

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO



Amor al conocimiento

GUÍA METOLÓGICA

EXPRESIÓN DRÁMATICA

PARVULARIA



COMPILADOR: LCDA. JENNY PERALTA
2019



1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: EXPRESIÓN DRAMÁTICA		Componentes del Aprendizaje		
Resultado del Aprendizaje: Conocer conceptos sobre Mimo, Clown, Títeres en el campo de la educación inicial				
COMPETENCIAS Y OBJETIVOS Aplicar como planificación de estrategias pedagógicas la técnica: -Mimo -Utilizar la payasearía como estrategia didáctica para la educación activa. Emplear títeres como una herramienta de trabajo.				
Docente de Implementación:				
Lcda. Jenny Peralta			Duración: 25 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución



<p>EXPRESIÓN DRAMÁTICA II</p>	<p>Conceptualizar los conceptos Básicos de la Expresión Dramática II Mimo Clown Títeres</p>	<p>COGNITIVO: Conocer conceptos sobre Mimo, Clown, Títeres en el campo de la educación inicial</p> <p>Breves historia de Expresión Dramática</p> <p>PROCEDIMENTAL: Aplicar como planificación de estrategias pedagógicas la técnica: -Mimo -Utilizar la payasearía como estrategia didáctica para la educación activa. Emplear títeres como una herramienta de trabajo.</p> <p>ACTITUDINAL: Aplicar los conocimientos aprendidos al trabajo de la parvularia.</p>	<p>Lectura del tema: Trabajo en grupo sobre el tema y su importancia en la educación .</p> <p>Exposiciones orales de los temas individuales asignados a cada alumno Foro de discusión</p>	
<p>Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje</p>			<p>Lectura de los temas para complementar lo expuesto mediante la plataforma virtual</p>	



Elementos de la Didáctica y teorías aplicadas			Exposiciones orales de los temas individuales asignados a cada uno de los señores estudiantes Foro de discusión	
--	--	--	--	--

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD

Co-requisitos

3. UNIDADES TEÓRICAS

Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

UNIDAD 1

EXPRESION DRÁMATICA

La expresión dramática es un lenguaje total que, por el camino del juego, tiene como objetivo llegar a los contenidos de una forma menos consciente y más expresiva, pudiendo así los estudiantes de lengua extranjera apropiarse de la realidad e internarse en ella para conocerla, explorarla y transformarla.

La propia palabra dramatización viene del griego drao, que significa 'hacer'. Por eso en las actividades dramáticas se superponen el 'saber' y el 'saber hacer' junto con el 'saber ser'. Con este trabajo pretendemos demostrar que la expresión dramática puede ayudar a expresarse de manera correcta y apropiada sin miedo a que la secuencia lingüística sea imperfecta, siendo siempre mejor que la frustración que lleva al silencio.

La dramatización es un procedimiento perfecto para proponer actividades de interacción social, dentro del enfoque por tareas, porque se basa esencialmente en el diálogo y permite crear en el aula una situación real de comunicación que requiere el uso de la lengua oral a través de técnicas lúdicas. Por una parte, favorece la adquisición de la lengua meta experimentando, negociando, participando y analizando situaciones, personajes y conflictos planteados, refuerza las estrategias de comunicación entre los estudiantes y, al trabajar en equipo, posibilita la cooperación. Por otra



parte, desarrolla la autonomía con la implicación del alumno en su propio aprendizaje, lo que fomenta la confianza en uno mismo, impulsa la desinhibición, la fluidez verbal y, como reduce las barreras afectivas, aumenta la motivación, la imaginación y la creatividad. Por último, pero no por ello menos importante, hay que destacar la educación de la sensibilidad artística, imaginativa y cultural. Comunicarnos no es sólo hacer cosas con palabras, ya que no por sabido podemos olvidar que son muchas las formas que acompañan a lo oral, pues las palabras vienen con la voz y con el cuerpo y por eso nos fijamos no sólo en qué se dice, sino en quién y cómo lo dice, mediante la mirada, la boca, los gestos, las manos. El lenguaje en acción se muestra rodeado de una totalidad de códigos semióticos simultáneos. El contenido de la dramatización es el proceso de creación que busca, como el lenguaje, hacerlo consciente y no sólo llegar a un resultado, sino tener una experiencia social. Por eso se trabaja en grupos y se aprende mirando.

Naturaleza de la expresión dramática

En la expresión dramática se crea una táctica ya que siempre queremos conseguir algo que no está fácilmente a nuestro alcance y que sólo podemos lograr a través del diálogo, lo que nos conduce a diseñar estrategias de persuasión porque las palabras están dirigidas por la intención de modificar la conducta del otro. Por eso la expresión dramática es hacer y no sólo hablar, nos hace conscientes de la importancia del lenguaje oral, vemos cómo nuestra intención se traduce en una palabra contextualizada, verbalizada y acompañada de todo nuestro cuerpo, que da la pauta para ser entendida. Nos permite ver las reacciones como en un laboratorio donde se pueden repetir los experimentos y cambiar los feedback que reconducen la comunicación. Como en el juego o en el arte, al revés que, en la vida real, podemos detener la situación, discutir sobre ella, interpretar el sentido y verificar qué estamos entendiendo. Nuestra propuesta consiste en desarrollar la expresión oral a través de todas las posibles técnicas teatrales que se pueden utilizar en el aula y que normalmente tienen el siguiente orden para respetar el ritmo del proceso. En primer lugar, se realizan actividades preliminares de desinhibición, calentamiento y respiración que dan paso a ejercicios de entonación y pronunciación. Después, las actividades de expresión corporal y mímica que se practican antes que las actividades de improvisación, para desembocar en la dramatización final, a la que siempre siguen una evaluación. Este encaje de actividades tiene lugar en cada una de las sesiones en que se puede dividir el taller de expresión dramática. Podemos clasificar estas actividades en tres categorías. De una parte, tareas de ensayo (exploración a través de la conversación en grupos para negociar el significado). De otra, la representación (como en el arte, se trata de mirar y ser mirado). Y, por último, la evaluación (es



una discusión que concierne a todos y trata, sobre todo). El aprendizaje, aquí, por lo tanto, es cooperativo ya que dependemos de los otros para elaborar las tareas. Mejoramos en contacto con los demás porque dependemos de ellos y apoyarnos en sus movimientos y decisiones nos ayuda a llegar más lejos. Para aprender a hablar hay que aprender a escuchar y con estas actividades se estimula dicha capacidad. Se crea un ambiente de solidaridad, de aceptación de los otros a través del descubrimiento de la creatividad para así disfrutar mirando y siendo mirado.

Las actividades lúdicas distienden y resultan igualmente estimulantes para alumnos y profesores al convertir el humor en la base para desencadenar respuestas complejas e inesperadas, que convierten el mirar a los otros en algo divertido y espontáneo, ya que se encuentran en el mismo plano, libre de agresividad, pues todos van a hacer lo mismo. Incita a la actividad, a la curiosidad, a ser creativo para sorprender a los otros y, al mismo tiempo, provoca interés por ver otras soluciones, otras versiones de una misma situación. El lenguaje se convierte en el medio para lograr objetivos, pues los estudiantes han de tomar muchas decisiones, entender, entenderse, para poder argumentar, defender posturas, rebatir otras opciones, lograr acuerdos, convencer, seducir.

Nosotros mismos, cuando hemos de realizar todas esas funciones en la vida cotidiana, también queremos ver a la persona con quien hablamos, y así poder observar sus reacciones a nuestras palabras. Las actividades que se basan en estas técnicas nos permiten aprender el código de manera poco convencional, de una forma lúdica. La expresión dramática crea un texto que hay que elaborar siguiendo reglas de expresión oral, discursivas, estratégicas, sociolingüísticas.

Permite explorar, como en el juego, otras realidades y experimentar con situaciones humanas, así como participar en la creación del lenguaje que nace en cada situación. Los enunciados se convierten en acciones en el momento de la enunciación y están organizados siguiendo una intención ya que estamos involucrados en un conflicto y enfrentarnos a él supone iniciar un diálogo con el otro para llegar a un final. Estamos obligados a adaptarnos al destinatario porque “lo que constituye la médula del drama no es la acción de los personajes, sino la relación conflictiva, derivada del enfrentamiento de dos actitudes igualmente válidas, vistas desde la perspectiva del sujeto que las mantiene y que las expresa directamente. Las técnicas de expresión dramática captan y ahondan en la verdadera naturaleza dialógica del lenguaje ya que cuando hablamos siempre nos dirigimos a un receptor de quien esperamos una interpretación y con quien compartimos un contínuum espacio-temporal presente e inmediato donde se desarrolla una historia con una tensión dramática convencional. Los personajes, por otra parte, serán creados por medio de la palabra que, unida al gesto y a la voz, dará forma al alumno que tras él



se esconde. De esta manera, lo no verbal y lo paralingüístico son definitivos para la correcta interpretación y dan la clave de la descodificación.

Los otros estudiantes ven a personajes que se forjan ante sus ojos, en contacto interrelación- con otros, unidos por un conflicto cuya evolución aparecerá también ante sus ojos y que es creado, en el proceso, a través del diálogo. Esta característica la comparte con el teatro, porque el diálogo dramático que aquí se ve despojado, al menos en principio, de intencionalidad estética, recrea la situación real del habla, una interacción oral social de tipo discursivo. Reyes decía muy acertadamente que “vamos creando el lenguaje, y el lenguaje, a su vez, nos va creando, somos lo que hablamos y nos hablan y también lo que nos hablamos a nosotros mismos”.

Comunicarnos no es sólo hacer cosas con palabras, ya que no por sabido podemos olvidar que son muchas las formas que acompañan a lo oral, pues las palabras vienen con la voz y con el cuerpo y por eso nos fijamos no sólo en qué se dice, sino en quién y cómo lo dice, mediante la mirada, la boca, los gestos, las manos. El lenguaje en acción se muestra rodeado de una totalidad de códigos semióticos simultáneos. El contenido de la dramatización es el proceso de creación que busca, como el lenguaje, hacerlo consciente y no sólo llegar a un resultado, sino tener una experiencia social. Por eso se trabaja en grupos y se aprende mirando.



CONCEPTOS.

Es un muñeco que se mueve mediante hilos u otro procedimiento. Puede estar fabricado con trapo, madera o cualquier otro material y permite representar obras de teatro en general dirigidas al público infantil.

Un títere es una representación humana o animal en forma de muñeco y que es movido por una persona con sus manos a través de hilos.

“El títere surge con el hombre primitivo, cuando vio su sombra reflejada por las hogueras que hacía en las paredes de las cuevas.”

Entonces, al moverse, se movían esas imágenes y ahí fue donde surgió la necesidad de hacer esas figuras y las hizo con la piel de los animales que cazaba. Eran planas, hechas de piel de animales. Fue la primera manifestación de títeres que existió, se crearon para el teatro de sombras.

El primer títere fue el plano el más antiguo que se conserva es de Oriente, de la India, de Indonesia, de Birmania.

Luego se expandieron por todos lados. Pasaron a Turquía, África y después recién surge el títere corpóreo.

Los primeros elementos para construir títeres fueron la piel y la madera. Más adelante vinieron las figuras de bulto tallado en madera. Posteriormente, empezaron a hacerlos con los elementos más modernos: con papel maché y luego vinieron los plásticos. El material evoluciona de acuerdo a la evolución de los elementos que se crean.

La figura del títere es anterior al teatro, es contemporáneo de los primeros ritos, las danzas y los mimados de escenas religiosas o de llamados a las divinidades. Siempre son personajes que tienen algo que ver con la religión o con la tradición de los héroes o de los dioses del lugar.



El Ramayama y todas las leyendas y filosofías orientales son los primeros textos que se conservan su origen se remonta a los pueblos antiguos, China (2000 a.C.), India, Japón, Egipto, Grecia, Roma.

En la Edad Media lo usa la Iglesia para representar pasajes bíblicos, se hacían representaciones con títeres de los milagros, los misterios de la virgen y se hacían hasta en las mismas iglesias. Pero como el títere puede confundirse o ligarse con el ídolo, fueron echados de la iglesia y ahí surgió el títere de plaza, el títere trashumante que es la tradición que siguieron los titiriteros. Después se populariza y aborda historias de caballeros y relatos cómicos y dramáticos.

En Italia recibe los nombres de Burattini (de guante) y Fantoccini (movido por hilos) y en Francia, de Guignol. En España lo introducen los juglares. En Inglaterra, abolido por el protestantismo, reaparece en la figura de Punch.

El títere - un mediador en la comunicación

En el teatro de títeres, el actor se comunica con el público a través de un mediador el títere. El actor debe enfocar toda su energía en el títere y éste debe subordinarse. Sólo de esta manera será una mediación de trabajo para la audiencia.

Lo mismo ocurre en el proceso de aprendizaje, en la comunicación entre el profesor y el estudiante, o entre los estudiantes. Las funciones de títeres son como un mediador en la comunicación y, a menudo la mejora. Un títere en manos de un maestro parece dar relajación. El niño pierde el miedo a la autoridad y puede establecer fácilmente contacto con el medio ambiente. Los maestros tienen a menudo un títere en clase los títeres favoritos de los niños, los que siempre está presente en la clase.

Por lo general, este títere saluda a los niños en su primer día en la escuela y los acompaña durante todo el año. Un títere tal, que a menudo es un animal de peluche, hace la primera reunión más fácil, alivia la tensión y ayuda a establecer contacto.

Los niños confían en el títere, tienen conversaciones relajadas con él, quieren tocarlo y acariciarlo. Aceptan el títere como miembro vivo de su grupo; admiran y lo incluyen de forma activa en su trabajo. El títere abrumba emocionalmente los niños; que es su confidente y su aliado. Por lo tanto, la comunicación utilizando un títere (de cualquier tipo) es muy buena, es primordial, y fluye en muchas direcciones.

Con la ayuda del títere, el maestro llega a conocer a los niños y logra establecer una relación individual con cada alumno. A través de actividades de títeres, los niños pueden expresar sus



sentimientos y su actitud ante el mundo. Esto permite a los profesores notar experiencias y sentimientos de los niños, que no hubieran sido posibles sin el títere. Lo que, es más, los niños pueden expresar emociones negativas en una forma aceptable.

Los títeres permiten a los niños a aprender de una manera relajada, con mucha diversión la motivación para crear un títere (preparación de una escena o explicar algo a él títere que no sabe), es tan grande que los niños dominan inmediatamente el tema lo que, es más, no son conscientes de que han aprendido algo durante la reproducción. Un maestro no puede desear más que los estudiantes están trabajando bien, y pueden alcanzar sus metas durante su juego-trabajo.

A menudo, una conversación con el títere desarrolla una materia hasta tal punto que los estudiantes se explican la materia por sí mismos. El títere sólo los guía. Los niños pueden demostrarse a sí mismos su conocimiento. Los niños tímidos también pueden." Los Títeres introducen una nueva perspectiva para el aprendizaje de nuevas materias. Los niños no son sólo oyentes pasivos, sino cocreadores activos del proceso de aprendizaje.

Adquiriendo más confianza con títeres.

Niños silenciosos y tímidos, fanfarrones, hiperactivos y niños solitarios a menudo presentan un problema en clase cada uno de ellos necesita un apoyo y ayuda especial la comunicación directa es a menudo sin éxito, ya que el niño generalmente se cierra o rechaza la comunicación debido a problemas personales, su inclusión en el grupo no es fácil; a menudo se producen dificultades de aprendizaje los niños tienen problemas para encontrar la aprobación para su éxito. Jugar con los títeres puede ayudar a superar este tipo de problemas. El títere es un medio, que ayuda al profesor con la integración de los individuos en el grupo funciona como un medio para la relajación y liberación de la tensión. Cuando se está creando el títere (si el maestro tiene un enfoque creativo y abierto), el niño se siente aceptado y puede probarse a sí mismo/a su propio camino. De esta manera, el niño puede encontrar su lugar en el grupo.

Los títeres permiten a los niños a aprender de una manera relajada, con mucha diversión. La motivación para crear un títere (preparación de una escena o explicar algo a él títere que no sabe), es tan grande que los niños dominan inmediatamente el tema. Lo que, es más, no son conscientes de que han aprendido algo durante la reproducción.

La creación de títeres también está vinculada a una alta motivación, ya que los niños casi no pueden esperar para empezar a trabajar. Los niños crean títeres con mucha alegría, mientras que el profesor considera las habilidades individuales de cada niño. Los niños crean esos títeres ya que la han diseñado en su imaginación, y con ello proyectan sus emociones y sus puntos de vista



sobre el mundo. Son persistentes en su trabajo y dispuestos a ayudar a los demás, para los niños, el motivo más importante para el trabajo es el rendimiento. Todos ellos están esperando ansiosamente el momento en que podrán presentar sus títeres a compañeros de la escuela o incluso los padres, el enfoque creativo, que no implica tener que aprender las líneas de memoria, también atrae a los niños tímidos y desconfiados, así como a aquellos niños que perturban regularmente las clases. Estos niños a menudo muestran sus habilidades y expresan sus emociones en el juego de títeres, pero no en la comunicación directa. Los títeres sensibilizan al profesor a observar las emociones y las características individuales de los niños, lo que sería imposible durante las clases clásicas. Debido a que han jugado los títeres con el profesor, los estudiantes también confían en ellos más que en otras situaciones. Estamos hablando de la comunicación indirecta, porque el profesor se dirige a los niños a través de los títeres. Los profesores creen que los títeres han ayudado a establecer contacto con los niños y mejorar su comunicación mutua, El títere libera tensiones y ayuda al niño a establecer contacto.

Sabemos que un títere es aquella figura de cualquier material, vestido y adornado que se mueve con algún truco. Este muñeco actúa representando un personaje y expresándose con sencillez. Usualmente nos ayudamos de una dramatización y escenografía para crear un contexto en donde la historia pueda llevarse a cabo. Desde hace mucho tiempo los maestros utilizan títeres en el nivel prebásica.

La utilización de títeres en preescolar es sumamente importante, ya que a través de esta podemos desarrollar temas de una forma más llamativa e interesante muchas veces los niños se sienten aburridos de repetir todos los días una rutina muy disciplinada de manera que usar títeres para impartir una clase puede servir para llamarles mucho la atención y procurar que estén atentos al tema ya que la mayoría de veces los títeres se confeccionan de forma muy colorida y divertida, al mismo tiempo esto resulta ser sumamente llamativo para los niños.

La participación es uno de los aspectos que se ve afectado por este recurso los niños suelen entusiasmarse mucho y resultan involucrarse en la historia que este siendo interpretada por el títere. Una vez terminado el relato y cuando el maestro se dispone a elaborar preguntas, todos levantan la mano y participan con diferentes respuestas, además de estimular la participación, también genera mucha motivación por parte de los estudiantes primero por ser algo diferente y segundo por ser algo llamativo es una gran forma de combatir la desconcentración y la indisciplina.

También podemos utilizar los títeres como modelos a seguir. Podemos darles consejos útiles y transmitirles prácticas que queremos que ver realmente ejecutadas por nuestros alumnos en este



caso hay un aspecto importante que es, la imitación. Podemos enseñarle a nuestro títere que se lave los dientes, que coma correctamente, que limpie su área cuando termina su trabajo, que respete la propiedad de los demás, que salude a todas las personas buscando realmente que nuestros alumnos observen e imiten este comportamiento.

Sin importar el tipo de títere sea, de calcetín, de bolsa, de tubo de papel higiénico, de caja, de muñeco, de dedo y entre otros más; todos nos sirven para enriquecer más nuestro proceso de enseñanza pues ellos representan el medio a través del cual nosotros queremos llegar a los espectadores, que en este caso son nuestros estudiantes. Considero que el uso de este recurso además de ser ayuda a fomentar la puntualidad en los niños. Podríamos utilizarlo a la primera hora de clases, de manera que el niño que llegue tarde se perderá la presentación. Deberán entonces procurar al día siguiente estar más temprano en el aula de clases. Si prometemos usar un títere en específico el día que no falta nadie a clases, aumentaremos la asistencia. Los títeres son grandes ayudantes para dar noticias, ya que los niños no olvidaran el recordatorio que el títere les haga. Permitir que los niños jueguen con los títeres nos sirve de gran ayuda para estudiar su personalidad observamos sus movimientos y la forma como tratan al títere así logramos identificar algunas características positivas y negativas de la personalidad de nuestros pequeños estudiantes llamarle la atención al títere por hacer algo que ha hecho mal también genera cierta disciplina en clase los títeres sirven para entretener a los niños, pero también nos ayudan a enfatizar y profundizar un tema. El uso de marioneta proporciona al niño oportunidades para el movimiento y el drama creativo. Si lo vemos desde este punto de vista, es una gran forma para estimular tanto el motor fino como el grueso esto es porque al manipular los títeres los niños utilizan sus músculos pequeños y también los grandes.

El aspecto social también se ve beneficiado por este recurso los niños aprenden a respetar y a convivir en comunidad inclusive aprender a trabajar en grupo, a compartir y a esperar su turno si están usando un solo títere les permite desenvolverse en público y aprender a controlar sus emociones al dar una presentación.

Nos ayuda a transmitir valores, historia, arte y estimula grandemente la imaginación. También incentiva la fantasía y creo que uno de los componentes que más me llama la atención es la capacidad que tienen los títeres para estimular la concentración. Sin duda alguna otro aspecto muy importante sobre el uso de títeres en preescolar es la parte lúdica, debemos recordar que no trabajamos con adultos sino con niños por lo consecuente el juego debe estar inmerso en nuestras clases. Ellos merecen disfrutar su niñez y los maestros no podemos quitarles la parte divertida solo porque hay que llenar sus cerebros de información. Ellos pueden crear, inventar historias, participar y aprender jugando.



Este recurso es una gran herramienta estimuladora del desarrollo psicomotor de los niños:

- ✓ Contribuye a la parte lúdica del aprendizaje.
- ✓ Fomenta el desarrollo del área social de los niños.
- ✓ Estimula la creatividad e imaginación.
- ✓ Mejora la concentración y atención.

El títere como instrumento didáctico y un medio para el logro de los objetivos del plan de estudios es utilizado por los maestros en prácticamente todos los campos de los 4 primeros grados de la escuela primaria. El trabajo se basa en la creatividad del grupo, con la consideración de los individuos; la imaginación y la creatividad de los niños son estimuladas. Según los profesores, los objetivos fijados se alcanzaron rápidamente, el conocimiento fue adquirido y el desarrollo cognitivo era igual al desarrollo emocional y social de los otros niños.

El trabajo creativo con títeres reafirma su crecimiento personal los títeres son socios que crean una atmósfera especial en clase, relajan a los niños, y otorgan una comunicación dinámica. Los maestros han notado que los niños pueden superar el miedo con la ayuda de títeres. Son menos agresivos, incluso los que molestan la participación. Los niños juegan con los títeres y los disfrutan. Por lo tanto, su motivación en el trabajo es extraordinaria. Si el títere lo maneja el profesor, el foco de la atención de los niños los hará olvidar que es el profesor el que lo maneja. El títere tomará el control y será el foco de atención al comunicarse con ellos. Los profesores están sorprendidos por el rol del títere, ya que sustituye su autoridad. El títere animado llama la atención de los niños, que están dispuestos a hacer el trabajo con cuidado y rapidez para el títere, la comunicación entre el profesor y los niños mejora con la ayuda de títeres.

LOS TÍTERES PERMITEN AL NIÑO:

Desarrollar su creatividad o imaginación.

Manifiestar su personalidad.

Comunicar sentimientos.

Establecer un diálogo de tú a tú.

Descargar tensiones, o emociones.



¿Por qué usar títeres en el campo educativo?

Porque estimulan la capacidad de atención y concentración del niño.

Porque incrementan el vocabulario pasivo del niño.

Porque es un medio de estimulación auditiva y visual.

Porque desarrolla la comprensión del niño al interactuar con el títere.

Los títeres se pueden emplear para enseñar prevención y cuidado del cuerpo.

Son fáciles de crear o adquirir.

Permite a los niños comprender mejor los temas preescolares.

Estimulan el raciocinio lógico del niño.

Porque los invita a “viajar” con la imaginación.

Puede enseñarse, además, valores, principios a desarrollar también la capacidad empática y la tolerancia.

¿Qué criterios se debe tener en cuenta para emplear títeres en el campo educativo? Los títeres deben estar a disposición de los niños; ser empleados por ellos mismos para que puedan crear sus propias historias.

Deben adecuarse a la realidad del niño.

Debe transmitir un mensaje positivo.

Los títeres se pueden crear con diversos tipos de materiales, también con material reciclable o incluso pueden ser adquiridos en tiendas especializadas en productos didácticos. Lo importante es el mensaje que transmitan, y la forma cómo llegar a los niños, interactuar con ellos, de esta manera aprenden jugando.

LOS TITERES PERMITEN AL NIÑO

Desarrollar su creatividad o imaginación

Manifestar su imaginación

Comunicar sentimientos

Establecer un dialogo de tú a tu

Descargar tensiones o emociones

CLASES DE TÍTERES

Existen varios tipos, pero los más importantes son:

MARIONETA



GUIÑOL

TÍTERE DE GUANTE

TÍTERE PLANO

TÍTERE DE PEANA

TÍTERE SOBRE MANO

TÍTERE DE VARILLA

MARIONETA

Las marionetas, por el contrario, están dotadas de brazos, cuerpo y piernas móviles, accionadas por el marionetista, situado por encima o detrás de la figura.

Una consideración, mínima, pero de gran relevancia: el títere que 'viste' al titiritero se convierte en una parte fundamental de su cuerpo y de su gesticulación; la marioneta y los hilos o alambres que la mueven son una prolongación del cuerpo del marionetista. Se manipula desde arriba, moviendo los hilos que a su vez mueven las partes del muñeco.

GUIÑOL

Se manipula desde abajo, introduciendo la mano dentro del muñeco. Tiene una cabeza estática, y puede mover los brazos

TÍTERE DE GUANTE

Son aquellos muñecos que se manipulan colocando la mano en su interior, porque el vestido que llevan se asemeja a un guante y se adapta perfectamente a la mano del titiritero.

Al ser el movimiento del muñeco el mismo que efectúa la mano, les confiere una agilidad sorprendente e inimitable por cualquier otro tipo de muñecos. La continuidad física, entre manipulador y figura traduce directamente el gesto del primero al gesto de la segunda. En sus orígenes, el espectáculo de títeres de guante era rudo y violento. En Sicilia, es el teatro de Polichinela: elemental y enigmático rito de lucha y muerte.

TÍTERE DE PEANA

Son aquellos que están sujetos a través de una varilla colocada en su parte inferior a un soporte de madera, al cual que se le denomina "peana".



El movimiento de sus extremidades se consigue acompañado de varillas. Existen títeres de peana simple, generalmente para manipular personajes humanos, y títeres de doble peana para animales.

En su versión más tradicional el títere de peana se desplaza sobre una pista situada por debajo del nivel del escenario y se mueve paralelo a la embocadura, el movimiento se limita a izquierda/derecha y derecha/izquierda. De esta manera los pies de la marioneta quedan al nivel del suelo de la escena.

Aunque también se conocen montajes teatrales que prescinden de la pista o raíl y la marioneta se desplaza sobre una mesa o tarima, así el movimiento de las marionetas, además de izquierda/derecha, incorpora también delante/detrás, así como el desplazamiento diagonal.

TÍTERE SOBRE MANO

Son muñecos u objetos manejados desde su interior y desde arriba doblando la muñeca en ángulo recto y apoyando los dedos en la superficie de la escena.

MIMO



El mimo es la más antigua forma de comunicación y no consiste sólo en hacer gestos, sino que éstos son reflejo de emociones humanas. Según Peter Roberts, el mimo nos puede dar a conocer, a través del cuerpo, en el silencio, sentimientos y modos de ser, que las palabras nunca podrían describir.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de esta forma de comunicación, utilizada habitualmente junto con el lenguaje verbal, que desarrollen su capacidad de expresión y su creatividad, a través del gesto y el movimiento del cuerpo, y que sean capaces de representar diferentes situaciones y contar pequeñas historias.

COMO MEJORAMOS EL CUERPO

Planos: durante el día el ser humano adopta multitud de posturas en función de la acción que esté desarrollando y su propósito, es decir, no tiene la misma postura cuando está sentado en el sofá tomándose una copa, que cuando está haciendo un examen.

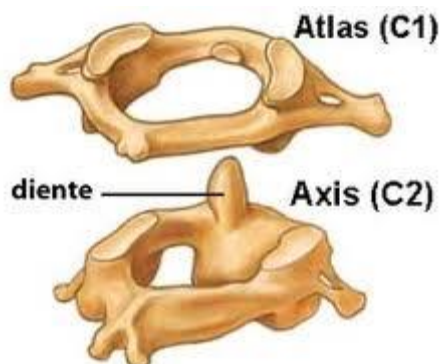
Vertical: Hacer un examen

Horizontal: tomar unas copas

CABEZA

La cabeza está sostenida por un tipo de soporte universal, que le permite girar en varios sentidos y en varios ángulos. Controlando la vértebra Atlas, podemos mover la cabeza para decir "SI", controlando la vértebra Axis, podemos decir "NO" Podemos dividir cada una de las partes

Ejercicios para la Cabeza



1. Arriba y abajo: SI (como afirmando una buena justificación) (respondiendo a una pregunta).
2. Izquierda-derecha: NO (no quieres hacerlo) (rechazando algo)



3. Punta de la nariz quieta y elevación de hombros: QUIZÁS
4. Hacia abajo: CULPABILIDAD

CUELLO

El cuello es lo que separa el torso de la cabeza. Es una de las partes más vulnerables de nuestro cuerpo. Cuando tenemos miedo intentamos tragar; con la sorpresa, el cuello se echa hacia atrás; si una persona es orgullosa, su cuello parece crecer hacia arriba; y si uno se enfada, su cuello se extiende hacia delante y se pone más grueso.

Intentar tragar: MIEDO

Cuello hacia atrás: SORPRESA

Cuello que crece hacia arriba: ORGULLO

Cuello hacia delante y más grueso: ENFADADO

Ejercicios para el cuello:

1. Delante – Atrás: imaginamos los movimientos de un gallo
2. Lado – lado: como los bailarines indonesios, no usamos mucho este movimiento, pero con práctica y esfuerzo podemos conseguirlo.
3. Combinado los anteriores: formando círculos

TRONCO

El tronco no sólo sirve para poner medallas, es el centro de la acción y la emoción. ¿Quién no ha tenido alguna vez el estómago una sensación como de mariposas en el estómago cuando estaba nervioso? Se extiende desde el cuello hasta las caderas y para los ejercicios lo podemos dividir en tres partes diferentes, que son: PECHO, CINTURA Y CADERA

1. Ejercicios de pecho

Delante – atrás: como inflando un globo.

Pecho hinchado: ORGULLO

Pecho hundido: CULPABILIDAD

Ejercicio al revés: al inspirar se hunde y al espirar se hincha. Es difícil pero con práctica conseguiremos controlarlo.



Ejercicios de cintura

1. Delante – atrás: con las manos en la cadera para sujetarla, empujamos el pecho hacia delante, volvemos a la posición inicial.
2. Ídem anterior, pero todo lo que hay por encima de las manos se moverá
3. Combinamos los ejercicios 1 y 2 para hacer círculos en el torso

Ejercicios de cadera

1. Con las manos en las costillas para sujetarlas, movemos las caderas hacia delante y luego hacia atrás.
2. Lado a lado
3. Combinamos los ejercicios 1 y 2 para hacer circuitos con las caderas.

LAS PIERNAS

En mimo, aunque jugamos con una ilusión de la realidad, siempre tenemos un contacto con ella, esto se realiza a través de los pies. Como toda acción y emoción emerge del Torso, para que llegue a los pies tiene que atravesar las piernas, un miembro dividido en tres partes, cada una con su función. La cadera permite levantar la pierna delante, atrás o a los lados. Sin las rodillas, nos sería difícil ponernos los zapatos y subir y bajar las escaleras se convertiría en toda una hazaña. En mimo, por tanto, reconoce el valor de sus piernas para andar, correr, patinar, subir o bajar escaleras, o sólo estar de pie. Sabe muy bien que los impacientes tienen el pie preparado para irse, que los tímidos usan las piernas como barricadas, que la rodilla reacciona muy deprisa al miedo, que al asustarse las piernas se doblan y tiemblan

LOS BRAZOS

Los hombros conectan los brazos con el tronco y podemos usarlo para ampliar y acelerar las emociones y las acciones que empiezan en el pecho para dar más claridad y magnitud al brazo. Sin el codo, nos resultaría bastante difícil ponernos el sombrero, peinarnos, sacarnos el pecho, o abrocharnos la camisa. La muñeca tiene pocos movimientos, que en sí dicen poco, pero, usada en conjunto con la mano, abre una gama de posibilidades casi infinitas. El hombre ha escrito la historia del mundo con sus manos y es a través de ellas que el mimo nos puede presentar un mundo lleno de acciones, lleno de objetos y hasta los distintos caracteres.



Pantomima: La palabra pantomima proviene del vocablo griego pantomimos que significa "que todo lo imita". La Pantomima es una representación que se realiza mediante gestos y figuras, sin la intervención del lenguaje verbal (Regodón, 2010). Es la parte de las artes escénicas que utiliza la mímica como forma de expresión artística.

La pantomima es un arte escénico que apela a la mímica como forma de expresión artística, se conoce como mímica, por otra parte, a la comunicación a través de gestos. La pantomima es una representación que se realiza mediante gestos y figuras, sin la intervención del lenguaje verbal. La palabra pantomima proviene de un vocablo griego que significa "que todo lo imita".

La persona que se dedica a la pantomima como arte recibe el nombre de mimo. La clave en la actuación de los mimos está en la renuncia del lenguaje oral durante las actuaciones; algunos mimos, incluso, rechazan cualquier tipo de sonido.

Existe un maquillaje habitual para los mimos, quienes suelen pintarse el rostro de blanco. También es frecuente que utilicen camisetas rayadas, guantes blancos o boinas.

Según Ivern (2004) "hacer mimo" significa expresar y comunicar emociones, ideas, situaciones reales o ficticias, por medio de acciones, actitudes y gestos. Algunos lo han definido como "el arte del silencio" o "la poesía del movimiento" incluso como "la magia del gesto".

Mimo: La palabra mimo proviene de la palabra griega mimeomai que significa **imitar**. La persona que se dedica a la pantomima como arte recibe el nombre de Mimo.

Mímica: La mímica se define como la "expresión del pensamiento por el gesto y movimiento facial que acompañan o sustituyen el lenguaje oral". Con el mimo, "hablamos sin palabras". El mimo renuncia al uso del lenguaje hablado en sus actuaciones, simula con sus gestos, sonidos, cosas o personas que no existen realmente, sube escaleras sin haberlas, se choca con un cristal invisible, hincha un globo imaginario y utiliza su expresividad, para reproducir situaciones reales, pero que no están sucediendo realmente (Pérez, Haro y Fuentes, 2011).

¿Qué se necesita para hacer mimo?

Ropa negra

Pintura blanca para la cara

Mucha imaginación



Con el trabajo de mimo, pretendemos abordar las tres dimensiones de la persona (física, psicológica y social) y llevar a cabo una educación basada en el respeto a la libertad y en el fomento de la autonomía de los niños y niñas lo cual contribuirá al desarrollo equilibrado del lenguaje de movimientos expresivos (Torres, 1999).

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DEL MIMO

Los objetivos que nos hemos planteados con el trabajo de mimo que proponemos los hemos dividido en: objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Con estos objetivos trabajamos, el saber hacer y el saber ser.

OBJETIVOS CONCEPTUALES

Conocer e investigar el lenguaje corporal: códigos y símbolos.

Conocer los centros de expresión del cuerpo y practicar con ellos.

Practicar gestos y posturas relacionándolos con diferentes estados de ánimo y movimientos.

Conocer y practicar las diferentes calidades del movimiento.

OBJETIVOS PROCEDIMENTALES

Desarrollar la expresividad a nivel segmentario (ej. expresión facial) y a nivel global.

Expresar corporalmente ideas, sensaciones, sentimiento.

Potenciar la expresividad de la mirada.

Profundizar en la expresión de sentimientos y el control del propio cuerpo.

Potenciar el control del propio movimiento y trabajar la expresión motriz.

Practicar los movimientos básicos del mimo.

Representar con nuestro cuerpo distintas figuras.

Improvisar escenas sobre propuestas de personajes y situaciones.

Estimular la imaginación y la invención narrativa.

OBJETIVOS ACTITUDINALES

Crear una buena dinámica de grupo.

Valorar y aceptar las posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo.

Respetar las diferentes formas de expresión de los compañeros/as.

Adquirir una predisposición positiva hacia el trabajo corporal.



PUNTOS CLAVE EN LA EXPRESIÓN DEL MIMO

Otro aspecto importante y sobre el que, consideramos, debemos poner especial énfasis en el trabajo del mimo, son aquellos puntos claves de mayor expresión. Estos puntos clave se corresponden con la cara y las acciones básicas del mimo.

La cara: en expresión corporal el trabajo sobre la cara es muy importante: el gesto, la mirada, las máscaras faciales, el desarrollo de los 27 paquetes musculares. La cara expresa emociones y estados de ánimo: calma, risa, miedo, ira, terror, enfado, vergüenza.

Acciones básicas del mimo, entre ellas destacamos:

Posiciones o movimientos: existen unos movimientos y unas posiciones que los mimos repiten por igual. Son acciones muy singulares, que tienen gran expresividad.

Por ejemplo: acción de subir y bajar escaleras, tirar de una soga, desplazarse apoyando las manos sobre un cristal, andar sin desplazarse.

Transformaciones: un elemento característico de los mimos, es que transforman los objetos en otros.

El mimo, generalmente, no utiliza implementos, por ello, la transformación de los objetos es imaginaria (por eso, deben ser movimientos muy exagerados y marcados).

Caídas: el mimo, juega con las caídas, con los choques, con los tropezones.

Por ejemplo, es muy típico un mimo que se choca con un cristal que no ha visto.

Manipulación de volúmenes y objetos imaginarios: como hemos dicho, no suele utilizar implementos, por ello, transforma los objetos, sus formas, volúmenes, pesos, etc. a su antojo.

Toda propuesta de técnica de mimo debe contener ejercicios orientados al desarrollo de estas acciones básicas y de trabajo facial, pues consideramos estos puntos como la base sobre la cual podremos trabajar la Improvisación y la pantomima.



Actividades de iniciación al trabajo corporal:

Su eje de trabajo va a ser el esquema corporal. Juegos de desinhibición y dinámica de grupos, respiración y relajación.

Dentro de este bloque de trabajo desarrollaremos en la propuesta posterior Trabajo Facial del Mimo.

Trabajo Corporal.

Manipulación de Objetos.

Actividades expresivas y comunicativas:

Centradas en trabajar el cuerpo, movimiento y espacio y el lenguaje corporal, dentro de este apartado abordaremos un bloque de contenidos específico llamado: "Improvisación e investigación del Mimo". Dentro de este mismo se abordará específicamente:

El lenguaje corporal

Juegos de comunicación

Las cualidades del movimiento

El centro de expresión del mimo

Los gestos y las posturas

Actividades de puesta en escena e improvisación:

Actividades donde se muestra un espectáculo a un público (con una coreografía preparada o una improvisación): escenificar sobre diferentes situaciones cotidianas, improvisar sobre un guion dado, crear y escenificar sobre situaciones inventadas. El bloque de actividades donde se trabaje esto lo llamaremos: Representación de Escenas.

Pantomimas.

Actividades de reflexión:

Como no abordamos la técnica de mimo desde un punto de vista exclusivamente técnico, sino también desde el punto de vista educativo y recreativo, proponemos un último apartado de actividades donde se reflexione, se ponga en común y se comparta con el grupo de trabajo: las emociones, los sentimientos, las sensaciones personales. Con este apartado se pretende abordar el trabajo del mimo de manera integral teniendo en cuenta la totalidad de la persona. ¿Te has sentido bien?, ¿Has tenido vergüenza?, ¿Estabas cómodo?... A este bloque de actividades lo denominaremos: Actividades de reflexión en el trabajo de mimo.



CLASIFICACIÓN DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE MIMO

Hemos clasificado los juegos y propuestas de actividades de mimo, en función de su contenido, en diferentes bloques. Estos bloques suponen una progresión metodológica para adentrarse en el trabajo específico de esta técnica corporal. Se trata de una progresión sencilla para a partir de lo más básico y de la investigación de la expresión del propio cuerpo, ir desarrollando actividades más complejas y elaboradas.

El Trabajo Facial del Mimo, seguido por el de Trabajo Corporal, bloques importantes para iniciarnos en el Mimo, pues el trabajo facial y corporal nos servirá de base para trabajar posteriormente técnicas básicas como pueden ser la Manipulación de Objetos, tercer bloque de contenidos. La Improvisación del Mimo y la Representación de Escenas y Pantomimas son los bloques más complejos y para ello ha sido necesario un trabajo previo de las actividades correspondientes a los bloques anteriores.

TRABAJO FACIAL DEL MIMO

El rostro es la parte más visible en la expresión y comunicación, por tanto, el trabajo facial es fundamental para iniciarnos en las técnicas de Mimo. Mediante el trabajo facial podemos expresar diferentes sensaciones, emociones y expresiones. Es importante hacer múltiples ejercicios de entrenamiento ante compañeros y adquirir una actitud crítica lo cual nos permitirá seleccionar los hallazgos y corregir los errores. (Pérez, Haro y Fuentes, 2011)

TRABAJO CORPORAL

El instrumento con el que se va a trabajar, es decir, la herramienta que se va a utilizar fundamentalmente es el propio cuerpo, por lo que se le debe prestar una gran atención. Hay que prepararlo de manera que, al final, el gesto sea expresivo en sus múltiples posibilidades.

El cuerpo es el responsable del movimiento que en este caso estará cargado de significado, por tanto, es necesario investigar todas y cada una de las posibilidades del mismo.

Los juegos que componen este bloque van desde acciones corporales simples como puede ser apretarle la mano al compañero, andar tras él e imitar cada uno de sus movimientos... hasta improvisar acciones más elaboradas.



MANIPULACIÓN DE OBJETOS DEL MIMO

El Mimo interacciona constantemente con diferentes objetos pudiendo ser estos imaginarios o físicamente reales. El movimiento y el contacto con el objeto deben alcanzar una vivencia cuya dimensión esencial es espontánea y emocional. Se trata de un puente de comunicación extraordinario, con un valor estético-emocional. (Pérez, Haro y Fuentes, 2011)

En el mundo de ficción del Mimo, en un pequeño espacio escénico, caben una infinidad de objetos, es preciso recrearlos, darles formas y manipularlos.

El mimo es un gran observador de la realidad circundante, por ello, al manipular los objetos imaginarios, deberá seguir un protocolo en su actuación y para ello deberá respetar respecto a la realidad (a menos que su objetivo intencionadamente sea otro): **Pesos:** deberá representar la interacción con los objetos respetando el peso real de los mismos (aunque éstos sean imaginarios).

Formas: lo mismo sucederá con la forma. Deberá adaptar sus movimientos a la forma real que tiene el objeto que se dispone a utilizar o representar.

Tamaños: igualmente pasa con el tamaño. Al representar el uso de un objeto o instrumento debe tener en cuenta el tamaño real de este objeto.

Orden: el orden de sus acciones o movimientos debe corresponderse con el que tendría lugar en una situación real. Por ejemplo: entra en un bar y para ello, empuja la puerta, se sacude los pies en el felpudo, se acerca a la barra, se apoya sobre ella, hace un gesto al camarero, espera, cuando se supone que se ha acercado este último, le sonrío, pide un café, espera, vuelve a sonreír al camarero, coge el azucarillo, lo abre, lo vierte, coge la cucharilla, remueve el café...etc.

Dentro de las actividades de representación de escenas mímicas o pantomimas que a su vez las clasificamos en tres bloques:

1) Juegos por equipo: son actividades donde varios equipos juegan realizando pequeñas representaciones mímicas, interactuando o no entre ellos. Son acciones cortas, pero implican creatividad y trabajo en equipo.



- 2) **Iniciación al Sketch:** son pequeñas representaciones donde puede participar uno o varios personajes y estar o no improvisadas.

- 3) **Representaciones:** son las últimas propuestas donde se culmina todo el trabajo realizado hasta ahora. Se realiza una representación ante un público, generalmente de una historia elaborada y preparada con antelación. Puede ir acompañada de música, escenografía, vestuario



Según la Enciclopedia Británica, un clown o payaso es:

"Un personaje familiar cómico de la pantomima y el circo, conocido por su maquillaje y vestuario distintivo, ridículas payasadas y bufonadas, cuyo propósito es inducir a carcajadas. El payaso, a diferencia del tradicional bufón de la corte, por lo general, lleva a cabo una rutina fija, se caracteriza por el humor amplio, gráficos, situaciones absurdas, y la acción física vigorosa".

El clown entronca con algunas de las actividades más cotidianas y gozosas del ser humano: la risa, la gesticulación y la imitación. Y con la etapa más apasionante de nuestra vida: la infancia, que está llena de ternura, ingenuidad, aprendizaje, descubrimiento y juego.

¿Quién no ha sido niño o niña?

¿Quién no ha escuchado o contado algún chiste, la más popular de las formas del humor? El ser humano necesita reír. Para comprender, para conocer, para crecer y asimilar la realidad.

¿Y quién no ha imitado alguna vez a alguien?

¿O no se ha comunicado con las manos y la gesticulación, superando la expresión verbal, el idioma o los ruidos?

El ser humano recorrió un largo camino hasta llegar al lenguaje hablado y escrito. Y, sin duda, ese camino recorrido forma parte de nuestro inconsciente colectivo, de nuestra herencia genética, un bebé se expresa y siente, gesticula y ríe mucho antes de empezar a hablar.

De modo que todo lo que representa el clown tiene su paralelismo y su origen en actividades cotidianas y vitales primarias, y ello hace que forme parte del patrimonio cultural más cercano a la mayoría de las personas. En esta y en cualquier otra cultura. El payaso, asociado durante muchos siglos a la figura del mimo, forma parte del teatro, y el teatro es casi tan antiguo como el propio ser humano. Sus raíces se encuentran en las necesidades de este, en sus anhelos, sus miedos, sus creencias. Fertilidad, caza, fuerzas naturales, dioses y cosechas derivan hacia la ceremonia, el rito, las danzas y celebraciones culturales de todo tipo al tener estos como base lo cotidiano, aparece, ineludiblemente, la imitación, la pantomima; y en cuanto se afloja la severidad cultural, se produce la burla y, como consecuencia de esta, la risa. Así ocurre con el protagonista del drama del buscador de miel en Filipinas, que tropieza con todo tipo de problemas. O con la parodia de los nativos de Australia, llamada Encuentro con el hombre blanco, en la que se pintan la cara con ocre claro, se ponen un sombrero de paja y rodean las piernas con juncos antes de vestirlas con polainas para arrancar las risas de los espectadores.

La comedia Dell 'arte representa la más clara expresión de simbiosis entre mimos, clowns, acróbatas, juglares, magos, bailarines y demás especies del teatro popular, por un lado, el clown



y el teatro los personajes son verdaderos estudios de pantomima. Su composición y estructura física, la partitura de movimientos, su forma de caminar, de expresar emociones..., todo ello conforma una medida sinfonía de limpieza y expresión corporal. Por otro lado, los zanis o criados, columna vertebral de sus tramas, representan el auténtico espíritu del clown. Pillos, egoístas o bondadosos, osados o prudentes, tiernos, apasionados; pragmáticos como Sancho Panza o soñadores como Don Quijote; contradictorios... Reúnen en sí mismos toda la complejidad de la personalidad del clown, del Augusto, que como vimos anteriormente es el payaso total, la auténtica síntesis de todo lo que habita en el interior del ser humano: grandeza y simplicidad, aventura y raíces, sentimiento y razón. Un ser enfrentado constantemente a las normas sociales, a la lógica del mundo, de los demás, de la comunidad y a su inercia de comportamiento.

Uno de esos zanis, precisamente, está en el origen de la palabra payaso, ya que vestía ropas confeccionadas con la tela que se usaba para recubrir los colchones de paja; y por eso se le llamó pagliaccio, palabra formada a partir del italiano paglia («paja»).

La comedia Dell 'arte, con su estructura de grandes arquetipos humanos inalterables a lo largo del tiempo (el avaro, el fanfarrón, el sabelotodo, el pícaro, el simple...) y su trepidante comicidad, ha sido el puntal sobre el que se ha afirmado el arte del gesto y del humor; el teatro basado en la convención, el guiño y la complicidad con el público; en definitiva, el arte del clown.

Por otro lado, el clown ha desarrollado una gran presencia en el mundo del espectáculo a través del cine mudo con Chaplin, Keaton, Harold Lloyd y tantos otros, y a través del circo con grandes figuras como Grock, Charlie Rivel o Popov. Ello le ha permitido alcanzar una gran popularidad y romper fronteras, entrando en campos tan variados como la educación, la empresa, la sanidad o las terapias de desarrollo personal.

Esta doble vertiente, la pedagógica y la del espectáculo, ha posibilitado que hoy en día asistamos a una explosión de escuelas y espectáculos de teatro donde el eje central es el viejo mimo, payaso de Grecia y Roma, actualizado. Así, tenemos las escuelas de Le Bataclown, en Francia; Los Hijos de Augusto, Ohiulari y Eric de Bont, en España, y Colombaioni, en Italia, por mencionar solo algunas.

Esta popularidad, este resurgimiento actual, nos habla bien a las claras de lo profundos que son los lazos que el clown tiene con el público, con las gentes más sencillas. Y más, teniendo en cuenta que, paralelamente, se ha producido también un gran desarrollo del teatro de texto o de autor, de los musicales y otras grandes inversiones, públicas o privadas, en producciones teatrales faraónicas de pecaminosos presupuestos, con la competencia desleal que eso supone.

Podemos concluir diciendo, pues, que todo lo que representa el clown seguirá caminando, sin duda, por la senda de la permanente alternativa al teatro culto y al comercial. Y en muchos casos



con mayor impacto, con mejor aceptación entre el público. Porque detrás de cada clown hay un ser humano que desea expresarse, comunicarse con otro y compartir con las demás personas.

El payaso realiza la mímica de esta situación en forma poética y plástica, o más bien musical; la hace visible cuanto es permitido. Y la hace visible también desde el otro, desde el hombre que ve pensar a otro sin acabar de darse cuenta de lo que está sucediendo ante sí; ve solamente a alguien que tropieza, para el que son obstáculos las cosas más corrientes, que un niño sabría apartar. Mas, algo sospecha, y de ese contraste surge la risa o la sonrisa; sonrisa en los que sospechan, risa burda en los que sólo sienten halagado su instinto elemental.

El payaso nos consuela y alivia de ser como somos, de no poder ser de otro modo; de no poder franquear el cerco que nosotros mismos ponemos a nuestra libertad. De no atrevernos a cargar con el peso de nuestra libertad, lo cual se hace sólo pensando. Sólo cuando se piensa se carga con el peso de la propia existencia y sólo entonces se es, de verdad, libre.

Con la sombra densa de nuestros conflictos el payaso modela sus gestos, su mímica casi inmóvil. Y, al fin, todo lo resuelve en música; unos cuantos lamentos de violín o una cadencia apenas esbozada en el piano, y hasta el leve sonar de una filarmónica que viene a decirnos: ¡Eppur si muove! Somos, a pesar nuestro, libres.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CLOWN

Disponibilidad al juego

La vida del clown se basa en el juego. En cada una de sus acciones, el clown juega. El juego no está en lo que hace, sino en cómo lo hace.

Exposición al ridículo

El ridículo es el alma guardada de cada persona. Cuando el actor logra exponer, su alma guardada, al público y a reírse de sí mismo, se convierte en un clown.

Atención y percepción del auditorio

En esta técnica no existe la llamada cuarta pared (la pared imaginaria que se crea entre el actor y el espectador). La atención del clown está puesta en el público, sus acciones y comentarios son



para él. El clown debe ver, mirar y percibir al público. El clown se comunica directamente con su público, donde sea que esté presente (calle, animaciones, teatros, hospitales).

Debe expresarse a través de sus emociones y sensaciones

Para lo cual utiliza su cuerpo. Un clown debe comunicarse a partir del lenguaje universal, lo mímico, lo no verbal, que trasciende idiomas, culturas y generaciones.

Reírse de sí mismo, de sus defectos, fracasos y torpezas

Ésta es una risa sincera que proviene de su propio ser y se logra gracias a una alta autoestima y un trabajo constante de ser un observador de sí mismo.

Mostrar que su vida es un constante transitar de fracaso en fracaso

Esto logra que el público se identifique y se dé cuenta que nada es perfecto, todo esto se consigue mediante la risa.

La nariz del clown es la máscara más pequeña que existe

A diferencia de las otras, su función no es ocultar, sino que protege al artista para que pueda mostrarse honesto, aumenta los gestos, emociones y personalidad. Para lograr interpretar un clown se necesitan años de entrenamiento y autoconocimiento.

Se deben manejar técnicas

Las principales son la relajación, meditación, desapego con el pasado, desbloqueo corporal y emocional, ritmo, improvisación, desarrollo del imaginario, entre otras. Lo más complejo para un clown es que es por sobre todo debe mostrarse honesto. Se podría decir que interpretar a un clown es similar a estar en un estado que inunda todo lo que él realice, hable, escuche y piense, así como también su estética respecto a su vestuario, su maquillaje, escenografía y dramaturgia.

El Clown como medio de enseñanza

El payaso es un creador, un provocador de risa, sensaciones y emociones. El payaso hace reír, sentir y reflexionar con su visión del mundo y sus intentos de situarse por encima de sus fracasos. Muestra su vulnerabilidad sin tapujos. Es el niño que todos llevan dentro, que no tiene tabúes, disfruta jugando y quiere ser como los adultos, aunque nunca pueda conseguirlo. Lo que el payaso busca, su principal motivación, es ser amado, conseguir la amistad del público. Intenta parecerse a los demás, pues cree que así lo aceptarán y amarán. Los niños de entre uno y tres años se parecen a un clown, tienen el timing, la ingenuidad y algunas de las consignas básicas del clown, pero de forma natural. 30 Los niños de esa edad quieren ser amados por sus padres



y por todos los que les rodean, el clown quiere ser amado por el público. Quieren ser como los adultos y tratan de imitarlos, el clown hace lo mismo, desea integrarse e intentará parecerse a la gente adulta. Son espontáneos y no tienen sentido del ridículo. Hacen lo que quieren sin importar quien los ve, la esencia de un clown de igual forma, no le permite tener vergüenza. Así como los niños de entre uno y tres años, un payaso expresa sus emociones y puede pasar instantáneamente de una a otra. Si un niño de esa edad está golpeando un mueble, esperará un momento para mirar a su papá o mamá (el clown mirará al público), si se ríen, quiere decir que alcanzó el éxito y puede seguir golpeando, si no se ríen, debe buscar otra vía, es muestra de fracaso. Los clowns hacen lo mismo para saber si captan o no la atención y si divierten a su público. Los niños son curiosos, todo les sorprende y alucina. De igual forma, un payaso tiene buena capacidad de asombro.

TECNICAS DE CLOWN

El estudio del clown desarticula esos temores, al proponerle de hecho una educación permanente para el actor, al partir de premisas nuevas que lo invitan a la experimentación de ejercitaciones comenzando con la sutil nariz de clown. Se revierten los principios fundamentales en pos de alcanzar un objetivo distinto. El ridículo, delante de los pares, no tiene peso alguno, no se espera que conozca las reglas de juego del payaso, sino que no sepa qué hacer y realice los ejercicios desde un lugar ingenuo, para que su gesto resulte gracioso y espontáneo.

Pero esta actitud que promueve a posteriori una acción modesta, requiere un salto al vacío, un riesgo emocional, ante la exposición, arriesgarse a perder el control de su propia personalidad artística para dejar aparecer otros modos de ser ante los demás, que son estilos en la vida adulta, en la vida social. Hasta que no aparece alguna de estas gracias espontáneas, el trabajo es bastante arduo, solo comparable con la paciencia del que investiga en un laboratorio. No se trata de descubrir lo que se quiere encontrar sino de observar lo que aparece como una evidencia propia del objeto estudiado.

Si el docente de clown va corriendo el nivel de exigencia profunda que posee toda disciplina artística, hacia un nivel de impunidad, “todo lo que hace reír vale”, entonces será fácil enseñar clown, como si fuera un entretenimiento, que de todas formas aportará diversión. Pero si los talleres convocan alumnos calificados en el teatro, sean profesionales o jóvenes que obedecen a otras inquietudes, el compromiso de enseñar clown no consiste en dirigir una cantidad de



ejercitaciones inconexas, sino en guiar al alumno hacia una relectura de su trayecto actoral, que lo lleve a un replanteo de principio, es decir que lo movilice.

CLASES DE CLOWN

ORIGEN DEL PERSONAJE DEL CLOWN AUGUSTO (el clown de nariz roja) Existe una extendida leyenda que pasó de boca en boca acerca de los orígenes del clown Augusto. De acuerdo a la leyenda, un acróbata americano llamado Tom Belling estaba actuando con un circo en Alemania en 1869. Encerrado en su camerino como castigo por no salir a tiempo a escena, entretenía a sus amigos vistiéndose con ropas inapropiadas para interpretar su impresión del manager del show. El manager a menudo entraba en el camerino. Un día Belling salió corriendo para huir de él, acabando en la arena de la pista donde tropezó con la repisa que separa la pista del público, cayendo al suelo. EL público grito "¡Auguste!" que en alemán significa loco (o borracho). El manager pidió a Belling que continuara apareciendo como Augusto a partir de entonces. La mayoría de los historiadores serios dudan de la veracidad de esta leyenda, por una razón, la palabra

Auguste no existía en el lenguaje alemán hasta después de que el personaje se hiciera popular. Una de las teorías del origen actual es que Belling copio el personaje de R'izhii (Red Haired) clowns que vio cuando estuvo de gira por Rusia con un circo. Personajes como el Augusto ciertamente existían antes. Aceptado o no él fue el primero, y debido a que no tuvo mucho éxito como Augusto pronto abandono el clown convirtiéndose en mago. Los primeros clowns Augustos tenían una apariencia natural como si hubieran entrado desde la calle a la pista del circo. El maquillaje exagerado asociado con el clown Augusto de hoy fue introducido por Albert Fratellini, de los Hermanos Fratellini.

Clown, también llamado Blanco, Carablanca, Pierrot, Enharinado y Listo. Nacido a Inglaterra a medianos del siglo XVIII (Guiseppe y Joe Grimaldi), suele ir maquillado de blanco y enfundado en un elegante vestido brillante. De apariencia fría y lunar, representa la ley, el orden, el mundo adulto, la represión -características que no hacen sino realzar el protagonismo del Augusto. Grandes clowns: Footit, Antonet, François Fartellini, Pipo, René Revel, Alberto Vitali. Etimología. Esta denominación del clown, se basa en describir al payaso de manera definitiva, estructurada. Cualquier cosa que varíe de esa descripción ya no es un payaso.



Augusto

También llamado Tonto. Es extravagante, absurdo, pícaro, liante, sorprendente, provocador. Representa la libertad y la anarquía, el mundo infantil. Vestido de cualquier manera, lleva una característica nariz roja postiza y grandes zapatos. El Augusto se diversifica en múltiples categorías, algunas de las cuales se indexan a continuación. Diversas leyendas coinciden a hacer nacer el personaje al irco Renz de Berlín (1865), encarnado por un tal Augusto, un mozo de pista patoso y borracho -de aquí viene la nariz roja. Grandes augustos: Chocolat, Beby, Albert Fartellini, Porto, Rhum, Bario, Achille Zavatta, Charlie Rivel, Pio Nock, Carlo Colombaioni. Esta idea del clown se esmera en describir las características generales de un payaso; entonces, cualquier cosa que se ajuste a esas características es un payaso.

Segundo Augusto:

También llamado contraugusto y Trombo. Tercer elemento de un trio de payasos, que suele ampliar los gags del primer Augusto. A menudo es musical. Este tipo de payasos no son actores, un payaso es un payaso. Un actor puede componer un personaje a partir de ciertas consignas dadas por el director o por la obra que interprete, aunque no tenga nada que ver con su personalidad.

Excéntrico

Evolución del personaje de Augusto, contrapuesto a este por la dignidad de su cabezonería y por la inteligencia que demuestra en afrontarse a las dificultades, que a menudo resuelve con una 24 genialidad sorprendente. Se presenta siempre solo y normalmente no habla. Como oponentes dramáticos substitutivos del clown, usa los instrumentos musicales o los objetos con que se afronta. Excéntricos famosos: Little Tich, Don Saunders, el último Grock, el último Charlie Rivel, Avner, Tortell. Vagabundo (o tramp): Tipo de agosto solitario, habitualmente silencioso y con pinceladas de marginado social. Los exponentes más grandes de esta especialidad son Charlot al cine y, a la pista de circo, Joe Jackson, Otto Griebling y Emmet Kelly. Este personaje clown por el hecho mismo de ser silencioso se muestra multidisciplinar, además de ser payaso solía ser acróbata, músico o malabarista.

Payaso de soireé

Especialidad de payaso (normalmente agosto) que actúa a las entradas de represa. Es el descendente evolucionado de los primeros augustos, los cuales, antes de formar pareja con los clowns, se ocupaban de entretener al público para llenar el vacío entre los números de circo (montaje y desmontaje de la gavia, instalación y retirada de aparatos, etc.). Este clown se muestra



en la actualidad encasillándose y trabajando con arquetipos universales, como el tropezón y el hecho de pensar que quiere hacer algo pero no puede.

Mimo-clown

Variedad de clown, habitualmente mudo. Se presenta solo y, teniendo los objetos como oponentes, despliega una gran cantidad de habilidades físicas y/o musicales. En este sentido, sus concepciones y dramaturgia son paralelas a las del augusto excéntrico. En general, el personaje conecta con el Pierrot de la comedia y es de talante frágil y delicadamente poético. Exponentes estelares de esta especialidad: Dimitri, Pic, Pierino.

RECOMENDACIONES

Implementar actividades lúdicas esencialmente las denominadas “clown” en la micro planificación curricular como nuevos recursos de aprendizaje ya que por medio de estos se desarrolla la interacción entre los estudiantes y ayudan a que se expresen de una manera libre sin que se cohíban de las personas que les rodean y mejorar su interacción y comunicación con los demás.

Es necesario elevar el nivel de desarrollo de la oralidad de los niños y niñas de pre básica a través de la implementación de actividades de clown, ya que fortalecerá el aprendizaje de una manera dinámica además de desarrollar la oralidad como punto principal. Implementar las actividades clown enfocadas en esta investigación: la risa, la dinámica, como principales formas de comunicarse con los niños y niñas, y el juego como actividad fundamental para el desarrollo del aprendizaje, siempre y cuando se adecue a las necesidades educativas de los educandos en el área de expresión y comunicación como herramienta fundamental para la interacción social, pues desarrolla las habilidades y destrezas más necesarias que el ser humano necesita para ser un buen comunicador.

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
---------------	--------------	----------------	------------	---------------	------------------



EL CLOWN, UN NAVEGANTE DE LAS EMOCIONES	JESUS LARA	Primera Edición	2014	español	Ediciones OCTAEDRO, SL.
DE LA EXPRESIÓN DRAMÁTICA A LA EXPRESIÓN ORAL	María Prieto Grande	Vol. 2,2007	2006	español	
EL TITERE EN EL AULA	Beatriz Pérez		2004	español	

C. Base práctica con ilustraciones

QUE ES EL MIMO



- Es el arte de expresarse mediante el gesto y el movimiento, prescindiendo de la palabra o lenguaje verbal. el mimo utiliza todos los elementos del cuerpo para expresar la información, pero sin emitir una sola palabra.
- El mimo es la expresión meramente afectiva
- La palabra griega "mimo" significa imitación de la realidad



EL CLOWN PAYASITO



El payaso es un creador, un provocador de emociones, de sentimientos, de sensaciones y especialmente de risa. El payaso hace reír con su visión del mundo y sus intentos de posarse por encima de sus fracasos. Es el niño que todos llevamos dentro, que no tiene tabúes, que disfruta jugando.





Títeres

- Herramienta para el desarrollo creativo. Todos y todas pueden crear su títere a partir de la utilización de materiales sencillos y recursos del medio.
- *También ayudan a que niños y niñas aprendan palabras nuevas, usen su imaginación y desarrollen su coordinación manual y corporal.*









4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción:

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

Observación atenta y detallada de las éticas que emiten los niños y las personas que están en su contexto para lograr la respuesta de los demás. Realización Álbum sobre Mimos, Payasos, Títeres

Ambiente(s) requerido:

Aula amplia con buena iluminación.

Material (es) requerido:

Infocus.

Docente:

Con conocimiento de la materia.



5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Trabajo en la plataforma virtual
- Exposiciones
- Dramatizaciones
- Presentación del Trabajo final “Álbum sobre Mimos, Payasos, Clases de títeres

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

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema de investigación
Desempeño:	Trabajo grupal presentación Exposiciones individuales Dramatización grupal
De Producto:	Trabajo de realizado
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Lluvia de ideas, Trabajos grupales Cuestionarios sobre el tema Videos en plataforma y foros Exposiciones individuales por parte de las alumnas
	Dramatizaciones sobre: Mimos, Payasos y Títeres



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE METODOLÓGICA

MARLENE NARANJO		
Elaborado por: Lcda. Adriana Guerrero	Revisado Por: MSc. Daniel Shauri	Reportado Por: Dr. Guillermo Ordonez



*Guía metodológica Expresión Dramática
Carrera Parvularia
Lcda. Jenny Perata
2019*

Coordinación Editorial Dirección:

Lucía Begnini Dominguez.

Coordinación Editorial:

Milton Altamirano Pazmiño, Alexis Benavides.

Diagramación: Sebastián Gallardo.

Corrección de Estilo: Lucía Begnini.

Diseño: Sebastián Gallardo.

Instituto superior tecnológico Japón

AMOR AL CONOCIMIENTO