debe expresar a tus pequeños observadores cuán pesado resulta el objeto para ti. Pídeles que jueguen contigo.



Trata de ofrecer los materiales que sean necesarios para ambientar las representaciones. Da suficiente, pero no todo: haz que con la mímica, el movimiento y las palabras puedan completar la escena.

El ejercicio consiste en que los niños imiten los movimientos y sonidos de un animal cualquiera que vive en la selva: tigre, mono, pantera, guacamaya, culebra, ratón, hormiga. Para ello selecciona expresamente algunos animales y deja que los niños escojan entre ellos el animal que quieren representar.

Deben adaptar sus acciones al personaje en que se han convertido. Recrear la forma de caminar, de cazar, de rascarse, preferencia de olores, interacciones con animales afines, por ejemplo. Para iniciar el ejercicio, puedes pedir a algún voluntario que demuestre los movimientos de su animal; el resto del grupo imitará las acciones. Haz que cada niño pase a representar su animal y que el resto lo siga.

Para finalizar, deja que los niños actúen libremente, representando el animal que escogieron. Pídeles que reaccionen corporalmente y de forma espontánea a un contacto con otro animal o elemento que les sugieras imaginar (un arroyo, un árbol, una cueva). Evita que los niños se comuniquen con palabras; sólo es permitido el gesto y los sonidos onomatopéyicos.



Antes de realizar la actividad, colócales, si puedes, películas y/o documentales sobre la vida animal y el comportamiento curioso de ciertas criaturas. También puedes trabajar con categorías de animales, por ejemplo, con animales acuáticos y/o del mundo submarino.



Busca grabaciones de sonidos de la selva para ambientar sus representaciones.

Sienta al grupo en rueda y reparte los trozos de tela. Empieza la actividad indicando que la tela puede *convertirse* en un objeto que ellos quieran si usan su imaginación. Modela el ejercicio realizando alguna forma, tal como un delantal, un abanico, una vela de barco. Completa la representación con alguna acción: si *lo conviertes* en un delantal, haz que prepares un huevo frito, por ejemplo. Si *lo conviertes* en abanico, haz que tienes calor y agítalo para refrescarte.

Da el turno a los niños. Anima a cada quien a representar el objeto que escoja, y a través del gesto y la expresión corporal pídeles que hagan entender al resto del grupo de qué se trata, sin explicaciones previas o pistas.



Si haces el ejercicio más de una vez, cambia el material para cada sesión. Utiliza objetos maleables: cojines, gomaespuma, cartulinas...



Trozos de tela de 20 x 20 centímetros, aproximadamente (o un poco más grandes, no importa). Trata de tener tantos trozos como niños.

Simula estar en una tienda de curiosidades, donde se pueden encontrar los más variados objetos de diferentes formas, tamaños, consistencia. *Ve tomando alguno de ellos de los anaqueles* y recrea su forma y uso de la manera más precisa posible. Por ejemplo, puedes representar una bola de béisbol cerrando un poco una mano para formar una "C", sugiriendo que la bola está siendo sujeta por la mano y su forma es redonda. Puedes, por ejemplo, *tomar un libro: sujetándolo* por el lomo del libro con una mano, y con la otra *pasando las páginas*, con el dedo pulgar y el índice en forma de pinza. Haz lo mismo con otros objetos que consigas en la tienda imaginaria y luego deja que los niños continúen la actividad.



En otras sesiones puedes *cambiar de locación*:
ir a un supermercado, viajar en el metro, salir de excursión...

En este ejercicio se busca que los niños reaccionen espontáneamente a una serie de olores que se les proponen y se les describen. Entonces, acércalos a su nariz objetos o sustancias de diferentes olores, tales como: frasco de perfume, gelatina, agua, café, alcohol, marcadores con fragancias. Pídeles que te muestren con un gesto en sus rostros, si el olor les resulta agradable o desagradable. Enséñales cómo; haz las muecas. Preguntarles si conocen el olor. Haz que te hablen de la sensación que les provoca. Invítalos a expresarse luego con todo el cuerpo: si el olor les resulta agradable avanzan un paso (*o brinquen de alegría*); si les resulta desagradable, retrocedan un paso (*o lloren desconsoladamente*).



También puedes hacer que los niños prueben o saboreen diferentes alimentos y expresen corporalmente su agrado o desagrado.



Objetos y sustancias de diferentes olor: canela, limón, alcohol, acetona, perfume, levadura, jabón, albahaca, gelatina, agua, café, marcadores con olores, plastilinas...

Con esta propuesta se busca que los olores sean motivaciones para las acciones. Cada niño escoge ser un animal que huele diferentes cosas y que reacciona, con todo su cuerpo, ante estos olores, adaptando su reacción al animal en que se han convertido. Inicialmente, se les pide buscar en el aire un olor que les atraiga: el de las flores, para las abejas; el de la carroña, para los zorros o zamuros. Representen la sensación agradable. Incluso, jueguen a probarlo y disfrutarlo. Hagan lo contrario: imagínense olores desagradables en cada caso y reaccionen a ellos. Proponles, también, la representación en escenas más elaboradas, por ejemplo:

Ahora son unos perros sabuesos... Olfateen el aire con el hocico en busca de un olor... Nada... Busquen mejor... Acérquense sin hacer ruido... Ahí están los patos... Siganlos sin perder el rastro de su olor ...

En este caso se le pide a los niños que reaccionen corporalmente y de manera espontánea a un contacto real y agradable: el suéter que llevan puesto, la caricia de un compañero, el rayo de sol que entra por la ventana. También se pueden imaginar las sensaciones, aludiendo a elementos ausentes pero conocidos por los niños: la lluvia, la arena de la playa...

Proponles la misma secuencia (sensación real + sensación imaginaria) en el caso de contactos desagradables (mucho frío o calor, el suéter áspero que pica en la piel). Haz que se imaginen y reaccionen a contactos inesperados (una abeja que choca contra su mejilla, tocar el horno caliente, un compañero los moja con un balde de agua fría).



Léales cuentos e historias donde haya mucha descripción de sensaciones. Ayúdate con libros para recrear otros ambientes e imaginar las sensaciones que pueden ofrecer.



Busca objetos que funcionen como estímulos agradables o desagradables para que experimenten con ellos, pero ten cuidado con todo aquello que pudiera molestarte o hacerles daño.

Como en el ejercicio B.5.1, en este ejercicio se busca que los niños reaccionen espontáneamente a una serie de sonidos. Entonces, coloca grabaciones de diferentes sonidos de tipos variados y pídeles que te muestren con un gesto en sus rostros la sensación que les produce cada sonido. Muéstrales cómo; haz las muecas. Pregúntales si conocen el sonido. Haz que te hablen de la sensación que les provoca. Invítalos a expresarse luego, con todo el cuerpo, si el sonido les resulta agradable o no, si les provoca miedo o no, si les provoca alegría y ganas de bailar o no...



Puedes colocar una venda en los ojos de los niños para que escuchen y se expresen, sin ver a los demás.



Grabaciones para discriminar sonidos de diferentes tipos.



Opcional: un pañuelo (o pedazo de tela que funcione como venda) para cada niño.

Reparte entre los niños algunas fotos y recortes de revistas, en los cuales aparezcan personas con diferentes gestos que sugieran las cuatro emociones básicas: alegría, tristeza, miedo y cólera. Por ejemplo, la foto de un bebé llorando, o de un joven sonriendo y acariciando a un perrito. Diles por ejemplo, *Miren a esta persona. ¿Qué cara tiene? ¿Cómo se sentirá? ¿Por qué?...*

Haz que los niños traten de decir la emoción que refleja la persona en la foto y la razón por la cual ellos perciben eso. En otras palabras, si el bebé de la foto está llorando, los niños podrían explicar el llanto, alegando que el bebé está triste porque no ha comido y le duele la barriga.

Luego, pídele a los niños que imiten a las personas que observaron en las fotos y ensayen diferentes gestos frente a un espejo o frente a un compañero. El gesto debe reproducir la emoción particular. Observa detalladamente el trabajo de cada uno y ofrece sugerencias oportunas para que ellos puedan enriquecerse.

Otra alternativa es que, además de las fotos, trabajen con diferentes tipos de música y expresen con el cuerpo la emoción que ella genera.



Piezas musicales de diferentes tipos: melodías bailables y alegres, melancólicas, marchas.



Fotos de personas expresando emociones o en situaciones que permitan deducir o imaginar sus sentimientos.

Para iniciar la actividad, los niños podrían pintarse sus rostros con pintura blanca o una mezcla de talco y agua, y maquillarse como un mimo. La idea es invitarlos a representar las cuatro emociones básicas: alegría, tristeza, miedo y rabia. Ilustra cómo comenzar, expresando con gestos una emoción en particular. Muestra la alegría con ojos muy abiertos y una gran sonrisa. La tristeza, con los ojos semicerrados, las cejas caídas y la comisura de los labios apuntando hacia abajo o simulando el llanto. La rabia o enojo se evidencia cuando la persona frunce el ceño y aprieta los labios. Finalmente, el miedo se traduce en unos ojos y boca muy abiertos.

El ensayo de estas expresiones faciales podría realizarse frente a un espejo o por parejas. Al cabo de un rato de práctica, pídeles que agreguen al gesto movimientos corporales, tales como colocarse las manos en la cintura cuando se muestra enojo, o en la cara cuando se siente miedo.

Cierra el ejercicio con una representación individual o por parejas, en la cual los niños improvisen alguna situación cotidiana muy sencilla, por ejemplo, comer un helado (alegría), tropezar y caer al caminar (tristeza), etc.



Mezcla de maquillaje blanco (sirve una mezcla de agua con talco) y otros implementos para preparar a los mimos, antes de sus representaciones.

Sienta a los niños en rueda y muéstrales una piedra (o cualquier otro objeto simple). Pídele al niño que está a tu lado que tome la piedra y te diga qué es. Luego, al siguiente, pídele que te mencione a qué huele. Luego, qué forma tiene, cómo es su textura... cómo suena al caer, a qué sabe. Cuando acabes la ronda de preguntas sobre la piedra, explícales que la piedra puede ser otra cosa si usan la imaginación.

- La piedra puede ser lo que nosotros queramos...
- Para mí es una bola muy fría de chocolate y huele a rosas, suena tic-tac, es de color azul...
- ¿Para ti qué es?

Permite que cada alumno tenga la oportunidad de sentir las características del objeto, imaginar y expresar lo que le inspira.



Utiliza la misma actividad para que los pequeños imaginen personajes. Ofreceles prendas como un sombrero o un par de zapatos, y pídeles comentar cómo sienten que sería el dueño de dicha prenda. Haz que cada niño agregue una característica y animalos a pensar cómo ir definiendo su perfil.



Objetos sencillos y prendas variadas, que puedan servir de inspiración.

META: IMPROVISAR

ACTIVIDAD: Improvisar representaciones de situaciones sencillas

B

B.7

B.7.1

▶ 61

Inicia la actividad conversando con los niños sobre las cosas que hacen a diario, desde que se levantan hasta el momento de acostarse a dormir. De acuerdo con las intervenciones, pídeles hacer representaciones cortas de fragmentos de la rutina: por ejemplo, levantarse, despezarse, lavarse la cara y los dientes. Pregúntales cosas como: *¿Siempre se levantan de la misma forma?* Haz que cada niño represente cómo se levanta, con alguna variación: muy *apurado*, pues el despertador no sonó; muy *sudado* porque hace mucho calor; muy *cansado*, pues se acostó muy tarde. Déjalos imaginar e improvisar.

Para esta actividad es importante que recrees una situación determinada y prepares el ambiente (o escenario) con objetos y decoración. Si, por ejemplo, la representación tiene lugar en *un restaurante*, bastarán algunas mesas y sillas. El resto de los objetos pueden ser imaginarios: bandejas, platos, servilletas, comida, vasos.

Distribuye los roles entre los niños (en el caso escogido, mesoneros, cocineros y clientes). Cada niño desarrollará su personaje como guste, imprimiéndole características particulares a la forma de caminar, hablar, reír... Intenta que los niños improvisen y representen, con todo su cuerpo, la forma y peso de los objetos que manejan en el restaurante, así como también su tamaño (el tamaño de una bandeja es diferente al de un vaso), altura y anchura (el manejo de una fila de platos en la cocina, del carrito de postres). Retoma ejercicios y experiencias anteriores. Anímalos a crear y representar un diálogo breve entre los actores.



Esta misma actividad puede ponerse en práctica varias veces, creando y representando ambientes y situaciones diferentes entre sí: el encuentro de dos vecinos en la gasolinera, una entrevista filmada en la televisión...

META: IMPROVISAR

ACTIVIDAD: Improvisar historias

B

B.7

B.7.3

▶ 63

Cualquiera de los niños participantes comienza un relato o cuento. A la voz de ¡pare! (a cargo de un adulto o de cualquier niño del grupo), otro participante continúa el relato, tratando de mantener coherencia con lo anteriormente dicho, pero incluyendo elementos improvisados para enriquecer la historia. Esta secuencia narración-"pare"-narración puede repetirse varias veces: el ejercicio consiste en hilar una historia lógicamente, a partir de los aportes que los niños ofrecen en sus narraciones. Ve escribiendo o grabando el resultado y luego, si puedes, transcribe la historia resultante. Resúmela, sugiere las modificaciones convenientes y, finalmente, invita a los niños a representarla.



Selecciona oficios y profesiones de diversa índole: médico, secretaria, obrero, mesonero y ayúdales a caracterizar las acciones, vestimentas y uso de ciertos objetos propios de cada uno. Pon énfasis en la correspondencia entre personaje, objetos utilizados y actuación.

A continuación explica, en contraste con lo anterior, la posibilidad de incongruencia entre los elementos, aclarando el sentido del término "absurdo". Menciona la existencia del teatro que lleva este nombre ("Teatro del Absurdo") y pídeles que imaginen las reacciones probables del público que observa estas situaciones.

Asígnale uno de los mismos oficios a cada niño, pero esta vez invítalos a ejecutar acciones que no correspondan al personaje, como sucede en el Teatro del Absurdo. Sugiereles ideas iniciales, pero haz que improvisen otros tantos: médicos que se dedican a barrer, deportistas que trabajan como secretarios.



Puedes pedir a los niños que hacen de público, que identifiquen y comenten los absurdos.

El montaje de escenas breves puede servir como preámbulo para una representación más larga y formal o para satisfacer enteramente el cometido de un programa de dramatización para niños pequeños. En muchos casos resulta posible y deseable planificar la representación de una obra de cierta longitud, con un diálogo preestablecido, que los niños deben memorizar. La decisión de abordar este proyecto más ambicioso depende de varias consideraciones. Algunos piensan que una puesta en escena formal es una exigencia excesiva para niños pequeños, en edad preescolar. Hay quienes estiman que la memorización e interpretación de un texto concebido y escrito por otros, interfiere con el desarrollo de la creatividad y la espontaneidad. Pero finalmente, están quienes, como nosotros, consideran que un ejercicio de esta índole tiene gran valor para el desarrollo de los niños, por las oportunidades de expresión que ofrece y las destrezas intelectuales y sociales que permite poner en juego.

Sin embargo, para abordar este proyecto hay que repasar nuestra disponibilidad de habilidades, tiempo y recursos. Veamos algunas consideraciones.

En primer lugar, para emprender un montaje es necesario que los niños hayan adquirido un nivel de desempeño caracterizado, al menos, por: (a) habilidades de improvisación en situaciones reales o imaginarias, explorando las posibilidades que le ofrece una acción, un objeto o un personaje en particular, (b) la capacidad para memorizar diálogos cortos, y (c) destrezas de interacción con los otros niños que le permitan participar en escenas colectivas dentro de la pieza. En las secciones A y B se han incluido actividades para facilitarlas.

Lo ideal es preparar, inicialmente, pequeñas escenas para introducir a los niños a la representación e ir las ajustando progresivamente a este nivel de desempeño. Así, la extensión y complejidad de las escenas debe partir de la observación sostenida de los niños, en su actividad diaria y durante la aplicación previa de esta guía de actividades.

En segundo lugar, consideren que —en su rol de *directores* y *productores*— como adultos encargados de los pequeños, tendrán la responsabilidad de la escenografía y el vestuario. Pero es preciso tener en cuenta el valor formativo y recreativo que tiene para los niños su participación en la selección de materiales, elementos escénicos y objetos de utilería, así como en la elaboración de la escenografía, el vestuario y maquillaje de sus personajes. Consideren también la posibilidad de incorporar música a la producción, para trabajar la ambientación y la dramatización, crear el clima y ayudar a los niños a obtener control físico y emocional. No se trata simplemente de decorar: este trabajo ayuda a la caracterización de los personajes y al trabajo de actuación. Al integrar a los niños a estas tareas se les involucra también en la comprensión del papel que juega la escenificación, se les da la oportunidad de sentirse libres para elegir, responsables del éxito del montaje y participantes fundamentales de la obra. Es conveniente dedicar algunas sesiones exclusivamente a la preparación de la escenografía y al diseño y confección del vestuario y el maquillaje. Esto agiliza los ensayos y evita dejar este trabajo para las últimas semanas.

En tercer lugar, sean organizados y dispongan tiempo para cada aspecto a trabajar. En esta tercera parte de la Guía se describe la secuencia de procesos y tareas que usualmente se sigue en el montaje y representación de una obra de teatro. Se han propuesto pautas en forma ordenada, pero esto no implica que su seguimiento deba ser rigidamente cumplido. El trabajo de la dramatización con niños pequeños debe promover el disfrute, la creatividad y el placer estético. Si ellos no se divierten o llegan a sentirlo como obligación ardua y penosa, hay que replantearse el enfoque y las estrategias. Lo fundamental es, como decíamos en la Introducción de esta guía, lograr en los niños emociones positivas, hacerlos sentirse libres y garantizarles una nueva forma de disfrute, que mucho se parece al juego y que debe estar repleta de ficción y fantasía.

Ideas

Narra la obra seleccionada, haciendo referencia en forma resumida a los hechos más destacados de la historia, de manera tal que los niños se formen una idea de la trama y de la función que cada personaje cumple en la misma. El relato debe ser muy emotivo, con el fin de captar la atención e interés de su audiencia. Si puedes, hazlo más de una vez, en diferentes sesiones. Destaca las características de los personajes, haz que comenten las sensaciones que les producen, las experiencias que puedan recordar en relación con lo escuchado. Permíteles involucrarse en la historia seleccionada.

Sólo después de esto inicia la discusión sobre la manera de representar la historia: ofréceles ideas, pero pídeles otras. Invítalos a sugerir propuestas y considéralas seriamente. Los niños pequeños, generalmente desprovistos de estereotipos y prejuicios, pueden producir muy buenas ideas.

Repasa estas propuestas durante la preparación de la obra, pero una vez cumplido este trabajo pueden comenzar el montaje.

Ideas

En un comienzo es conveniente hacer que todos los niños representen la mayor diversidad posible de papeles, con el fin de que puedas captar las características personales de los niños que puedan resultar útiles en la actuación. Evidentemente, esta actividad se extiende a más de una sesión de trabajo y es prudente reservar varios días para dedicarlos a ella. Una vez asignados los papeles, el *director* puede dirigirse a los niños refiriéndose a ellos como el personaje que representan. Esto ayuda a mantener la complicidad entre todos y los lazos que se forman en el trabajo de dramatización.

Ideas

- Invítalos a cumplir con un ejercicio inicial, para lograr una primera improvisación que delinee superficialmente las características del personaje. Haz que los niños inventen historias sobre ellos, imaginando el nombre, el lugar donde viven, el oficio que desempeñan, lo que hacen todos los días. Preparen en conjunto los detalles corporales, posturas y movimientos que los caracterizan y que pueden imprimirle personalidad a los personajes.
- Toma apuntes de los aportes que los niños ofrecen en estas primeras improvisaciones, para ir configurando con ellas los personajes y la acción teatral en forma más definitiva. Proponles situaciones específicas para que los niños ejecuten sus personajes, improvisando, fuera de la obra, como ejercicios de calentamiento. Asegúrate de que en estos ejercicios pueden actuar diversos personajes de la misma historia, para irlos determinando y preparar la acción dramática. Cada vez que lo necesites, retoma estos apuntes para que no se les escape ninguna idea.
- Haz ejercicios que procuren la caracterización progresiva de los personajes. Entrégale a cada niño algunos objetos para que elija alguno que lo ayude a caracterizar mejor su papel. Puede tratarse de un bastón, una prenda de vestir, un libro, unos lentes o cualquier otro elemento que resulte apropiado. Anímalos a explorar al máximo el provecho que pueden sacar de ellos para interpretar su personaje. Por ejemplo, una niña que caracteriza a una madre, puede usar un pañuelo para moldearlo como un bebé; un niño que representa a un viejito puede usar un palo de escoba como bastón para caminar, para mostrar enfado cuando un joven lo tropieza o para tumbar un mango, etc. La idea es que, en cada ejercicio de representación, los niños definan cada vez con mayor precisión el contorno de sus personajes y sus relaciones con los demás en la historia seleccionada. Cuando lo creas necesario, modela gestos y acciones. Sugiereles qué hacer, pero no permitas que te imiten: sírveles de inspiración, pero procura que actúen con libertad.

Ideas

Según los progresos del grupo, pide a los niños que expresen corporalmente sensaciones y emociones típicas del personaje. Por ejemplo: un viejito gruñón que habla solo; una hormiga que es cantante de ópera, todo lo dice cantando y teme ser pisada por los demás animales; un joven intelectual, tímido y enamorado de una joven del pueblo. Procura sacar el máximo partido de la imaginación y el potencial expresivo de cada actor. Ensaya muchas veces. Revisa de nuevo los ejercicios de las secciones A y B y replantéalos en el marco de la obra.

Ideas

En este punto ya se habrá sacado provecho de las improvisaciones y, posiblemente, se ha predefinido el decorado y el vestuario (éstas son tareas que, a la par de la definición del personaje, pueden irse abordando progresivamente). Comienza la etapa, como se puede anticipar en la meta anterior, en que se repiten los movimientos y diálogos con el fin de que los niños memoricen sus parlamentos y desplazamientos en la escena. Pero es recomendable comenzar escena por escena. Cada situación escénica por separado.

Comienza la sesión refrescando un poco la idea central de la historia, así como la trama de la escena que se va a ensayar ese día. También es el momento de recordar logros obtenidos por los niños en ensayos anteriores con respecto a sus caracterizaciones y sus relaciones con los demás personajes y elementos del ambiente. No olvides tus apuntes, que siempre ayudan mucho.

Luego, pídeles iniciar el ensayo propiamente dicho, indicándoles los objetivos de la escena. Un grupo de niños servirá de espectadores para observar atentamente el trabajo de sus compañeros: un diálogo corto entre dos personajes, una escena específica. Se pueden utilizar claves ambientales para facilitar la memorización, tales como marcas en el piso para fijar puntos precisos donde los niños deben pararse o hacia donde deben desplazarse. Se puede usar música o luz (si se cuenta con este recurso) para marcar la entrada o salida de un actor o para poner énfasis en una frase o un hecho que pasó o que va a pasar.

Al finalizar el ejercicio se recuerdan los detalles que pudieran haberse olvidado y se realizan las modificaciones pertinentes. Se alternan los grupos para que todos tengan posibilidad de actuar ese día.

Ideas

Cuando cada escena haya sido bien ensayada, puede organizarse el ensayo de la obra completa con todos los niños. Si la cantidad de niños, escenas o características de la decoración hacen difícil este ensayo, puedes hacer dos cosas: (a) simplificarlo por actos o fragmentos más largos de la obra y (b) repensar el montaje. Los ensayos deben llegar a ser fluidos para que la representación final también lo sea.

Luego, destina varios días para los ensayos generales, en los cuales los niños representen toda la pieza sin interrupciones. Si es preciso hacer acotaciones, se pueden indicar sobre la marcha, tratando de no detener la acción. Es conveniente invitar a un público reducido para que los niños se familiaricen con la presencia de espectadores (diferentes a sus compañeros regulares) y se puedan corregir errores u omisiones.

No olvides el aplauso final. Invita al público a expresarse abiertamente. Su complicidad y participación es también parte esencial del espectáculo y retroalimenta la motivación, el esfuerzo y la sensación de logro de cada niño.

La presente edición de 200 ejemplares se imprimió en papel Bond 20 en los talleres de Editorial Torino en Caracas, Venezuela en el mes de Mayo de 2008.

TÍTULOS PUBLICADOS AÑO 2007

Altez, Yara

LA PARTICIPACIÓN POPULAR Y LA REPRODUCCIÓN DE LA DESIGUALDAD
(2ª. edición)

Arenas, Nelly y Luis Gómez Calcaño

POPULISMO AUTORITARIO: VENEZUELA 1999-2005

Coedición con el CENDES

Blanco, Carlos Eduardo

EN RESUMEN: DISCURSO Y CONOCIMIENTO EN LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Coedición con el Vicerrectorado Académico

Calvo Albizu, Azier

VENEZUELA Y EL PROBLEMA DE SU IDENTIDAD ARQUITECTÓNICA

Coedición con la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Cerrolaza, Miguel

EL MÉTODO DE LOS ELEMENTOS FINITOS PARA INGENIERÍA

Y CIENCIAS APLICADAS: TEORÍA Y PROGRAMAS

Espinoza, Martha

LA ANATOMÍA ORIENTADA EN EL DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO
DE LAS COMPLICACIONES LOCALES EN CIRUGÍA BUCAL

Pacheco, José Germán

AGRICULTURA, MODERNIZACIÓN Y CIENCIAS AGRÍCOLAS EN VENEZUELA.
DE LA ILUSTRACIÓN BORBÓNICA A LOS ILUSTRADOS DEL GOMECISMO
1770-1935

Paz Yanastacio, Francisco

LAS ECONOMÍAS DE OPCIÓN COMO INSTRUMENTOS DE CONTROL
DE RIESGO FISCAL

Nuestras publicaciones pueden ser adquiridas en el Departamento
de Relaciones y Publicaciones del Consejo de Desarrollo Científico
y Humanístico, ubicado en la Av. Principal de La Floresta,
Quinta Silenia, La Floresta, Caracas.

Teléfonos: 286.8648 (Directo) 284.7077 — 286.7666

Fax: Ext. 244

E-mail: publicac@movistar.net.ve

Igualmente, están a la venta en la librería de la Biblioteca Central, PB.
Ciudad Universitaria, UCV y en el portal www.lalibreriadelaucv.com

Toda la información inherente al Programa de Publicaciones puede ser
consultada en: www.cdch-ucv.org.ve

Guía de actividades: **DRAMATIZACIÓN**

Desde hace algunos años, psicólogos, educadores y profesionales del teatro se han percatado de las posibilidades que el juego ofrece desde el punto de vista terapéutico, educativo y recreativo. Muy en particular, el juego dramático —del que aquí se trata—permite la exploración del universo infantil, al mismo tiempo que sirve como instrumento de expresión y conocimiento de la realidad y de la comunidad en la cual el niño se desenvuelve.

Comprendiendo que, a menudo, los adultos cuidadores, promotores del desarrollo infantil y maestros —por ejemplo— no tienen conocimiento en el área, ofrecemos esta guía para poner a su alcance una serie de actividades sencillas y bien organizadas que les permitirá acercar a sus niños a todas las posibilidades de desarrollo y disfrute estético que puede ofrecer la dramatización.

Finalmente, debemos decir que, si bien la guía pretende ser una fuente de ideas para padres, animadores de actividades recreativas para niños, maestros y otros adultos interesados, la capacidad lúdica y de representación de los niños nace de la actitud empática y positiva de los adultos que le rodean. Puede ser aprovechada por padres, cuidadores, maestros y adultos que conviven o trabajan con niños pequeños, en contextos regulares de educación inicial, en programas alternativos de atención integral al niño y promoción de su desarrollo, y en entornos de educación especial.



011309243004

ISBN 978-980-00-2483-6



9 789800 024836