

Manual de Pedagogía Teatral

Verónica García-Huidobro

BIBLIOTECA NACIONAL



0377461

EDITORIAL



L o S
ANDES

SERIE EMPRESA Y EDUCACIÓN

MANUAL DE PEDAGOGÍA TEATRAL

MANUAL DE PEDAGOGÍA TEATRAL

Manuel García Huidobro

© Editorial Financiera
Edición 1988
Derechos de autor: Manuel García Huidobro
Diseño: Editorial Financiera
Impreso: Editorial Financiera

© Editorial Financiera
Impreso: 1988
Teléfono: 2400000 - Fax: 2400000
Impreso: N.º 171
ISBN: 956-204-874-4

Distribución: Editorial Financiera
Santiago de Chile
Impreso en Chile

167112

MANUAL DE PEDAGOGÍA TEATRAL

Verónica García-Huidobro



INTRODUCCION

*A mis padres y hermanos,
con todo mi amor.*

I. INTRODUCCIÓN

El *Manual de pedagogía teatral* fue elaborado a partir de la sistematización realizada durante trece años ejerciendo e investigando como pedagoga teatral, en sus tres áreas de inserción (curricular, extraprogramática y terapéutica). Desde 1982 hasta hoy, he sido testigo de la capacidad de evolución del juego en el ser humano y de las características que adopta al cruzar las cuatro etapas de desarrollo (0 a 25 años de edad), que plantea la pedagogía teatral.

Este Manual busca estimular y desarrollar en el lector su capacidad de poner en práctica la pedagogía teatral como metodología activa en el aula, permitiéndole implementar una estrategia de trabajo que relacione el arte del teatro con la pedagogía.

El propósito es que el libro se convierta en un texto guía y de apoyo, que ofrezca a los docentes un enfoque pedagógico-teatral, de divulgación en el plano teórico y de apertura en el práctico, que los capacite pedagógicamente para aplicar la expresión dramática (instrumento metodológico) al interior del sistema escolar, ya sea como asignatura al servicio de su materia específica, o como talleres de teatro extraprogramáticos enfocados desde la perspectiva del **teatro y la educación por el arte**.

Está dirigido a todos los profesores de enseñanza básica y media, de educación especial, educadores de párvulos, actores y actrices profesionales, monitores populares, etcétera, que se

interesen en el desarrollo de la capacidad artístico-creativa de sus alumnos y que impulsen la actividad teatral dentro de la comunidad escolar chilena.

El *Manual de pedagogía teatral* permite planificar actividades teatrales que abarquen las diferentes categorías de los dominios cognitivo, sicomotriz y afectivo, respectivamente. Propone, además, un espacio para iniciar en la práctica teatral tanto a docentes como educandos, abriendo un campo de investigación sobre la formación de pedagogos teatrales y la función de éstos como nexos entre la pedagogía, el teatro y nuevas estrategias educativas.

El texto persigue que el universo escolar y adulto accedan de forma progresiva al aprendizaje de la técnica teatral, desarrollando la capacidad afectiva para expresar sus intereses particulares y grupales, mediante su participación activa en dramatizaciones de obras teatrales, narraciones literarias, obras musicales, plásticas y/o poéticas, descubriendo en la expresión escénica los beneficios de la creatividad y del mundo afectivo personal.

En otras palabras, busca estimular el interés de la persona por explorar sus capacidades, vivencias y potencialidades expresivas en el desarrollo y la muestra de un trabajo artístico-teatral, que constituya un aporte, tanto para su realización individual, como para su comunidad.

La **sesión de expresión dramática** es el recurso metodológico angular de la pedagogía teatral y abarca todos los niveles de la expresión y la creatividad, desde el juego espontáneo hasta las creaciones artísticas individuales y colectivas más elaboradas.

Su inclusión como instrumento pedagógico en la enseñanza tradicional va más allá de la formación de un futuro público teatral. Busca impulsar mediante el **juego dramático** el desarrollo del área afectiva en el ser humano.

En la educación especial, la pedagogía teatral es un marco de acción y de orientación sicodinámica y comunitaria que,

como herramienta terapéutica al interior del sistema escolar, pretende facilitar la toma de conciencia de las propias dificultades y limitaciones que afectan a este universo. Permite, al mismo tiempo, mantener y sanear los vínculos entre el discapacitado (físico y/o síquico) y su medio ambiente, perfeccionando y complementando los hábitos adquiridos para potenciar su capacidad laboral y su posible inserción en la sociedad.

Todas las personas necesitan vivir la fantasía e instrumentar la imaginación y la creación para estimular su propia libertad de expresión. Algunas de ellas, sin embargo, cuentan con pocas oportunidades para cubrir estas necesidades, ya que los problemas propios de la discapacitación que las afecta perjudican su control motor, coordinación física, percepción sensorial, comunicación oral, imaginación creadora y desarrollo conceptual.

La expresión dramática, como arte en funcionamiento, intenta apoyar la evolución de una autoimagen positiva para adquirir la concentración y seguridad necesarias que permitan verbalizar y expresar auténticamente la propia individualidad. Estimula las necesidades y capacidades de adoptar y adecuarse a distintos roles y situaciones, constituyéndose como personas independientes que, valorando su propia diferencia, participan de una educación integrada.

Dado que el primer agente de cambio en el aula es el profesor, y que resulta imposible modificar la educación sin su apoyo, la pedagogía teatral acoge de Feuerstein un concepto diferente para denominar al profesor: éste es el de **facilitador** del proceso de aprendizaje.

El facilitador se entiende como un maestro-actor que se encuentra al servicio del proceso creativo de un grupo humano. Una persona capaz de asumir la diferencia y la unicidad de sus alumnos, para luego otorgar y reconocer autoridad al fenómeno educativo que se produce cuando coexisten una tierra fértil (el alumno, equivalente al 50%) y una buena semilla (el facilitador, equivalente al otro 50%).

Aquí se articula, por un acto de afectividad humana, el proceso creativo del aprendizaje, que al igual que la creación, es un acto de valentía.

A modo de síntesis, el texto entrega:

- Antecedentes generales de la pedagogía teatral.
- Conocimientos teórico-prácticos de las cuatro etapas del juego en el niño, puber, adolescente.
- Una estrategia de trabajo para desarrollar, mediante ejercicios prácticos individuales y colectivos, el movimiento, la voz y la actuación en relación a la pedagogía teatral.
- Una metodología que le permita conocer y poner en práctica, sobre la base de una sesión de expresión dramática, los elementos constitutivos de la pedagogía teatral.
- Una pauta de trabajo que le permita conocer y poner en práctica, sobre la base de una obra dramática escogida para su estudio y representación, los elementos constitutivos del arte teatral.
- Elementos para fomentar la capacidad de descubrir en el teatro de calidad artística una posibilidad de desarrollar integralmente a sus propios alumnos, motivando el conocimiento de sus aptitudes y cualidades, en pos de formar individuos íntegros y creativos, que aporten con su expresión a la comunidad en la cual se encuentran insertos.

El *Manual de pedagogía teatral* permite apoyar la implementación de proyectos educativos que modifiquen los planteamientos tradicionales con que la educación ha desplazado los programas artísticos, entendiendo la expresión dramática como un aporte para responder a los intereses, necesidades y expectativas de los educandos, para flexibilizar los programas y objetivos de la educación chilena y para ampliar los criterios con que los pedagogos enfrentan, planifican y desarrollan su actividad docente.

TEXTO DE SENSIBILIZACIÓN AL TEMA

Un niño, de Helen Buckley

Una vez un niño fue a la escuela.
Él era bien pequeño y la escuela era bien grande,
pero cuando el niño vio que podía ir a su clase
caminando directamente de la puerta de afuera,
él se sintió feliz y la escuela no le pareció tan grande así.

Una mañana, cuando hacía poco que él estaba en la escuela,
la maestra dijo: –Hoy vamos a hacer un dibujo.
–Bien –pensó él. A él le gustaba dibujar.
Él podía hacer todas las cosas: leones y tigres,
gallinas y vacas, trenes y barcos...
Y tomó su caja de lápices y comenzó a dibujar.

Pero la maestra dijo: –¡Esperen! ¡No es hora de comenzar!
Y él esperó hasta que todos estuviesen listos.
–Ahora –dijo la maestra– vamos a dibujar flores.
–Bueno –pensó el niño. A él le gustaba dibujar flores.
Y comenzó a hacer bonitas flores con lápiz rojo, naranja, azul.
Pero la maestra dijo: –¡Esperen! Yo les mostraré cómo se hacen.
–¡Así! –dijo la maestra, y era una flor roja con tallo verde.
–¡Ahora sí! –dijo la maestra–. Ahora pueden comenzar.

El niño miró la flor de la maestra y luego miró la suya.
A él le gustaba más su flor que la de la maestra.
Pero él no reveló eso.
Simplemente guardó su papel e hizo una flor como la de la maestra.
Era roja, con el tallo verde.

Y luego, así, el niño aprendió a esperar.
Y a observar.

Y a hacer las cosas como la maestra.
Y luego él no hacía las cosas por sí mismo.

Entonces sucedió que el niño y su familia
se mudaron para otra casa, en otra ciudad,
y el niño tuvo que ir a otra escuela.

Esa escuela era mucho más grande que la primera.
Para llegar a su sala él tenía que subir la escalera y seguir por
un corredor para finalmente llegar a su clase.

Y justamente el primer día que él estaba allí la maestra dijo:
–Hoy vamos a hacer un dibujo.
–Bien –pensó el niño, y esperó a la maestra para que le dijera
cómo hacerlo.
Pero ella no dijo nada, casi no se sentía en la sala.

Cuando se acercó al niño ella dijo:
–¿Tú no quieres dibujar?
–Sí –dijo el niño–, pero, ¿qué vamos a hacer?
–Yo no sé hasta que tú lo hagas –dijo la maestra.
–¿Cómo lo haré? –preguntó el niño.
–¿Por qué? –dijo la maestra–, de la manera que tú quieras.
–¿Y de cualquier color? –preguntó él–. De cualquiera –dijo la
maestra.
–Si todos hicieran el mismo dibujo y usaran los mismos colo-
res, ¿cómo yo podría saber quién hizo qué? ¿Y cuál es de quién?
–Yo no sé –dijo el niño.
Y comenzó a hacer una flor roja, con el tallo verde.

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. MARCO DE REFERENCIA

La pedagogía teatral surge en Europa como una respuesta educativa a la necesidad de renovar metodologías que optimizaran el proceso de aprendizaje, profundamente alterado por la Segunda Guerra Mundial y sus consecuencias en el orden social, cultural, político y económico. Dicho campo de acción pedagógica se constituye como un aporte concreto para apoyar el proceso de transición, desde la concepción conductista imperante hacia una visión personalizada de la educación.

Como cualquier propuesta inserta en la sociedad y que se involucra con el desarrollo de las personas, la pedagogía teatral ha experimentado cuatro tendencias importantes desde sus primeras manifestaciones hasta hoy:

a) Tendencia **neoclásica**, caracterizada porque la técnica y la tradición del arte del teatro ocupan el sitio de honor. El estudiante de teatro es convocado con el mayor rigor académico a desarrollar las materias, teóricas y prácticas, involucradas en el arte de actuar. Se caracteriza por desarrollar técnicamente, a nivel corporal, vocal y emocional, el talento o las condiciones naturales del alumno para ser actor o actriz. En esta tendencia priman el resultado a nivel artístico-teatral y el sentido de profesionalización del oficio.

b) Tendencia del **progresismo liberal**, para la que el desarrollo afectivo de las personas es lo medular. El participante es

estimulado a utilizar libremente su capacidad de juego teatral para crear. Se caracteriza por entender la expresividad como una cualidad propia de todo ser humano. Trabaja a partir del deseo y la necesidad genuina del participante de volcar hacia afuera la propia emotividad, independiente que dicha capacidad expresiva natural tenga la obligación de adquirir un nivel artístico-teatral determinado.

c) Tendencia **radical**, que considera que el grueso de las decisiones de un sistema social deben interpretarse a la luz del rol político-cultural del teatro. Los pedagogos teatrales o monitores culturales se entienden, desde la perspectiva radical, como agentes de cambio de las sociedades en donde se encuentran insertos.

d) Tendencia del **socialismo crítico**, que reflexiona en torno a la necesidad de asumir tanto el interés genuino del alumno de expresar su emotividad, como el rol cultural del teatro en una sociedad, diferenciándose el nivel artístico-teatral a partir del grado de profesionalización que el participante quiera y pueda alcanzar. El rol **social y crítico** articulado por el **teatro** cuando cumple una función en relación a otro lidera esta tendencia, cuya visión renovadora y actual orienta tanto este libro, como el quehacer pedagógico de su autora.

En este largo recorrido, que abarca los últimos cincuenta años del siglo XX, la pedagogía teatral se ha caracterizado por buscar en el teatro un nuevo recurso de aprendizaje, motivador de la enseñanza, facilitador de la capacidad expresiva, contenedor de la diferencia, ente de sanación afectiva y proveedor de la experiencia creativa. El teatro se estructura como el soporte que permite enseñar el territorio de los afectos, volcando su aporte artístico en el campo educacional, para lograr, en conjunto, el objetivo de volver más creativo el proceso de aprendizaje y el universo estudiantil.

Para cerrar esta breve reseña introductoria, hay que añadir que la palabra *didaskalia*, utilizada en el teatro griego para designar el montaje escénico, comprueba que, desde siempre,

el teatro y la educación han caminado estrechamente unidos. *Didaskalia* significa enseñar la obra al coro encargado de ejecutarla. Esto implica que en Grecia, cuando un director **dirige** una obra, ese maestro está **enseñando** la obra.

2. ÁREAS DE INSERCIÓN

En Chile, la pedagogía teatral encuentra su inserción en tres campos de acción:

Al interior del sistema educativo:

a) Como **herramienta pedagógica** para otros cursos del currículo escolar (castellano, matemáticas, ciencias sociales, naturales, idiomas, etcétera). El docente introduce la metodología en el ramo donde considere necesario y aportador el juego dramático para apoyar la materia, buscando activar y volver más ameno el proceso de aprendizaje de sus educandos.

b) Como ramo o curso de **expresión dramática** en sí mismo, que como arte en funcionamiento, pretende lograr un desarrollo integral de los alumnos, en cuanto a sus aptitudes y capacidades para contribuir a formar personas íntegras y creativas.

Al exterior del sistema educativo:

Se constituye como **Taller de Teatro Extraprogramático**, el cual posibilita la participación creativa, contribuye al desarrollo y a la realización individual, enriquece los códigos de comunicación y brinda nuevas formas de establecer una interacción entre los alumnos y su comunidad, logrando todo lo anterior mediante la preparación y presentación de un montaje teatral.

Dimensión terapéutica:

Se desarrolla como **Taller de Expresión Teatral**, en donde el teatro no constituye un fin en sí mismo, sino que se articula

como apoyo y medio de integración social. Trabaja con las áreas impedidas del campo físico o síquico de las personas, ayudándolas a comprender su limitación para revalorarse e intervenir en la sociedad desde su diferencia y unicidad. En esta dimensión, se busca que el acto creativo signifique capacidad de sanación para recuperar el sentido de vida y la autoestima de las personas discapacitadas.

3. PRINCIPIOS

Cualquiera sea su forma de inserción y su objetivo en el proceso educativo, la pedagogía teatral tiene como ejes centrales los siguientes principios:

a) Ser una **metodología activa** que trabaja con todo lo relativo al **mundo afectivo** de las personas.

b) Priorizar el desarrollo de la **vocación humana** de los individuos por sobre su **vocación artística**, es decir, ser una disciplina articulada para todos y no sólo para los más dotados como futuros actores o actrices.

c) Entender la capacidad de **juego dramático** del ser humano como el **recurso educativo fundamental** y el punto de partida obligatorio para cualquier indagación pedagógica. Dicho en otras palabras, el teatro no es un fin en sí mismo, sino un medio al servicio del alumno.

d) Respetar la **naturaleza** y las **posibilidades objetivas** de los alumnos según su etapa de desarrollo del juego, estimulando sus intereses y capacidades individuales y colectivas en un clima de **libre expresión**.

e) Entender la herramienta como una **actitud educativa** más que como una **técnica pedagógica**. Vivenciar la educación artística como un estado del espíritu y el impulso creativo como un acto de valentía.

f) Privilegiar siempre el **proceso de aprendizaje** por sobre el **resultado artístico-teatral**.

4. ESTRUCTURAS BÁSICAS DE LA PERSONALIDAD

Una reflexión referida a la personalidad humana y sus características siempre corre el riesgo de resultar incompleta y parcial, ya que la complejidad del tema impide abarcar la totalidad del universo. Sin embargo, abordada desde la perspectiva de la expresión, hay pautas universales que pueden resultar de gran utilidad para el pedagogo teatral.

Es sabido que apenas el niño adquiere conciencia de un mundo extraño a él quiere poseerlo, y que al no poder lograr dicho deseo se rebela liberando, a través de la imaginación, la magia y el juego, su carga de frustración. Aquí se genera en el hombre la capacidad de creación artística, que tomando la forma de juego, resulta ser una compensación imaginativa de sus razonamientos, experiencias y afectos. El juego es, en definitiva, el espacio donde el hombre reconstituye todas aquellas escenas que presencié en su infancia, escenas primitivas en las cuales participó sin poder tomar parte.

Tanto en el juego como en la creación artística, resulta característico que una imagen aportada por el mundo exterior sirva de soporte para revelar y expresar un estado del espíritu que tiene diferentes fuentes. Al estimular la capacidad de juego se puede facilitar el proceso de salida de la infancia, ya que todo preexiste en el niño: la forma de su inteligencia, su voluntad de acción, su estructura muscular, su sexualidad. Todo lo esencial para el desarrollo afectivo y creativo del hombre se instaure en sus primeros años, aquéllos que no incluyen aún la conciencia de vida familiar ni la vivencia escolar. Estas funciones pueden regularse gracias al juego, ya que, en definitiva, éste se constituye como una compensación artística a la frustración afectiva.

Sin desconocer la amplia gama de diferenciaciones psicológicas relativas al desarrollo de la personalidad y buscando aportar mediante una referencia aplicable por cualquier docente al

universo chileno, resulta de gran utilidad recordar el planteamiento de Dobbeleare referente a que existen dos estructuras básicas de desarrollo de la personalidad.

Dobbeleare –sicólogo, fisiólogo, médico y actor–, gestor de la pedagogía de la expresión, entrega una visión especialmente accesible y aplicable al universo chileno. Este educador por el arte sostiene la tesis de que existen dos estructuras básicas de desarrollo de la personalidad: una llamada por exceso y la otra, por defecto.

Cabe señalar, que ambos tipos de desarrollo son propios del hombre y que la categorización carece de juicios de valor moral, tales como bueno y malo: la una es igual de humana que la otra, ninguna es mejor o peor.

Personalidad desarrollada por exceso, propia de individuos de personalidad firme que, heridos en sus afectos y en su capacidad de insertarse en el mundo, se encierran en sí mismos, negándose, en adelante, a participar en una sociedad que ellos evalúan como injusta o insuficiente. Lo típico de estas personas es que desarrollan una coraza de autosuficiencia para protegerse.

Personalidad desarrollada por defecto, estructura propia de la gran mayoría de las personas que, al sufrir dificultades para descubrir la trama de la propia personalidad, tienden a resolver su problema afectivo imitando la realidad que observan. Se niegan a indagar en lo propio, ya que esa característica particular puede atentar contra los esquemas sociales establecidos que no están dispuestos a transgredir.

5. ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

Coincidiendo con un estudio sistematizado por el pedagogo teatral inglés Peter Slade, referido a las etapas de desarrollo del juego en el hombre, y buscando contribuir al enriquecimiento de las imágenes creativas de nuestro universo escolar, se propone segmentar el desarrollo del juego en cuatro etapas,

cada una compuesta por dos subetapas.

Este esquema referencial que abarca desde los 0 a los 25 años, está apoyado en el trabajo en terreno y traduce la evolución del juego de niños, púberes, adolescentes y adultos chilenos.

El objetivo principal es otorgarle al docente un soporte teórico que traduzca las diferentes formas que adopta el juego para que potencie, motive e incremente, con libertad, la capacidad lúdica de sus educandos.

ETAPA I (0 a 5 años)

Primera subetapa (de cero a tres años): se caracteriza por el **juego personal**, el cual se reconoce porque el niño está completamente absorto en lo que está haciendo. Se trata de una vigorosa forma de concentración infantil que sustenta sus primeras manifestaciones expresivas. Es una actitud creativa individual, solitaria y ensimismada que excluye la necesidad de público.

Segunda subetapa (de tres a cinco años): se caracteriza por el **juego proyectado**, el cual se reconoce porque el niño experimenta la necesidad emocional de comunicarse y compartir con otro para jugar. Potencia la concientización social a través del juego y persigue desarrollar la distinción entre ritmo y compás. Resulta medular que la actividad lúdica se realice en círculo.

ETAPA II (5 a 9 años)

Primera subetapa (de cinco a siete años): se caracteriza por el **juego dirigido**, el cual se reconoce porque el niño acepta la interacción de un tercero que orienta el sentido del juego, con el fin de desarrollar capacidades y destrezas específicas. Se debe potenciar la imitación como base referencial, mediante la introducción de experiencias personales en la actividad lúdica, con el fin de concientizar la diferencia entre realidad y fantasía. Es importante que el juego mantenga un equilibrio entre la acción y la palabra y la economía y sencillez de recur-

tos materiales para desarrollar la capacidad creativa.

Segunda subetapa (de siete a nueve años): se caracteriza por el **juego dramático**, el cual se define como la práctica colectiva que reúne a un grupo que improvisa a partir de un tema. La actividad escénica apunta a tomar conciencia y practicar el concepto de personificación o rol, buscando provocar una liberación corporal y emotiva tanto en el juego como en la vida personal de los participantes. Debe estimular el uso y el descubrimiento del espacio, con el fin de desarrollar los conceptos de equidistancia y frontalidad. Se introducen los grandes temas del inconsciente colectivo, tales como los padres, la vida, la muerte, y los conceptos de bien y mal, entre otros.

ETAPA III (9 a 15 años)

Primera subetapa (de nueve a doce años): se caracteriza por el **juego dramático**, que apunta, en forma cada vez más evidente, a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personaje, situación, diálogo, conflicto y desenlace. Se debe respetar la pandilla estructurada generalmente en torno a un líder fuerte. Los conceptos de unidad y amistad caracterizan esta subetapa, anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos. Es fundamental estimular la sensibilidad y el respeto grupal.

Segunda subetapa (de doce a quince años): se caracteriza por la **improvisación**, definida como una técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e inventado al calor de una acción. Mediante esta forma de juego el preadolescente experimenta modelos de identificación personal que le permiten construir y afianzar su personalidad. Asimismo, le permite potenciar su capacidad creativa profundamente afectada por los cambios psicológicos y corporales propios de la edad. Busca la integración con el sexo opuesto a través de creaciones colectivas y necesita afianzar su concepto de teatralidad, utilizando escenario, vestuario y

maquillaje para denotar la diferencia entre realidad y fantasía. Existe una gran atracción por lo coreográfico, por la escritura y particularmente por las formas del teatro realista.

ETAPA IV (15 a 25 años)

Primera subetapa (de los quince a los dieciocho años): se caracteriza por la **dramatización**, definida como la interpretación escénica de un texto, utilizando escenario y actores para instalar la situación. El *sketch* o dramatización sirve de soporte para que el adolescente experimente nuevos modelos de identificación personal y exponga su falta permanente de «algo» que no logra identificar. Generalmente busca representar su inconformismo con el sistema que lo rodea, a través de la escenificación de conceptos abstractos, tales como la incomunicación, el desamor, el consumismo, la violencia, la libertad, la droga, el aborto, etcétera, razón por la cual se siente profundamente interpretado con las formas del teatro del absurdo. La dramatización es un marco legal para conocer, expresar y educar las emociones y los afectos contenidos en su personalidad en desarrollo. Es una subetapa donde se pueden potenciar grandes ideales y proyectos, cuya característica común es que se refieren a los intereses vocacionales.

Segunda subetapa (de los 18 a los 25 años): se caracteriza porque el joven adulto quiere hacer **teatro**, definido como el arte de poner en escena un texto utilizando escenario, director, actores, escenografía, vestuario, utilería, maquillaje, música y efectos especiales para instalar el discurso escénico. Se busca incrementar el acervo cultural, desarrollar la personalidad, las relaciones sociales y la capacidad estética. Participar en un proyecto teatral se convierte en una forma de discurrir y experimentar su futura inserción en la sociedad, y dado que el joven adulto tiene un claro concepto de teatralidad, requiere de todo el rigor técnico-profesional que su afición le permita desarrollar.

6. DIFERENCIAS ENTRE JUEGO DRAMÁTICO Y TEATRO

Resulta fundamental referirse a las marcas que diferencian el teatro del juego dramático, ya que le permitirán al docente velar por los principios de la pedagogía teatral y reconocer claramente su campo de acción.

JUEGO DRAMÁTICO

a) Se pretende desarrollar la expresión artística

b) Se realiza en el aula o en cualquier espacio amplio

c) Se desarrolla a partir de un proyecto oral que puede ser variado

d) Los roles son autodesignados por los participantes

e) Las acciones y diálogos son improvisados por los participantes

f) Los actores y el público son intercambiables

g) El facilitador estimula el avance de la acción

h) El juego dramático puede no concretarse, si el tema no alcanza el desarrollo necesario

TEATRO

a) Se pretende una representación teatral

b) Se realiza en un escenario

c) Se desarrolla a partir de una obra dramática escrita

d) Los roles son impuestos por el director

e) La planta de movimiento y el texto son aprendidos por los actores

f) Los actores y el público están diferenciados

g) El director plantea el desarrollo de la obra

h) La obra dramática tiene escenas previstas que deben concretarse

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| i) Significa destacar el desarrollo y realización del proyecto que motivó al grupo | i) Significa destacar la presentación final de la obra dramática escrita |
| j) Se valoriza el proceso de aprendizaje | j) Se evalúa el espectáculo como resultado final |
| k) No existe el concepto de fracaso | k) Existe el concepto de fracaso |

III. METODOLOGÍA

1. PROGRAMA DE ESTUDIO

Actualmente en Chile, el área de inserción con mayor desarrollo en pedagogía teatral es aquella realizada al exterior del sistema educativo, en el marco de un taller de teatro extra-programático. Por ello, propongo un programa de estudio que consta de 32 sesiones, de dos horas pedagógicas de duración cada una, planificadas para ser desarrolladas una vez a la semana, total que cubre ocho meses de trabajo del año escolar (abril a noviembre).

Asimismo, esta planificación tiene como objetivo que el facilitador pueda conjugar dos variables fundamentales, cuales son: cooperar en la formación del alumno guiado por los principios que orientan la pedagogía teatral y presentar un resultado artístico-teatral que legitime su actividad al interior de la comunidad escolar en que se encuentra inserto.

Es importante acotar que dicho programa anual es factible de ser implementado en establecimientos educacionales particulares, subvencionados, municipales o estatales, con todas las diferencias sociales, económicas y culturales que dicha categorización implica. Junto a lo anterior, toma en consideración las condicionantes prácticas que se presentan en la mayoría de las escuelas, liceos o colegios chilenos, tales como participación electiva, horario dispuesto al final de la jornada escolar, aulas de dimensiones limitadas, infraestructura teatral elemen-

tal, recursos económicos nulos o limitados y requerimiento de un resultado final para presentaciones internas y externas al establecimiento.

Cabe señalar que también es aplicable, previa adaptación al universo en cuestión, en escuelas de educación especial, salas cunas, jardines infantiles y en talleres realizados fuera del ámbito escolar: institutos culturales para adultos, centros culturales para jóvenes, universidades, institutos profesionales, centros de reunión para la tercera edad, instituciones de rehabilitación, etcétera.

FASE DE PREPARACIÓN

Sesión 1: dinámica de presentación y percepción de intereses personales y grupales.

Sesión 2: juegos y ejercicios de desinhibición corporal; de imitación; movimientos de locomoción, movimientos básicos y compuestos individuales y colectivos.

Sesión 3: juegos y ejercicios de percusión corporal con instrumentos de percusión tradicionales o de fabricación casera. Ejercicios rítmicos con movimiento corporal, con palmas, con elementos. Percusión personal y grupal. Juegos y ejercicios para sonorizar, corporizar y crear, utilizando como estímulo la música.

Sesión 4: juegos y ejercicios de flexibilidad, movimientos ondulados, curvos y rectos; juegos y ejercicios para desarrollar y corregir la movilidad de la columna. Juegos y ejercicios de equilibrio y desequilibrio.

Sesión 5: juegos y ejercicios de desarrollo muscular. Juegos y ejercicios de concentración personal, grupal y en cadena. Juegos y ejercicios de relajación, tensión y contracción.

Sesión 6: juegos y ejercicios de espacio parcial (individual) bajo, medio, alto; derecha e izquierda; arriba y abajo; adelante y atrás. Juegos y ejercicios de espacio total (grupal). Juegos y ejercicios de motores corporales.

Sesión 7: juegos y ejercicios de respiración, relajación y emisión de la voz.

Sesión 8: juegos y ejercicios de articulación muda y sonora. Voz y palabras susurradas y habladas. Lectura e inflexión de la voz.

Sesión 9: juegos y ejercicios de ampliación torácica, de respiración, relajación y emisión de la voz. Apoyo vocal. Juegos y ejercicios de respiración alta, media, baja.

Sesión 10: juegos y ejercicios de percepción y corporización de estímulos a través de palabras, adivinanzas, sonidos, ritmos y melodías.

Sesión 11: juegos y ejercicios de percepción y corporización de estímulos a través de elementos de la naturaleza, elementos plásticos y trozos literarios.

Sesión 12: juegos y ejercicios de estimulación a la creatividad mediante el uso libre del espacio, atmósferas, actitud y gesto básico y series de acciones físicas.

Sesión 13: juegos y ejercicios para expresar una vivencia interior, impregnada por el sentimiento, la emoción y la visión artística mediante el cuerpo y la voz. Juegos y ejercicios de creación de personajes humanos y no humanos.

Sesión 14: juegos y ejercicios dramáticos a partir de un estímulo o elemento desencadenante. Definición del tema, los

personajes, la situación, el escenario, el vestuario y el maquillaje.

Sesión 15: juegos y ejercicios de estimulación, imitación y creación de personajes reales. Juegos y ejercicios de improvisación y dramatización personal y grupal, a partir de situaciones dadas de mayor o menor complejidad.

Sesión 16: juegos y ejercicios de percepción y reproducción de estímulos. Ejercicios de afiatamiento grupal, de adaptación al otro. Valoración referida al desarrollo personal, grupal y teatral alcanzado por cada alumno en el transcurso del primer semestre (evaluación oral sin calificaciones).

FASE DE DESARROLLO

Sesión 17: búsqueda, definición y análisis de textos: poesías, canciones, cuentos, escenas, obras, etcétera.

Sesión 18: trabajo de mesa. Ejercicios de lectura y comprensión de textos.

Sesión 19: trabajo de puesta en escena. Puesta en práctica de los conceptos adquiridos en la fase de preparación a través de los ejercicios de movimiento, voz y actuación.

Sesión 20: trabajo de puesta en escena.

Sesión 21: trabajo de puesta en escena.

Sesión 22: trabajo de puesta en escena.

Sesión 23: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 24: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 25: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 26: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 27: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 28: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 29: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 30: trabajo de actuación. Ensayos parciales y generales.

Sesión 31: valoración referida al desarrollo personal, grupal y teatral alcanzado por el alumno en el Taller.

Sesión 32: presentación final del Taller.

2. CONTENIDOS

Los contenidos de actuación, voz y movimiento serán desarrollados en la fase de preparación, compuesta de 16 sesiones de trabajo.

MOVIMIENTO: los contenidos de movimiento se aplican en los ejercicios de Preliminares, Sensibilización, Creatividad corporal y Expresión. Están distribuidos para ser desarrollados en 16 sesiones de Expresión Dramática.

Sesión 1: desinhibición - extensión - contracción - relajación.

Sesión 2: segmentos corporales - coordinación.

Sesión 3: conciencia respiratoria - percepción visual.

Sesión 4: componentes del movimiento (lento/rápido/suave/fuerte)-movilidad y expresividad de la cabeza.

Sesión 5: percepción auditiva - movilidad y expresividad del tronco y la columna.

Sesión 6: formas de desplazamiento - movilidad y expresividad de piernas y pies.

Sesión 7: percepción gustativa - movilidad y expresividad de manos y brazos.

Sesión 8: máscara facial - movilidad y expresión del rostro.

Sesión 9: percepción olfativa - movimiento y expresividad de las caderas.

Sesión 10: percepción táctil-objeto como desencadenante de la acción física.

Sesión 11: ritmo - motores (cabeza/tórax/cadera) - direccionalidad.

Sesión 12: espacio personal - movimientos individuales.

Sesión 13: espacio grupal - movimientos colectivos.

Sesión 14: memoria sensorial - series de acciones físicas.

Sesión 15: sensibilidad y afiatamiento grupal.

Sesión 16: valoración personal, grupal y teatral.

VOZ: los contenidos de voz se aplican en los ejercicios de Sensibilización, Creatividad vocal y Expresión. Están distribuidos para ser desarrollados en 16 clases de Expresión Dramática.

Sesión 1: respiración - inspiración - contención - expiración.

Sesión 2: intensidad - creatividad sonora.

Sesión 3: timbre - tono.

Sesión 4: resonadores (cabeza/nasal/pecho) - la voz de las personas.

Sesión 5: lectura mímica - articulación.

Sesión 6: imitación de los sonidos de la naturaleza y del cuerpo humano.

Sesión 7: sonidos sugeridos por un texto - por los objetos - sonidos imaginarios.

Sesión 8: voz enfatiza acciones - matización de mensajes.

Sesión 9: historias con sonido - ajuste de la voz a los significados.

Sesión 10: caracterización vocal de personajes - vocalización de consonantes oclusivas.

Sesión 11: imitación de sonidos de máquinas - vocalización de consonantes fricativas.

Sesión 12: articulación de un texto - vocalización de consonantes africadas.

Sesión 13: sonorización libre - vocalización de consonantes nasales/laterales/vibrantes.

Sesión 14: interpretación vocal de un texto.

Sesión 15: interpretación musical de un texto.

Sesión 16: valoración personal, grupal y teatral.

ACTUACIÓN: los contenidos de actuación se aplican en los ejercicios de Preliminares, Sensibilización, Creatividad corporal, Creatividad Vocal y Expresión. Están distribuidos para ser desarrollados en 16 sesiones de Expresión Dramática.

Sesión 1: juego personal/proyectado/dirigido/dramático/improvisación/dramatización/teatro.

Sesión 2: emociones básicas - miedo/pena/ira/pasión/amor/alegría/odio.

Sesión 3: elementos básicos de la estructura dramática aristotélica: presentación/nudo/clímax/desenlace.

Sesión 4: caracterización de personajes reales.

Sesión 5: caracterización de personajes imaginarios.

Sesión 6: caracterización de personajes animales.

Sesión 7: creación de espacios personales y grupales.

Sesión 8: concepto de diálogo y de escena dramática.

Sesión 9: cuerpo y voz protagonistas de la acción.

Sesión 10: objetos protagonistas de la acción.

Sesión 11: sonidos protagonistas de la acción.

Sesión 12: espacios personales y grupales protagonistas de la acción.

Sesión 13: presentación protagoniza la acción.

Sesión 14: conflicto protagoniza la acción.

Sesión 15: desenlace protagoniza la acción.

Sesión 16: valoración personal, grupal y teatral.

3. MÉTODO BÁSICO DE MONTAJE

El método básico de montaje corresponde a la fase de desarrollo y se presenta como una estructura didáctica, de 16 pasos ascendentes que buscan orientar una puesta en escena realista.

Paso 1: selección de la escena u obra de teatro a montar.

Paso 2: lectura objetiva (sin interpretación).

Paso 3: análisis del autor/datos biográficos y literarios.

Paso 4: interpretación del texto para orientar el montaje

- a) Título de la obra de teatro o escena
- b) Fecha de composición
- c) Relación con otras obras
- d) Influencias

e) Comentarios

f) Críticas

Paso 5: unidades de acción: dividir el texto en bloques temáticos. Luego titular cada unidad con nombres sugerentes que estimulen la creatividad y la expresividad actoral de los participantes.

Paso 6: definición de personajes:

a) Características externas: detalles fisonómicos, constitución física, gestos, tics, movimientos, forma de hablar, etcétera.

b) Características internas: tipo psicológico, aspecto ético y valórico, rasgos de personalidad...

Paso 7: establecer una planta de movimiento basada en la interpretación de los participantes que se preguntarán:

a) ¿A qué viene mi personaje a escena?

b) ¿Qué hace en escena?

c) ¿Cómo lo hace?

d) ¿Qué quiere conseguir?

Paso 8: proceso de montaje orientado a montar la obra o la escena por unidades. Es recomendable que la memorización de los movimientos y del texto sea paralela.

Paso 9: ensayos orientados a perfeccionar la planta de movimiento ya creada. Es importante integrar al trabajo creativo la capacidad de crítica.

Paso 10: ensayos con texto y planta de movimiento memorizados.

Paso 11: ensayos técnicos: incorporación del vestuario, maquillaje, escenografía, iluminación, música, utilería, etcétera.

Paso 12: ensayos generales.

Paso 13: ensayo general con público.

Resulta muy aportador y gratificante para el desarrollo personal de los participantes, que el primer público invitado esté compuesto por pares (compañeros de curso).

Paso 14: valoración personal y grupal del taller.

Paso 15: presentación final de taller.

Resulta muy aportador y gratificante para el desarrollo personal de los participantes, que asista al espectáculo la familia—especialmente los padres— y los amigos. Si es posible se debe hacer un programa donde se especifique el nombre, el rol y/o la función que cumplieron TODAS las personas involucradas en la presentación.

Paso 16: valoración teatral del taller.

IV. INSTRUMENTO: SESIÓN DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA

I. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

La sesión de expresión dramática es el recurso metodológico angular de la pedagogía teatral y su utilización como instrumento pedagógico busca impulsar el desarrollo del área afectiva de las personas mediante el juego.

Cada una de las sesiones que se presentan a continuación tiene una estructura compuesta de cinco partes y está basada en la proposición de los docentes españoles Tomás Motos y Francisco Tejedó.

Éstas se complejizan en dificultad, a medida que cruzan las cuatro etapas de desarrollo del juego, e incluyen un total de 112 ejercicios prácticos. La mayoría de estos ejercicios son de creación personal de la autora de este Manual y fueron seleccionados considerando la realidad del niño, del púber y del adolescente chileno.

1. Preliminares

—Debe incluirse uno o dos ejercicios como mínimo en cada sesión. Su número depende de la etapa en que se esté trabajando y de la duración de la sesión, la que debe comenzar con ellos.

—Ser lúdicos, físicos y sorprendivos.

—Procurar poner al alumno en contacto con su cuerpo.

–Deben crear un clima de confianza y aceptación colectiva.

2. Sensibilización

–Debe incluirse uno como mínimo en cada sesión.

–Deben apuntar al desarrollo de los sentidos y de la sensibilidad.

–Deben ayudar a incrementar la percepción y la capacidad de sentir.

–Deben provocar un estado de alerta sensible.

–Buscan que el alumno responda a los estímulos sensoriales de su mundo personal y del mundo que lo rodea.

3. Creatividad Corporal

–Debe incluirse uno o dos como mínimo en cada sesión. El número de ejercicios depende de la etapa en que se esté trabajando y de la duración de la sesión.

–Buscan que el alumno tome conciencia de su esquema corporal.

–Deben ejercitar las habilidades expresivas del cuerpo.

–Buscan desarrollar las destrezas motoras del cuerpo.

–Deben desarrollar la relación del cuerpo con el espacio, con los objetos físicos y con los cuerpos de otras personas.

4. Creatividad Vocal

–Debe incluirse uno o dos como mínimo en cada sesión. El número de ejercicios depende de la etapa en que se esté trabajando y de la duración de la sesión.

–Están concebidos para restarle aridez a la enseñanza de la técnica vocal.

–Buscan que el alumno tome conciencia de su aparato vocal.

–Deben ejercitar las habilidades expresivas de la voz.

–Buscan desarrollar la capacidad de juego vocal.

5. Expresión

–Debe incluirse uno como mínimo en cada sesión.

–Requiere más tiempo para su realización.

–Busca que el alumno distinga entre realidad y fantasía.

- Debe fundir los contenidos temáticos de la sesión.
- Persigue desarrollar la capacidad de juego.
- Apunta a desarrollar el área afectiva.
- Depende de la etapa del juego en que se encuentre el alumno.

Éstas son:

Etapa I: juego personal (0 a 3 años) y juego proyectado (3 a 5 años).

Etapa II: juego dirigido (5 a 7 años) y juego dramático (7 a 9 años).

Etapa III: juego dramático (9 a 12 años) e improvisación (12 a 15 años).

Etapa IV: dramatización (15 a 18 años) y teatro (18 a 25 años).

II. DIECISÉIS SESIONES DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA

Es necesario aclarar que, por razones prácticas y buscando abarcar el amplio universo del discurso de la pedagogía teatral, se desarrollaron tres sesiones dirigidas a la I etapa (juego personal y proyectado), cuatro sesiones dirigidas a la II etapa (juego dirigido), cinco sesiones dirigidas a la III etapa (juego dramático) y cuatro sesiones dirigidas a la IV etapa (improvisación y dramatización).

Si bien dicho corte está especificado al inicio y orienta la totalidad de cada sesión, la evolución más relevante se aprecia en el ítem Expresión. Cabe aclarar que los ejercicios son aplicables a todas las edades, dependiendo del grado de conocimiento teatral que tengan los participantes. Los que se señalan son sólo a modo de ejemplo, el facilitador puede incorporar o eliminar los que desee.

Las sesiones están estructuradas para grupos cuyo número de integrantes fluctúa entre quince y treinta personas.

La duración de una sesión de Expresión Dramática conformada por las cinco etapas sumadas, no debe ser inferior a una hora

pedagógica (cuarenta y cinco minutos) para la I y II etapa, ni superior a tres horas pedagógicas (dos horas y quince minutos) para la III y IV etapa de desarrollo del juego.

Las sesiones fueron diseñadas considerando que, en general, la realidad escolar chilena no cuenta con gran cantidad de recursos materiales para realizar actividades artísticas. Por ello se detallan a continuación los elementos con los que debería contar un facilitador para realizar el total de sesiones propuestas en este capítulo.

Recursos materiales:

- una sala de clases equipada con mesas y sillas
- una radio grabadora
- tres a seis casetes grabados
- un pandero
- un silbato
- 15 a 30 trozos de tela de 50 por 50 cms o pañuelos de cabeza
- 15 a 30 objetos cotidianos
- frutas de la estación
- 10 vasos plásticos chicos con 10 contenidos diferentes
- 15 a 30 fotocopias
- 4 pliegos de cartulina
- 1 plumón grueso
- una recopilación de noticias periodísticas
- textos de obras de teatro

SESIÓN NÚMERO 1 (etapa I)

Preliminares

Movamos nuestro cuerpo: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero, les pide que lo acompañen a:

- extender su cuerpo
- contraer su cuerpo
- gatear
- sentarse
- pararse
- balancearse
- girar en sí mismo
- saltar con los dos pies
- saltar con un pie
- caminar hacia adelante
- caminar hacia atrás
- acostarse de boca
- acostarse de espaldas
- bailar

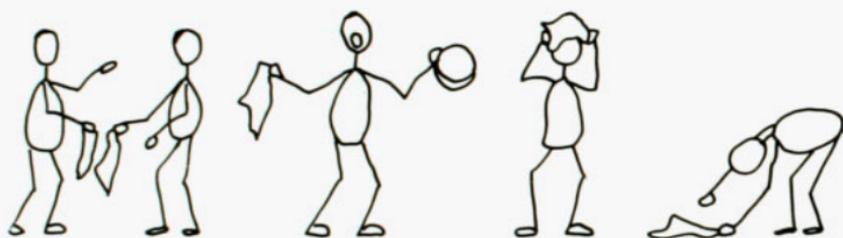


Sensibilización

El pañuelo y yo: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y les entrega, a cada uno, un pañuelo o un pedazo de tela de 50 por 50 centímetros. Ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que

- tomen el pañuelo con una mano
- tomen el pañuelo con la otra mano
- tomen el pañuelo con las dos manos
- se pongan el pañuelo arriba de la cabeza
- se tapen la cara con el pañuelo
- lleven el pañuelo arriba
- lleven el pañuelo abajo

- lleven el pañuelo a un lado
- lleven el pañuelo al otro lado
- pongan el pañuelo en el suelo
- se sienten arriba del pañuelo
- se paren arriba del pañuelo
- se acuesten detrás del pañuelo
- se intercambien el pañuelo
- hagan un tren ligado por los pañuelos



Creatividad corporal

Los chanchitos bolitas: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Les pregunta si conocen los chanchitos bolitas (insecto llamado chanco de tierra). Comentan sus experiencias produciendo una sensibilización del tema. Luego distribuye a los niños en el espacio y les pide que vayan haciendo lo que él va diciendo. Ayudado por el pandero para motivar la expresión, dice: «Somos chanchitos bolitas, estamos durmiendo bien cerrados, como una pelotita, nadie nos puede abrir». Cuando suene el pandero, todos los chanchitos bolitas sienten el sol, se ponen contentos, sacan sus antenitas, despiertan, se abren, bostezan, estiran su cabeza, sus brazos, sus dedos, su tronco, sus piernas, sus pies y están muy contentos. De pronto, cuando suene el pandero, los chanchitos bolitas pasan un susto muy grande, se ponen tristes y se cierran, redonditos, bien apretados, giran para protegerse, para que nadie los toque. Ahora, cuando suene el pandero, el peligro pasó, y los chanchitos bolitas asoman su cabeza, miran a sus amigos, se extienden y se desplazan, puede ser gateando, arrastrándose, hasta

encontrarse con un amigo. Cuando suene el pandero, dejaremos de ser chanchitos bolitas y volveremos a ser niños que estamos conversando con nuestros amigos.



Creatividad vocal

Inventores de sonidos: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Para realizar el ejercicio les pide que lo acompañen a sonar como:

- | | |
|-----------------|----------------|
| -una bocina | -un timbre |
| -una ambulancia | -una moto |
| -un despertador | -una campana |
| -un teléfono | -la televisión |
| -un tambor | -la radio |

Expresión (Juego personal y proyectado)

Los pañuelos juguetones: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y les entrega nuevamente el pañuelo a cada uno. Ayudado por un pandero para motivar la expresión les pide que utilicen el pañuelo como:

- cinturón de pantalón
- delantal para cocinar
- bufanda para el frío
- frazada para dormir
- corbata para trabajar

- toalla para secarse
- pulsera para salir
- alfombra voladora
- pañó de sacudir
- pañuelo para bailar cueca
- pañuelo para despedirse

Finalmente todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 2 (etapa I)

Preliminares

Araña-arañita (canción): el facilitador dispone a los niños sentados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando, y ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que lo imiten.

ACCIÓN

sentados
parándose
parados
bajando
en cuclillas
subiendo
saltando
cayendo
acostados

CANCIÓN

*araña-arañita
sube la escalera
araña-arañita
pum que se cayó
araña-arañita
sube la escalera
vino el sapito
pum se la comió
araña-arañita*

parándose
bailando
bajando

*sube la escalera
vino la lluvia
pum que la mojó.*



Sensibilización

Cuerpo musical: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Para realizar el ejercicio les propone que lo ayuden a:

- | | |
|-------------|-----------|
| -palmear | -toser |
| -bostezar | -cantar |
| -estornudar | -rabiar |
| -gritar | -susurrar |
| -zapatear | -masticar |
| -roncar | -hipar |
| -reír | |

Creatividad corporal

¿Cómo camina?: el facilitador dispone a los niños parados en semicírculo y se coloca adelante. Luego les pide que lo acompañen a imitar la forma de caminar de:

- | | |
|------------|----------------|
| -un perro | -un pez |
| -un gato | -un elefante |
| -un pájaro | -una araña |
| -un conejo | -una serpiente |
| -un mono | -un pingüino |

–un sapo

–un grillo



Creatividad vocal

Los imitadores: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Les pide que imiten los sonidos de los animales que más les gustan. Luego, apoyado por el pandero, los motiva a imitar el sonido de:

- un león enojado
- un perro contento
- un pájaro hambriento
- una vaca comiendo
- un chancho copuchento
- un mono triste
- un gato nervioso
- un caballo cansado
- un loro gritón

Expresión (Juego personal y proyectado)

Los animales: el facilitador dispone a los niños parados en círculo. Ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que:

- caminen y rujan como un león enjaulado
- galopen y relinchen como un caballo apurado
- salten y griten como un mono feliz
- jueguen y maúllen como un gato regalón
- corran y ladren como un perro guardián
- repten como una serpiente en vacaciones
- caminen y aleguen como un elefante gordo
- salten con dos pies como un canguro cansado

Finalmente, todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 3 (etapa I)

Preliminares

Tengo que: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que lo imiten mientras dice y acciona:

*-Tengo que despertar
tengo que despertar
muevo mi cabeza
y giro en mi lugar*

*-Tengo que saludar
tengo que saludar
muevo mis dos manos
y giro en mi lugar*

*-Tengo que volar
tengo que volar
muevo mis dos brazos
y giro en mi lugar*

*-Tengo que marchar
tengo que marchar
muevo mis dos rodillas
y giro en mi lugar*

*-Tengo que caminar
tengo que caminar
muevo mis dos piernas
y giro en mi lugar*

*-Tengo que correr
tengo que correr
muevo mis dos pies
y vuelvo a mi lugar*

–Tengo que bailar
 tengo que bailar
 muevo mi cuerpo entero
 y giro en mi lugar



Sensibilización

¿Qué oyes?: el facilitador organizará a los niños sentados cómodamente en círculo. Les pedirá que se mantengan en silencio y con los ojos cerrados. Luego los hará escuchar una grabación de un mínimo de diez sonidos diferentes que el grupo tendrá que reconocer, nombrar y reproducir en voz alta. El sonido de:

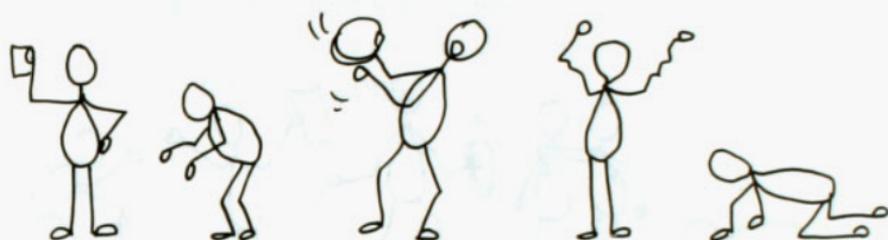
- | | |
|------------------------------|-------------|
| –un ronquido | –una puerta |
| –un timbre | –una risa |
| –un electrodoméstico | –un bostezo |
| –un teléfono | –un llanto |
| –una llave de agua corriendo | –un animal |

Creatividad corporal

Un, dos, tres corporal: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero, los motiva a que recreen corporalmente los estímulos, cuando diga:

- | | |
|----------------|----------------|
| –Un, dos, tres | florcitas son |
| –Un, dos, tres | viejitos son |
| –Un, dos, tres | vendedores son |

- Un, dos, tres árboles son
- Un, dos, tres perritos son
- Un, dos, tres fotógrafos son
- Un, dos, tres lolos son
- Un, dos, tres mamás son
- Un, dos, tres policías son
- Un, dos, tres niños son



Creatividad vocal

Un, dos, tres sonoro: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Ayudado por el pandero, invita al grupo a reproducir los estímulos con la voz, cuando diga:

- Un, dos, tres la playa somos
- Un, dos, tres el recreo somos
- Un, dos, tres la ciudad somos
- Un, dos, tres la selva somos
- Un, dos, tres la feria somos
- Un, dos, tres el circo somos
- Un, dos, tres el estadio somos
- Un, dos, tres la plaza somos

Expresión (juego proyectado y dirigido)

La plaza: el facilitador dispondrá a los niños en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico. La referencia será la plaza que más conozcan y las personas que han visto allí. El facilitador les ayudará a identificarse con algún personaje que los niños expresarán corporal y vocalmente. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes vivencien la plaza, jugando en forma espontánea y colectiva. El facilitador puede pro-

poner que la plaza tenga:

- un manicero
- mamás
- papás
- niños
- lolos
- un algodonero
- un bombo y un chinchín
- un ladrón
- un carabinero
- ancianos

Finalmente, todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 4 (etapa II)

Preliminares

La revolución de los pies: el facilitador les pide a los alumnos que se distribuyan libremente en el espacio. Ayudado por un pandero, los motiva a que:

- caminen rápido
- lento
- con pasos cortos
- con pasos largos
- en un pie
- en el otro
- en punta de pies
- en los talones
- con las rodillas juntas
- normal

- salten
 en su lugar
 hacia adelante
 hacia atrás
 hacia la derecha
 hacia la izquierda
 golpeándose los glúteos
 lo más alto que puedan
 con los brazos en alto
 girando sobre sí mismos
 con otro, de a cuatro, de a ocho
 con todo el grupo



Sensibilización

Las flores: el facilitador le pide a los alumnos que se distribuyan libremente por el espacio y que corporalicen los estímulos a medida que los reciban. Ayudado por un pandero para motivar la expresión, dice: *somos una pequeña semilla que está recién plantada en la tierra. Nuestros cuerpos están cerrados, nadie nos puede abrir.* Cuando suene el pandero, alguien riega a todas las semillas, ellas se ponen contentas y empiezan a crecer. Sienten el calor del sol, se abren, extienden sus brazos, sus dedos, su tronco, sus piernas, sus pies hasta quedar de pie, convertidas en hermosas flores. De pronto, cuando suene el pandero, empieza a correr un viento suave. Las flores se mecen lentamente. Luego el viento empieza a correr más fuerte. Las flores apenas pueden sostenerse en pie. Al

sonar del pandero empieza a llover muy fuerte, tratan de resistir la lluvia pero caen derrotadas. Están tristes y adoloridas, tendidas en el suelo. De pronto se detiene la lluvia, sale el sol y las flores empiezan a recuperarse. Cuando suena el pandero, se incorporan lentamente, se sacuden el agua, se secan, arreglan sus pétalos y salen a pasear. Se encuentran con una amiga, conversan, se ríen, comparten. La pequeña semilla se ha transformado en una linda flor. Cuando suene el pandero, dejaremos de ser flores y volveremos a ser niños que estamos conversando con nuestros amigos.



Creatividad corporal

Los mimos: el facilitador dispone a los alumnos en un círculo amplio, de manera que cada niño pueda ver los movimientos de todos los demás. Luego los motiva a recrear corporalmente acciones físicas basadas en actividades cotidianas, tales como:

- despertarse
- lavarse la cara
- ponerse un abrigo
- hacerse un peinado
- abrocharse los zapatos
- comer tallarines
- regar una planta
- cocinar una sopa
- barrer la casa
- hojear una revista
- ver televisión
- comprar pan
- colgar un cuadro
- despedirse



Creatividad vocal

La voz mueve montañas: el facilitador divide a los alumnos en dos grupos: A y B y los dispone frente a frente. Primero el grupo A emite un sonido que el grupo B corporaliza. Luego que A ha creado un mínimo de cinco sonidos, se ejecuta al revés. El facilitador opera como mediador entre ambos grupos. Se puede jugar con sonidos de animales, de la naturaleza, de máquinas, de emociones, del cuerpo humano.

Expresión (juego dirigido)

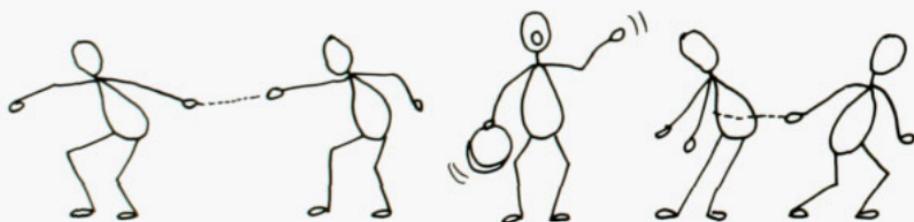
El almacén universal: el facilitador dispondrá a los alumnos en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico. La referencia será el almacén que más conozcan y las personas que han visto allí. El facilitador explicará que en este almacén se vende de todo, por eso es universal. Luego ayudará a establecer las parejas comprador-vendedor, tomando en cuenta la identificación de los niños con el rol. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente para que logren socializar, mediante el juego dirigido, el acto de comprar-vender.

Finalmente, todos comentarán la experiencia.

SESIÓN NÚMERO 5 (etapa II)

Preliminares

La cuerda imaginaria: el facilitador pedirá a los alumnos que se agrupen en parejas (A y B), colocándose frente a frente. Todo el grupo trabajará en forma simultánea. A atará una cuerda imaginaria en alguna parte del cuerpo de B. A tirará de la cuerda y B caminará sintiendo la tracción en la parte del cuerpo en que la cuerda ha sido atada. Después de tres a cinco minutos el facilitador dará instrucciones para que aten la cuerda a otra parte del cuerpo. Luego A será atado por B.



Sensibilización

Órdenes visuales: el facilitador dispone a los alumnos en semi-círculo y se coloca al frente. Para realizar el juego hay que memorizar algunas reglas que se ensayan antes de iniciar el juego. Luego de memorizarlas el facilitador varía el orden libremente. El grupo tiene que esforzarse por recordar y no equivocarse.

ACCIÓN-FACILITADOR

- se toca la cabeza
- se toca la nariz
- se toca el pecho
- aplaude

ACCIÓN-GRUPO

- se paran
- saltan
- giran sobre sí mismos
- corren

-se toca las rodillas
-toca el suelo

-conversan
-se sientan



Creatividad corporal

La máquina del cuerpo: el facilitador dispone a los alumnos en semicírculo y se coloca al frente. Les explica que jugarán a construir corporalmente diferentes máquinas. Para ello los divide en grupos de mínimo cinco y máximo diez participantes. Cada grupo deberá recrear en conjunto alguno de los siguientes estímulos:

-un tren

-un automóvil

-un barco

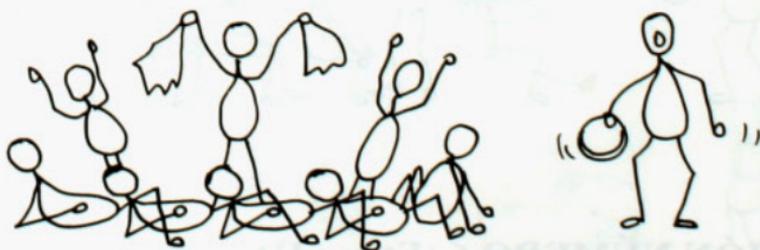
-una moto

-un avión

-una lavadora

-una máquina de escribir

-un reloj



Creatividad vocal

¿Cómo suena?: el facilitador se sienta con los alumnos en círcu-

lo. Luego los invita a traducir con la voz los siguientes estímulos físicos y emocionales:

- | | |
|--------------|---------------|
| -el miedo | -el placer |
| -el calor | -el cansancio |
| -la tristeza | -el frío |
| -el asco | -la rabia |
| -la alegría | -el amor |

Expresión (juego dirigido)

La micro: el facilitador dispondrá a los alumnos en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico. La referencia serán las micros de locomoción colectiva y los pasajeros que puedan haber visto allí. Luego el facilitador ayudará a establecer los personajes, tomando en cuenta la identificación de los participantes con el rol. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente para que logren socializar, mediante el juego dirigido, un medio de transporte.

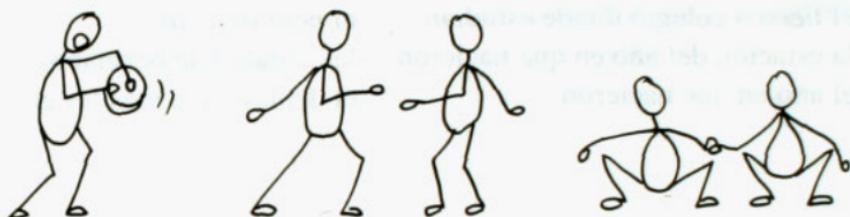


SESIÓN NÚMERO 6 (Etapa II)

Preliminares

Estado de alerta: el facilitador pide a los alumnos caminar

libremente por la sala al ritmo marcado por el pandero. Cuando éste deja de sonar se reúnen rápidamente dos integrantes y se sientan en el suelo tomados de las manos. Cuando vuelve a sonar el pandero retoman la caminata. El juego se repite formando grupos de tres, cuatro, cinco, seis o más alumnos, dependiendo del número total de integrantes.



Yo mando que: el facilitador dispone a los alumnos en semi-círculo y se coloca al frente. Ayudado por un pandero para que la instrucción sea asertiva, le pide al grupo que:

- quede congelado
- coma sandía
- llore a gritos
- cante desafinado
- haga silencio
- tome bebida
- sienta mucho frío
- se lave los dientes
- le dé un abrazo al compañero
- mastique chicle
- escuche música
- ande en bicicleta



Sensibilización

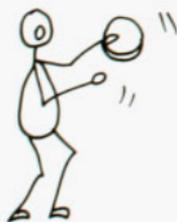
El tiempo es oro: el facilitador se sienta con los alumnos en círculo. Le pide a un integrante que se ponga al centro y se describa a sí mismo en diez segundos cronometrados. El grupo escucha. Para motivarlos, y dependiendo de cuánto se conozcan entre sí, el facilitador puede sugerir que tomen en cuenta:

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| -el nombre | -la comida favorita |
| -la edad | -la mejor cualidad |
| -el liceo o colegio donde estudian | -el peor defecto |
| -la estación del año en que nacieron | -la cantidad de hermanos |
| -el año en que nacieron | -el deporte que más les gusta |

Creatividad corporal

El rincón de: el facilitador distribuye a los alumnos en semi-círculo y se coloca al frente. Explica que jugarán con los cuatro rincones de la sala. En grupos de máximo cuatro integrantes, los participantes tendrán que corporizar el estímulo que corresponda al rincón de:

- | | |
|-----------------|------------------|
| -los cocineros | -los estudiosos |
| -los bailarines | -los doctores |
| -las costureras | -los pianistas |
| -los profesores | -las peluqueras |
| -los cantantes | -los conductores |



El mono porfiado: el facilitador dispone a los alumnos en un círculo amplio, de manera que cada integrante pueda ver los movimientos de todos los demás. Explica que el juego consiste en caer y levantarse lo más rápido posible y los motiva a caer:

- como borracho
- aplastado por un piano
- por un desmayo
- por un disparo
- por tropezar
- por chocar con algo
- por chocar con alguien
- como una pluma
- como una piedra
- como un payaso
- como empujado por alguien
- por cansancio



Creatividad vocal

Las noticias: el facilitador se sienta con los alumnos en círculo. Le pide a un integrante que se ponga al centro. Le entrega una noticia periodística y le pide que la lea en voz alta como si fuera un lector de noticiario. El grupo apoyará el relato, creando la banda sonora de la noticia que escucha. El ejercicio se puede repetir, dependiendo de la cantidad de integrantes. Es importante que el material seleccionado sea apto para ser sonorizado.

Expresión (juego dirigido y dramático)

La escuela/el liceo/el colegio: el facilitador dispondrá a los alumnos en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico y producir en con-

junto un proyecto oral que los motive. La referencia será la escuela/liceo/colegio donde estudian. Es importante acotar que se está buscando la expresión del alumno y no una representación teatral. Sólo se requiere de un espacio relativamente despejado para jugar. Luego el facilitador ayudará a establecer los personajes, cuya referencia serán los alumnos, profesores, personal administrativo, auxiliares y apoderados de la escuela/liceo/colegio. Los personajes serán autodesignados, buscando que se produzca identificación de los niños con el rol seleccionado. Las acciones y diálogos serán improvisados y estimulados por el facilitador. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes expresen corporal y vocalmente las percepciones del lugar donde estudian. El grupo deberá recrear la escuela/liceo/colegio con la infraestructura de la sala. La idea es NO utilizar más recursos de los que hay en el aula. Finalmente, todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 7 (Etapa II)

Preliminares

El baile del tiburón: el facilitador se dispone con el grupo en círculo. Ayudado por un pandero, para motivar los estímulos, invita a los participantes a cantar, accionar y bailar junto a él (el facilitador acelera la canción cada vez que la empieza de nuevo).

CANCIÓN

-tiburón, tiburón (bis)

-tiburón a la vista

-bañista

-un tiburón

-quiere comer

-de mi pellejo

-no va a poder

-salte del agua

-mujer

-vente conmigo

-a bailar

-que el tiburón

-te quiere comer

-ay-ay-ay-ay

-que te come

-el tiburón

-mamá

-ay-ay-ay-ay

-que te come

-el tiburón

-mamá

ACCIÓN

-manos a la cabeza como aleta de tiburón

-mano derecha en la frente como visera

-ambos brazos como nadando

-manos a la cabeza como aleta de tiburón

-mano derecha a la boca

-mano derecha a antebrazo izquierdo como pellizcándolo

-dedo índice derecho diciendo no

-con el brazo derecho invitando

-con ambas manos trazando un cuerpo femenino

-con el brazo derecho invitando

-bailando con todo el cuerpo

-manos a la cabeza como aleta de tiburón

-mano derecha a la boca

-girando sobre sí mismos

-mano derecha a la boca

-manos a la cabeza como aleta de tiburón

-con ambos brazos sosteniendo un bebé

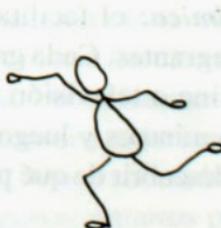
-girando sobre sí mismos

-mano derecha a la boca

-manos a la cabeza como aleta de tiburón

-con ambos brazos sosteniendo un bebé

(bis)



El chicle: el facilitador se dispone con los alumnos en círculo. Ayudado por un pandero, para motivar la expresión, invita al grupo a accionar con él. Dice:

- de nuestro bolsillo sacamos un chicle
- le quitamos el papel y lo llevamos a la boca
- lo mascamos, está duro al principio, luego lo ablandamos
- toda nuestra boca come chicle, es enorme
- hacemos globos imaginarios y los hacemos reventar
- toda nuestra cara come chicle
- ahora nuestros hombros comen chicle
- Luego el facilitador agrega todo el cuerpo por segmentos
- brazos, manos, dedos, tronco, caderas, piernas, pies
- todo el cuerpo come chicle
- ahora somos chicles alegres, rabiosos, miedosos, tímidos...
- finalmente el chicle disminuye de la misma forma en que creció



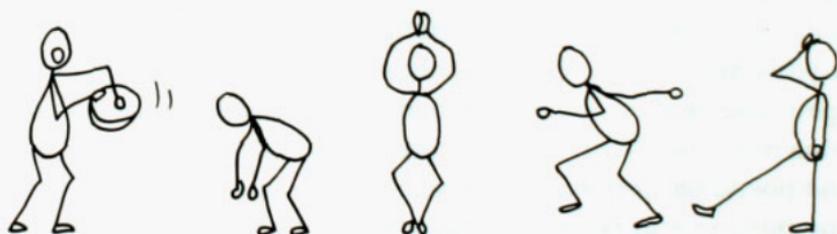
Sensibilización

La mímica: el facilitador divide a los alumnos en grupos de cinco integrantes. Cada grupo selecciona un videoclip y/o una película de cine o televisión para representarla en mímica. Se reúnen por cinco minutos y luego la presentan por turno. Los observadores deberán descubrir de qué película o video se trata.

Creatividad corporal

A la otra orilla: el facilitador reunirá a los alumnos en un círculo para explicarles las reglas del juego. Todos serán naufragos en busca de una isla apropiada para quedarse. Para ello tienen que cruzar muchas veces a la otra orilla, de isla en isla. Ayudado por un pandero, para motivar la expresión, el facilitador dispone a todos los participantes en una esquina de la sala. Si es muy numeroso se puede jugar por grupos. Dice, cruzamos como:

- | | |
|------------|--------------|
| -naufragos | -bailarines |
| -militares | -autos |
| -borrachos | -no videntes |
| -impedidos | -volando |
| -nadando | -cansados |
| -corriendo | -riendo |
| -molestos | |



Caras raras: el facilitador pedirá a los alumnos que se distribuyan en parejas para trabajar en forma simultánea. A se pondrá al frente de B y ambos realizarán con el rostro las caras más raras posibles, utilizando las mejillas, labios, boca, lengua, mandíbulas, ojos, frente, nariz. Luego A realizará una máscara que B intentará reproducir. Luego B realizará y A reproducirá. Conviene que las caras raras se congelen por algunos minutos para que el compañero pueda observar y luego reproducir.

Creatividad vocal

El cazador: el facilitador se sienta con los alumnos en círculo. Invita a los participantes a accionar con él mientras dice:

TEXTO

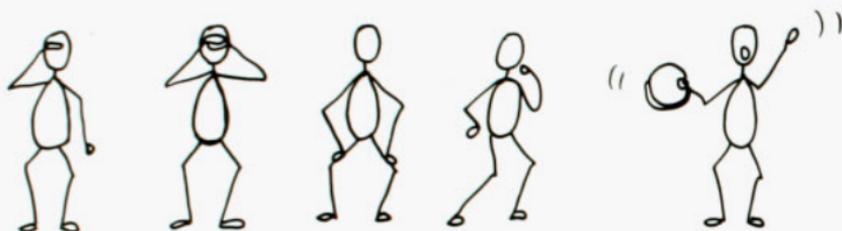
- somos cazadores
- vamos caminando
- cuando de pronto
- uyuyuyuyui
- pero qué veo
- un gran río
- no puedo pasar por aquí
- no puedo pasar por allá
- voy a tener que cruzar el río
- y vamos caminando
- y cruzamos el río
- y seguimos caminando
- cuando de pronto
- uyuyuyuyui
- pero qué veo
- una montaña
- no puedo pasar por aquí
- no puedo pasar por allá
- voy a tener que subir la montaña
- y vamos caminando
- y subimos la montaña
- y seguimos caminando
- cuando de pronto
- uyuyuyuyui
- pero qué veo
- un campo de flores

ACCIÓN

- expresión corporal de cazadores
- golpeando con las palmas en los muslos
- detención del movimiento
- ambas manos tapándose los ojos
- mano derecha a la frente como visera
- expresión de alegría
- brazo derecho indicando a la derecha
- brazo izquierdo indicando a la izquierda
- ambas manos a la cintura
- golpeando con las palmas en los muslos
- haciendo el sonido del agua
- golpeando con las palmas en los muslos
- detención del movimiento
- ambas manos tapándose los ojos
- mano derecha a la frente como visera
- expresión de rabia
- brazo derecho indicando a la derecha
- brazo izquierdo indicando a la izquierda
- ambas manos a la cintura
- golpeando con las palmas en los muslos
- haciendo una escala musical
- golpeando con las palmas en los muslos
- detención del movimiento
- ambas manos tapándose los ojos
- mano derecha a la frente como visera
- expresión de placer

TEXTO	ACCIÓN
-no puedo pasar por aquí	-brazo derecho indicando a la derecha
-no puedo pasar por allá	-brazo izquierdo indicando a la izquierda
-voy a tener que cruzar el campo de flores	-ambas manos a la cintura
-y vamos caminando	-golpeando con las palmas en los muslos
-y cruzamos el campo de flores	-cantando románticamente
-y seguimos caminando	-golpeando con las palmas en los muslos
-cuando de pronto	-detención del movimiento
-uyuyuyuyui	-ambas manos tapándose los ojos
-pero qué veo	-mano derecha a la frente como visera
-una cueva	-expresión de miedo
-no puedo pasar por aquí	-brazo derecho indicando a la derecha
-no puedo pasar por allá	-brazo izquierdo indicando a la izquierda
-voy a tener que entrar a la cueva	-ambas manos a la cintura
-y vamos caminando	-golpeando con las palmas en los muslos
-y entramos a la cueva	-castañeteando los dientes
-uyuyuyuyui	-ambas manos tapándose los ojos
-está oscuro	-tanteando con las manos
-uyuyuyuyui	-ambas manos tapándose los ojos
-pero qué toco	-simulando tocar algo repugnante
-es peludo	-mimando los pelos con los dedos
-y tiene orejas	-mimando las orejas con las manos
-y tiene hocico	-mimando el hocico con las manos
-es un lobo	-gritando
-arranquemos	-golpeando con las palmas en los muslos
-y salimos de la cueva	-castañeteando los dientes
-y corremos	-golpeando con las palmas en los muslos
-y cruzamos el campo de flores	-cantando románticamente
-y corremos	-golpeando con las palmas en los muslos
-y subimos la montaña	-haciendo una escala musical
-y corremos	-golpeando con las palmas en los muslos

- y cruzamos el río
- y corremos
- y por fin llegamos
- ya estamos a salvo
- haciendo el sonido del agua
- golpeando con las palmas en los muslos
- mano derecha a la frente con gesto de alivio
- detención del movimiento



Expresión (juego dirigido y dramático)

Las vacaciones: el facilitador dispondrá a los alumnos en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará que jugarán a las vacaciones para extraer el material lúdico y producir en conjunto un proyecto oral que los motive. Es importante acotar que se está buscando la expresión del alumno y no una representación teatral. Sólo se requiere de un espacio relativamente despejado para jugar. Luego el facilitador ayudará a establecer los personajes, cuya referencia serán personas que recuerden de sus últimas vacaciones. Los personajes serán autodesignados, buscando que se produzca identificación de los niños con el rol seleccionado. Las acciones y diálogos serán improvisados y estimulados por el facilitador. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes expresen corporal y vocalmente las percepciones del lugar donde veranean. El grupo deberá recrear las vacaciones con la infraestructura de la sala. La idea es NO utilizar más recursos de los que hay en el aula. Finalmente, todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 8: (Etapa III)

Preliminares

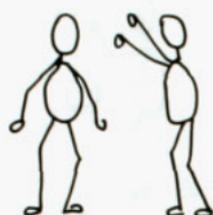
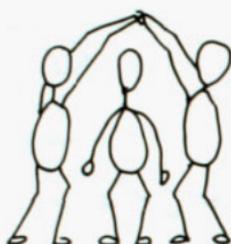
Casa-habitante: el facilitador pedirá al grupo que forme tríos (A-B-C). A y B serán «casa» y para ello, formarán con sus brazos extendidos y sus manos tomadas, un techo que cobijará a C, que estará al medio y será el «habitante». Cuando el facilitador diga «cambio de casa», apoyado por su pandero, todos los dúos A y B se intercambiarán, sin separarse, buscando un nuevo habitante. Los habitantes se deben quedar quietos. Cuando el facilitador diga «cambio de habitante», todos los C buscarán otro techo donde cobijarse. Los dúos A y B deberán permanecer quietos. Cuando el facilitador diga «terremoto», todos los tríos se desarmarán y formarán nuevas casas con nuevos habitantes. El facilitador, también puede decir «cambio de casa en Chiloé», y todo el grupo actuará como si fueran chilotes cantando, o puede decir «cambio de habitante en la luna» o puede decir «terremoto con miedo». Otras variaciones pueden ser «cambio de casa», «cambio de habitante» o «terremoto» en:

–el mar
–rabia
–cámara rápida

–China
–patines
–Alemania

-gritos
-alegría

-baile



La media naranja: el facilitador dispone al grupo en círculo y le reparte a cada participante un papel que dice «eres un.....». Cada integrante lo lee y busca un lugar de la sala para trabajar. Ilustra gestual, corporal y vocalmente, y se desplaza por la sala buscando a su media naranja. El papel puede decir:

-aguja / hilo

-llave / cerradura

-escoba / pala

-papel / lápiz

-billetera / billete

-tornillo / tuerca

-botón / ojal

-vaso / botella

-anillo / dedo

-tabaco / pipa

-plato / cuchara

-peineta / pelo

-clavo / martillo

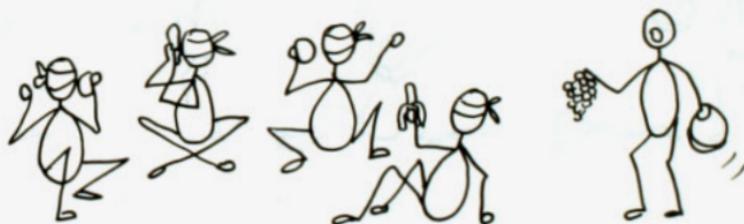
-aro / oreja

-fuego / humo



Sensibilización

¿Qué es?: el facilitador dispone al grupo sentado en círculo. Pone música clásica a un volumen moderado y le entrega, a cada integrante, un pañuelo o un pedazo de tela de 50 por 50 centímetros. Se vendan los ojos. El facilitador entrega un trozo de fruta a cada participante (manzana, limón, plátano, pera, naranja, uva, durazno, kiwi, etcétera). Pedirá que la conozcan por el olfato, el tacto y finalmente por el gusto. Cada participante saboreará su trozo de fruta y pondrá especial interés en las sensaciones de su cuerpo al probarla. Luego, a la señal del facilitador traducirá corporalmente el sabor experimentado. Para finalizar el ejercicio se pide a los participantes que se quiten el pañuelo de los ojos.



Creatividad corporal

Traducción de sabores: el facilitador pedirá al grupo que se disperse en la sala, ocupando todo el espacio. Ayudado por el pandero, le pedirá a los participantes que traduzcan corporalmente:

- el sinsabor
- lo dulce
- lo salado
- lo picante
- lo ácido
- lo amargo
- lo agri dulce

Composición en cadena: el facilitador pedirá a los participantes que formen grupos de un máximo de seis integrantes. Luego dará, en privado, un estímulo a cada grupo, el cual deberá compo-

ner en cadena, es decir, seccionando las acciones físicas, el estímulo dado:

- una persona que almuerza
- un carpintero que fabrica una mesa
- un dentista que atiende a un paciente
- un ceramista que moldea un florero
- una persona que coloca un vidrio
- una persona que hace aseo
- un fotógrafo que hace un reportaje
- una persona que se levanta



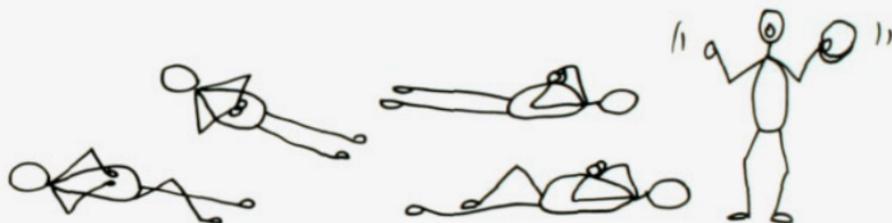
Creatividad vocal

Respiración: el facilitador pedirá al grupo que se disperse por la sala, ocupando todo el espacio, y se tienda en el suelo boca arriba. Ayudado por el pandero, pedirá al grupo que:

- tome aire o inspire
- levante levemente las cejas y los pómulos sin tensión
- abra las aletas de la nariz
- mantenga las manos en la zona de la boca del estómago para comprobar que la zona baja de los pulmones se hincha
- retenga el aire por un tiempo determinado (de tres segundos en adelante)
- suelte el aire o expire por la nariz o por la boca
- compruebe que las manos se hunden con la zona de la boca del estómago hasta quedar sin aire

Para ejercitar la técnica de la respiración diafragmática, se pueden realizar las siguientes combinaciones:

- a) inspiración lenta - retención - expiración lenta - retención sin aire
- b) inspiración lenta - expiración rápida - retención sin aire
- c) inspiración lenta - retención - expiración en tres golpes - retención sin aire
- d) inspiración rápida - expiración rápida - retención sin aire
- e) inspiración rápida - retención - expiración lenta - retención sin aire
- a) inspiración rápida - expiración en tres golpes - retención sin aire



¿Cómo lo digo?: el facilitador se sienta con el grupo en círculo. Propone un trabajo de voz a partir de un refrán conocido y fácil de memorizar, buscando acentuar entonaciones y matices claramente diferentes. En forma individual y/o grupal los participantes repetirán el refrán:

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| -jadeando | -tristes |
| -susurrando | -como declaración de amor |
| -disgustados | -tosiendo |
| -con voz de ultratumba | -muy rápido |
| -asustados | -exaltados |

Expresión (juego dramático)

La feria: el facilitador dispondrá al grupo en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para ex-

traer el material lúdico y seleccionar en conjunto el proyecto oral que los motivará. Es importante acotar que se está buscando la expresión del alumno y no una representación teatral. No se requiere de un conflicto dramático central, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente. Las acciones y diálogos serán improvisados y estimulados por el facilitador. Sólo se requiere de un espacio relativamente despejado para jugar. El grupo deberá recrear la feria con la infraestructura de la sala, ya que la idea es NO utilizar más recursos de los que existen en el aula. El facilitador pedirá a los integrantes que autodesignen sus roles, aclarando que en la feria deberán interactuar:

- | | |
|--------------|------------|
| -feriantes | -niños |
| -clientes | -ayudantes |
| -carabineros | -aseadores |
| -ladrones | |

Finalmente, todos comentarán la experiencia.

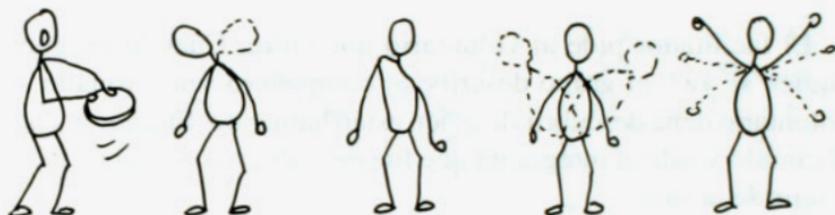


SESIÓN NÚMERO 9 (Etapa III)

Preliminares

La danza del cuerpo: el facilitador organizará al grupo en círculo y se apoyará con un instrumento de percusión. Dirá bailando: «Ésta es una danza que se baila así», el grupo repetirá. Dirá al mismo tiem-

po que mueve sólo su cabeza: «Ésta es una danza que se baila así: cabeza, cabeza, cabeza, cabeza», el grupo repetirá. Dirá al mismo tiempo que mueve sólo sus hombros: «Ésta es una danza que se baila así: hombros, hombros, hombros, hombros, hombros», el grupo repetirá. Dirá al mismo tiempo que mueve sólo su tronco: «Ésta es una danza que se baila así: tronco, tronco, tronco, tronco, tronco», el grupo repetirá. Y así sucesivamente con brazos, manos, cadera, rodilla, pie, para finalizar con el cuerpo entero.



Seguir al líder: el facilitador organizará al grupo en círculo. Todos seguirán los movimientos de un miembro del grupo, imitándole. Los tres primeros movimientos o acciones serán propuestos por el facilitador. Luego éste, apoyado por el pandero, designará libremente y sin previo aviso a un alumno para que lidere el grupo por 30 a 60 segundos. Es importante que el ejercicio sea rápido para que a cada integrante le toque ser líder, al menos una vez.



SENSIBILIZACIÓN

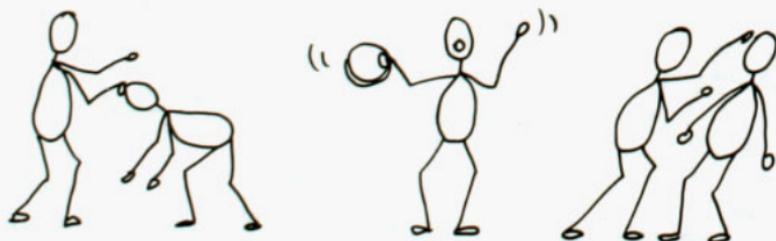
¿Quién se va?: el facilitador dispone al grupo en círculo y pide a un voluntario que salga. Luego el grupo selecciona a otro integrante y observa detenidamente las características de su ropa y accesorios (NO de su físico NI personalidad):

- cómo son los zapatos
- el color de los calcetines
- el tipo de aros
- el material de un anillo
- el largo del pelo
- la tela del vestido
- el diseño de la camisa
- la forma de los pantalones

El facilitador pide al voluntario que entre. Cuando pregunta *¿quién se va?*, el grupo describe al compañero seleccionado. El voluntario debe descubrir de quién están hablando. Si acierta, entra al círculo y sale el integrante que fue descubierto. Si falla, vuelve a salir de la sala.

Creatividad corporal

Los imanes: el facilitador le pedirá al grupo que formen parejas (A y B), colocándose frente a frente. A pondrá la palma de su mano derecha en la frente de B (es necesario que no se toquen) y realizará movimientos que B seguirá, cuidando de no alejar su frente de la mano de A. Luego de 3 a 5 minutos de trabajo B será líder de A. Todas las parejas trabajarán en forma simultánea.



La fiesta de.....: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse libremente por la sala. Ayudado por un pandero, para marcar los cambios de estímulo, propondrá que el grupo represente una fiesta:

- de despedida
- de hippies
- de cumpleaños
- de niños
- de año nuevo
- de discapacitados
- de matrimonio
- de extraterrestres
- de graduación
- de ancianos



Creatividad vocal

Las muecas: el facilitador se sienta con el grupo en círculo. Les pide que:

- Realicen movimientos laterales con su mandíbula inferior, durante 30 segundos.
- Sonrían sin abrir la boca y vuelvan a la posición normal, reiterando el movimiento durante 30 segundos.
- Dispongan sus labios como para besar a alguien y vuelvan a la posición normal, reiterando el movimiento durante un minuto.
- Hagan muecas que utilicen el máximo de movimientos faciales

El cumpleaños feliz: el facilitador dispone al grupo sentado en círculo. Pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la espiración lo desinfla. Explica que van a cantar cumpleaños feliz de diferentes formas para co-

municar mensajes distintos:

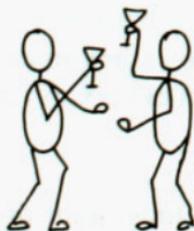
- | | |
|------------------------|------------|
| -con alegría | -con sueño |
| -con rabia | -con miedo |
| -con dolor de estómago | -con pena |

Expresión (juego dramático)

Reunión social: el facilitador dispondrá al grupo en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico y seleccionar en conjunto el proyecto oral que los motivará. Es importante acotar que se está buscando la expresión del alumno y no una representación teatral. No se requiere de un conflicto dramático central, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente. Las acciones y diálogos serán improvisados y estimulados por el facilitador. Sólo se requiere de un espacio relativamente despejado para jugar. El grupo deberá recrear la fiesta con la infraestructura de la sala, ya que la idea es NO utilizar más recursos de los que existen en el aula.

El facilitador pedirá a los integrantes que autodesignen sus roles. Finalmente, todos comentarán la experiencia. En la fiesta pueden interactuar uno, o más

- | | | |
|--------------|-------------|-------------|
| -secretarios | -peluqueros | -bailarines |
| -doctores | -cantantes | -animadores |
| -cocineros | -pintores | -modelos |
| -profesores | | |

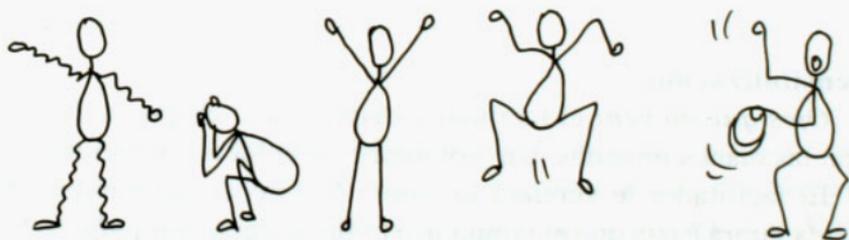


SESIÓN NÚMERO 10 (Etapa III)

Preliminares

Salto y tiritones: el facilitador organizará al grupo en un círculo. Bajo sus instrucciones combinará saltos, extensiones, contracciones y tiritones en distintos tiempos, logrando un esquema corporal simple:

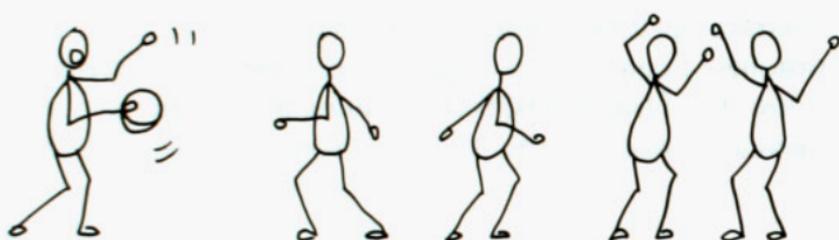
- 4 saltos, 1 contracción, 3 extensiones, 2 tiritones
- 1 contracción, 2 extensiones, 3 tiritones, 4 saltos
- 4 tiritones, 1 contracción, 4 saltos, 1 contracción, 4 extensiones
- 5 saltos, 5 contracciones, 5 extensiones, 5 tiritones
- 2 tiritones, 3 extensiones, 3 saltos, 2 contracciones



Semejanzas: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala y que siga sus instrucciones. Deben caminar al ritmo del pandero y detenerse cuando deje de sonar. En este intervalo pedirá encontrar la semejanza requerida con uno, dos o más integrantes del grupo. Mientras se buscan el pandero volverá a sonar. El pandero se silencia, viene una nueva instrucción y luego vuelve a sonar. Así sucesivamente. Es importante que las semejanzas apunten a diferentes aspectos para que los grupos varíen y el ejercicio sea ágil. Exige comunicación corporal y vocal entre los participantes.

Que se junten los que:

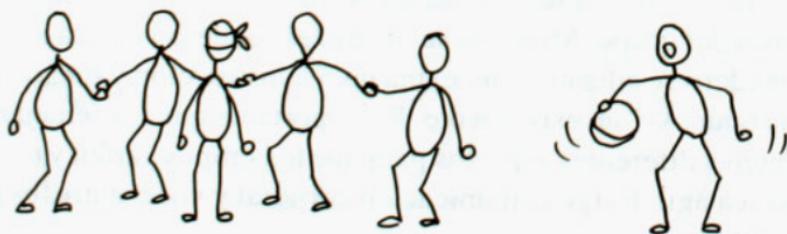
- nacieron en el mes de abril
- tienen el pelo liso
- prefieren los tallarines
- los que ven televisión
- tienen padres separados
- detestan las matemáticas
- conocen el mar
- tienen malas notas
- tienen zapatos con cordones
- quieren bailar



Sensibilización

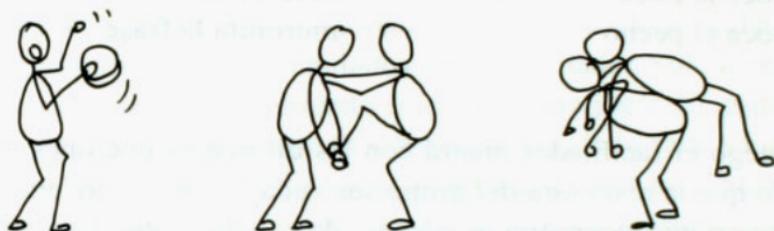
Ojos que no ven: el facilitador dispondrá al grupo en círculo con las manos tomadas. Un voluntario se colocará al centro.

El facilitador le vendará los ojos. A la señal del pandero la rueda girará hasta que el voluntario toque a algún compañero. En ese momento la rueda detendrá su marcha. El voluntario deberá dar el nombre del elegido. Para reconocerlo tendrá que usar el sentido del tacto. Si acierta, entra al círculo y es reemplazado por el reconocido. Si falla, sigue al centro.



Creatividad corporal

Figuras acrobáticas: el facilitador le pedirá al grupo que se distribuya en parejas para trabajar en forma simultánea. Cada pareja tendrá que componer, alternadamente, dos figuras en donde un integrante sostenga, de alguna manera, al otro. Una vez realizada la figura, la pareja debe poder mantenerse quieta por un lapso de tiempo sin perder el equilibrio. Luego el facilitador pedirá figuras acrobáticas en grupos de tres, de cuatro, de cinco, de seis.



Esculturas grupales: el facilitador pedirá a cada grupo de seis integrantes que realice tres esculturas grupales. Lo importante es que cada escultura grupal comunique una idea particular. Cada integrante creará una actitud corporal diferente que unirá a la de sus compañeros al verse en la necesidad de comunicar una idea común. El contenido de las esculturas puede ser concreto (realista) o abstracto.



Creatividad vocal

Sin picarse: el facilitador pedirá a los integrantes que se sienten en círculo y que propongan frases típicas del grupo. Les explicará que cada señal corporal determinará la forma en que se repetirá la frase seleccionada:

ACCIÓN-FACILITADOR

- se toca la cabeza
- se toca la nariz
- se toca la boca
- se toca el pecho

ACCIÓN-GRUPO

- grita la frase
- habla normal la frase
- susurra la frase
- murmura la frase

Luego el facilitador jugará con las diferentes opciones, buscando que la respuesta del grupo sea cada vez más concentrada. Es importante incorporar un número de variables que el grupo sea capaz de retener. Luego pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Posteriormente dividirá al grupo en dos y establecerá una relación de competencia entre ambos. Su mano izquierda dirigirá a un grupo y la derecha al otro, de modo que ambos grupos estarán recibiendo señales y utilizando intensidades.

Sonorización de consonantes oclusivas (P-B-T-D-K-Q-C-G): el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego propondrá fonemas con consonantes oclusivas que el grupo repetirá individual y/o colectivamente, según lo disponga el facilitador. El guión marcará la pausa necesaria para ejercitar la consonante oclusiva en forma independiente de la vocal que la acompaña.

A-P-A	A-D-A	PA-TA	PA-GA	PA-PA
A-PA	A-DA	TAPA	CAPA	CATA
A-B-A	A-K-A	CA-BO	DA-DO	GA-TO
A-BA	A-KA	DOTA	GOTA	PODO

A-T-A A-G-A DI-GA PI-CA KI-KA
 A-TA A-GA QUITE QUEDA BUQUE

Expresión (juego dramático)

El estadio: el facilitador dispondrá al grupo en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará el título del juego para extraer el material lúdico y seleccionar en conjunto el proyecto oral que los motivará. Es importante acotar que se está buscando la expresión del alumno y no una representación teatral. No se requiere de un conflicto dramático central, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente. Las acciones y diálogos serán improvisados y estimulados por el facilitador. Sólo se requiere de un espacio relativamente despejado para jugar. El grupo deberá recrear el estadio con la infraestructura de la sala, ya que la idea es NO utilizar más recursos de los que existen en el aula.

El facilitador pedirá a los integrantes que autodesignen sus roles, aclarando que en el estadio deberán interactuar:

- | | |
|-----------------|-------------------|
| -el árbitro | -el equipo A |
| -el equipo B | -la barra A |
| -la barra B | -los entrenadores |
| -los médicos | -los camilleros |
| -los vendedores | -los periodistas |
| -los fotógrafos | -los carabineros |

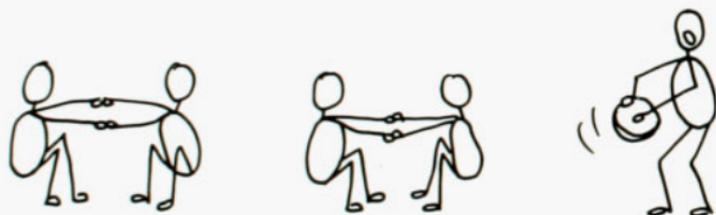
Finalmente, todos comentarán la experiencia.



SESIÓN NÚMERO 11 (Etapa III)

Preliminares

El que pestañea pierde: el facilitador pedirá al grupo que se distribuya en dos círculos, uno interior y otro exterior. Ambos círculos deben desplazarse caminando o bailando, en dirección opuesta, al ritmo del pandero o de un tema musical de moda y detenerse cuando se deje de escuchar el estímulo sonoro. En el intervalo, el facilitador tocará su silbato y los participantes correrán uno hacia otro, tomándose de la mano y agachándose. La pareja que se agache en último término será la perdedora y tendrá que salir del juego. Luego recomenzará el estímulo musical y proseguirá el ejercicio.



Tugar, tugar salir a bailar: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala y que cierre sus ojos. Luego colocará un casete con un mínimo de diez temas musicales. Cada ritmo será diferente al anterior y tendrá 60 segundos de duración. El grupo deberá seguir los ritmos en forma lo más libre y desinhibida posible.



Sensibilización

Musicalizando emociones y colores: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala y se tienda boca arriba. Luego propondrá musicalizar, a nivel individual y grupal, diferentes estímulos:

- | | |
|-------------|--------------|
| -el amor | -el rojo |
| -el negro | -la tristeza |
| -la ira | -el odio |
| -el azul | -el amarillo |
| -la alegría | -la pasión |
| -el verde | -el blanco |
| -el miedo | |

Creatividad corporal

El país de....: el facilitador pedirá al grupo que se disperse libremente por la sala. Luego, apoyado por su pandero, propondrá viajar al país de los:

- | | |
|------------|-------------|
| -atrasados | -profesores |
| -tristes | -rabiosos |
| -borrachos | -volados |
| -contentos | -tímidos |
| -relajados | -cantantes |

- mal genio
- ancianos

- vanidosos
- no videntes

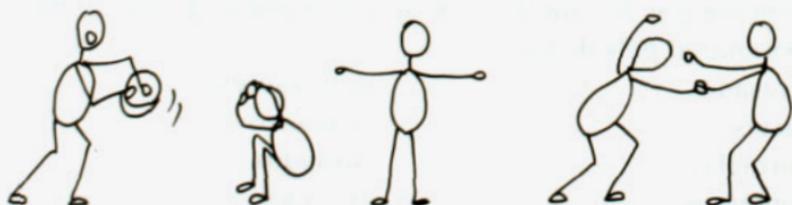


El boicot: el facilitador dispone al grupo en semicírculo, se coloca al frente y explica que habrá que memorizar las siguientes reglas:

FACILITADOR ACCIÓN GRUPO

- | | |
|-----------|-----------------------------------------------------------|
| -STOP | -Paralización general de sonido y movimiento |
| -PELIGRO | -Refugiarse en el compañero más próximo |
| -UAAAHH | -Separarse y pegarse a las paredes de la sala |
| -CONTACTO | -Buscar un punto de contacto con el compañero más próximo |

Luego que el grupo memoriza las reglas, el facilitador, ayudado por su pandero, varía el orden libremente. El grupo tiene que esforzarse por recordar y no equivocarse.



Creatividad vocal

Trabalenguas: el facilitador se sentará con el grupo en círculo. En un pliego de papel escrito con letras visibles, propondrá leer trabalenguas en voz alta y atendiendo especialmente a la articulación. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. El ejercicio se puede realizar individual y/o colectivamente.

Pe-dro-Pa-blo-Pé-rez-Pe-rei-ra-po-bre-pin-tor-por-tu-gués-pin-ta-pai-sa-jes-por-po-ca-pla-ta-pa-ra-pa-sear-por-Pa-rís

Tres-tristes-tigres-trigo-tragaban-en-un-trigal

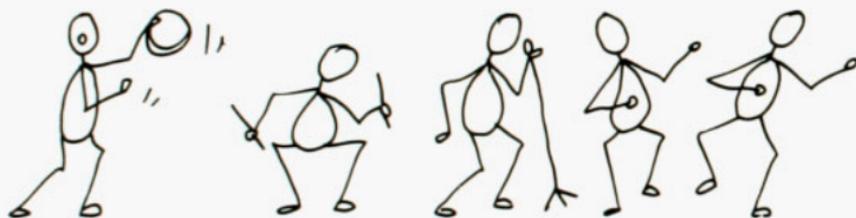
En el campo hay una cabra	éticos
ética	perléticos
perlética	palapelambréticos
palapelambrética	peludos
Tiene los hijitos	palapelambúos

Sonorización de consonantes fricativas (F-C-S-Z-J): el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego propondrá fonemas con consonantes fricativas que el grupo repetirá individual y/o colectivamente, según lo disponga el facilitador. El guión marcará la pausa necesaria para ejercitar la consonante fricativa en forma independiente de la vocal que la acompaña.

A-F-A	A-C-A	ZA-FA	FA-JA	CA-SA
A-FA	A-CA	SACO	COSO	CESO
A-S-A	A-Z-A	SE-SO	FO-FA	SU-FI
A-SA	A-ZA	ZOZE	JOJA	COCO
A-J-A	A-F-A	FI-JA	FI-JO	FI-JU
A-JA	A-FA			

Expresión (improvisación)

El festival de rock: el facilitador le pide a los participantes que se dividan en grupos de cinco a siete integrantes. Explica que crearán un festival de grupos de rock que competirán por el premio «Revelación del Año». Aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad de improvisación, el facilitador dará diez a quince minutos para preparar el ejercicio. Luego cada grupo mostrará su improvisación mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador.



SESIÓN NÚMERO 12 (Etapa III)

Preliminares

Tocar a...: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala y que siga sus instrucciones. Deben caminar al ritmo del pandero y detenerse cuando deje de sonar. En el intervalo dará una instrucción que el grupo realizará; luego, estimulado por el pandero, el grupo retomará la caminata hasta la nueva instrucción. Dirá tocar a:

- una persona con la nariz
- a dos personas con la mano derecha
- a tres personas con el pie izquierdo
- a cuatro personas con la rodilla derecha

- a cinco personas con la cabeza
- a seis personas con las caderas
- a siete personas con la oreja izquierda
- a ocho personas con el hombro derecho



Los siameses: el facilitador le pedirá al grupo que formen parejas. Éstas trabajarán en forma simultánea. Y al sonar del pandero las parejas se desplazarán por la sala unidas por:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| -la espalda | -por la mejilla derecha |
| -la cabeza | -por la mano izquierda |
| -los glúteos | -por el pie izquierdo |
| -el hombro derecho | -por el muslo derecho |
| -la muñeca izquierda | |

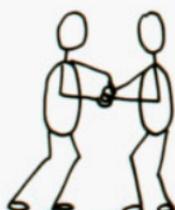


Sensibilización

Se busca: el facilitador dispone al grupo en círculo y le entrega, a cada integrante, un pañuelo o un pedazo de tela de 50 por 50 centímetros. Se vendan los ojos. Les pedirá que busquen una pareja y que se toquen el rostro y las manos, percibiendo con el tacto y el olfato cualquier detalle significativo (el olor, algún accesorio, la forma de las uñas, etcétera). Luego, el facilitador pide al grupo que camine y se disperse por la sala haciendo el máximo de sonidos, de manera que no se produzcan choques entre los participantes. Después de unos veinte segundos pedirá suprimir el sonido y caminar lo más silenciosamente posible. En silencio, cada integrante buscará a su pareja hasta encontrarla. Luego el facilitador pedirá buscar a alguien con:

- el pelo tan largo como tú
- el pelo tan corto como tú
- el pelo crespo como tú
- el pelo liso como tú
- las manos como las tuyas
- los brazos tan largos como los tuyos
- del mismo alto que tú

Para finalizar el ejercicio, el facilitador le pide a los participantes que se quiten el pañuelo de los ojos y comenten la experiencia.



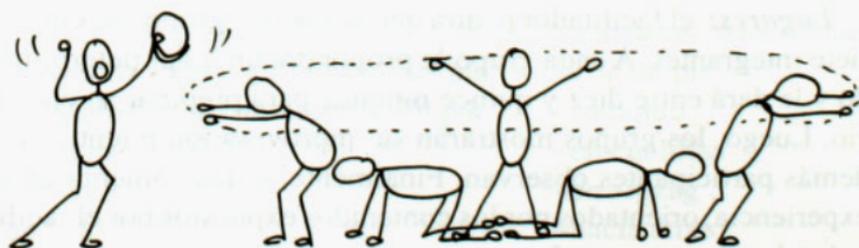
Creatividad corporal

Las fotos: el facilitador le pide a los participantes que se dividan en grupos de cinco a siete integrantes. Explica que cada grupo deberá crear, sólo con su cuerpo, una secuencia de mínimo diez fotos que, al sumarse, narrarán una anécdota o situación reconocible. La se-

cuencia deberá tener presentación, conflicto y desenlace. Luego dará cinco a diez minutos para preparar el ejercicio. Después cada grupo mostrará sus fotos, mientras los demás participantes observan. Finalmente todos comentarán los ejercicios orientados por el facilitador.



Gente mecánica: el facilitador le pedirá al grupo que camine y se disperse por la sala haciendo sonidos. Apoyado por el pandero y/o por una música apropiada, le pedirá a cada integrante que se convierta en una figura mecánica, sumando segmentos corporales (cabeza, cuello, cara, hombros, tórax, brazos, manos, tronco, caderas, piernas, pies). Luego le pedirá a cada integrante que realice una secuencia de movimientos repetitivos. Cuando tenga su secuencia fija puede sumarse a la secuencia de otro compañero. Se busca que el grupo completo se transforme en gente mecánica. El facilitador puede variar el ritmo y la intensidad del movimiento y sonido de esta máquina colectiva.



Creatividad vocal

Atmósferas sonoras: el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego propondrá realizar una creación grupal de la atmósfera sonora de un lugar:

- la ciudad
- la selva
- el mar
- un aeropuerto
- una feria

Sonorización de consonantes africadas (CH-LL-Y): el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego propondrá fonemas con consonantes africadas, que el grupo repetirá individual y/o colectivamente, según lo disponga el facilitador. El guión marcará la pausa necesaria para ejercitar la consonante africada en forma independiente de la vocal que la acompaña.

A-CH-A	A-LL-A	YA-YO	CHE-CHI	LLA-LLA
A-CHA	A-LLA	YAYO	CHECHI	LLALLA
A-Y-A	A-CH-A	YU-YO	CHE-CHA	LLI-LLU
A-YA	A-CH	YACHE	CHICHO	CHULLO

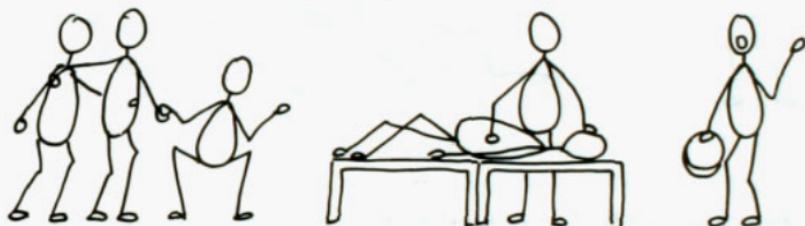
Expresión (improvisación)

Lugares: el facilitador pedirá que se formen grupos de cinco a siete integrantes. A cada grupo le propondrá un lugar determinado y le dará entre diez y quince minutos para preparar su ejercicio. Luego, los grupos mostrarán su improvisación mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Los lugares pueden ser:

- el desierto
- una micro

- la orilla de un río
- un terminal de buses
- un ascensor
- la playa
- un paradero
- un supermercado
- un hospital
- un túnel

- el metro
- un centro de llamados
- una piscina
- un cine
- un baño público
- un restaurante
- una plaza
- una escuela/colegio/liceo



SESIÓN NÚMERO 13 (Etapa IV)

Preliminares

El tren loco: el facilitador le pide a los participantes que formen grupos de diez integrantes. Se colocan en fila. Cada tren tendrá una cabeza de fila que puede ir variando a la orden del facilitador. El tren iniciará su travesía al toque de silbato y algunos de sus desplazamientos pueden ser:

- en punta de pies
- apoyados en la cara externa del pie
- apoyados en la cara interna del pie
- en cuatro patas
- jorobado
- de lado
- en espiral
- reproduciendo sonidos
- apoyados en los talones
- con un pie
- saltando
- en cuclillas
- en zigzag
- hacia atrás
- cantando
- creando sonidos

- triste
- rápido
- entre agua
- sobre barro
- por un túnel

- alegre
- lento
- sobre arena
- con lluvia
- subiendo cuestras



Muévete del lugar: el facilitador dividirá a los participantes en tres grupos y los designará A, B y C. Luego les pedirá que se dispersen en el espacio, se detengan y ubiquen un punto cualquiera de la sala, distante al menos dos metros del lugar donde cada uno está detenido. Apoyado por el pandero y/o un silbato, le pedirá a cada integrante que se desplace al lugar elegido en línea recta, sin detenerse ni chocar con los demás. El facilitador pedirá desplazamientos en forma diferida, alternando instrucciones, arbitrariamente, para el grupo A, B y C. Puede demandar moverse del lugar al punto prefijado:

- de espaldas
- con pasos gigantes
- de rodillas
- a saltos
- conducido por la cabeza
- conducido por la pelvis
- con tristeza
- con frío
- con pasos diminutos
- realizando círculos
- de espaldas
- girando
- conducido por el tórax
- con miedo
- con vergüenza
- con calor



Sensibilización

Aromas y sabores: el facilitador dispone al grupo sentado en círculo. Pone música clásica a un volumen moderado y le entrega a cada integrante un pañuelo o un pedazo de tela de 50 por 50 centímetros, y les pide que se venden los ojos. El facilitador tiene preparados vasos plásticos con un máximo de diez contenidos diferentes. Es importante que los participantes no sepan qué contienen los vasos y que tengan sus manos limpias. El facilitador recorrerá el círculo con los diferentes vasos, pidiéndole a cada integrante que lleve su dedo índice a la boca, luego lo introduzca en el vaso, recoja el contenido y lo saboree, dejando que su expresividad reaccione libremente. Los participantes olerán y gustarán los sabores poniendo especial interés en las sensaciones de su cuerpo al probarlos. Pueden emitir sonidos, y/o hacer comentarios gestuales, siempre y cuando NO nombren lo que están probando. Una vez que todo el grupo ha degustado todos los contenidos, el facilitador le pedirá a los participantes que se quiten el pañuelo de los ojos y comenten la experiencia. Los vasos pueden contener:

- azúcar
- sal
- chocolate dulce en polvo
- ají en polvo

- leche en polvo
- pimienta molida
- chocolate amargo en polvo
- gelatina en polvo
- jugo en polvo
- café



Creatividad corporal

Cara de: el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Pedirá a los participantes que con la punta de los dedos índices hagan pequeños círculos en la cara, comenzando por el cuello hasta la frente y que reconozcan por el tacto las partes duras, blandas, suaves, ásperas, peludas, etcétera, de la propia cara, y luego:

- mover la lengua en todas las direcciones
- extender y contraer la cara al máximo
- soltar los músculos de la boca, resoplando como si fueran caballos
- mover el lado izquierdo del labio superior
- mover el lado izquierdo del labio inferior
- mover el lado derecho del labio superior
- mover el lado derecho del labio inferior
- mover ambos labios en diferentes direcciones
- estirar ambos labios hacia adelante
- arquear ambos labios hacia arriba
- arquear ambos labios hacia abajo
- arquear la ceja derecha

- arquear la ceja izquierda
- arquear ambas cejas
- fruncir las cejas
- arrugar la frente
- abrir los ojos
- cerrar los ojos
- fruncir los ojos
- mover el ojo izquierdo
- mover el ojo derecho
- poner cara de calma
- poner cara de asombro
- poner cara de risa
- poner cara de pena
- poner cara de enojo
- poner cara de terror
- poner cara de sueño
- poner cara de indiferencia
- poner cara de maldad
- poner cara de asco
- poner cara de enfermo
- poner cara de reflexión

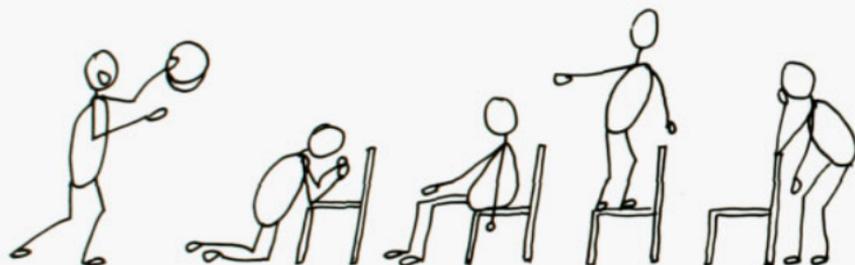
La silla: el facilitador le pedirá a cada participante que tome una silla. Si no hay suficientes, el ejercicio se puede realizar en grupos de diez personas. El facilitador explica que utilizarán la silla como objeto-real, buscando un mínimo de cinco formas de usarla, en forma fija y/o móvil. Luego, utilizarán la silla como objeto-transformación, buscando un mínimo de cinco formas de usarla como si NO fuera silla, en forma fija y/o móvil. Como objeto-real pueden:

- sentarse correctamente
- sentarse con el respaldo hacia adelante
- encuclillarse arriba
- sentarse en el suelo apoyando la cabeza y los brazos en la silla

- pararse en la silla
- apoyado en el respaldo
- hincado

Como objeto-transformación pueden usarla como

- | | |
|------------------------|---------------|
| -carro de supermercado | -refugio |
| -coche de bebé | -reclinatorio |
| -techo | -escritorio |
| -carga | -caballo |
| -silla de ruedas | -auto |



Creatividad vocal

Grafofonías: el facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. En un pliego de papel escrito con letras visibles, propondrá leer grafofonías en voz alta. En forma individual y/o colectiva el facilitador puede pedir:

- interpretación libre: varias lecturas
- interpretación gráfica: a mayor tamaño de la letra, mayor intensidad vocal
- interpretación por contraste: a mayor tamaño de la letra, menor intensidad vocal y viceversa
- interpretación por timbre: cada tamaño de letra tiene un timbre distinto
- interpretación por resonador: cada tamaño de letra tiene un resonador diferente

G U E R R A GUERRA Y PAZ

ggggggue

y y

p a z ppppa

guerra Y paz GUE y P

maría maría mar mar aría

aríararía ar ar ar ar **ría ría ría****amaría amaría amaría** amar amar amar

mar mar mar a amar a maría

amar el mar *amar a la mar* *amar a la maría***RIA EL MAR** ría el mar **RIA ría la maría***Sonorización de consonantes nasales, laterales y vibrantes*

(N-Ñ-L-R-RR): El facilitador se sentará con el grupo en círculo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego propondrá fonemas con consonantes nasales, laterales y vibrantes que el grupo repetirá individual y/o colectivamente, según lo disponga el facilitador. El guión marcará la pausa necesaria para ejercitar la consonante nasal, lateral y vibrante en forma independiente de la vocal que la acompaña.

A-N-A	A-Ñ-A	NA-NA	ÑA-ÑA	LA-LA
A-NA	A-ÑA	NANO	ÑOÑO	LELO
A-L-A	A-R-A	RE-RO	NO-NA	RU-RI
A-LA	A-RA	RRORRE	NOÑA	RRORRO
A-R-A	A-N-A	LI-LA	LILO	LE-LU
A-RRA	A-NA			

Expresión (improvisación y dramatización)

Objetivo/obstáculo: el facilitador pedirá al grupo que forme parejas. A cada pareja le propondrá dos personajes determinados (A y B). A tendrá un objetivo específico y B será el obstáculo que

le impedirá lograr dicho objetivo, generando un conflicto dramático entre protagonista y antagonista. Luego el facilitador dará entre diez y quince minutos para preparar el ejercicio. Por turno, las parejas mostrarán su dramatización mientras el grupo observa. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Las parejas de personajes pueden ser:

- | | |
|-------------------------------------|----------------------|
| –mozo / cliente | –vendedor/ comprador |
| –carabinero / conductor | –madre / hija |
| –policía / ladrón | –doctor / paciente |
| –tía / sobrina | –peluquero / cliente |
| –chofer / pasajero | –cocinero / ayudante |
| –dueña de casa / empleada doméstica | –padre / hijo |
| –abuelo / nieto | –profesor / alumno |
| –jefe / secretaria | –director / actor |

El material de este ejercicio puede tener una segunda parte en donde el facilitador pedirá a los participantes que formen grupos de cuatro integrantes y construyan, sobre la base de los personajes ya presentados, un nuevo conflicto en donde ahora estén todos involucrados. Luego, dará entre diez y quince minutos para preparar el ejercicio. Los grupos mostrarán su improvisación mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Los cuartetos de personajes pueden ser:

- mozo / cliente / profesor / alumno
- policía / ladrón / vendedor/ comprador
- abuelo / nieto / jefe / secretaria
- dueña de casa / empleada doméstica / tía / sobrina
- madre / hija / padre / hijo
- doctor / paciente / carabinero / conductor
- peluquero / cliente / chofer / pasajero
- cocinero / ayudante / actor / director

SESIÓN NÚMERO 14 (Etapa IV)

Preliminares

El bogui-bogui: el facilitador forma un círculo con el grupo y pide a los participantes que lo imiten.

CANCIÓN

-*bailando el bogui-bogui*
 -*bailando el bogui-bogui*
 -*bailando el bogui-bogui*
 -*todo*
 -*será*
 -*mejor*
 -*hey*
 -*y pongo la cabeza adentro*
 -*y pongo la cabeza afuera*
 -*y la sacudo ahora*
 -*me doy una vuelta entera*
 -*y bailo el bogui-bogui*
 -*y todo*
 -*será*
 -*mejor*
 -*hey*
 -*bailando el bogui-bogui*
 -*bailando el bogui-bogui*
 -*bailando el bogui-bogui*
 -*todo*
 -*será*
 -*mejor*
 -*hey*
 -*y pongo mano derecha adentro*
 -*y pongo mano derecha afuera*
 -*y la sacudo ahora*
 -*me doy una vuelta entera*
 -*y bailo el bogui-bogui*

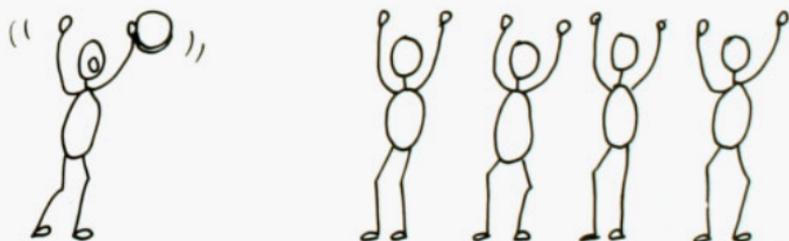
ACCIÓN

-bailar y palmear
 -bailar y palmear
 -bailar y palmear
 -manos en los muslos
 -manos cruzadas en el pecho
 -manos en los hombros
 -manos arriba
 -lo hacen
 -lo hacen
 -lo hacen
 -lo hacen
 -bailan
 -manos en los muslos
 -manos cruzadas en el pecho
 -manos en los hombros
 -manos arriba
 -bailar y palmear
 -bailar y palmear
 -bailar y palmear
 -manos en los muslos
 -manos cruzadas en el pecho
 -manos en los hombros
 -manos arriba
 -lo hacen
 -lo hacen
 -lo hacen
 -lo hacen
 -bailan

- y todo
- será
- mejor
- hey
- bailando el bogui-bogui
- bailando el bogui-bogui
- bailando el bogui-bogui
- todo
- será
- mejor
- hey
- y pongo la cadera adentro
- y pongo la cadera afuera
- y la sacudo ahora
- me doy una vuelta entera
- y bailo el bogui-bogui
- y todo
- será
- mejor
- hey
- bailando el bogui-bogui
- bailando el bogui-bogui
- bailando el bogui-bogui
- todo
- será
- mejor
- hey
- y pongo pierna izquierda adentro
- y pongo pierna izquierda afuera
- y la sacudo ahora
- me doy una vuelta entera
- y bailo el bogui-bogui
- y todo
- será
- mejor
- manos en los muslos
- manos cruzadas en el pecho
- manos en los hombros
- manos arriba
- bailar y palmear
- bailar y palmear
- bailar y palmear
- manos en los muslos
- manos cruzadas en el pecho
- manos en los hombros
- manos arriba
- lo hacen
- lo hacen
- lo hacen
- lo hacen
- bailan
- manos en los muslos
- manos cruzadas en el pecho
- manos en los hombros
- manos arriba
- lo hacen
- lo hacen
- lo hacen
- lo hacen
- bailan
- manos en los muslos
- manos cruzadas en el pecho
- manos en los hombros

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| -hey | -manos arriba |
| -bailando el bogui-bogui | -bailar y palmear |
| -bailando el bogui-bogui | -bailar y palmear |
| -bailando el bogui-bogui | -bailar y palmear |
| -todo | -manos en los muslos |
| -será | -manos cruzadas en el pecho |
| -mejor | -manos en los hombros |
| -hey | -manos arriba |

El facilitador puede reiterar la canción con todos los segmentos corporales.

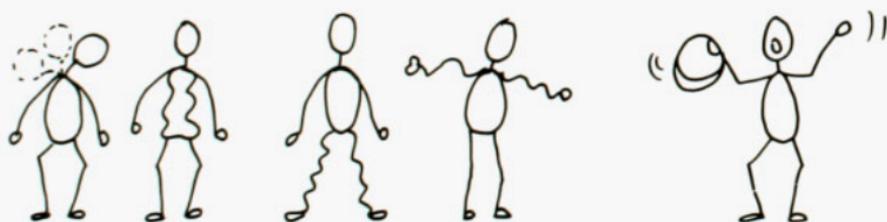


Algo mío quiere bailar: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala, ocupando todo el espacio. Ayudado por un estímulo musical, puede ser el pandero o un casete con música adecuada, irá indicando la acción que el grupo deberá reflejar:

- escuchamos la música
- no queremos bailar
- los pies se rebelan y tratan de bailar
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil
- los pies tratan de vencerlo
- conseguimos detener el movimiento de los pies
- no queremos bailar
- la cabeza se rebela y trata de bailar
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil

- la cabeza trata de convencerlo
- conseguimos detener el movimiento de la cabeza
- no queremos bailar
- los glúteos se rebelan y tratan de bailar
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil
- los glúteos tratan de convencerlo
- conseguimos detener el movimiento de los glúteos
- no queremos bailar
- las rodillas se rebelan y tratan de bailar
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil
- las rodillas tratan de convencerlo
- conseguimos detener el movimiento de las rodillas

El facilitador puede reiterar el ejercicio con todos los segmentos corporales.



Sensibilización

El regalo imaginario: el facilitador organizará al grupo en parejas. Éstas se distribuirán libremente en el espacio, A y B se sentarán cómodamente uno al frente del otro. Se les pedirá que se mantengan en silencio y atentos a las instrucciones. A hará aparecer en sus manos un regalo imaginario, envuelto con papel y cinta. El facilitador pedirá a cada integrante B que imagine recibir un regalo. A deberá mostrar su peso, forma y tamaño, abrirlo, mos-

trar para qué sirve, etcétera, hasta que B lo reconozca, lo reciba y lo nombre. Luego B le regala a A.



Creatividad corporal

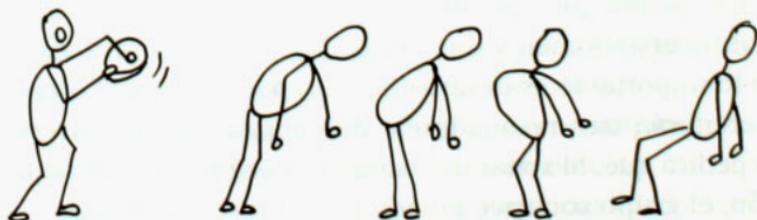
El cuerpo de las personas: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse por la sala, ocupando todo el espacio. Explicará a los participantes que existen tres motores corporales básicos de traslación: la cabeza, el tórax y la pelvis. Luego pedirá que, al sonar del pandero y según lo indique la instrucción, el grupo camine guiado por su motor de

-cabeza

-tórax

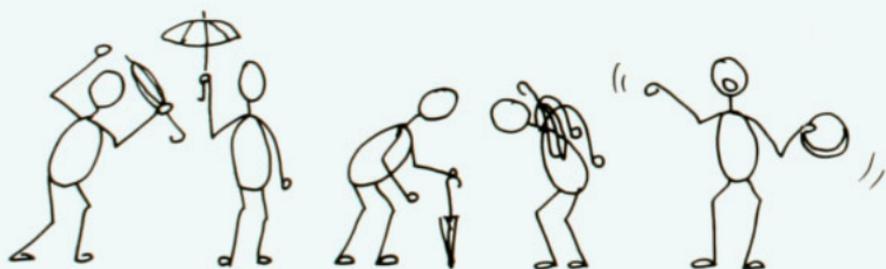
-pelvis

Luego le pedirá a los participantes que seleccionen un motor de movimiento y que busquen un personaje que pudiera caminar así. El facilitador renovará la instrucción después de máximo un minuto.



Objeto-transformación: el facilitador le pedirá al grupo que forme un círculo. Luego dejará en el suelo y al medio del círculo un conjunto de objetos. Cada participante escogerá uno, se dispersará libremente por la sala, ocupando todo el espacio, y propondrá un mínimo de tres alternativas para transformar el uso cotidiano de dicho objeto. El facilitador puede proponer:

- | | |
|------------------------|---------------------|
| -un sombrero | -un paraguas |
| -una botella | -un collar |
| -una bufanda | -un paño de sacudir |
| -un cepillo de dientes | -un barniz de uñas |
| -un paño de cocina | -un delantal |
| -una corbata | -una pipa |
| -una caja de remedios | -una peineta |
| -un lápiz | -un casete |



Creatividad vocal

La voz de las personas: el facilitador formará un círculo con el grupo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad vocal, explicará que ejercitarán tres resonadores: de cabeza, nasal y de pecho. Luego pedirá que, al sonar del pandero y según lo indique la instrucción, el grupo sonorice guiado por su resonador de:

- | | | |
|---------|--------|--------|
| -cabeza | -nasal | -pecho |
|---------|--------|--------|

Posteriormente le pedirá a los participantes que seleccionen un resonador y que busquen un personaje que pudiera hablar así. El facilitador renovará la instrucción después de máximo un minuto.

Lectura dramatizada: el facilitador formará un círculo con el grupo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego, aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad vocal, explicará que leerán un texto breve, procurando comunicar el máximo de interpretación a nivel vocal. El facilitador hará circular por turno un texto dramático, que cada participante deberá abrir al azar y seleccionar un trozo para leer, primero en silencio y luego en voz alta. El facilitador cambiará al lector después de máximo 30 segundos.

Expresión (improvisación y dramatización)

El objeto perdido: el facilitador pedirá que se formen grupos de cinco a siete integrantes. Cada grupo deberá definir, en secreto, qué objeto perdido, concreto o abstracto, orientará su dramatización. El facilitador dará entre diez y quince minutos para preparar el ejercicio. Luego, los grupos mostrarán su dramatización mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Los objetos perdidos pueden ser:

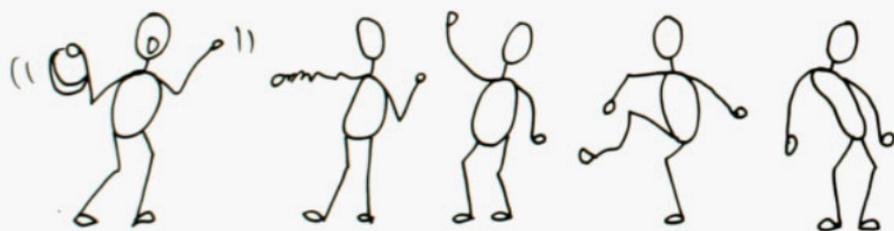
- | | |
|---------------------------------------|-----------------|
| -un anillo de compromiso | -el respeto |
| -las llaves de la casa de la playa | -la autoestima |
| -el extinguidor del auto | -los modales |
| -el libro con la materia de la prueba | -los principios |
| -una prenda de vestir prestada | -un defecto |
| -el niño de la casa | -una cualidad |
| -un remedio vital para la salud | -la decencia |
| -la virginidad | -la vergüenza |

SESIÓN NÚMERO 15 (Etapa IV)

Preliminares

Firmar con: el facilitador le pedirá al grupo que se disperse libremente por la sala, de manera que puedan moverse sin toparse entre sí. Ayudado por un pandero, para marcar los cambios de estímulo, propondrá que el grupo trace su firma en el aire con

- | | |
|------------|-------------------|
| -rapidez | -el ombligo |
| -lentitud | -el hombro |
| -suavidad | -trazos pequeños |
| -fuerza | -trazos amplios |
| -el pie | -trazos diminutos |
| -la cabeza | -spray |



Dinámica en parejas: el facilitador le pedirá al grupo que se distribuya en parejas para trabajar en forma simultánea. Una vez formadas, los integrantes A y B se sentarán frente a frente, mirándose. El facilitador les explicará que el juego pretende ejercitar la memoria y la concentración. Primero A hablará de lo que quiera, durante un minuto sin detenerse, y B lo escuchará, sin preguntar nada. A la señal del facilitador se invertirán los roles: B hablará y A escuchará. Luego el facilitador le pedirá al grupo que se disponga en un círculo. Primero todos los A presentarán a los B, utilizando la información que recuerdan, luego los B presentarán a los A.



Sensibilización

Espejos y sombras: el facilitador le pedirá al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea, colocándose frente a frente. A realizará en cámara lenta movimientos que B imitará como si fuera un espejo. Después de dos a cuatro minutos B será líder y A reproducirá los movimientos. Es importante que se conserve la frontalidad. Luego B se pondrá detrás de A y reproducirá, en velocidad normal, los movimientos de A. Después de dos a cuatro minutos, A sigue a B.



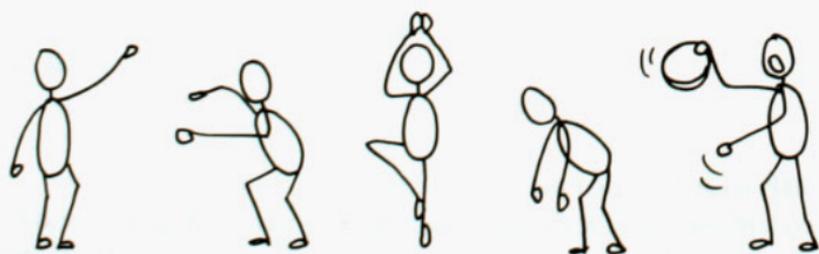
Creatividad corporal

Esculturas: el facilitador le pedirá al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea, colocándose frente a frente. A moldea el cuerpo de B. A debe lograr tres actitudes básicas que expresen tres estados de ánimo, oficios y/o senti-

mientos diferentes. Es importante que cada escultura se realice en un nivel diferente (alto, medio, bajo). Al terminar cada escultura, A debe pedirle a B que imprima en su cuerpo la figura, apelando a su memoria corporal. Luego A es moldeado por B, quien seguirá las mismas reglas anteriormente dadas.



Museo de cera: ayudado por un pandero, para hacer más asertiva la instrucción, el facilitador organizará un museo para exhibir el material anterior. Primero les pedirá a todos los A que se distribuyan en el espacio como si fueran esculturas de un museo. A la señal del pandero ejecutarán, una a una, sus tres imágenes. El facilitador debe dejar un tiempo entre cada imagen para que todos los B vean y comuniquen lo que perciben de las actitudes básicas que crearon en el cuerpo de sus compañeros. Luego todos los B repetirán la operación con las esculturas que los A crearon en sus cuerpos.



Creatividad vocal

Articulación mímica: el facilitador le pedirá al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea, colocándose frente a frente. A articula, sin sonido, un mínimo de diez frases cortas a B. Éste debe adivinarlas y decirlas en voz alta. Luego B articula sus frases y A adivina y repite en voz alta.

Radio-teatro: el facilitador le pedirá a los participantes que se dividan en grupos de cinco a diez integrantes. Luego, aclarando que lo importante es la capacidad de creatividad vocal, les recordará que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Finalmente, propondrá un guión orientador para realizar un radio-teatro:

–Título: «El Trauco»

–Tema: el Trauco se arranca del sur y llega a la playa de Cartagena.

–Características de los personajes: la voz del Trauco se alterna de bestial a varonil; la voz del vendedor varía de grave a aguda; el salvavidas es afeminado; una anciana; lolo de clase acomodada, etcétera.

–Se debe incluir: locución, comerciales, ambientación y programación radial.

–El grupo debe lograr presentación, conflicto, clímax y desenlace.

Expresión (improvisación y dramatización)

Refranes: el facilitador pedirá que se formen en grupos de cinco a diez integrantes. Aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad de improvisación, propondrá un refrán orientador. Cada grupo deberá definir, en secreto, cómo dramatizarán el refrán. El facilitador dará entre diez y quince minutos para preparar el ejercicio. Luego, los grupos mostrarán su dramatización mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Algunos de los refranes propuestos pueden ser:

–Lo que siembres, cosecharás

- Más vale prevenir que curar
- Más vale sólo que mal acompañado
- Nadie es profeta en su tierra
- No digas nunca de esta agua no beberé
- No hay mal que dure cien años
- Por la boca muere el pez
- Pueblo chico, infierno grande
- Quien mucho abarca, poco aprieta
- Quien se excusa, se acusa
- Toda escoba nueva barre bien
- Todo lo que brilla no es oro

SESIÓN NÚMERO 16 (Etapa IV)

Preliminares

Ejercicios de columna: el facilitador pedirá a los participantes que formen un círculo, dejando una distancia prudente a su alrededor. Luego explicará que la columna tiene cuatro segmentos: la cabeza, el tórax, la cintura y la cadera. Explicará que estos ejercicios se trabajarán curvando la columna cuando se baja y en línea recta cuando se sube. Finalmente, ayudado por su pandero, pedirá que mantengan siempre sus piernas en posición firme y que:

bajen por

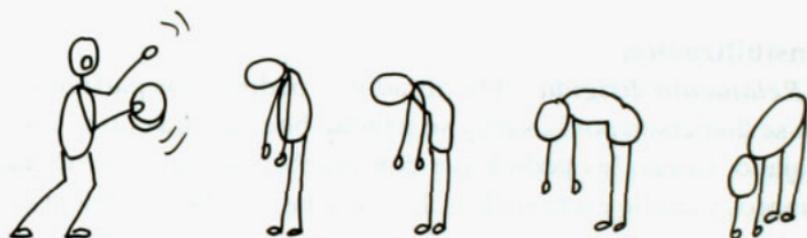
- cabeza flectando el cuello al máximo hacia abajo
- tórax flectando el pecho al máximo hacia abajo
- cintura flectando el tronco al máximo hacia abajo
- cadera soltando todo el cuerpo hacia adelante y hacia abajo

suban por

- cabeza flectando el cuello al máximo hacia arriba
- tórax flectando el pecho al máximo hacia arriba
- cintura flectando el tronco al máximo hacia arriba
- cadera volviendo el cuerpo a la posición vertical

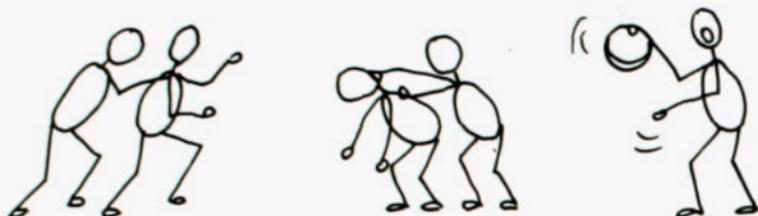
bajen por	-cadera	suban por	-cadera
	-cintura		-cintura
	-tórax		-tórax
	-cabeza		-cabeza

Estos segmentos también se pueden trabajar, subiendo y bajando hacia la izquierda, hacia la derecha y hacia atrás.



En confianza: el facilitador le pedirá al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea. A será el guía y B será el no vidente. Para simular su ceguera no utilizará pañuelo, deberá obligarse a mantener los ojos cerrados. A deberá hacer pasar a B por al menos cinco tipos de estímulos, que comunicará a su compañero a medida que realice su travesía. Luego de máximo cinco minutos, el facilitador pedirá a las parejas que se intercambien los roles y repitan el ejercicio, procurando no repetir los estímulos. Pueden pasar por

- | | |
|--------------------|--------------------|
| -un túnel | -un laberinto |
| -suelo resbaladizo | -la selva |
| -escaleras | -terreno disparejo |
| -suelo pegajoso | |



Sensibilización

Relajación dirigida: el facilitador le pedirá a los participantes que se dispersen por la sala y se tiendan boca arriba con el cuerpo relajado. Luego les pedirá que comprueben si las extremidades, hombros y cuello están sueltos. Las piernas se relajarán hacia afuera y los pies se abrirán formando un triángulo, cuyo vértice estará en los talones. Las manos con las palmas hacia el suelo reposarán a la altura de las caderas, un poco separadas del cuerpo. El facilitador verificará la relajación individualmente sobre cada participante, a partir de las articulaciones. Si levanta la mano de uno de ellos, ésta caerá por su peso como si estuviera muerta y la cabeza deberá rodar de un lado hacia otro al menor impulso. Inducido por el facilitador, cada participante deberá caer en un espacio imaginario infinito y dejarse llevar por el siguiente texto de Vicente Huidobro:

Cae cae eternamente

Cae al fondo del infinito

Cae al fondo de ti mismo

Cae lo más bajo que se pueda caer

Cae sin vértigo

A través de todos los espacios y todas las edades

A través de todas las almas de todos los anhelos y todos los naufragios

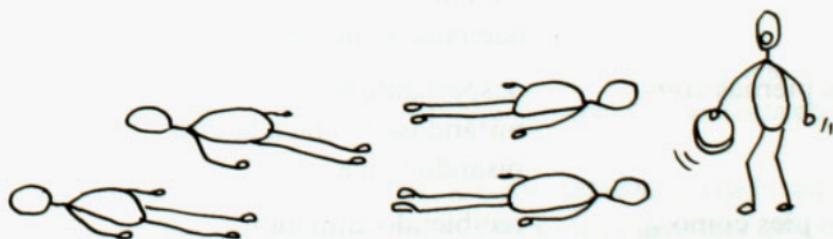
Cae y quema al pasar los astros y los mares

Quema los corazones que te miran y los corazones que te aguardan

Quema el viento con tu voz

Y la noche que tiene frío en su gruta de huesos
Cae en infancia
Cae en vejez
Cae en lágrimas
Cae en risas
Cae en música sobre el universo
Cae de tu cabeza a tus pies
Cae de tus pies a tu cabeza
Cae del mar a la fuente
Cae al último abismo de silencio
Como el barco que se hunde apagando sus luces...

Una vez terminado el relato del texto y después de tres minutos de silencio vocal y corporal, el facilitador hará que los participantes retornen lentamente a la realidad de la sala. Para ello les pedirá que respiren profundamente varias veces, que muevan los dedos de los pies, de las manos y los músculos de la cara. Finalmente los motivará a que estiren sus cuerpos aumentando en intensidad y que una vez que se sientan recuperados, abran sus ojos y se levanten muy suavemente. El retorno a la posición vertical es delicado, por ello el facilitador demandará que lo último que se levante sea la cabeza.



Creatividad corporal

Preparación física: el facilitador pedirá a los participantes que

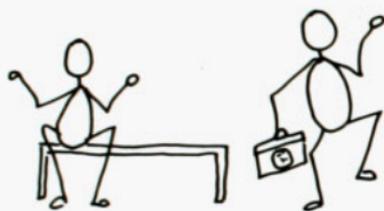
formen un círculo, dejando una distancia prudente a su alrededor. Luego estimulará el movimiento de los segmentos corporales, basándose en imágenes, y pedirá mover:

- | | |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| la cabeza como | <ul style="list-style-type: none"> -pañó que limpia -limpiaparabrisas -revolviendo una olla |
| los hombros como | <ul style="list-style-type: none"> -caminando juntos -caminando separados -riéndose uno del otro -riéndose juntos |
| los brazos como | <ul style="list-style-type: none"> -alas de un pájaro -agua de lluvia -sacudiéndose |
| el tórax como | <ul style="list-style-type: none"> -robot -bailando -si fuera baleado |
| la cintura como | <ul style="list-style-type: none"> -bailando ula-ula -haciendo ejercicios para adelgazar -si un hielo la tocara |
| las caderas como | <ul style="list-style-type: none"> -pintando una pared -bailando salsa -haciendo el amor |
| las piernas como | <ul style="list-style-type: none"> -despertándose -mirándose la una a la otra -pisando brasas |
| los pies como | <ul style="list-style-type: none"> -recibiendo alimento -si tuvieran asco -si bailaran ballet clásico |
| el cuerpo como | <ul style="list-style-type: none"> -muñeca de madera -muñeca de trapo -campanilla sonando |

Serie de acciones físicas: el facilitador le pedirá al grupo que se divida en parejas. Luego, aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad de improvisación, entregará a cada participante una serie de máximo veinte acciones físicas escritas en un papel. El facilitador dará entre cinco y diez minutos para preparar el ejercicio. Las parejas mostrarán su trabajo por turno, mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador.

1. El personaje 1, feliz en el parque, se sienta en un banco a leer el diario.
2. Entra el personaje 2 con una radio. Se sienta junto al personaje 1.
3. El personaje 1 lee el diario y el personaje 2 escucha y se mueve al ritmo de la música.
4. El personaje 1 demuestra su molestia. Mira seriamente al personaje 2 y éste ríe ampliamente.
5. El personaje 2 se acerca a leer el diario del personaje 1.
6. El personaje 1 se molesta y deja el diario.
7. El personaje 2 saca de su bolsillo un paquete de maní y comienza a comer.
8. El personaje 2 ofrece maní al personaje 1. Éste no acepta.
9. El personaje 2 ofrece nuevamente maní al personaje 1 y, ahora, éste acepta.
10. Los dos personajes comen alegremente maní.
11. Se termina el maní. El personaje 1 toma su diario y vuelve a leer. El personaje 2 infla el cartucho de papel y lo revienta en el oído del personaje 1.
12. El personaje 2 vuelve a moverse al ritmo de la música de la radio.
13. El personaje 1 se vuelve a molestar. Se le ocurre una idea: le ofrece una página de caricaturas al personaje 2, a cambio de que éste le preste la radio. El personaje 2 acepta.
14. El personaje 1 apaga la radio y se siente feliz nuevamente con su tranquilidad circundante.
15. El personaje 2 lee y ríe moderadamente.

16. El personaje 1 se molesta.
17. El personaje 2 ríe a carcajadas.
18. El personaje 1 se molesta definitivamente. En el clímax de su rabia, se levanta, le quita el diario furiosamente al personaje 2, lo destroza y se lo lanza por la cabeza.
19. El personaje 1 se aleja muy descontrolado.
20. El personaje 2, muy desconcertado, busca su radio y sale moviéndose al ritmo de una música estridente.



Creatividad vocal

Preparación vocal: el facilitador formará un círculo con el grupo. Les pedirá que durante el ejercicio recuerden que la inspiración infla el abdomen y que la expiración lo desinfla. Luego demandará

- inspirar
- retener
- expirar
- abrir y cerrar la boca exageradamente
- dar besitos al aire
- masticar con exageración
- sacar y entrar la lengua
- tocar el mentón con la lengua
- mover la lengua, haciendo un círculo, por fuera de la boca
- mover la lengua, haciendo un círculo, por dentro de la boca

- bostezar
- pronunciar exageradamente las vocales
- articular exageradamente el abecedario
- emitir una poesía simple, separándola por sílabas

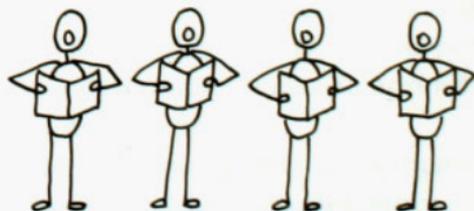
Mi-ma-má-me-dio-u-na-guin-da

Mi-pa-pá-me-la-qui-tó

Y-me-pu-se-tan-co-lo-ra-di-ta

Co-mo-la-guin-da-que-me-dio

Festival de coros: el facilitador pedirá a los participantes que se dividan en grupos de cinco a diez integrantes. Luego, aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad vocal, propondrá realizar un festival internacional de coros. Cada grupo deberá definir, en secreto, el país al cual pertenecen y la canción que cantarán. Esta última puede ser conocida o creada para la ocasión y puede tener letra o estar compuesta sólo de sonidos. El facilitador dará entre cinco y diez minutos para preparar el ejercicio. Luego, los coros iniciarán su muestra por turnos, que definirá el facilitador, quien actuará como presentador del festival. El resto de los participantes actuará de público.



Expresión (dramatización)

Dramatización: el facilitador pedirá a los participantes que se

dividan en grupos de cinco a diez integrantes. Aclarando que lo importante es desarrollar la capacidad de interpretación actoral, dará entre diez y quince minutos para preparar el ejercicio. Luego, los grupos mostrarán su dramatización mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el facilitador. Cada grupo deberá incluir en su propuesta:

- personajes diferenciados
- la presentación de un tema
- un lugar donde se desarrollará la acción dramática
- una situación dramática
- un conflicto dramático
- un desenlace

V. VALORACIÓN

1. UN NUEVO CONCEPTO

Desde siempre la manifestación artística ha sido percibida como un fenómeno personal y, por lo tanto, subjetivo y particular del creador.

Por ello el concepto de evaluación, que supone un juicio objetivo por parte del evaluador, ha sido implementado, aunque sostenidamente cuestionado, en los espacios donde se imparte la enseñanza artística.

Los criterios e instrumentos tradicionales de evaluación, no siempre resultan asertivos y aplicables, ya que aunque es factible adaptarlos, no logran cumplir cabalmente su cometido: una amplia gama de aspectos del proceso creativo de las actividades expresivas no queda reflejada en los resultados.

Sin embargo, la expresión dramática, entendida como actividad educativa que potencia el desarrollo afectivo de las personas, debe ser evaluada como cualquier proceso de aprendizaje involucrado en la formación del individuo.

Dado lo anterior, la pedagogía teatral propone un nuevo concepto: el de **valoración**, el cual se diferencia del concepto de evaluación, porque no se basa en modelos estéticos clásicos y convencionalmente aceptados para analizar las realizaciones artísticas de los alumnos.

Cuando evaluamos, centramos la atención en el desarrollo de las habilidades, destrezas, conocimientos y aptitudes indi-

viduales para lograr un resultado artístico determinado que refleja la adquisición y especialización de técnicas propias del lenguaje teatral.

Cuando valoramos, centramos la atención en las actitudes, de orden afectivo, manifestadas por los participantes en el transcurso del proceso de aprendizaje que se refiere a las etapas de desarrollo del juego en la persona.

2. VALORACIÓN

Dependiendo de las necesidades tanto del facilitador como de los alumnos, la valoración puede ser aplicada al finalizar cada sesión, mes, trimestre y/o semestre, alternando los diferentes niveles e instrumentos que la caracterizan. Cabe señalar que al utilizar el concepto de valoración, posibilitamos automáticamente al alumno para realizar un juicio crítico de la labor desempeñada por el facilitador.

Niveles de valoración:

- a) personal: que mide el aporte individual al servicio del trabajo colectivo;
- b) grupal: que mide la capacidad de trabajar colectivamente;
- c) teatral: que mide habilidades técnico-expresivas.

Los dos primeros niveles se refieren al desarrollo afectivo que han experimentado los alumnos en el proceso de aprendizaje.

El tercer nivel se utiliza cuando hay un resultado final factible de analizar desde el punto de vista técnico-teatral.

Instrumentos de valoración:

a) Perceptual: se caracteriza por un análisis espontáneo, intuitivo y de orden sensible, en donde no deben mediar opiniones de origen netamente intelectual. Tanto los participantes como el facilitador expresarán opiniones diciendo: me sentí como..., sentí

que..., intuyo que..., me parece que..., creo que...

b) Conceptual: se refiere a una adaptación de la evaluación clásica por conceptos. Su diferencia radica en que los conceptos excelente, muy bueno, bueno, aceptable, regular, deficiente, malo, etcétera, se reemplazan por conceptos valóricos que traduzcan actitudes afectivas de los participantes y/o del facilitador, tales como rechazo, indiferencia, vergüenza, aprecio, respeto, afecto.

c) Calificativo: se refiere a ponerle una calificación a la valoración realizada. La valoración calificativa debe contemplar la noción de escala o porcentaje (en Chile: escala de 1,0 a 7,0) y la conciencia de número crítico del proceso de aprendizaje (la calificación 4,0).

Resulta fundamental señalar que la valoración coopera exitosamente con el proceso de aprendizaje, sólo cuando es constructiva, imparcial, clara y definida con respecto a los contenidos, objetivos, deficiencias y logros que, tanto alumnos como facilitadores se han propuesto valorizar, cualquiera sea el nivel e instrumento seleccionado para la ocasión.

3. EJEMPLOS PRÁCTICOS

Valoración perceptual

–**Objetivos:** –Desarrollar la capacidad de autovaloración

–Crear sentimientos positivos dentro del grupo

–**Procedimiento:** Sentados en círculo, el pedagogo explica que «el ejercicio pretende que expresen lo que les gusta de cada uno de los integrantes del grupo y que tomen conciencia de lo que sienten mientras reciben las diversas opiniones». Se invita a un integrante a que se coloque sentado al centro del círculo, pidiéndole que guarde silencio y que gire para recibir, frente a frente, las opiniones del que le está hablando. A continuación cada integrante expresará, cuando le toque el turno, tres o cuatro cosas que realmente aprecia de la persona que está al centro. El pedagogo debe insistir en que los integrantes sean sinceros y

positivos al emitir sus valorizaciones. Cuando se termina la ronda, se le pide a la persona del centro que agradezca **NO VERBALMENTE** las valoraciones de los compañeros.

Si el grupo es reducido pueden pasar todos los integrantes en una sesión. Si es numeroso se puede continuar el ejercicio en otra sesión.

- Variaciones:**
- Un alumno por sesión
 - El pedagogo al centro
 - Relato del que estuvo al centro
 - Ronda general de sensaciones
 - Realizar el ejercicio por escrito, etcétera.

Valoración conceptual

Objetivo: -Valorar la relación grupal

Muchísimo/Bastante/Regular/Poco/Nada

El grupo te estimula
a participar activamente

Me siento cómodo en
el grupo

Me siento valorado
por el
profesor...

Variaciones:

Rechazo/Indiferencia/Competitividad/
Cooperación/Aceptación/Confianza/Afecto

Las reacciones
del grupo frente
a ti son.....

Mis reacciones frente
a las propuestas del
grupo son.....

La forma de explicar
del maestro me
produce.....

Valoración calificativa

Objetivo: valorar contenidos específicos.

- Nivel de interés
- Participación y desempeño en Preliminares, Sensibilización, Creatividad Corporal y Vocal, Expresión.
- Nivel de dominio expresivo, vocal y/o corporal, tales como verdad escénica, articulación, disociación, etcétera
- Disposición afectiva y técnica del pedagogo dentro y fuera del aula
- Nivel de contribución al desarrollo personal
- Calidad estética de los ejercicios realizados
- Clima de libre expresión
- Relación con otras materias
- Afiatamiento grupal
- Capacidad creativa...

tores, Santiago, Chile.

Groyowsky, Herzy, *Teatro laboratorio*.

Gouhier, Henri, *La obra teatral*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina.

Herans, Carlos, *Teatro imagen animación*, Editorial Laia S.A., Barcelona, España.

Herans, Carlos y Patiño, Enrique, *Teatro y escuela*, Editorial Laia S.A., Barcelona, España.

Muñoz, Diego, Ochsenius, Carlos, Olivari, José Luis y Vidal, Hernán, *Poética de la población marginal. El teatro poblacional chileno: 1978-1985: antología crítica*, The Prisma Institute y CENECA, U.S.A.

Pavis, Patrice, *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*, Ediciones Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

Rossi Vaquié, Juan, *Nuevas técnicas de actuación dramática*, Editorial Plus Ultra, Buenos Aires, Argentina.

Stanislavsky, Constantin, *Preparación del actor*, Editorial Psyque, Buenos Aires, Argentina.

Vidal, Hernán, Hurtado, María de la Luz, Ochsenius, Carlos, *Teatro chileno de la crisis institucional: 1973-1980*, Minnesota Latin American Series y CENECA, Santiago, Chile.

Villegas, Juan, *La interpretación de una obra dramática*, Editorial Universitaria, Santiago, Chile.

Obras de dramaturgos chilenos

Barros Grez, Daniel; Benavente, David; Cuadra, Fernando; Debesa, Fernando; Díaz, Jorge; Durán Cerda, Julio; De la Parra, Marco Antonio; Griffiero, Ramón; Heiremanns, Luis Alberto; ICTUS; Marchant, Jorge; Meza, Gustavo; Moock, Armando; Radrigán, Juan; Rivano, Luis; Sieveking, Alejandro; Sotocornil, Rubén; Stranger, Inés Margarita; Vodanovic, Sergio; Wolff, Egon y otros.

Obras de dramaturgos extranjeros

Calderón de la Barca, Pedro; Chejov, Anton; García Lorca, Fe-

derico; Ibsen, Henrick; Ionesco, Eugene; Miller, Arthur; Moliere; O'Neill, Eugene; Pinter, Harold; Shakespeare, William; Williams, Tennessee; Zorrilla, José y otros.

3. GENERAL

Cárcamo, Isabel y Moltedo, Cecilia, *Mujer y violencia doméstica*, Instituto de la Mujer, Colectivo Mujeres de Chile y Canadá, Santiago, Chile.

Eco, Umberto, *Signo*, Editorial Labor, Barcelona, España.

Eisler, Riane, *El cáliz y la espada*, Editorial Cuatro Vientos, Santiago, Chile.

Feuerstein, R., Scott, Foresman *The dynamic assessment of retarded performance*, Editorial Universidad de Israel.

Ibáñez Langlois, José Miguel, *Sobre el estructuralismo*, Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.

Jung, Carl Gustav, *Tipos psicológicos*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, Argentina.

Krating, Kathleen, *Abrázame 2*, Javier Vergara Editor, Buenos Aires, Argentina.

Maturana, Humberto, *El sentido de lo humano*, Ediciones Pedagógicas Chilenas S.A., Filial Grupo Hachette Editorial, Santiago, Chile.

Martínez, Brunett, Farres, *Metodología de la mediación en el programa de enriquecimiento instrumental, PEI*, Editorial Bruño.

Osborn, H., *Estética*, Fondo de Cultura Económica, México.

Olivos, Elena, *Educación alternativa holística*, Editorial Cuatro Vientos, Santiago, Chile.

Papalia, Diane E., y Wendkos Olds, Sally, *El mundo del niño*, Tomo I, II y III, McGraw-Hill Editorial.

Pavlosky, E., Martínez, C., Mocio, F., *Sicodrama sicoanalítico en grupos*, Editorial Fundamentos, Madrid, España.

Revista del grupo de investigación y estudios sicoanalíticos, GIEP, *El discurso sicoanalítico: la enseñanza de Jacques Lacan*, Ediciones Documentas, Santiago, Chile.

Rocha, Gerardo, *Todo está en ti*, Última Edición, Santiago, Chile.
Sánchez, R., *El pensamiento perceptual y la expresión perceptualizante*, Santiago, Chile.

AGRADECIMIENTOS

Ser sintética en situaciones como ésta, en las que uno quisiera resaltar el aporte de cada una de las personas involucradas en la concreción de este libro, es verdaderamente difícil. Sin embargo, quiero agradecer especialmente por su fe, apoyo y comprensión a Vicky y Pedro; Luna, Yani y Sara; Ramón y Alfredo; Stellamaris y Loreto, y a todos y cada uno de los alumnos y directores que me han permitido ejercer la docencia.

Santiago, marzo de 1996

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	9
Texto de sensibilización al tema	13
II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	15
1. Marco de referencia	15
2. Áreas de inserción	17
3. Principios	18
4. Estructuras básicas de la personalidad	19
6. Etapas de desarrollo del juego	20
III. METODOLOGÍA	26
1. Programa de estudio	26
2. Contenidos	30
3. Método básico de montaje	34
IV. INSTRUMENTO: SESIÓN DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA	37
1. Estructura del instrumento	37
2. Dieciséis sesiones de expresión dramática	39
V. VALORACIÓN	119
1. Un nuevo concepto	119
2. Valoración	120
3. Ejemplos prácticos	121
VI. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	124
1. Pedagogía teatral	124
2. Teatro	125
3. General	127

El teatro, considerado desde siempre sólo como un ritual purificador y catártico, como una fiesta colectiva e individual de la imaginación, aparece ahora en toda su dimensión pedagógica aportando su metodología a ese otro arte que es educar. De allí la necesidad de elaborar un texto destinado a capacitar a los docentes y monitores, para aplicar la expresión dramática al interior del aula y de los grupos juveniles, de adultos y de la tercera edad.

El *Manual de pedagogía teatral* permite preparar la dramatización de obras, de narraciones literarias, de obras musicales, plásticas y poéticas, descubriendo en la expresión escénica la posibilidad de hacer del cuerpo, la cabeza y las emociones un todo armónico que ayude a la realización individual y de la comunidad.

Su autora, la actriz Verónica García-Huidobro, lo elaboró a partir de la sistematización realizada durante trece años ejerciendo como investigadora y pedagoga teatral. Es esa experiencia la que avala el contenido de este texto orientado a hacer del teatro una actividad que vaya más allá de sus escenarios habituales.

