

# JUGANDO CON EL ARTE 3

## TEATRO, DANZA Y LITERATURA

Actividades lúdicas para promover la creatividad,  
la alegría y la expresión en la niñez



Raúl López "Colibrí"



Jugando con el arte. Teatro, danza y literatura. Número 3. López, Raúl Colibrí - Tz'unun

Instituto para el Desarrollo y la Innovación educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Guatemala.

108 págs. tamaño 8.5 x 11 -Guatemala, 2010

Actividades lúdicas para promover la creatividad, la alegría y la expresión en la niñez. Teatro, expresión con el cuerpo, la voz y rostro; Danza creativa, literatura, poesía, cuentos, adivinanzas, Pedagogía y didáctica.

Organización de Estados Iberoamericanos  
Para la Educación, la Ciencia y la Cultura –OEI-.

Oficina Nacional de Guatemala

Directora: Marlene Grajeda de Paz

Especialistas:  
José Yac Noj  
Sonia Raymundo

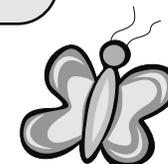
Especial agradecimiento a Raúl López por permitir esta reimpresión del material.

Diseño de Portada y Diagramación: Maya Na'oj y Equipo Técnico del IDIE en Educación Bilingüe y Multicultural.

Guatemala, 2010

*Las opiniones expresadas en este material son responsabilidad del autor y su contenido no representa necesariamente la opinión de la OEI.*

*Este material se ha diseñado para que tenga la mayor difusión posible y que de esta forma contribuyan al mejor desempeño de educadoras y educadores. Por tanto, se autoriza su reproducción, siempre que se cite la fuente y se realice sin ánimos de lucro.*





## ÍNDICE

<b>PRESENTACIÓN</b>	4	<b>Segunda Parte</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	5	<b>DANZA</b>	43
<b>Primera Parte</b>		DANZA CREATIVA	44
<b>TEATRO AMIGABLE</b>	7	VALORES EDUCATIVOS DE LA DANZA	45
EL TEATRO DESPIERTA EL GUSTO	8	¡A MOVERSE!	46
FUNCIONES EDUCATIVAS	9	1. Juegos introductorios	46
¡CAMINO A LA DIVERSIÓN!	10	2. Enlace parejas	49
1. Nuestro amigo, el espacio	10	3. Baile en grupos	52
2. El básico papel de nuestro cuerpo	14	4. Pasos locomotores	57
3. A jugar en grupo	17	5. Explorar nuestro cuerpo	58
4. Mundo imaginario	19	6. Llenemos el espacio	68
5. Comunicar con gestos	22	7. Jugando con niveles	69
6. La maravilla de nuestra voz	26	8. A ritmo de reloj	71
7. Crear historias impactantes	28	9. Momentos de relajación	75
8. El personaje favorito	29		
9. Jugando con las máscaras	31	Bibliografía	
10. Maquillar la imaginación	33	<b>Tercera Parte</b>	
11. Disfraces prácticos	34	<b>LITERATURA</b>	77
12. Un juego de complementos	37	EL AMOR POR LA LITERATURA	78
13. Escenografía que transporta	39	DESCUBRE EN LA LITERATURA	
14. Nuestra gran obra	40	UN MUNDO DE JUEGO	80
Bibliografía		1. Usa palabras de terciopelo	80
		2. Se cuentan cuentos	89
		3. Letras divertidas	94
		4. La lectura	101
		5. Crear un personaje mágico	103
		6. Escribiendo nuestro periódico	104
		7. Más juegos de creación literaria	106

Bibliografía

...





# PRESENTACIÓN

Estimado lector, estimada lectora:

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - OEI- Guatemala, por medio del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural - IDIE, realiza un esfuerzo enfocado a identificar, fortalecer, difundir, promover y validar iniciativas de educación bilingüe que sean innovadoras y favorezcan el desarrollo integral de la niñez perteneciente a pueblos originarios de los países iberoamericanos, así como el de sus familias y de las comunidades a las cuales pertenecen.

De esa cuenta, el IDIE de la OEI está desarrollando una experiencia piloto en escuelas para trabajar la educación Bilingüe Intercultural, desde el nivel inicial hasta sexto grado de primaria, en la comunidad sociolingüística Tz'utujil del Departamento de Sololá. Se plantea como un modelo a validar, mediante el cual se pretende hacer efectiva la EBI en el aula, mediante un proceso de implementación gradual que parte de la realidad sociolingüística de la comunidad educativa de cada escuela, valiéndose de estrategias educativas y medios que la hagan a la EBI pertinente y permitan darle a los

procesos educativos una dinámica que facilite el fortalecimiento de la identidad de los niños y las niñas, así como de su cultura e idioma. La experiencia se denomina "Formando desde la esencia de la vida".

Es una experiencia que se sustenta en el postulado cosmogónico del **Junwinaq**, la persona completa. Según el Pop Wuj, se es persona cuando se agradece y respeta, manifestando esto por medio de la palabra. La persona completa tiene muchas cualidades y las artes forman parte de ellas, ya que por su medio se percibe y se expresa la belleza y la plenitud de la Madre Naturaleza. El cumplimiento de la misión de cada persona se evidencia en arte: la vida es arte, el trabajo es arte, si uno lo hace con arte, lo hará bello y la belleza del Creador y Formador se manifiesta en la gama de colores y en la hermosura de la Madre Naturaleza.

El juego es una necesidad vital para el desarrollo de la niñez que se aprovecha en el proyecto piloto, junto con el arte, como otro recurso educativo que ayuda a formar la persona completa. A través del juego la niña y el niño re-crean el mundo que les rodea, potencian su creatividad e imaginación, estrechan relaciones afectivas y de respeto

mutuo con sus iguales y fortalecen valores; aprenden a convivir en armonía respetando las reglas de la vida. De ahí que el proyecto piloto tiene como soporte fundamental el funcionamiento de una Escuela Itinerante para sensibilizar a la comunidad educativa, basada en el arte y el juego.

*Educar utilizando las posibilidades que ofrecen las artes y el juego ayuda a construir a la persona completa.*

*En el marco del proyecto piloto "Formando desde la esencia de la vida", se pone en sus manos este material propuesto por Raúl López, "Colibrí-Tz'unun", quien ha sido personaje protagonista en el desarrollo de la experiencia y ha tenido a bien autorizar la reproducción de este material de su creación para apoyar la tarea educativa del educador y la educadora en el aula bilingüe. Es una propuesta que incluye estrategias y recursos para trabajar el juego cooperativo y los ámbitos del arte relacionados con los títeres, el teatro, la danza, la literatura y la música. ¡Aprovéchela al máximo!*

*Cordialmente,*

*Equipo institucional de la OEI en Guatemala  
Con el apoyo del Gobierno Vasco*



## INTRODUCCIÓN

*“La verdadera experiencia educativa completa  
está en el arte y en el juego”.*

Raúl López

*“Me hice maestro y fue hacerme creador”.*

José Martí

Este libro, tercero de la serie, nos permite explorar el mundo ilimitado de posibilidades que desarrollan las raíces de vida del niño y la niña: su creatividad, expresión, alegría, afecto, magia y sueños. A través del teatro, la danza y literatura, buscamos brindar el soporte hacia una educación verdadera. Estamos convencidos de que no cultivar estos fundamentos en la escuela, nos conduce a un proceso educativo ineficaz. Si únicamente nos concretamos a la instrucción mecánica, impartimos conocimientos aislados.

El desarrollo humano (con todos sus aspectos sociales, emocionales y cognoscitivos), es esencial para cumplir con los retos y las metas requeridas. Y para esto, el arte y el juego son pilares sólidos y flexibles.

Insistimos, una vez más, que no se trata de impartir clases de arte. En los dos textos alternos que completan la serie, se resalta el papel facilitador del maestro y maestra. No es necesario que el (la) docente (a) sea actor (a), bailarín (a) y escritor (a). Basta con creer con honestidad en el arte y en el juego y ser sensible sobre todo al mundo infantil. Basta con abrir nuestra mente y nuestro corazón y lanzarnos a jugar con ellos.

El juego teatral creador consiste en divertirse con las expresiones de nuestro cuerpo, voz o rostro. Danza creativa es convertir el baile en un medio de expresar sentimientos. Es darle rienda suelta a las infinitas posibilidades de comunicar con el movimiento de nuestro cuerpo.

La literatura se convierte en juego de palabras y de lenguaje, juego de poesía y de creatividad, que permite a los niños y niñas escribir con autonomía y entusiasmo, descubriendo su capacidad de crear y expresarse.

La capacidad creativa de los niños y niñas es infinita. Los procesos creativos se convierten en una cadena de sucesos interminables.

Las llaves de los sueños están forjadas ¿Qué pasará con las puertas de la creatividad de los niños y niñas del presente y del futuro que aún no están abiertas? Es un reto verdaderamente grande para los educadores y educadoras abrir estos tesoros aún guardados, para que nazcan y florezcan en esta aventura diaria de ser maestro-creador, compartiendo y aprendiendo junto con los niños y las niñas.

Raúl López “Colibrí”.





*“...Si los niños y niñas pudieran sacar al mago que llevan dentro... si pudieran soñar para hacer sus propios juegos y creaciones. Es necesario soñar para hacer soñar, y no se requiere esperar sino, hacer y decir. La escuela no es un templo donde se piensa y reflexiona por los niños. Es más bien, un motor que suscita y provoca. Yo sueño con el momento en que la magia infantil explote y anhelo el día en que pueda decir: Niños, niñas, ustedes son los magos, díganme qué quieren hacer y ustedes lo harán”.*

Georges Laferrière



# TEATRO AMIGABLE



*“Si el teatro se practicara en todas las aulas, estaríamos contribuyendo a una escuela más libre, creativa, solidaria y comprometida con el entorno y la sociedad en general”.*

Jugando a ser



## EL TEATRO DESPIERTA EL GUSTO

El teatro escolar ha tenido varios intentos de implementación a través de la historia. Pero son los jesuitas quienes, a finales del siglo XVI, lo implementan en sus programas de estudio.

El planteamiento más sólido del teatro para la infancia y la juventud se da, sin embargo, en el siglo XX como fruto de los nuevos planteamientos de las ciencias de la educación, en las que se reconsidera el papel que éste, como arte, tiene en el desarrollo de la personalidad del niño y la niña. El teatro deberá ser desarrollado como actividad educativa y artística, basándose en la creación y expresión de la infancia y se le otorgan los nombres de dramatizaciones, juego dramático o juego teatral creador.

El juego teatral creador parte del conocimiento profundo del niño(a), su sensibilidad y acercamiento honesto hacia su mundo. Los objetivos principales de esta rama del arte consisten en mover a la participación de manera lúdica y enseñar al niño(a) a pasar de ser un mero espectador, a cultivar su sensibilidad, enriquecer la imaginación, ampliar la visión de la vida y despertar el gusto por lo bello.

La educación del niño(a) exige actividades lúdicas, educativas y artísticas de calidad. El juego teatral creador, por tanto, debe reunir calidad técnica, con dedicación y práctica digna. Y debe interactuar perfectamente con la dramatización, el canto, la música, la danza, la plástica, la pantomima, etc.

Son los niños y niñas quienes deben crear los procesos de la actividad teatral. Desde realizar los juegos dramáticos, crear las historias, el vestuario, máscaras, escenografías, hasta la puesta en escena. Es un proceso creador que respeta profundamente las opiniones, organización y representación de las obras teatrales, sin la imposición de los adultos, respetando las opiniones, acordes a su mundo y psicología.

### CONVERTIR EL AULA EN ESCENARIO

*“No hace más quien puede, sino quien más quiere”.*

Refrán popular

¿Qué se hace cuando no contamos con una sala adecuada para desarrollar las actividades teatrales, lúdicas y musicales?

En este caso el aula es nuestra única alternativa, y aún con todas las incomodidades, debemos buscarle el lado positivo. Empecemos retirando las mesas y sillas hacia las paredes y dejemos libre el mayor espacio posible en el centro del salón. El suelo, incluso es una buena alternativa de práctica. Podemos tener la certeza que ello no restará placer en los niños ni afectará negativamente los resultados .

### TALLER DE DOBLE VÍA

Como ya lo hemos mencionado varias veces, un taller de teatro debe ser festivo en sí mismo; un lugar donde los niños y niñas juegan, bailan, cantan, crean y se expresan. Debemos tener en cuenta que un taller es una oportunidad de cultivar importantes vivencias personales y de grupo.

Habrà siempre un grupo que actúa y otro que se convierte en espectador. La misión de éste último es tan importante como la de los actores, pues cada integrante está educándose para ver y aprende a valorar lo positivo de lo que sus compañeros exponen.

Después que los grupos hayan realizado cada uno de los juegos teatrales, es sumamente importante efectuar una reflexión en común, en la que se analice lo que cada uno ha sentido al efectuar las distintas representaciones y cómo ha vivido la experiencia grupal. De esta manera se enriquece la práctica con la teoría. Es significativo evitar las burlas y el hacer de menos a alguien; se deberá promover las aportaciones positivas; de esta manera no se hiere a los demás y los niños aprenden a enfrentar los problemas, encontrando soluciones.

### DOS FORMAS PARA IMPROVISAR

Improvisar es, sin previo estudio ni preparación, realizar rápidamente un juego, una dramatización o una pieza teatral corta. Esto ayuda a desarrollar la capacidad de resolver en corto tiempo problemas en común. Se puede plantear en dos formas: improvisación libre e improvisación cerrada.

En la libre improvisación se privilegia la posibilidad de que un grupo elija y monte la representación de una historia en la que sobresalga los intereses de grupo, lo que les preocupa, les atrae, les causa temor, les gusta o les divierte.





En la improvisación cerrada se marcan algunas directrices o esquemas que pueden nacer de prácticas anteriores. Es posible que la historia que el grupo vaya a representar sea respecto a un tema determinado en donde los personajes puedan estar definidos con anterioridad. Puede tener el inconveniente que el planteamiento enfrente cierto nivel de rigidez.

#### **Pausa agradable**

En una vida tan agitada como la que vivimos, en la que recibimos tantos estímulos (visuales, auditivos, psicológicos, económicos y sociales), es necesario encontrarse frecuentemente con nosotros mismos. La relajación no solo tiene importancia como cierre placentero de una sesión, sino que su práctica periódica ayuda a los niños y niñas en otros momentos de sus actividades personales y escolares. Después de un momento de relajación los niños están despejados, tranquilos, y un poco más seguros de sí mismos. Si somos capaces de relajarnos, habremos dado un gran paso en la autoayuda personal y de grupo.

#### **FUNCIONES EDUCATIVAS**

El juego teatral creador fortalece las facultades intelectuales y emocionales, contribuye al proceso de socializar y permite la autoayuda, pero además, refuerza aspectos particulares de la personalidad del niño(a).

#### **Descarta la individualidad**

El juego teatral tiene una raíz colectiva, por lo cual su realización descarta de plano que pueda ser realizado con el trabajo aislado de un niño(a). Por lo tanto, constituye un vehículo importantísimo en el desarrollo social armónico, solidario y de cooperación.

En y desde el grupo se desarrollan las ideas, se ensayan y representan las propuestas del colectivo. En estas unidades de trabajo la igualdad, solidaridad, tolerancia y aceptación están siempre presentes, pues el resultado final depende fundamentalmente de las aportaciones de cada uno de los integrantes. Es el grupo entero el que va a trabajar, resolver conflictos y obtener resultados grupales, que se traducirán en resultados individuales.

#### **Promueve la fantasía**

Con los juegos teatrales desarrollamos fundamentalmente la fantasía, imaginación y creatividad. Es esencialmente un asunto de originalidad ya que siempre hay algo que crear: una historia, una expresión, un movimiento, un decorado, un vestuario, un personaje, un texto, etc. Se favorece también el desarrollo de la seguridad en las estructuras del lenguaje, ya que constantemente expresamos con la voz y en la creación escrita de breves relatos, cuentos y guiones teatrales. También muchos juegos están planteados para desarrollar la memoria, concentración y control de sí mismo.

#### **Manda a la acción**

El juego teatral es básicamente movimiento corporal, ya que el instrumento de expresión es nuestro propio cuerpo; por lo tanto se desarrolla la coordinación, expresión y psicomotricidad en todas las partes de nuestro cuerpo. Ejercitamos, en unos casos, movimientos lentos y en otros la rapidez de desplazamientos, el equilibrio y autocontrol. Al movernos por las diferentes partes de un salón se desarrolla la organización espacial y la conducción correcta de la literalidad.

Se fortalece nuestro aparato de fonación ya que tenemos que trabajar y expresar los diálogos de nuestros juegos y obras para lograr una buena dicción y volumen en nuestra voz. También experimentamos diferentes posibilidades de sonidos. Para lograr un buen control de la expresión corporal y vocal es importante aprender las técnicas para usar correctamente nuestra respiración.

#### **Permite conocernos**

Cuando jugamos al teatro comunicamos siempre algo relacionado con nuestras ideas y sentimientos. Desarrollamos con ello la posibilidad de conocernos a sí mismos, de jugar y trabajar nuestro sentir para representarlo y comunicarlo.

Al conocer más nuestro cuerpo entramos en un proceso de aceptación corporal que nos lleva a estar consientes de nuestras virtudes y defectos. Descubrimos procesos internos que cimientan la percepción propia, y fortalecen por igual nuestra seguridad y autoestima.

Es importante mencionar que los juegos teatrales fortalecen nuestra seguridad interna, la cual a su vez, nos permite, poco a poco, quitar la llave a la puerta de nuestro mundo particular de expresiones espontáneas.



## ¡CAMINO A LA DIVERSIÓN!

### 1. NUESTRO AMIGO, EL ESPACIO

*“Todo ser humano se experimenta a sí mismo como centro del espacio que le rodea, pero éste se conquista solamente paso a paso”.*

William Ster



El espacio con el cual disponemos para actuar puede ser el aula o bien un salón de mayor tamaño. A continuación se detalla una serie de juegos con los cuales vamos a explorar, conocer, ampliar y transformar nuestro espacio de trabajo. Así, en determinados momentos, convertiremos nuestra aula en circo, bosque o zoológico. Al pensamiento mágico de los niños no le cuesta hacer esas transformaciones.

#### MIENTRAS EL TAMBOR SUENA

Materiales:

Un tambor, caja o bote;  
una baqueta

Cómo lo jugamos

- Los niños y niñas deberán caminar por el salón, tratando de ocupar todos los espacios posibles. Deben marchar en silencio (evitando las risas), dando pasos con naturalidad y hacia adelante. No se trata de seguir a los demás, ir uno tras otro, en círculo, ni en fila; cada quien debe caminar con libertad hacia donde le desee. Al tocar el tambor se quedan completamente quietos.
- Al sonar de nuevo el tambor deberán reiniciar libremente la marcha, hacia delante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda. Al tocar el tambor se quedan quietos otra vez.
- En las siguientes formas de caminar podemos variar la velocidad: Ésta puede ser más lenta o más rápido, cuidando siempre de no choquen con los compañeros.

#### TERREMOTO

Materiales:

Música a ritmo de vals

Cómo lo jugamos

- Los niños y niñas se desplazan por el aula imitando el movimiento que, a su juicio, haría el objeto que nosotros le indiquemos. De esta forma, deberá caminar como:
  - pelota,
  - árbol,
  - casa,
  - avión, etc.
- En un momento gritamos “Terremoto” y los niños deberán realizar este movimiento y hacer de cuenta que el objeto que estaban representando estalla en mil pedazos y se esparce por el salón.
- El juego continúa con otros objetos que el educador indicará.

**Observación:** es importante que los niños vivan distintos planos: de pie, de cuclillas, en el piso, etc.



## VEN Y MUÉVETE

Materiales:  
Barras de yeso de colores  
Hojas y marcadores  
Masking tape

Cómo lo jugamos

- Se divide el aula con el yeso en 4, 5 o más partes, que pueden ser de cualquier forma. Por ejemplo:

Con pata coja	Balanceando el cuerpo	Libre y creativo
En cámara lenta	Marcha atrás	

- Con letras grandes escribimos en hojas algunos movimientos que los niños y niñas deberán realizar y las pegamos en el espacio que hayamos designado, así como en la ilustración.
- Luego los niños se desplazan y hacen los movimientos según las indicaciones.

### Variantes

- En vez de movimiento podemos escribir nombres de países y hacer movimientos alusivos al país: en China, pasitos cortos; en Rusia, en cuclillas y saltando, etc.
- También se pueden escribir ocupaciones u oficios y moverse de acuerdo con él: bailarina, cartero, atleta, etc.

Observación: si los niños no saben leer, podemos dibujar colores e indicarles que movimiento corresponde a cada color.

## EL DADO GIGANTE

Materiales:

Un dado gigante. (Puede fabricarse forrando una caja cúbica de cartón).  
Hojas de papel, tarjetas, sobres y lapiceros.  
Cassettes, Cds. y grabadora.

Cómo lo jugamos

- Marcamos 5 rincones asignándoles a cada uno un número de 1 a 5. En cada rincón colocamos varios sobres conteniendo una tarjeta con una actividad a realizar.
- Los niños se dividen en grupos
- Un grupo tira el dado, dependiendo del número que salga, se dirigen al rincón correspondiente, sacan una tarjeta y se ponen de acuerdo para realizar la actividad. En caso de salir el número 6 se tira otra vez.
- Las tareas pueden ser desde una expresión corporal, con la voz, hasta una pantomima. Conviene que los mensajes sean muy sencillos; por ejemplo: "Expresen con su cuerpo que les duele el estómago". "Digan un poema con voz fuerte". "Pongan el casete o la radio y bailen".

### Observaciones

- Se puede hacer también en el patio o en el campo para explorar los diferentes lugares de cada lugar.
- Se pueden hacer bastantes variantes para que parezca nuevo cada vez que se juega.





### COMO PERROS Y GATOS

Materiales:  
Pandereta.

Cómo lo jugamos

El ejercicio propuesto no procura tanto que el niño haga imitaciones perfectas, sino que ocupe el espacio en todas las posturas y con todos los movimientos posibles.

- Los niños y niñas se mueven por el salón al ritmo de la pandereta que marca el animador(a), quien anuncia con voz alta: "perro", y todos imitan el movimiento de un perro. Se pasa después a gato, caballo, jirafa, canguro, culebra, mono, etc.

A continuación se describen movimientos que podrían imitar a algunos de estos animales:

Perro: a gatas, con el torso arqueado hacia delante.

Gato: a gatas, con el torso arqueado hacia atrás.

Caballo: Sacando el pecho, de pie, cabeza erguida, caminando de puntillas e imitando las patas delanteras con las manos.

Mono: de pie, con las piernas y brazos arqueados, cuerpo semiflexionado hacia delante.

Canguro: a saltitos torpes.

Culebra: arrastrándose por el piso; también puede ser de pie, con la sensación de arrastrarse.

Jirafa: de pie, cuerpo y brazos estirados, imitando con las manos la cabeza.

Puede ser un niño(a) quien vaya diciendo el nombre de los animales cuyo movimiento hay que imitar.

### EL CAMINO DIFÍCIL

Materiales

Pandereta, tambor o caja de cartón  
Una baqueta o palo de madera

Cómo lo jugamos

Libremente los niños (as) se distribuyen por el espacio disponible. Empieza a sonar el pandero y entonces todos caminan a ritmo, procurando hacer lo que indique el educador. Éste dirigirá la caminata por distintos senderos:

- Sobre barro
- Sobre nieve
- Sobre un río con piedras
- Sobre brazas candentes
- Por la arena de la playa al mediodía
- Por el desierto
- Entramos en el mar y vienen las olas
- Subiendo una montaña
- Entre basura, etc.



## EL GUARDIÁN DEL TESORO

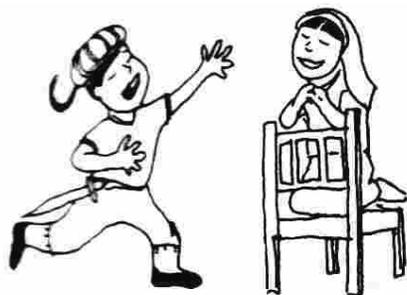
### Materiales

Una caja de cartón con algún objeto adentro (llaves, lápices, etc.)  
Barras de yeso  
Un pañuelo

### Cómo lo jugamos

Ese algo que va adentro de la caja de cartón, es nuestro tesoro.

- Colocamos la caja en el centro del salón y, con yeso, dibujamos un círculo alrededor de ella. Un niño o niña con los ojos vendados cuidará "la caja del tesoro". Los compañeros se sitúan por todo el espacio, lo más lejos que puedan. El guardián tiene que estar pendiente de cualquier ruido, pues los compañeros tratarán de quitarle la caja, acercándose en silencio.
- Si el guardián los detecta, dice algo y señala en la dirección en la que cree haber oído el ruido.
- Para comprobar si el guardián señala bien hay un juez. Si el guardián acierta, el niño que ha provocado el ruido retrocede a su punto de partida. -El primero que logre entrar en el círculo sin ser oído, es guardián y el juego continúa como al principio.



## EL CAMINANTE VERSÁTIL

### Materiales

Ninguno.

### Cómo lo jugamos

En este ejercicio se trata que el niño(a) experimente el espacio en todas sus dimensiones y realice todos los movimientos posibles. Para ello, caminan libremente por el área disponible, e intentan alejarse de sus compañeros para sentirse independientes. Cada alumno, a la orden dada, debe de transformar su cuerpo para expresar con él las propuestas que el maestro indique. A continuación se detallan algunas sugerencias:

- Caminar a diferentes niveles: bajo, como un mono; normal, como un hombre; alto, como un gigante, etc.
- Caminar de distintas formas: en cámara lenta, lo más rápido que puedan como robot, imitando a Charlie Chaplin (con los pies bien abiertos hacia fuera), etc.
- Caminar como ciertos animales: elefante, ardilla, gato, serpiente, etc.
- Desplazarse como ciertos personajes: anciano, niño, militar, cargador de bultos, etc.
- Suponer caminos con diferente textura: el suelo es lija, es hielo; es de esponja, es de aceite; se convierte en agua; quema; pincha; etc.

## 2. EL BÁSICO PAPEL DE NUESTRO CUERPO

Cuando nace un bebé, comienza una progresiva conquista de su cuerpo y un desarrollo de las sensaciones que llegan a través de él. Experimenta sensaciones agradables o desagradables en la medida que los adultos vayan o no solucionando sus necesidades. Muy pronto vive también el afecto y la ternura como sensaciones agradables y positivas.

En los juegos de teatro que se describen en la presente sección, se favorecen nuestras manifestaciones corporales, la aceptación del propio cuerpo con sus virtudes y defectos, así como la integración dentro del grupo con principios de igualdad.

### LOS PECES Y LA RED

#### Materiales

Una canción rítmica  
Reproductor de música

#### Cómo lo jugamos

- Los niños se dividen en dos grupos. El primero de ellos se colocará en círculo, con los brazos en alto, tomándose las manos. Así, formarán una red.
- El segundo grupo serán peces y estarán situados fuera de la red.
- Cuando la música empiece a sonar, los miembros del segundo grupo pasarán debajo de los brazos de los compañeros del primero. Serán, entonces, los peces que atraviesan la red; entran y salen rápidamente mientras la música permanezca sonando.
- Al cesar la melodía, los miembros del primer grupo cierran el círculo bajando los brazos y pescarán a los peces que quedaron dentro de la red. Los peces harán todo lo posible por escapar.

Quienes queden atrapados pasarán a ser red. Cuando se ha capturado a todos los peces se cambian los papeles iniciales y el juego continúa.

### EL PEQUEÑO AGUJERO

#### Materiales

Tambor o caja de cartón y una baqueta  
Puede acompañarse con música lenta..

#### Cómo lo jugamos

- El animador indicará a los niños y niñas que imaginen estar encerrados dentro de una pelota.
- Cada niño medirá los límites imaginarios dentro de su pelota utilizando todas las partes de su cuerpo.
- A un golpe de tambor anunciamos que a nuestro imaginario balón se le abre un orificio en un determinado lugar: "A la pelota se le abre un hoyo por donde está tu pie derecho..."
- Cada niño buscará salir de la pelota por el sitio indicado. Una vez conseguido, vuelve a entrar a su pelota por el agujero en el que salió.
- Sucesivamente iremos agregando sitios por los cuales podrá salir del balón. "A la pelota se le abre un hoyo por donde está tu cabeza, por donde está tu espalda, pon donde está tu mano izquierda", etc.
- El juego acabará cuando consideremos que los niños han explotado al máximo las posibilidades de su propio movimiento corporal.



## LAS ESTATUAS

Materiales

Ninguno.

Puede acompañarse con música lenta.

Cómo lo jugamos

- Se divide a los niños y niñas en dos grupos. Uno pasará a dramatizar el juego y el otro se sienta a observar.
- Quienes pasan al centro serán un pueblo cuyos habitantes son vagos, lentos y están tristes. Cada uno elige un oficio: panadero, lavandera, secretaria, dibujante, labrador, sastre, herrero, etc. A una señal del educador, empiezan a trabajar, pero lentos, con pereza, cada vez más lento, hasta quedar inmóviles como estatuas.
- Quienes están sentados pasan a moldear las estatuas con los movimientos y posturas que más les gusten hasta convertirlas en estatuas decorativas.
- Cuando terminan, se retiran y todos observan a las estatuas que permanecen completamente inmóviles con la postura que se les dejó.
- Después, se invierten los grupos para realizar el mismo juego.



## CONTACTO CON LA PELOTA

Materiales

Una pelota mediana por niño(a)

Música lenta

Cómo lo jugamos

- Organizados de manera que no estén muy separados, ya sea de pie o en círculo, cada niño toma una pelota. Se hace sonar la música y, con voz suave, se les indica: "Cierro los ojos y tomo conciencia de mi cuerpo. Pongo toda la atención en las plantas de los pies, ellas descansan en contacto con el suelo y me siento seguro. Ahora, con movimientos lentos, tomo la pelota y la paso por todo mi cuerpo. Trato de sentir las partes de mi cuerpo que están en contacto con ella" (Cada uno la pasará por donde quiera, libremente, pero nosotros les animaremos a que la pasen por el mayor número de partes). "Siento mi brazo...mi hombro...siento bien su contacto, disfruto de él".
- Si logramos que se integren plenamente al ejercicio, podemos animarlos a acostarse en el suelo y seguir en contacto con la pelota siempre con los ojos cerrados. "Pongo mi mano sobre la pelota y la siento rodar, ahora por todo mi cuerpo...etc.". (Aquí, la imaginación del que dirige hará que el ejercicio sea más enriquecedor).
- Cuando queramos terminar, les decimos: "Ahora me pongo en posición cómoda, con la pelota junto a mí, o abrazada a ella", de forma que pueda descansar. Se les tendrá así un minuto, aproximadamente, y al terminar: "abrimos los ojos y estiramos bien todo nuestro cuerpo, como si despertáramos de un gran sueño". Al final, todos sentados en el suelo, se pueden verbalizar las distintas sensaciones.

## SE ME HACE AGUA LA BOCA

### Materiales

Un vaso

Tarjetas con nombres de sabores: limón, miel, vinagre, chile, purgante, jabón, etc.

### Cómo lo jugamos

- Se escoge un niño o niña para que pase al frente de todos.
- El maestro(a) le dará un vaso (vacío) y le mostrará solo a él una tarjeta con un sabor escrito.
- El niño(a) se tomará imaginariamente lo que hay en el vaso y hará gestos con su rostro para indicar a los demás lo que ha ingerido. Puede utilizar otras partes del cuerpo, como las manos, para evocar el sabor.
- Los demás tratarán de adivinar que es lo que ha tomado.
- Seguidamente pasa otro niño o niña y así pueden representar todos los sabores o repetir algunos.

## RELAJACIÓN INDUCIDA

### Materiales

Alfombra, manta o cualquier cosa para apoyar el cuerpo.

### Cómo lo jugamos

- Después de un ejercicio rápido, los niños se tumban en el suelo cómodamente, en un sitio lo suficientemente amplio para estirarse. Poco a poco van recuperando la respiración, inspirando a fondo por la nariz y soltando el aire lentamente por la boca, notando como su cuerpo se va llenando de aire. Así, hasta que el cuerpo va quedando relajado.
- En este ambiente, el maestro(a) va contando un historia lentamente, pero sólo sugiriéndola: estamos en nuestra habitación, un ser (¿Cómo es?) nos agarra de la mano y nos saca fuera (¿Por dónde?). Nos monta en un artefacto (¿Cómo es?) y nos transporta a un país maravilloso, porque tenemos la capacidad de fabricar todo: ¿Qué seres hacemos? ¿Cómo? ¿Con qué? ¿Qué otras cosas creamos? Es un mundo creado por nosotros donde disfrutamos al máximo. Pero un día sabemos que tenemos que regresar. Nuestros amigos nos despiden (¿Cómo?) y nos entregan un objeto con una inscripción: ¿Cómo es el objeto? ¿De qué está hecho? ¿Qué escribe?.

**Observación:** Los niños y niñas pueden poner en común todo lo que han imaginado o escribir una historia sobre todo lo sucedido, también pueden dibujar todo lo que han imaginado.

## EL ESPEJO

- Los niños y niñas se colocarán de dos en dos, frente a frente (en espejo).
- Tratando de verse siempre a los ojos, uno de los niños iniciará los movimientos y el otro los imitará exactamente igual, señalando la cara, el pelo, sonriendo o saludando igual que su compañero.
- A un tiempo determinado se invierten los papeles.
- Se puede complicar tanto como los niños quieran crear infinidad de movimientos.

**Variante:** Se puede realizar también experimentando únicamente cualquier movimiento de la cara: ojos, nariz, boca, lengua, cejas, cachetes, etc. La idea es hacer infinidad de movimiento, por muy ridículos que pudieran parecer.



## RELAJACIÓN

Materiales  
Música suave.

Cómo lo jugamos

- Acostados en el suelo boca arriba, se hace una relajación dirigida.
- El maestro podría empezar la vivencia con palabras como: "Voy a poner toda mi atención en mi cuerpo que está en contacto con el suelo. Voy a decir las partes de mi cuerpo que están en contacto con el suelo" (voz suave y tranquila). Siento mis talones en contacto con el suelo, los aflojo...; siento mis piernas en contacto con el suelo, las aflojo..."
- De esta manera, se mencionan muslos, glúteos, espalda, hombros, brazos, hasta llegar a la parte de la cabeza. Luego se sigue con la cara y se nombra cada parte, después la garganta, pecho, muslos etc.
- Cuando hemos terminado de nombrar todas las partes del cuerpo, se les dicen frases positivas como: "Me siento bien, tranquilo, me siento muy a gusto y contento". Una forma de concluir el ejercicio es invitarlos a reiniciar la acción: "Y ahora, lentamente, aprieto bien mis puños con fuerza, pongo tenso todo mi cuerpo y, en el suelo, antes de levantarme, procuro estirarme bien (con los brazos más allá de la cabeza), como si quisiera hacerme muy grande. Procuro bostezar todo lo que pueda y me incorporo lentamente.

## AUTORRELAJACION

Materiales  
Música suave

Cómo lo jugamos

Cada niño se recuesta en el suelo, se relaja y va observando atentamente cada detalle que puede haber en el techo o en las paredes. Puede ser una pequeña grieta en la pared, una mancha en el techo, etc. Con el cuerpo relajado y los ojos cerrados, cada uno centrará su atención en sí mismo, captando sensaciones de frío, calor, tranquilidad, etc. Cada niño debe, a continuación, describir qué vio y la sensación que sintió en el suelo.

## 3. A JUGAR EN GRUPO

### LA PIÑA

- Se forman dos grupos. El primero, al que llamamos A, son "la piña" y el segundo, B, "los despiñadores".
- El grupo A tiene que formar una piña lo más compacta posible entrelazando sus pies, sus manos, sus cuerpos.
- El grupo B, los "despiñadores", tratarán de separar los "piñones" de la "piña". No vale tirar de los pelos, morder o hacer cosquillas, ni tirar de la cabeza hacia atrás.
- Si un "piñón" suelto quiere volver a la "piña", puede hacerlo si nadie se lo impide.
- Cuando el grupo B logra despiñar todos los piñones, o bien, cuando ha transcurrido un tiempo prudencial, se invierten los papeles.





## ESCULTURAS GEOMÉTRICAS

### Material

Láminas con figuras geométricas, o bien dibujos.

### Cómo lo jugamos

- Se muestra a los niños(as) figuras geométricas planas para que se familiaricen con ellas.
- Luego, a partir de una de las figuras que se les muestre, deberán esculpir una escultura. Para ello deberán recurrir al compañero(a) que esté más cerca, quien acostado(a) en el suelo deberá permitir que se diseñe con su cuerpo la figura geométrica indicada con anterioridad.

### Las figuras podrán ser:

Un cuadrado.  
Un triángulo.  
Un rombo.  
Un trapecio, etc.

- Al final se puede proponer que todo el grupo componga una figura geométrica creada a su completa libertad.

**Variante:** Usando música movida, los niños y niñas pueden bailar desplazándose por todo el espacio. Al apagar la música se les pide que en grupos de 2, 3, 4, formen la figura que les indique, ya sea parados, de rodilla o acostados y al formarla, deberán permanecer como estatuas. Al poner nuevamente la música continúa el juego de la misma manera hasta que todo el grupo cree una figura libremente.

## ADIVINA QUIÉN ES

### Materiales

Retazos grandes de tela u otros materiales para disfraz

### Cómo lo jugamos

- Se escoge un niño o niña a quien llamaremos el adivinador y a quien le pediremos que salga fuera de la habitación.
- El resto del grupo se queda dentro y deberán ingeniárselas para cambiar su aspecto personal de tal forma que cuando el otro entre no los reconozca. Para ello vale cambiarse de ropa o esconder la cabeza entre los cuerpos de los demás. Es válido hacer todo lo que ayude a cambiar los detalles más identificables de cada uno, para no delatarse.
- Al estar ya disfrazados, el maestro(a) indica a quien está afuera que ya puede entrar y todos los demás permanecen quietos. Si al tocar a uno adivina quién es, a pesar del camuflaje, ése pasa a ser el adivinador.



## 4. MUNDO IMAGINARIO

Un bebé al poco tiempo de nacer comienza a manipular cosas; necesita tocarlas, sentir las, gustarlas, para percibir estímulos que desarrollen y perfeccionen sus sentidos.

En este apartado enlazaremos con la raíz del pensamiento del niño(a). Vamos a transformar los objetos. Este cambio ayuda a la libre expresión, desinhibe e introduce al infante en el mundo de lo fantástico y le provoca emociones. Los objetos pueden ser reales o imaginarios. En los reales un paraguas es un paraguas o también puede transformarse en un caballo o una espada... En los imaginarios, le asignamos características a los objetos, les damos nombre y además podemos transformarlos en otro objeto más.



### EL PALO MÁGICO

#### Material

Un palo de 15 o 20 centímetros

#### Cómo lo jugamos

- Sentados, los niños(as) forman un círculo. En el centro se coloca un palo.
- Se elige por sorteo a un niño o niña, quien se levantará a tomar el palo y lo transformará en el objeto que desee: una flauta, una espada, un hacha, un caballo... procurando expresar con sus gestos la utilidad que, en su imaginación, tiene el objeto elegido.
- Al terminar él o ella elige a otro niño(a) a quién le entregará el palo. El elegido se dirige al centro y realiza el movimiento anterior y poco a poco lo transforma en uno propio. Y así, sucesivamente, hasta que todos los miembros del grupo pasan al frente.
- Se debe tener presente que cada uno que pasa al centro realizará dos transformaciones diferentes: la anterior y la propia.

#### Variantes

Se puede hacer con todos los materiales posibles, tratando de darle rienda suelta a la imaginación:

- Una silla, que puede transformarse en: caballo, carro, carreta, etc.
- Un lápiz, lapicero o marcador, que se puede transformar en: cepillo de dientes, peine, cuchara, etc.
- Un pañuelo o una hoja de papel periódico: que se puede transformar en paraguas para taparnos del sol o de la lluvia, en una alfombra voladora, en una lancha, etc.

#### Observaciones

- Es importante realizar todas las acciones que representa la transformación de cada objeto.
- Se pueden colocar en el centro varios materiales en vez de uno, y los niños(as) pueden escoger el que deseen transformar.



## LA FLAUTA MODIFICADA

Materiales  
Una flauta

- Se les da a los niños y niñas un tiempo prudencial para que se familiaricen con la flauta: que la observen, la toquen. Pedimos después a los niños que digan todo aquello en que se podría transformar:

Una lanza, un pan largo, un rodillo para amasar tortillas, etc.

- Uno por uno van mostrando su transformación, la que es dramatizada por el resto de los compañeros con acciones. Ejemplo: si se transforma en lanza, perseguir a un animal y cazarlo.
- Con la transformación que más haya interesado se puede representar una historia solo con los gestos. Por ejemplo: el pan es muy largo. Lo empezamos a comer. Ya estamos cansados de masticar, pero seguimos comiendo porque está muy sabrosa. Al rato nos duele el estómago. El dolor es cada vez más fuerte. Viene el médico, reconoce a unos cuantos y receta ayuno para todos durante dos días.
- De esta forma, pasaríamos ya, de la transformación de objetos a la pantomima.

## EL BUSCADOR

Materiales  
Todo tipo de material de desecho  
Música tranquila

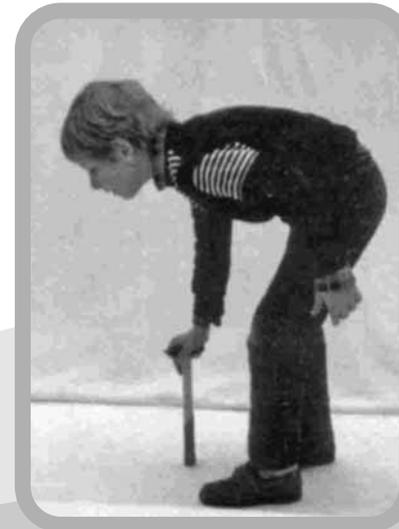
Cómo lo jugamos

- Los niños y niñas se dividen en dos grupos: uno actúa mientras el otro es espectador.
- El material se distribuye por todo el espacio.
- Al comenzar la música, el grupo que actúa pasa lentamente entre los objetos, observándolos lentamente. Cada uno, al encontrar un objeto que le interese, comienza a jugar o dramatizar con él.
- Posteriormente, cuando cada uno se ha identificado con su papel en relación al objeto, puede empezar a relacionarse con los demás y formar dramatizaciones colectivas.

- El juego termina cuando la vivencia decrece o porque el período de tiempo transcurrido sea suficiente.

### Observaciones

- Conviene dejar claro que para relacionarse con otro debe tener muy interiorizada la transformación de su objeto, pues sólo así enriquecerá la participación del grupo en el que se integra.



## EL CHICLE IMAGINARIO

Materiales  
Ninguno

Cómo lo jugamos

- Los miembros del grupo se sientan en círculo.
- El juego consiste en que un participante masticará, como si tuviera una goma de mascar en la boca. Con la supuesta bola de chicle, haciendo los gestos necesarios, moldeará hasta dar forma a un objeto (unos anteojos, por ejemplo), dramatizando una acción con la cosa imaginaria.
- Los niños adivinarán qué objeto es.
- Después simulará que lo deshace y pasará la imaginaria bola de chicle al niño(a) que tiene a su derecha.
- Para más diversión, alguien hará como que la goma de mascar se le pega en alguna parte de su cuerpo (pelo), y deberá simular que tiene problemas para despegárselo.
- El juego termina cuando la bola imaginaria circuló entre todos los participantes.

### Variantes

Igual que con el chicle, se puede asumir el trabajo con plastilina o barro, dado que es del conocimiento general que los tres materiales son de gran elasticidad y se prestan a la construcción imaginativa.

## EL PERIÓDICO MODIFICADO

Materiales  
Una silla y un periódico

Cómo lo jugamos

- En el centro de la clase se coloca un periódico sobre una silla.
- Los participantes caminan alrededor de la silla haciendo el círculo lo más abierto que el espacio permita.
- Uno de los participantes, de forma espontánea se sale de la rueda, va al periódico, lo toma y lo transforma en un objeto imaginario (un telescopio, por ejemplo) y realiza una acción con él.

- Deja el periódico en la silla para reincorporarse a la rueda en la cual todos vuelven a caminar.
- Otro participante hará otro objeto y seguirá el juego hasta que participen todos los miembros del grupo.
- Puede también marcarse un tiempo de duración de juego según el o hasta que todos participen. (un bastón y realiza otra acción).

### Observaciones

- Cada niño(a) debe atender a las transformaciones de sus compañeros para no repetirse.
- Si alguno desea realizar más de una transformación, puede hacerla, pero deberá evitarse que uno se convierta en el centro de atención de toda la clase o grupo.

Materiales  
Un paraguas

Cómo lo jugamos

- Seguramente que al pensar en transformar un paraguas, más de uno pensará en convertirlo en bastón, espada, casita para meterse, etc.
- Posteriormente, y por grupos, desarrollarán acciones en las que intervengan uno o más paraguas transformados. Seguramente la imaginación los llevará a vivir un duelo de espadas, asistir a un circo en el que una equilibrista del alambre utiliza un paraguas, etc.



## 5. COMUNICAR CON GESTOS

### EL ILIMITADO MUNDO DE LA PANTOMIMA

La palabra es, sin duda, el medio de expresión más recurrente que se utiliza para comunicarnos unos a otros. Sin embargo, además de la palabra, los seres humanos contamos con otro valioso recurso que nos permite ser enfáticos, explicativos o incisivos: nuestro cuerpo.

Sin mediar palabra, sólo con nuestro rostro por ejemplo, podemos expresar acciones cortas o contar una historia completa.

La pantomima es eso: Expresar ideas completas a través del lenguaje de nuestro cuerpo, excluyendo totalmente el uso de la voz.

Como veremos en los próximos ejercicios, la pantomima puede ser individual y colectiva.

En la individual se pone de manifiesto la capacidad interpretativa del niño o la niña, mientras que en la colectiva sobresale la cohesión y madurez del grupo.

### BOSQUE DE TELA

#### Materiales

Un lienzo de tela (largo)

#### Cómo lo jugamos

- Nuestro objetivo es comunicar con un solo objeto: en este caso, la tela. Los participantes convertirán la pieza de tela, según sus deseos, en un lazo del que podrán colgarse, un puente que atravesarán, una casa donde habitarán, etc.
- Una vez familiarizados con la tela, proponemos expresar una historia en pantomima, siguiendo las siguientes instrucciones:
- Estamos en el bosque cortando un gran tronco.
- Lo transportamos de un lugar a otro.
- Construimos una choza con el tronco.
- Nos metemos a dormir.
- Dormimos.
- Nos levantamos.
- Vamos al río, nos lavamos, subimos a nuestra barca y remamos.
  - Agarramos un pez.
  - Lo asamos y lo comemos.
- Recogemos todo y regresamos a casa.



## LAS SEIS FOTOGRAFÍAS

- Este ejercicio requiere de grupos que pueden estar formados por entre 6 y 10 miembros. Se concede un tiempo prudencial (unos 15 minutos) para que cada grupo piense en un tema o historia que representará sin emplear la voz. La historia será dividida en seis momentos o seis imágenes fijas.

En otras palabras los integrantes del grupo representarán seis fotografías instantáneas. Por ejemplo, si el tema propuesto es Un día en el campo, las composiciones corporales podrían ser:

1. En bus, vamos de excursión.
  2. Llegada al campo.
  3. Organización o juegos.
  4. Comida en el campo.
  5. La hora de la siesta.
  6. Recogemos todo y regreso.
- Para que se distinga bien la transición de una fotografía a otra, deben quedarse como estatuas en cada representación. Puede convenirse también en que sea el maestro guía quien diga: Foto 1, Foto 2, calculando el tiempo para que se desarrolle cada pantomima.
  - Se trata que quienes observan descubran qué se está contando.
  - Al terminar se promueve un diálogo para comentar las pantomimas y los personajes de cada historia.
  - Uno a uno pasan los grupos al frente.

**Observación:** Si resulta complicado con seis fotografías puede hacerse más simple reduciendo el número a tres.

## ¿QUÉ TRABAJO ES?

- La mitad de un grupo sale del aula y se pone de acuerdo sobre un oficio u ocupación que luego representará corporalmente a la otra mitad del grupo. Deberá ser breve y estimar, entre otros aspectos, los movimientos que ese trabajo requiera, la relación entre las personas que lo realizan y el funcionamiento básico de instrumentos o máquinas que la actividad requiera. Ejemplo: El alfarero, amasa el barro, lo coloca en el torno, comienza a subir la pieza, la sube, la sube hasta conseguir una enorme tinaja.

- El grupo que observa, deberá identificar el oficio que se está representando. Al terminar se invierten los papeles.

**Observación:** Es un juego que incluye no sólo gestos corporales, sino también uso de objetos imaginarios y de sonidos con la voz.

Pantomima con la expresión de nuestra cara.



...





### LA MURALLA

- Los niños(as) se dividen en dos grupos. Uno representará a los habitantes de una ciudad, en la que el trabajo es lo más importante, de tal forma que ello les hace olvidar todo lo que les rodea: familia, vecinos, diversión. Los trabajos se desarrollan en solitario (cada quien por su lado), y deben ser muy sencillos como: arar, coser, tejer, herrería, carpintería.
- Todo este proceso se representará corporalmente, por lo que es muy importante que cada uno interiorice su papel.
- La otra parte del grupo será la muralla. Son personas convertidas en piedras que, poco a poco van introduciéndose entre los habitantes del pueblo y cada vez ocuparán más espacio, hasta dividir a la ciudad en dos partes bien diferenciadas.
- Cuando la ciudad está dividida, los habitantes se dan cuenta de lo que ha ocurrido y, dejando inmediatamente el trabajo que los tenía tan ocupados, se unen todos para tirar la gran muralla que ahora los separa. Poco a poco consiguen terminar con ella para siempre.
- Todo ha terminado. Se han dado cuenta que el trabajo en solitario no lo es todo. La historia termina con una gran fiesta.

#### Observaciones:

- Este juego puede ir acompañado de música adecuada.
- Para los más pequeños se puede crear una breve historia y así saber en que momento van haciendo cada actividad.

### ESCLAVO Y AMO

- Dos niños o niñas pasan al centro del salón y asumen los personajes de amo y esclavo. En ningún momento emplearán la palabra y se relacionarán solo a través del gesto. El amo aunque tiene presente al esclavo tratará de no comunicarse con él, ignorándolo sin darle ninguna muestra de agradecimiento. A su vez el esclavo estará pendiente de su amo, tratando de servirle en todo. Por ejemplo:
- Si el amo va a sentarse, el esclavo correrá a ofrecerle una silla imaginaria a la que le sacudirá el polvo con un trapo, antes de que el amo se siente. Se establecerá así una serie de actitudes serviles entre el amo y el esclavo.

Algunos ejemplos de trabajos que pueden servirnos para este juego:

- Jefe de oficina y empleado.
- Capitán y soldado.
- Ingeniero y albañil.



## RESCATE DE UNA PRINCESA

### Materiales

Barras de yeso.

Pañuelos grandes o tiras de tela azul y blanca (pueden ser otros colores) que se amarran en la cabeza.

### Cómo lo jugamos

- Para este juego se requieren dos grupos, los cuales se identificarán con el color de una de las cintas.
  - Cada uno de los grupos se dividirá, a su vez, en dos. La mitad serán caballos y la otra serán caballeros.
  - Quienes harán de caballos estarán situados en los extremos opuestos de la clase.
  - Los grupos de caballeros se situarán en dos círculos, en el centro de la clase.
- Uno de los grupos es el que mantiene encarcelada a la Princesa (que usará un color de cinta), y otro que irá a rescatarla (que empleará el otro color).
- A una señal los caballeros azules se dirigen hacia el grupo de caballos con cinta azul y los caballeros blancos van hacia el otro grupo.
  - Los dos grupos montan sus caballos y comienza un torneo entre blancos y azules, unos para rescatar a la princesa y otros para no dejarla libre.
  - Si un caballero es derribado permanecerá en el suelo.
  - El juego termina cuando rescatan a la princesa o cuando pasa un tiempo determinado. Luego se invierten los papeles.

## ADIVINA ADIVINICO

### Materiales

Una lista de refranes

### Cómo lo jugamos

- Los refranes han de ser fácilmente representables. Por ejemplo:
  - "Donde comen dos, comen tres"
  - "Aunque la mona se vista de seda, mona se queda"
  - "En boca cerrada, no entran moscas"
  - "El que se fue a Sevilla, perdió la silla".

- Los niños(a) se dividen en grupos y se le entrega a cada uno la lista de los refranes. Ellos escogen uno o dos y lo representan para los compañeros.

El resto de los grupos tendrán que adivinar de qué refrán se trata.

**Observación:** Es posible que al trabajar con niños pequeños, se les deba explicar el significado de cada refrán.



## 6. LA MARAVILLA DE NUESTRA VOZ

Cuando se trata de emplear el recurso de la voz, una de las cosas que debemos cuidar es que cada palabra y frase se entienda claramente y se escuche desde cualquier punto del salón en donde nos encontremos.

Al hecho de pronunciar con claridad nuestra voz, se le llama dicción. Un buen ejercicio para mejorar la dicción en los niños, consiste en acompañar con gestos faciales exagerados cada palabra que se lea de algún texto. Una variante de esta práctica consiste en que el niño(a) que lee, se coloque lo más lejos posible del grupo, hable fuerte (sin gritar) y que los demás le entiendan. Para cultivar una buena dicción es importante la lectura constante, en voz alta frente a nuestro grupo, de periódicos, revistas, poemas, cuentos. Mientras más juguemos con la voz, perfeccionaremos más nuestra expresión, dicción y volumen.

### DESPERTAR LA IMAGINACIÓN

#### Materiales

Libros de lectura, revistas, comics, poemas sencillos...

#### Cómo lo jugamos

- Los niños y niñas leerán todo tipo de materiales de lectura, procurando expresar con su voz emociones, sentimientos o simples asociaciones que nos transmitan las palabras escritas. Así, iremos modulando nuestra voz de diferentes formas, según avancemos en la lectura.
- Por ejemplo:  
"Por aquel camino largo (nuestra voz hará laaaargo) y sombrío (con matiz sombrío), caminaba un inmenso dragón (con cierto aire de terror) que asustaba mucho a los enanitos (voz suave, pequeñita) del lugar"...

**Observación:** Se sugiere dar frases cortas a los niños (as) que empiezan a leer.

### POLIFRASE

- Cada niño(a) escoge una frase corta cualquiera, puede ser un refrán, un verso, un trabalenguas, etc. y se trabaja expresándola de diferentes modos:
- Tartamudeando.
- A ritmo de rock.
- Alargando determinadas letras.
- Imitando el hablar de otros países: como españoles, argentinos, norteamericanos, alemanes, italianos, etc.
- Llorando.
- A carcajadas.
- Serio.
- Como si fuera una conversación telefónica.
- Como el maestro hablando desde su escritorio.
- Comiendo.
- Como un locutor comentando un partido de fútbol.
- Como una bruja o un ogro.
- Como borracho.
- Como discurso político, etc.

#### Observación:

- Se puede pedir que los participantes muevan el cuerpo de acuerdo a l tono en el que se está diciendo la frase, desarrollando así la expresión corporal a la vez que la oral.



## TRABALENGUAS

### Materiales

Tambor, pandereta u otro objeto sonoro.

### Cómo lo jugamos:

Escogemos un trabalenguas, por ejemplo:

“Compadre, cómprame cocos.  
Compadre, no compro cocos.  
Porque como pocos cocos como,  
Pocos cocos compro”.

- A partir de él podemos trabajar diferentes alternativas:

1. A cada golpe de la pandereta se dice un verso del trabalenguas, que se dirá más alto o más bajo según la intensidad del golpe dado por el instrumento musical.
2. Se puede decir el trabalenguas alargando las vocales, según las instrucciones del maestro(a). También se puede hacer un gesto horizontal con la mano, para indicar la duración del alargamiento.
3. Se puede decir el trabalenguas transformando todas las vocales a la vez en “a”, luego en “e”, hasta llegar a la “u”.

**Variante:** El trabalenguas se puede dramatizar en diversas situaciones en donde aparezca el compadre, los cocos, la venta... Se puede pasar también a otros lenguajes: musical (ponerle música), gráfico, invención de una historia con esos elementos...



A continuación otro ejemplos de trabalenguas, los cuales deben practicarse primero despacio y luego poco a poco ir aumentando la velocidad. Si se desea mayor complicación, algunos se pueden practicar también, diciéndolos al revés.

Un durazno endureznado  
el que lo desenduraznare  
un buen desenduraznador será.

Galo llegó al lago  
ligo luego al lego del yugo  
muy largo de lengua  
que al lago llega  
tras lenguas leguas

Con qué nariz me desnarizonaré  
Con qué perejil me desemperejilaré.

El que caricaturiza  
Será buen caricaturizador  
De las características  
de la caricatura  
De la caricaturización

El arzobispo de Constantinopla  
se quiere dezarzobispoconstantinopolizar  
el dezarzobispoconstantinopolizador  
que lo dezarzobispoconstantinopolice  
buen dezarzobisconstantinopolizador será.

Dele un ñoño a ñiño  
y dele un ñiño a ñoño  
y cuando ñiño tenga un ñoño  
y ñoño tenga un ñiño  
dele un ñoño a ñiño.

Compre usted poca capa parda  
porque el que poca capa  
parda compra  
poca capa parda paga.

Tato trota y tapa trata  
Trata tropa y tropa toto

En tres trastos de trigo  
tres tristes tigres trigo tragaban  
tigre tras tigre, tigre tras tigre  
trigo tragaban tigre tras tigre.

Yo soy un otorrinolaringólogo y  
me quiero desotorrinolaringolorizar y  
el que me desotorrinolaringolarice  
buen desotorrinolanrigolorizador será.



## 6. CREAR HISTORIAS IMPACTANTES

En el juego teatral siempre hay algo por contar. Puede ser una historia bien estructurada o algo muy sencillo de expresar. Lo cierto es que cuando el niño(a) crea con el cuerpo, la palabra o el gesto, por simple que parezca, siempre hay algo maravilloso que podemos descubrir. Es importante que el maestro guía, cuando juegue a la creación de historias, plantee a los niños y niñas la estructura dramática de los cuentos e historias que, de una manera muy sencilla, consiste en tres fases:

1. Presentación o inicio
2. Nudo, conflicto o problema y
3. Desenlace o final.

**Observación:** Algunos juegos del presente capítulo son comunes a los que se incluyen en la tercera parte de este libro: JUGANDO CON LA LITERATURA.

Incluimos algunos de esos ejercicios, porque hemos observado que durante los juegos teatrales es más fácil para los niños y niñas crear historias, además que aquí participan con todo su cuerpo. Para practicar más la creación de historias, recomendamos ver en la tercera parte de este libro, la sección "Jugando con los cuentos".

### ÉRASE UNA VEZ...

Materiales

Opcional: grabadora tipo periodista y casete.

Cómo lo jugamos

- Sentados en el suelo formando un círculo, el maestro(a) empieza: ÉRASE UNA VEZ... y los niños van añadiendo palabras, siguiendo la IDEA principal del grupo. Cada niño y niña aporta un dato nuevo al descrito por su compañero(a). La historia debe tener un final.
- Después se puede escribir el cuento y pasar a dramatizarlo.

**Variante:** Si se cuenta con una grabadora tipo periodista se puede grabar la voz de cada niño(a) según vayan hablando. Al final se puede escuchar todo el cuento, lo cual es de mucha sorpresa y alegría para los niños.

**Observación:** Es una manera muy rápida de obtener la creación de una historia.

### IMÁGENES DE PERIÓDICOS

Materiales

Periódicos, revistas y tijeras.

Cómo lo jugamos

- Se divide la clase en grupos de 5 ó 6 niños y a cada grupo le entregamos varias hojas de periódicos con imágenes variadas.
- Cada grupo escogerá y recortará las imágenes, con las que considere que se puede crear una historia.
- Con base en las imágenes recortadas, cada grupo creará una historia y la dramatizará ante los demás compañeros.
- Es importante recordar las tres partes de la estructura dramática.



## A MEZCLAR HISTORIAS

Materiales  
Papel y lápiz

Cómo lo jugamos

- Se definen con los niños y niñas los personajes que van a intervenir en nuestra historia.
- La clase se divide en tres grupos y a cada uno de ellos se les pide que hagan una creación libre y que escriban en tres hojas diferentes: el inicio, el problema y el final de la historia.
- Al terminar dejan las tres propuestas en lugares separados; de esta manera, en un espacio habrán tres introducciones, en otro, tres problemas y en otro los tres finales.
- El maestro toma al azar, un papel de cada espacio y la historia que surge es dramatizada por el primer grupo, la siguiente para el segundo grupo y la última para el tercero.

**Variante:** al terminar de dramatizar las tres historias que han surgido, pueden intercambiarse nuevamente los papeles y obtener así otras nuevas historias.

**Observación:** Si los niños son pequeños o si es la primera vez que juegan a descubrir la estructura dramática, podemos ayudarles con las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes eran y dónde estaban? (inicio).
- ¿Qué problema hubo? (problema).
- ¿Cómo terminó todo? (final).



## 6. EL PERSONAJE FAVORITO

Es muy frecuente que los niños y niñas antes de tener resuelta una historia, se distribuyan los personajes sin tener en claro las características que deberá representar cada uno. Para llegar a definir los protagonistas se debe considerar lo siguiente:

1. Definir las tres partes de la historia a representar: Introducción, nudo y desenlace.
2. Promover que sean los niños y niñas elijan a los personajes y designen a quién(es) representará(n) cada uno.
3. Con la ayuda del educador(a), los niños y niñas harán una lluvia de ideas sobre las características de cada personaje; por ejemplo: Asignarle un nombre; decidir su edad; definir si es alegre, triste, enojado, hablador, callado; si es pobre o rico; si tiene alguna enfermedad o alguna incapacidad física o mental, etc.
4. Los niños(as) también deberán crear el aspecto exterior de cada actor definiendo su vestuario, forma de caminar o moverse, etc. Se recomienda no aplicar en los niños maquillaje en exceso ni cosas postizas, ya que hacen que le niño(a) se sienta incomodo o esté pendiente de sus adornos.

Dentro del proceso del juego teatral creador se busca que sea el propio niño(a), y no el adulto, quien cree su propio personaje, lo delimite y le de forma, desde su punto de vista y estilo.

En un principio, de preferencia, las obras deben ser creadas por los niños. Cuando se les impone un libreto escrito por adultos y aún con las mejores intenciones del educador, por lo general crean en los niños complejos y dependencia, que en lugar de favorecer su libre expresión y maduración, le coartan la espontaneidad.

Mas adelante, cuando los niños(a) tengan procesos de mayor seguridad en los talleres del juego teatral creador, recomendamos la interpretación de obras sencillas ya escritas.



## EL PASTOR

### Materiales

Lápiz, papel, telas y vestuario llevado por los niños

### Cómo lo jugamos

- Una de las técnicas para la creación de personajes consiste en partir del diálogo colectivo.
  - Una vez inventada la historia sobre la que vamos a trabajar, hacemos una lista de los personajes que intervienen y a continuación los describimos uno por uno.
  - Vamos a tomar como ejemplo "El pastor" y cada uno va anotando en una hoja lo que cada uno va opinando de ese personaje.
  - Suele ser algo viejo
  - Viste ropa oscura
  - Camina mucho y de prisa
  - Tiene la piel quemada y arrugada
  - Lleva un palo o bastón
  - Silba para llamar al perro
  - Se sienta a veces para descansar
  - Le gusta tallar la madera con la navaja, etc.
- Con estos datos, cada niño está en situación de poder crear su personaje y para ello puede ayudarse con objetos que haya al alcance, como ropa, objetos, etc.

## DAMOS VIDA A UN PERSONAJE

### Materiales

Bolígrafo, papel y vestuario.

### Cómo lo jugamos

- Cada niño por orden, pronuncia el nombre de un personaje, real o ficticio, cuidando que no se haya enumerado antes.
- Se forman grupos de 4 ó 6 niños. Entre ellos eligen un personaje, de los que habían enumerado, y escriben sus características. Por ejemplo:  
"PIRATA". Tiene pata de palo, parche en un ojo, vive en un barco, dice malas palabras...
- Una vez descritas las características del personaje elegido, cada grupo lo representa ante el resto de los niños; pueden utilizar el vestuario, elementos y el maquillaje que deseen. También pueden improvisar alguna situación breve del personaje que han escogido, por ejemplo: los piratas asaltan un barco, pelean con las espadas, roban el botín, toman vino, etc.



## EL CAMARERO

### Materiales

Sillas y mesas

Hojas dobladas simulando menús de restaurantes

Opcional: pañuelos, platos, cubiertos, servilletas, etc.

### Cómo lo jugamos

- Hacemos una lista de las características que tiene un camarero.
- Pasan al centro del salón 4 niños(as), uno de ellos asumirá el personaje del camarero tomando en cuenta la lista de características dichas por todos. Los otros tres niños serán los clientes.
- El camarero llega y le entrega el menú a los clientes, quienes se encuentran sentados alrededor de una mesa. Observando el menú, los clientes se deciden por solicitar dos platillos diferentes cada uno, y así lo piden al camarero. Por ejemplo:
  - Ensalada de tomate
  - Pollo con arroz
- El camarero tomará nota mental de los 6 platos pedidos (dos por cliente), se dirigirá a la barra, y al regresar, colocará imaginariamente los platos.
- Por turno, servirá y anunciará en voz alta a los clientes, los platos que ha solicitado cada uno.
- Luego pasan otros voluntarios para realizar el mismo juego.

**Observación:** Si se considera conveniente, en otra fase del ejercicio puede solicitarse un mayor número de platos por cliente.



## 9. JUGANDO CON LAS MÁSCARAS

Las máscaras, gigantes y cabezudas, juegan un papel importante en la expresión del niño y la niña, ya que tienen las siguientes ventajas:

- Favorecen la desinhibición y el desbloqueo a la hora de actuar.
- Se pueden crear más fácilmente los personajes, sobre todo en el caso de los animales.
- Ayudan a representar personajes difíciles como viejos, brujas, seres de otros planetas...
- Provocan en los espectadores sensaciones que con nuestro rostro serían difíciles de conseguir: repugnancia, miedo, etc.

### TRANSFORMANDO BOLSAS DE PAPEL

#### Materiales

Bolsas de papel, tijeras, pegamento fuerte

Crayones de cera, témperas, pinceles

Lanas y retazos de tela, aretes, etc.

#### Cómo la fabricamos

- Se hace un diseño conforme el personaje que se desee representar y, con las tijeras, abrimos los agujeros de los ojos, nariz y boca.
- Se pintan y adornan libremente, se pueden colocar bigotes, cejas, aretes, etc. y luego se colocan en la cabeza.

**Variante:** también se pueden fabricar máscaras gigantes con bolsas grandes de papel que cubran el cuerpo completo de los niños y niñas.



## ANTIFACES DE COLORES

### Materiales

Cartulinas, tijeras, pegamento fuerte  
Crayones de cera, témperas, pinceles  
Lanas y retazos de tela  
Elástico delgado color negro

### Cómo las fabricamos:

Pueden ser de animales o personas y las podemos hacer para cubrir todo el rostro o únicamente la mitad de él.

Los pasos son los siguientes:

- Primero, se dibujan y cortan libremente. Las expresiones pueden ser diferentes: de tristeza, alegría, terror, etc.
- Con tijeras hacemos los agujeros de los ojos y la nariz, y luego las pintamos y adornamos libremente.
- Si el personaje va a hablar, podemos hacer también el agujero de la boca, o podemos fabricar una máscara que cubra solo la frente y los ojos para que la boca no esté cubierta.
- Para que se sujete en nuestro rostro, abrimos dos agujeros cerca de cada oreja, introducimos y amarramos elástico delgado.
- Le damos un nombre a la máscara y decimos que representa.

## MOLDEAR UNA CAJA CUADRADA

### Materiales

Caja de zapatos, tijeras  
Cola blanca diluida en agua  
Retazos de papel higiénico  
Témperas, pinceles  
Lanas y retazos de tela y masking tape.  
Hojas de periódicos  
Elástico delgado color negro

### Cómo la fabricamos

- Tomamos la parte más honda de la caja y colocamos la cara dentro de ella para ver la altura de los ojos. Los dibujamos y recortamos con las tijeras.

- Podemos sobresaltar las cejas, nariz, pómulos, barbilla, frente, etc, haciendo bolas o tiras de papel periódico, las que pegamos con masking tape en las partes que queramos. Luego forramos toda la parte de afuera de la caja con retazos de papel higiénico pegado con cola blanca diluida en agua y esperamos que seque hasta el siguiente día.
- Pintamos con témperas y decoramos con libertad con elementos que identifiquen nuestro personaje.
- Al final abrimos dos agujeros para introducir y amarrar el elástico delgado para poder sujetarla a nuestra cara.



## DAR VIDA A UNA MÁSCARA

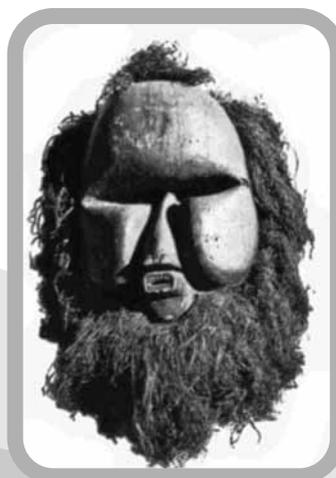
### Materiales

Máscaras de diversos tipos, creadas por los niños y niñas

### Cómo lo jugamos

- Este ejercicio puede servir para lograr mayor expresividad con el cuerpo.
- Las máscaras están en el suelo. Cada participante escoge una y la observa atentamente. Después piensa en una actitud que él cree conveniente para el tipo de máscara escogida y la expresa con el cuerpo.
- Puede promoverse el intercambio de máscaras entre participantes e improvisar una escena colectiva a partir de los personajes que sus máscaras reflejan.

**Observaciones:** Se puede motivar a los niños(as) a jugar con expresiones contrarias a la actitud que la máscara evoque; así, un payaso puede aparecer muy triste con la expresión de nuestro cuerpo...



## 10. MAQUILLAJE CON IMAGINACIÓN

El maquillaje cumple también la función de una máscara y nos permite modificar radicalmente el aspecto de la cara. Con el maquillaje podemos reproducir infinidad de personajes. Puede ser sencillo, usándose solo para resaltar algunas facciones de nuestra cara como cejas, ojos, labios, pómulos, etc. o tan complicado como se lo desee, para hacer personajes fantásticos.

Para el maquillaje teatral debemos emplear solo productos especiales que se compran en las tiendas de cosméticos. Algunos los venden como barritas de maquillaje de diferentes colores y otros vienen en pomos plásticos pequeños, los cuales vienen en varios colores. Es importante recordar que debemos usar cualquier material como maquillaje, ya que puede ser peligroso.

Un maquillaje fácil de conseguir y de fabricar es el llamado "blanco payaso" y lo hacemos de la siguiente forma:

- Compramos en la farmacia una libra de óxido de zinc y en cualquier supermercado un frasco de vaselina.
- Mezclamos un poco de cada material, revolvemos bien ambos ingredientes de manera que nos quede una pasta blanca bastante espesa.
- Con esta pasta obtenemos nuestro "blanco payaso" y podemos maquillar toda la cara. Tomamos un poco en nuestros dedos y lo untamos poco a poco por toda la cara. No es necesario esparcir demasiada pasta. Para resaltar nuestras cejas y labios podemos utilizar lápiz delineador color negro.
- Para maquillar con colores rojos podemos usar el crayón de labios y para colores negros los lápices delineadores.
- Para quitar el maquillaje basta un trapo limpio o papel higiénico y aceite para la piel de los bebés.

A continuación presentamos algunas ideas de maquillaje:





## II. DISFRACES PRÁCTICOS

Los disfraces nos ayudan a definir las características de los personajes que hemos escogido para nuestra obra de teatro y apoyan la interpretación teatral.

No es necesario comprar disfraces. Los niños y niñas pueden crear bonitos atuendos y se pueden divertir utilizando vestidos que ya están en casa. Trapos, sombreros viejos, toallas, telas de colores, chales, manteles, sábanas, colchas, plumas, paraguas rotos, zapatos viejos, ropa usada, camisetas, playeras, pantalones, faldas o vestidos, chaquetas, abrigos, se convierten en valiosas herramientas para elaborar trajes de verdadera fantasía. Para hacer pelucas, barbas y bigotes podemos usar lanas, trapeadores (limpios) o tiras delgadas de tela. Como sombreros pueden usarse también algunos útiles de cocina como coladores y ollas que se ajusten a la cabeza de los niños.

Otra solución muy sencilla y barata es comprar en pacas algunos de los materiales antes mencionados y luego, que los niños y niñas pueden redecorar. Para sujetar los adornos podemos utilizar alfileres, pegamento, engrapadora y naturalmente, hilos y agujas.

En cuanto a la confección de vestuarios proponemos algunas ideas, las cuales lógicamente deben ser renovadas y adaptadas. Es importante que la creación y elaboración la aporten los niños y las niñas, ya que es muy común que los maestros decidan cómo debe ser el disfraz y sean quienes los encargan a las mamás. No es regla general, pero muchas veces las madres de familia confeccionan el traje, como decimos "para salir del paso". En otros casos se opta por mandarlo a hacer a una tienda de máscaras y disfraces, ocasionando gastos onerosos e innecesarios.



## EL HADA DE LAS FLORES

### Materiales

Una sábana vieja, tijeras y retazos de tela o cartulinas de muchos colores  
Engrapadora y una diadema

### Cómo lo hacemos

- Doblamos la sábana en dos y recortamos un círculo en la parte de arriba para meter la cabeza.
- Con los retazos de tela o cartulinas de colores, hacemos las flores que queramos y, al estar terminadas, las engrapamos a la sábana.
- En la diadema también podemos pegar algunas flores y luego colocarla sobre el pelo.

### Observaciones

- Se crean otro tipo de hadas y magos.
- En vez de tela puede utilizarse nylons plásticos, grandes, de colores, que venden en los mercados o tiendas.
- En algunos casos se puede usar también maquillaje.

Hada de las flores



Mago del otoño



## HOMBRE LOBO

### Materiales

Ropa vieja, tijeras, pegamento  
Lana, tiras de tela café y negro  
Retazos de cartulina negra  
Maquillaje

### Cómo lo hacemos

- Escogemos ropa vieja y le hacemos hoyos, tanto a la camisa como al pantalón y pegamos tiras de tela color café en los hoyos.
- Con lana o tiras de tela fabricamos una peluca. La técnica para elaborar pelucas o cabello se explica en detalle en el libro Jugando con el arte 1.
- Con los retazos de cartulina hacemos 10 uñas largas que colocaremos en cada dedo.
- Con maquillaje podemos hacer unos grandes colmillos a los lados de la boca.



## LA LUNA

### Materiales

Mayas o traje y guantes negros  
Cartón y cartulina amarilla  
Tijeras y pegamento  
Tiras de tela negra  
Maquillaje

### Como lo hacemos

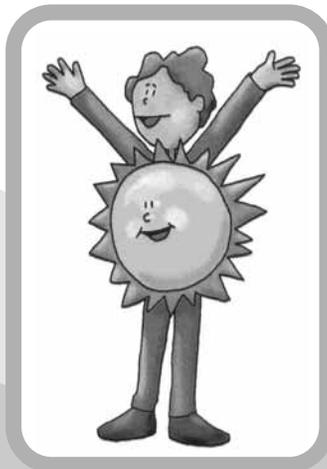
- Con el cartón recortamos una media luna y lo forramos con la cartulina amarilla. También podemos hacer estrellas y pegarlas al traje negro.
- Pegamos las tiras de tela negra de manera que podamos sujetar la luna en los dos brazos y en la cintura.
- Con el maquillaje podemos pintarnos la cara de blanco o de negro si se desea.

**Variante:** De la misma manera podemos fabricar EL SOL, solo que el traje y el maquillaje de la cara deberá ser amarillo o naranja.

La luna



El sol



## TRAJES CON BOLSAS DE PAPEL

### Materiales

Bolsas grandes de papel  
Témperas, pinceles  
Tijeras

### Cómo lo hacemos

- Ajustamos la bolsa de papel de manera que cubra todo el cuerpo, desde la cabeza hasta los pies.
- Si se desea en la parte de abajo recortamos con las tijeras a manera de hacer tiras de papel.
- Pintamos y decoramos creativamente la bolsa por los lados de atrás y delante de manera que se defina la cara y el vestuario.

**Variante:** Se puede abrir un hoyo en la parte de arriba de la bolsa para sacar la cara, que en este caso irá cubierta con una máscara.

**Observación:** La bolsa que cubrirá la cara de los niños debe ser únicamente de PAPEL, no de nylon, para evitar cualquier problema causado por falta de aire.



## OTRAS IDEAS DE DISFRACES

Payaso



Mago



Fantasma



Bruja



Extraterrestre



Mago Merlín



## 12. UN JUEGO DE COMPLEMENTOS DANZA, PLÁSTICA Y MÚSICA.

*“El arte es solo uno, en sus más variadas expresiones”.*

Anónimo

La historia del arte nos muestra la influencia y complementación entre las diferentes manifestaciones artísticas. De igual manera, con estos juegos se busca interrelacionar varias ramas artísticas, a través de la riqueza de sus manifestaciones. Con ellas podemos crear ideas y acciones que influyen sobre las demás. Por ejemplo, un cuento escrito, normalmente va acompañado de un dibujo. En otras ocasiones, al poner música, expresamos con nuestro cuerpo lo que el ritmo nos transmite. Con la palabra creamos historias orales o escritas, construimos títeres con nuestros conocimientos de la plástica, para luego dramatizar con ellos, etc.

### Materiales

Casetes o Cds. Con distinto tipos de música: clásica, rock, jazz, marimba, perreo, etc.

### Cómo lo jugamos

- A los niños deberá de explicárseles que van a oír diferentes clases de música y que expresen con su cuerpo cada una de ellas, además que también van a dramatizar la situación que se les indique.
- Al poner la música se mueven libremente, y se les dice que, sin dejar de bailar, dramaticen, por ejemplo:
  - Una pelea callejera
  - Un bus repleto de personas
  - Una procesión religiosa
  - Jugando su deporte favorito, etc.



## EL MURAL PARLANTE

Materiales  
Pliegos grandes de papel  
Masking tape  
Crayones de cera  
Tijeras

Cómo lo jugamos

- Se hacen varios grupos de uno 5 niños(as) y se les entrega 3 pliegos grandes de papel que tendrán que pegar con masking tape, a manera de formar un mural.
- Cada niño(a) se coloca del lado del papel que prefiera, y pintan libremente un elemento de tamaño grande.
- Al momento de terminar, les sorprendemos indicándoles que ahora deben recortar un hoyo en su dibujo para poder sacar la cabeza por él. Tienen que identificarse con el objeto dibujado y pensar como hablaría dicho objeto.
- Cada grupo estudia su mural para ver qué le sugiere y comienzan a pensar una historia para contarla con la voz.
- Seguramente la historia será disparatada pues suele ocurrir que la distribución de los dibujos sobre el papel queda desordenada, como una manzana sobre una casa, o bien un árbol bajo un paraguas.
- Por último, algunos compañeros nos ayudan a detener el mural y, situados tras él, sacando la cabeza, comienzan a narrar su historia. Así hasta pasar todos los grupos.



## TEATRO Y CANCIONES

Actuar una canción puede parecer muy difícil al principio, sin embargo no se necesita ser grandes actores, ni muchos materiales para jugar al teatro. Ayudará mucho usar vestuario, máscaras, maquillaje, etc. para parecerse al personaje que se está cantando. Se puede jugar con las canciones que tienen muchos personajes como por ejemplo:

### LA CHIVITA

Es la ronda en donde los niños y niñas hacen los personajes que van apareciendo conforme se va cantando la canción, pueden conseguir trajes, máscaras y maquillaje para representarlos. Los personajes son: la chivita, el lobo, el palo, el agua, el fuego, hombre, el diablo, etc.

### SINFONÍA INCONCLUSA EN EL MAR

Esta canción aparece en el CD de apoyo a la parte de Música del libro Jugando con el arte 2. Los niños y niñas pueden hacer los personajes de todos los peces que aparecen en la canción con sus respectivos instrumentos musicales.

### ÉRASE UNA VEZ

Canción que aparece en el mismo CD. Los personajes que aparecen son: el lobito bueno, los corderos, una bruja hermosa, un príncipe malo y un pirata honrado. Lo curioso de esta canción es que todo sucede al revés. Los niños y niñas pueden inventar muchas cosas más que pasan al revés.

### PEDRO NAVAJA

Una canción que da muchas posibilidades para su representación teatral es la canción famosa: Pedro Navaja de Rubén Blades.



## 13. ESCENOGRAFÍA QUE TRANSPORTA

Como ya vimos en los títeres, la escenografía lo forman los decorados que ayudan a situar y ambientar la acción y el lugar de nuestra obra de teatro.

Los niños y niñas pueden usar su creatividad para preparar algunas escenografías con los muebles y material que se encuentra en un aula, así como también pintar telones de fondo, cartones o piezas de madera de tamaños mayores. Con madera pueden hacerse biombos y pintar sobre ellos. A continuación, algunas escenografías muy fáciles de realizar:

### LA CAVERNA

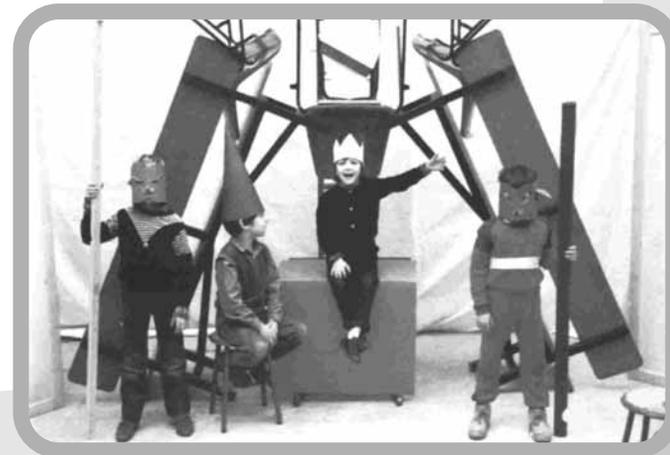
Para crear la caverna de los gnomos de la montaña emplearemos varias sillas colocadas libremente por los niños y niñas y sobre ellas extenderemos un par de mantas viejas. Las mantas serán el techo y las paredes de la caverna, dejando libre una entrada de frente al público.

### EL BARCO

Podemos usar una mesa larga con las patas hacia arriba. La borda o la vela la podemos fabricar con un cartón o tela y la proa que es la parte de adelante del barco con un cartón doblado a la mitad en forma de triángulo.

### EL TRONO DE UN PALACIO REAL

Utilizamos las bancas, sillas, pupitres, y cartulinas de colores, haciendo una composición en donde aparezca el trono dando un ambiente majestuoso. Las bancas largas colocadas verticalmente con cierta inclinación y con pupitres encima, podría funcionar, así como nos lo muestra la siguiente ilustración:



## 14. NUESTRA GRAN OBRA

Con todos los juegos de teatro anteriores los niños y niñas tienen las puertas abiertas hacia el universo infinito de su imaginación: elementos, ideas y sobre todo mayor seguridad en sí mismos, así como confianza con su grupo, para realizar un proyecto de creación y presentación de una obra de teatro. Más o menos un plan sencillo es el siguiente:

### 1. Creación de la obra.

La pueden crear libremente entre todos a manera de que participe todo el grupo. Es importante escribir un guión sencillo por escenas de la obra, para que sirva de guía y nos de más seguridad de recordar el orden. Un ejemplo de guión por escenas ya lo hemos planteado en la página 116 de nuestro libro Jugando con el arte 1, en la parte de títeres.

### 2. Dirección.

Para asegurar una mejor organización de todos los procesos, es importante elegir para la dirección de la obra una o más personas. Los niños y niñas elegidas deben tener la capacidad de coordinar y dirigir el trabajo de todos; la dirección de los ensayos, las sugerencias que haya que hacer a los actores sobre sus movimientos y expresiones de la voz, así como la coordinación de todos los demás procesos como la escenografía, vestuarios, música e iluminación.

### 3. Personajes.

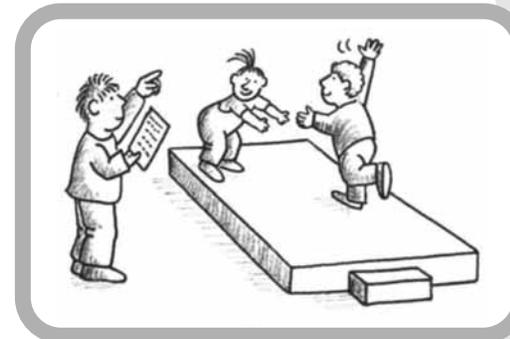
Definir la cantidad y las características de los personajes y escoger quienes los representarán. Cada niño deberá estudiar y practicar su personaje lo mejor que pueda.

### 4. Vestuario, máscaras, maquillaje.

Se podrá elegir un grupo encargado de confeccionar los trajes o cada uno se encarga de preparar el propio.

### 5. Escenografía.

También se elegirá quienes serán los encargados de la escenografía.



## 6. Música y efectos sonoros.

Este grupo hará la elección y ejecutará los trozos musicales que ambientarán la obra. Puede ser ejecutada por niños y niñas o puesta con equipo de sonido. Para los efectos sonoros recordemos que en el libro de música ya hemos propuesto la fabricación de varios instrumentos musicales y en el libro de títeres hemos dado otras sugerencias para crear efectos sonoros.

## 7. Iluminación.

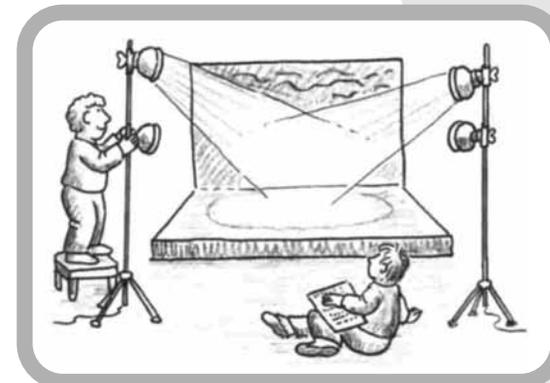
Recordemos que la iluminación da más magia al espectáculo teatral, así que de ser posible deberá ser utilizada en nuestra obra teatral. Se escogerá entre todos quienes serán los encargados de preparar las lámparas y cuando deberán apagarlas, encenderlas y cambiar los colores de las luces.

## 8. Ensayos.

Los ensayos son muy importantes ya que de ellos depende el ritmo y la perfección de nuestra obra. Al principio pueden hacerse por separado, actores y músicos, pero luego deberán unirse para poder sincronizar todos los elementos. Es importante también que cada actor sepa de memoria sus diálogos.

## 9. Elaboración de Programas y afiches.

Algo que no debe descuidarse es la elaboración de afiches para la promoción en la escuela o comunidad de nuestra obra, así también la elaboración de un programa en donde aparezca el nombre de la obra, el nombre del grupo, el orden de las escenas y todos los demás créditos como: el nombre de los personajes y quienes los interpretan, quienes hicieron la escenografía, quienes son los músicos y quienes son los encargados de la iluminación. Normalmente al final escribimos el nombre del director o el grupo de dirección.



## BIBLIOGRAFÍA

BARFF, Ursula. E grand livre du bricolage. Casterman. 1987.

CASTILLO, Blanca. Divertilandia. Editorial LIBSA. Madrid, España. 2003.

EQUIPO CODA de estudios teatrales. Creatividad teatral. Alhambra longaman, S.A.. Madrid, España. 1995.

Gordillo, José. Lo que el niño enseña al hombre. México.

GRIMAS, Theater. Make-up.

HERNÁNDEZ, Inés y otros autores. Jugando a ser. Amarú Ediciones. Salamanca, España. 1991.

LAFERRIÉRE, Georges. La pedagogía puesta en escena. Ñaque Editora. España. 1997.

NYE Ben. Make up, Drama e imaginación. Make up catlog 1955-1996.

PASSATORE, Franco y otros autores. Me gusta hacer teatro. Volumen 1 y 2. Everest. España. 1988.

PINTES, Ingrid. Métodos y técnica para el promotor infantil. Servicio Jesuita de Refugiados. México. 1993.



# DANZA



*“A través de la magia del baile en el aula, los niños sienten y terminan por descubrir el caudaloso manantial de danza que llevan en su interior”.*

Mary Joyce





## DANZA CREATIVA

“La danza se aprende a través del movimiento”.

Mary Joyce

El principio de la danza creativa es el elemento lúdico (aprender divirtiéndose), que permite la libre expresión y alegría, que da paso a la creatividad de movimientos corporales. El juego tiene que estar siempre presente en la danza ya que los niños y niñas no bailarán a no ser que disfruten con ello. La danza, en este sentido, es un canal a través del cual cada uno expresa y comunica aspectos de su interior.

Esta sección del libro contiene diversos juegos que tienen el propósito de que ejercitemos la danza. No buscamos formar a futuros bailarines, sino sólo ayudar a los niños a descubrir y desarrollar sus potencialidades físicas, sociales, mentales y emocionales.

Antes de desarrollar esta serie de ejercicios, se detallan algunos aspectos generales a los cuales el educador debe prestar toda su atención.

### VALORES QUE UN NIÑO APRECIA

Entre las cualidades que, de los adultos, más animan a los niños a participar activamente en actividades, destacan:

1. **Fe y entusiasmo.** El guía debe sentirse extraordinariamente interesado por esta actividad. Disfrutar de la alegría de bailar o simplemente de moverse. Debe creer profundamente en lo que está haciendo.
2. **Actitud amistosa.** Deberá granjearse la amistad y conversar con los niños brindando una sincera sonrisa y atenta escucha. Son cualidades que los niños agradecen enormemente.
3. **Atención e interés.** Los niños se expresan con libertad, sólo cuando detectan que gozan del auténtico interés del maestro por entenderlos.
4. **Variedad.** La diversidad de juegos, movimientos y bailes en cada taller de danza creativa, resultan en efectos más productivos, que la repetición aburrida y limitada.
5. **Interés en demostrar los pasos.** En nuestro caso, sabemos que los maestros no son bailarines, pero al menos sí deberán comprender los movimientos y juegos que están explicando. A los niños les gusta que les muestren como se hace un movimiento, no les gusta que se lo digan. Quieren verlo primero.

6. **Humor.** La risa es una emoción saludable y liberadora. No es un ingrediente opcional, sino un requerimiento indispensable para un eficaz proceso de aprendizaje.
7. **Buena música.** La parte auditiva es un motivador muy potente para la expresión corporal. Por esto es recomendable la disposición de todo tipo estilos musicales posibles. Debe considerarse la música de moda en la radio que sea familiar a los niños, pero también música clásica, jazz y otros géneros.
8. **Capacidad de elogio.** El maestro deberá ser capaz de observar los pequeños adelantos y darles el reconocimiento debido. Es importante tomar en cuenta que los niños no compiten unos con otros, sino consigo mismos.

### CONSEJOS PRE TALLER

Los niños estarán dispuestos a practicar la danza, si actúan seguros de que se respetará su libre expresión.

Para realizar una sesión del taller de danza creativa proponemos algunas ideas, las cuales pueden variar según el maestro guía lo considere pertinente:

1. **Baile de motivación.** Entre las primeras formas de danza que se podrían utilizar son las rondas, danzas en círculo, danzas-juego o canciones-juego. De esta manera interiorizando el movimiento también se va interiorizando el ritmo. Algún baile que permita romper el hielo y conectarse colectivamente siempre es importante para la realización de un taller.
2. **Juegos de Pre calentamiento.** Diversos ejercicios pueden ponerse en práctica, como caminar con la punta de los pies, saltar, trotar, etc.
3. **Movimientos locomotores.** Estos movimientos están explicados más adelante y consisten en: paso, paso de carrera, zancada, brinco, salto sobre los dos pies, etc., que son los favoritos de los niños.
4. **Danza de despedida.** Con este baile los niños pueden demostrar ante los demás, de forma creativa, lo que han aprendido durante el taller. Puede hacerlo individualmente o en grupo.
5. **Reflexión.** Es importante promover al final de la actividad que los niños expresen lo que deseen sobre lo que han sentido, aprendido y observado.





## VALORES EDUCATIVOS DE LA DANZA

Desde hace unos pocos años se empezó a valorar el movimiento como un aspecto básico y necesario en la educación. Por medio de la danza se puede desarrollar aspectos emocionales, físicos, sociales e intrapersonales de los niños y las niñas. Ángel Zamora en su libro Danzas del Mundo nos plantea los siguientes valores pedagógicos que se alcanzan por medio de esta práctica.

- **Divierte:** La diversión es un elemento lúdico, y como tal, produce alegría y entretenimiento.
- **Crea:** Motiva a niños y niñas a producir nuevos movimientos corporales y coreográficos.
- **Socializa:** La danza promueve el trabajo en grupo, y por tanto, exige que cada uno se amolde a los demás. La coordinación individual debe estar en relación con los otros. Moverse a la par de los demás ayuda a fomentar las relaciones humanas entre ellos.
- **Equilibra:** Permite desarrollar el ritmo corporal en unión con el auditivo.
- **Identifica:** Ayuda a desarrollar todas las partes del cuerpo, favoreciendo la coordinación del mismo. Se toma conciencia de sí mismo.
- **Armoniza:** En la danza por medio de los desplazamientos hacia la derecha o hacia la izquierda, se contribuye a afianzar la lateralidad.

- **Dimensiona:** Recorrer un determinado espacio en un tiempo definido, marcado por el ritmo, ayuda al niño(a) a captar esta dimensión y en cierto modo a afianzar el sentido del equilibrio y de la orientación. El niño(a) toma conciencia de su lugar en el espacio en relación con sus compañeros, con los objetos, con el salón, etc.
- **Concentra:** la niña y el niño está obligado a permanecer concentrado, para no moverse antes de tiempo, ni después, lo que le ayuda a desarrollar su capacidad de atención.
- **Relaja:** aunque en ocasiones puede provocar cansancio físico, psíquico, la danza distiende y relaja.
- **Permite autocontrol:** En relación con todo lo anterior, se facilita en el niño(a) este aspecto fundamental y tan difícil de conseguir.



## ¡A MOVERSE!

*“Los niños aprenden la danza, bailando”.*  
Mary Joyce

### 1. JUEGOS INTRODUCTORIOS

Se sugieren algunos ejercicios de contacto entre los niños y niñas, de manera que se inicien relaciones de confianza con el grupo y con objeto de prepararlos para las otras opciones que se presentarán.

#### EL PERIÓDICO

Le damos a cada niño una hoja de periódico para que bailen con ella por todo el salón. Pueden sacudirla, aventarla para arriba, ponerla sobre su cuerpo, etc. Después de cierto tiempo se hace una bolita con el papel y se lanza al aire, utilizando las dos manos moviéndose por el espacio.

Extendemos nuevamente el papel y lo rasgamos al ritmo de la música haciendo un fleco. Lo enrollamos y formamos un plumero. Bailamos moviendo nuestro plumero, que “toquen la guitarra”, que sacudan, etc.

#### BAILAR CON CINTAS

Tomando una cinta o dos, una en cada mano. Puede ser de tela o de papel crepé. Ponemos música y cada niño baila moviéndola como quiera.

#### BAILAR CON TELA

A cada niño le damos un retazo de tela. Ponemos música para que bailen moviendo la tela como ellos quieran, sacudiéndola, aventándola, deslizándola, rotándola, etc.



## LAS ISLAS

Con papel periódico o papel señalamos en el piso donde será la isla de cada niño. Todos los niños se colocan en su respectiva isla. Cuando empieza a sonar la música salen a bailar por todo el "mar", sin pisar las islas. Cuando para la música todos corren a su isla.

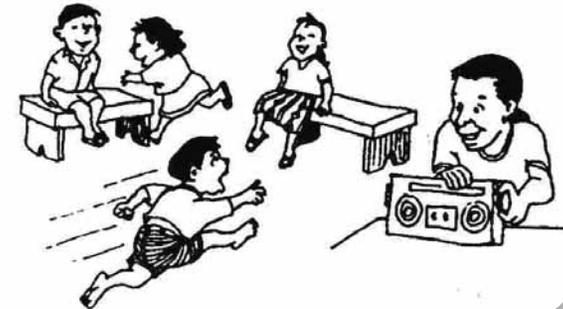


## GUIÑANDO OJOS

Todos los niños y niñas están en parejas, excepto uno, quien será El solitario.

Al iniciar la música todas las parejas empiezan a bailar. El solitario tiene que guiñar el ojo a cualquier otro compañero, el cual saldrá corriendo hacia él.

Si la pareja con la que estaba lo atrapa antes de llegar hasta El solitario, deberá volver con ésta y seguir bailando. Si no es atrapado, entonces, hará pareja con El solitario. En este caso, quién se quedó solo será el nuevo solitario. Y así el baile vuelve a empezar.



## EL OGRE

Nos sentamos todos en el suelo o en alguna banca. Esta será nuestra casita. Contamos este cuento: "Vivimos en un bosque donde habita un ogro muy malvado y peligroso. No podemos salir de nuestra casa más que cuando está dormido".

La señal para saber que ya se durmió es la música. Cuando suena es que podemos salir a bailar y a jugar. Pero cuando la música para es que el ogro ya se despertó y todos debemos correr a sentarnos a nuestra casita para que no nos coma.

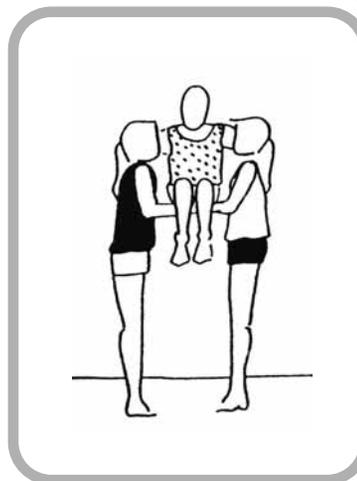


### PASEO REAL

Los niños y niñas se organizan en grupos de tres. Dos miembros de cada grupo, cruzan los brazos para hacer una silla donde se sentará el Rey o la Reina. Se hace sonar música, y entonces cada grupo paseará por todo el salón. El rey y la reina pueden moverse con libertad.

El maestro detiene la melodía y dice: "Cambio de Rey". Cada pareja que hace de silla, localiza un nuevo Rey o Reina. Si dice "cambio de grupos". Todos corren a formar un trío nuevo. Y el juego continúa como al principio.

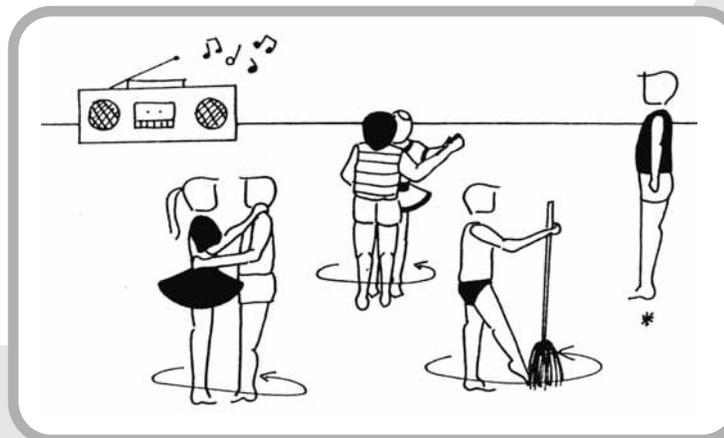
Podemos hacer sonar diferentes tipos de música y cada grupo se podrá mover expresando lo que cada estilo de música le sugiera.



### BAILAR CON EL MÁS FEO

En este baile hay que bailar con una escoba, a la cual se le puede fabricar una cara con cualquier material y vestirla con algún traje viejo.

Suena una melodía con bastante movimiento y los niños y niñas bailan por parejas, menos uno que deberá bailar con la escoba. Cuando se para la música todos correrán para cambiarse de pareja. Quien se quede solo, bailará con el más feo, que es la escoba.



## 2. ENLACE DE PAREJAS

### FORMAS DE INTERCAMBIO

- «en V» 
- «de frente» 
- «en X» 
- «tarantella» 
- «paseo» 
- «molinillo» 
- «baile moderno» 
- «mariposa» 
- «Scottisch» 
- «Rheinländer» 

### CODO A CODO

Con este baile, nos enlazamos con nuestra pareja de tal forma que cada uno mire a un lado distinto. La canción Todo lo que tengo, es muy buena para practicar este tipo de ejercicio. Pueden girar hacia un lado en la primera estrofa. Cuando empieza la segunda estrofa, cambian de brazo y giran hacia el otro lado, dando un saltito antes de empezar. Y en la estrofa donde se mencionan partes del cuerpo se detienen para señalar esas partes del cuerpo.

Para que los niños se relacionen más unos con otros y no escojan siempre a la misma persona, podemos gritar a medio baile: ¡Cambio de pareja!, para que todos busquen una nueva compañía.



### CON EL MISMO PIE

Una forma de bailar en pareja consiste en tomarse de las manos y dar pequeños brinquetes; al mismo tiempo se da un saltito, se adelanta un pie y luego el otro.

Al sonar una canción, la pareja se toma de las manos y los dos tienen que empezar con el mismo pie, para no golpearse. Es decir los dos con el pie derecho y luego el pie izquierdo. Luego, tres palmadas.

El baile podría extenderse por bastante tiempo. Sólo cambiamos la acción que realizamos al final. En lugar de las tres palmadas podríamos dar una vuelta en el mismo lugar.

También podría variarse este tipo de baile, tomándose de los hombros, en vez de que fuera de las manos.



### DANZA CON GLOBOS

Los jugadores se dividen en parejas y se forman en la habitación. Cada pareja baila sosteniendo un globo entre los dos integrantes, con la frente, con la panza, con el brazo, con la espalda, con las rodillas, con los tobillos, con los cachetes. ¡Como queramos!

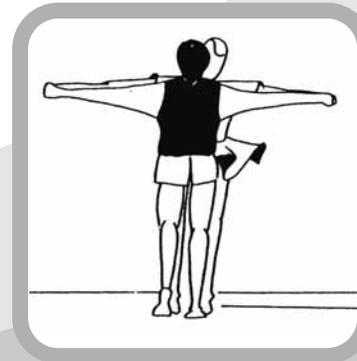


### SIN MAREARSE

Los niños se organizan en parejas y al estar de frente, se toman de las manos y extienden los brazos como una cruz. Al ritmo de alguna melodía, deberán mantener la misma posición. Pueden caminar o bailar hacia cualquier lado, hacia atrás, hacia delante, etc.

#### Variantes:

- Pueden incluir otros movimientos como hacer giros al mismo tiempo.
- En vez de estar de frente, pueden colocarse ambos de espaldas y tomarse de las manos, siempre con los brazos extendidos y realizar todos los movimientos posibles.



## PEONZA

Esta es la posición más conocida para bailar por parejas.

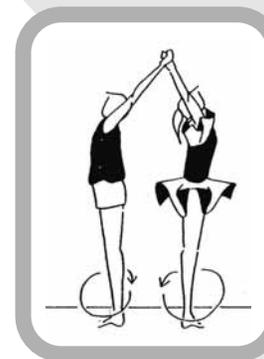
La pareja se toma de una mano y extiende ese brazo hacia un lado. La otra mano del niño va apoyada en la espalda de la niña y la otra mano de la niña sobre el hombro del niño. Al compás de la música pueden empezar a caminar, sincronizadamente, en diferentes direcciones y luego bailar juntos.

**Variante:** Pueden también bailar hacia delante, hacia atrás, a un lado, girando...



## TORBELLINO

Por parejas, uno frente al otro, se toman de las manos y extienden los brazos hacia arriba. Se desplazan lateralmente realizando giros por debajo de sus brazos.



## DANUBIO

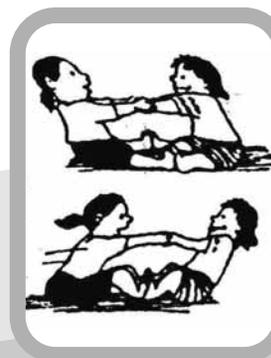
Por parejas, uno frente al otro, se toman ambos por la mano derecha. Uno de ellos se queda fijo en su lugar con el brazo levantado, mientras el otro compañero gira en si mismo, pasando por debajo del brazo del otro.

## EQUILIBRIO

Cada pareja se sienta en el suelo, frente a frente, con los pies estirados y se toma de las manos.

1. Estirando bien los brazos, comienzan a balancearse hacia atrás y hacia delante.
2. Siguen balanceándose pero ahora deben subir y bajar los brazos al mismo tiempo y sin soltarse.
3. Se repite el paso número uno.
4. Con la misma posición nos balanceamos, pero ahora hacia los lados.
5. Se repite el paso número uno.

Y Así el baile continúa varias veces de la misma forma.



### 3. BAILE EN GRUPOS

#### RONDAS

Cualquier canción la podemos convertir en ronda; sólo tenemos que marcar el ritmo con los pies y movernos en círculo. A los niños les encantan, y con ellas podemos pasar ratos muy alegres. Con un poco de imaginación podremos efectuar pequeñas variaciones para crear nuestras propias danzas.

1. Giramos hacia la derecha.
2. Giramos hacia la izquierda.
3. Golpeamos con un pie el suelo.
4. Damos palmadas siguiendo el ritmo.
5. Giramos a la derecha.
6. Giramos a la izquierda.
7. Sin soltarnos de las manos caminamos hacia el centro.
8. Caminamos hacia atrás.
9. Volvemos a girar a la derecha.



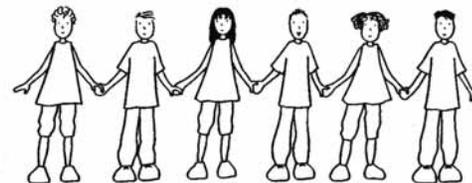
#### ENCADENADOS

Situación inicial: En círculo, tomados de las manos.

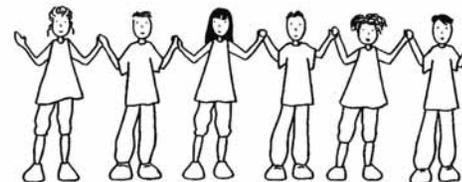
Cómo lo jugamos:

Realizar diferentes pasos sin desplazamiento.

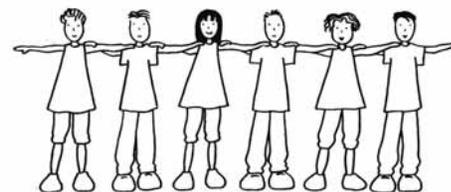
• En "V"



• En "W"



• En "T"



• En "X"



### POR UN CAMINITO

Este baile consiste en recorrer, en pareja, un camino formado por bailarines. Las canciones de ritmo alegre sirven muy bien para practicarlo.

Cómo lo jugamos:

1. Dos filas de "bailadores" se colocan de frente, formando un camino.
2. Todos cantan la canción marcando el ritmo con palmadas.
3. Los dos niños que están en un extremo del caminito (de primero) se toman de las manos y comienzan a trotar con pasos laterales, recorriendo el camino de un lado al otro, de manera que de primera, pasan a ser la última pareja.
4. La segunda, pasa a ser la primera pareja y trotan hasta ser la última de la fila de bailarines.
5. Así sucesivamente hasta que todas las parejas han recorrido el caminito.



### LA DOBLE RUEDA

Los niños forman dos círculos, uno dentro del otro. Los que están en el círculo exterior se colocan viendo hacia adentro y los del círculo interior viendo hacia afuera. Antes de empezar la música se les pide que cada niño de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja, y que se fijen bien en quien es la pareja de cada quien.

Mientras suena la música, las dos ruedas giran, moviéndose en dirección opuesta. Cuando la música se detiene, todos deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo, lo más rápido que puedan.

Después el baile continúa como al principio.



### BAJO EL PUENTE

Este ejercicio es bastante parecido al que hemos denominado Por un caminito:

1. Los participantes se organizan en parejas y se forma una larga fila. Cada pareja se toma de las manos y alza los brazos.
2. La fila permite formar un puente.
3. Al tiempo que cantan, desde uno de los extremos se irán metiendo por parejas al puente, atravesándolo hasta llegar al otro extremo, donde se formarán de nuevo como parte del puente.
4. Seguimos cantando la canción una y otra vez hasta que todas las parejas han pasado por debajo del puente.



### EL TRENCITO

La canción Corre el trencito se presta mucho para bailar en fila. Formamos una hilera y nos agarramos de la cintura. Toda la fila se mueve, avanzando rápido o despacio, según el ritmo de la música. Recuerda que puedes moverte en línea recta, o haciendo curvitas, saltando, agachados, o ¡Como queramos!



### MI AMIGO, EL DE ADELANTE

Nos colocamos en fila, sin agarrarnos, y caminamos al ritmo de la canción. El niño o niña que va adelante indicará a todos cómo debemos movernos: agachados, de talones, de puntitas, de cojito, con manos en la cintura, extendiendo los brazos, aplaudiendo, etc. Todos debemos imitarlo. Después de un rato, el de adelante se pasa a la cola, y el que estaba detrás de él pasa a liderar la fila.

