



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

“TALLERES DE TEATRO EN EL PRIMER CICLO DE PRIMARIA”

AUTORÍA SILVIA MARÍA HERNÁNDEZ LÓPEZ
TEMÁTICA LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL TEATRO
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Para lograr que nuestros alumnos adquieran una correcta expresión corporal y una socialización adecuada con su grupo- clase, se realizarán distintas actividades que tendrán como eje principal el teatro, pudiendo intervenir sin problema todos los alumnos/as.

Palabras clave

Expresión corporal, improvisación, comunicación, representación.

2. PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

Objetivos:

- Favorecer la interacción y la creación de buenos hábitos sociales.
- Potenciar la comunicación y el lenguaje a través de la expresión corporal.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación, favoreciendo su originalidad y su singularidad.
- Potenciar el acercamiento al mundo del teatro, así como su socialización.

Contenidos:

- Educación en valores: amistad, generosidad, autoestima.
- Relaciones interpersonales: capacidad de comunicación y desinhibición.
- Afianzamiento del esquema corporal, el equilibrio, el ritmo y la coordinación.
- Representación de emociones o sentimientos: alegría, tristeza, sorpresa, ira.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 26 ENERO 2010

3. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

3.1. Metodología

En un taller como éste, en donde la creatividad es el motor principal, pueden desarrollarse infinidad de actividades, tantas como la imaginación nos permita. Pero todas ellas se pueden encuadrar en cuatro tipos, según las características del alumnado al que va dirigida:

- De *forma pasiva*: No interviene el niño como emisor, simplemente recibe el mensaje.

De esta forma, al intervenir el alumnado simplemente como receptor, debemos aprovechar para dar información inculcando conceptos claros. Para ello hay que hacer atractivas las voces (utilizando el timbre adecuado para cada personaje haciendo la voz motivante para el niño)

- De *manera indirecta*: Hay una intervención inconsciente del alumno.

El cuento que se narre, la historia que se cuente, la dramatización hecha o la animación realizada tendrá como protagonista a los propios alumnos/as, pues ellos, aunque no sean conscientes de ello, tendrán una intervención decisiva. El alumnado forma parte de la actividad, ya que está recibiendo las emociones propias que ésta produce y su participación indirecta está estimulando sus sentidos.

- Con *participación activa*: Los alumnos se convierten en emisores. Son ellos los que contarán la historia.

Así, se potenciarán sus habilidades individualmente; mayor motricidad, mejor vocabulario y entonación.

- Con *capacidad creativa*: El alumno/a como creador. Elige el argumento y la forma de contarlo. Se fomenta la capacidad de improvisación.

En cada uno de estos cuatro estados debemos trabajar de manera individualizada, dinámica y motivante, porque el éxito de las actividades dependerá de lo atractivo de las mismas. No podemos olvidar, no obstante, que una vez sentadas las bases que permitan el dinamismo suficiente, debemos dejar al alumno expresarse libremente, favoreciendo en la medida de lo posible toda manifestación propia que conlleve una expresión artística.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 26 ENERO 2010

4. ACTIVIDADES

4.1. Actividad 1: Representación en sombras chinescas del cuento “El concurso de patas”

Cuento:

Érase que se era un bosque triste y aburrido. En él viven un montón de animales que nunca encontraban diversión. Sus vidas eran monótonas y transcurrían los días sin ningún aliciente.

Una noche, al amigo búho se le ocurrió una gran idea:

Búho: ¡Eh, amigo oso!

Oso: ¿Qué pasa, amigo búho?

Búho: ¿Por qué no hacemos algo para divertirnos?

Oso: A mí no se me ocurre nada.

Búho: Pero a mí si...escucha.

Y el amigo búho le explicó al oso cual era su idea: harían un concurso donde podrían participar todos los animales del bosque que quisieran.

Al amigo oso se le ocurrió que el concurso podría ser de ojos, pero ¡qué torpe! ¿Cómo va a ser de ojos? ¿No se da cuenta este grandullón de que todos los animales tienen dos ojos? Debería ser de otra cosa.

¡Ya está!- dijo el búho- Haremos un concurso de patas.

Al día siguiente, pusieron carteles por todos los árboles anunciando el concurso para que se inscribieran todos los animales que lo desearan. Y transcurridas unas semanas, se celebró el concurso con la participación de cinco concursantes.

Oso: ¡Queridos amigos! Aquí estamos para celebrar este primer concurso de patas. Debéis saber que el premio es un gran saco de caramelos hechos con la miel elaborada por nuestras amigas las abejas.

Búho: Y ahora, sin más preámbulos, pasemos a conocer al primer concursante. Nuestra amiga la serpiente. ¿Cuántas patas tiene usted amiga serpiente?

Serpiente: Yo, ninguna. Tengo cero patas. Ya se que perderé pero no me importa. Para mí lo importante es participar.

Oso: ¡Muy bien señora serpiente! Me parece usted una concursante muy deportiva.

Búho: Ahora le toca el turno al siguiente concursante. Nuestro amigo el gallo.

Gallo: ¡Kikirikí! Como podréis observar yo tengo dos patas.

Oso: Pues de momento, usted es el ganador de este concurso.

Gallo: ¡ Qué bien! Pues si gano, compartiré los caramelos con todos los animales del bosque.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

¡Bieeeeeeeen! Un grito tronó entre la grada, todos los animales se pusieron muy contentos y alabaron al gallo por su generosidad.

Búho: ¡Siguiente concursante! ¡Nuestro amigo el conejo!

Conejo: ¡Hola, querido público! Como veis yo tengo cuatro patas....Una....Dos...Tres...Cuatro.

Oso: ¿Cuatro patas? Pues cuatro es más que dos, por lo tanto, de momento es usted señor conejo, el vencedor de nuestro concurso.

Conejo: ¡Me alegro! Pero quiero que sepáis que si gano, compartiré las golosinas con todos los animales del bosque.

De nuevo, se oyó un atronador grito de alegría entre todos los habitantes de aquel bosque. Hacía años que no disfrutaban tanto, sobre todo viendo que los concursantes hacían gala de una gran amistad y estaban dispuestos todos a compartir.

Búho: ¡El concurso continua! ¡Siguiente concursante!

Araña: Soy yo. Yo soy la siguiente.

Oso: Y, ¿cuántas patas tiene usted, señora araña?

Araña: Tengo ocho patas.

Oso: ¿Ocho patas? No hay duda. Usted será la ganadora, señora araña, porque yo no conozco a nadie que tenga más de ocho patas. ¿Compartirá usted el premio?

Araña: ¿Compartirlo? ¡Por supuesto que no! Ese saco de caramelos será sólo para mí, ja, ja, ja.

¡Ooooooooooh! Todo el bosque saltó una exclamación de desilusión. La araña no iba a compartir. Sabían que aunque aún quedaba un último concursante, era casi imposible que éste pudiera superar las ocho patas de la araña. Todo parecía indicar que el ganador sería el animal más egoísta que habían conocido.

Búho: Ahora, para terminar el concurso daremos paso al último participante, ¡el ciempiés!

Ciempiés: ¡Hola queridos amigos! He de decirles que como mi propio nombre indica yo tengo cien patas.

¡Oooooohhh! De nuevo la sorpresa llegó entre el público. ¡Qué concurso tan emocionante!

Búho: Queridos amigos. Es evidente que el ganador ha sido el ciempiés. Pero que no os embargue la alegría, porque todavía no sabemos si compartirá el premio o no.

Oso: Señor ciempiés. ¿Qué hará usted con el saco de caramelos que ha ganado? El bosque entero guardó silencio. Esperaban expectantes la respuesta del ciempiés para saber si podían comer caramelos o no. Por fin, después de unos segundos que parecieron eternos, el ciempiés contestó.

Ciempiés: El saco de caramelos que he ganado lo compartiré con todos los animales del bosque.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

Y estalló la alegría en el bosque, todos los animales gritaron, saltaron y se abrazaron locos de contentos porque el concurso lo había ganado el ciempiés, un ser generoso que repartió todos los caramelos de su premio, incluso con la araña.

Desarrollo de la actividad:

Para la realización del teatro con sombras chinescas se deberá oscurecer la sala y montar el escenario en un rincón de la misma con una lámpara que permita realizar las sombras adecuadas. El escenario se realizará con papel cebolla para que permita el paso de la luz de la lámpara.

Cada alumno/a se encargará de manejar un personaje distinto por detrás del escenario. El maestro/a narrará el cuento y cada vez que intervenga un personaje, el niño/a que esté encargado de manejarlo debe de estar atento para que su sombra aparezca en escena.

También se construirán números, que se proyectarán sobre el escenario cuando el animal que proceda cuente las patas. Así, cuando salga la serpiente y diga que no tiene patas, un niño enseñará la sombra del número 0, y así con cada animal.

4.2. Actividad 2: Ser el protagonista principal de una situación improvisada

El tema a trabajar en esta actividad será la comunicación y las relaciones interpersonales.

Ambientación:

Se utilizarán todos los espacios del aula, y cada rincón o espacio será una estancia diferente:

- Consulta del médico.
- Tienda de chucherías.
- Casa del abuelo.
- Cafetería.
- La casa del protagonista.

También caracterizaremos a los niños en los siguientes personajes:

- Un médico.
- Un vendedor de chucherías.
- Un abuelo.
- Un camarero.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

Desarrollo:

Se harán cada vez dos grupos de cuatro niños. Los alumnos/as que formen uno de los grupos se disfrazarán del personaje que le corresponda (médico, abuelo, tendero, camarero), introduciéndose en la estancia adecuada, ya reseñadas en la ambientación. Cada niño del otro grupo hará de un protagonista principal diferente. A cada niño de este segundo grupo se le da una de las siguientes órdenes:

1. Te duele la tripa. Visita al médico.
2. Ve a visitar al abuelo e invítale a comer en tu casa.
3. Coge dos euros de la hucha y vete a comprar chucherías.
4. Estás en la cafetería y quieres tomar un chocolate.

Cada alumno/a debe obedecer la orden dada por el monitor, entrar en la estancia adecuada e improvisar una situación lógica. Posteriormente, los niños/as cambiarán de grupo.

Si la improvisación no resulta efectiva, el/la maestra/o podría dirigir la conversación hasta que el alumno/a consiga mantener una relación comunicativa fluida con el compañero que caracterice al personal elegido.

Una vez que la actividad concluya con los resultados esperados, se podría insistir caracterizando personajes distintos (padre, madre, policía, carnicero...)

4.3.Actividad 3: Representaciones mímicas

El tema a trabajar será la pantomima. Para trabajarla hay que saber que significa. Por eso, de modo introductorio, se explica a los alumnos qué es la pantomima. (Pantomima: Gestos silenciosos que se realizan para representar a una persona, animal o cosa)

Una vez entendida, se trabajarán las representaciones mímicas no sólo de personas, animales o cosas, sino también de acciones.

Desarrollo:

Al grupo de alumnos se les dice que tienen que representar a un animal. Cada uno elegirá uno distinto, sin que los compañeros lo sepan.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

A través de los gestos de su cuerpo, los alumnos representarán los movimientos características del animal que han elegido, sin utilizar onomatopeyas. Los compañeros deben descubrir de que animal se trata.

Una vez familiarizados con la pantomima a través de esta primera actividad, les proponemos a los alumnos que representen acciones como:

- Comer sandía- Simulad que tenéis un trozo de sandía en las manos. Os lo tenéis que comer. Pensad cómo hay que hacerlo (deben quitar las pipas, ponerlas en el plato, echar las cáscaras a la basura...)
- Jugar un partido de fútbol sin balón- Haced dos equipos, vestíos cada equipo con indumentaria diferentes y pensad en un balón imaginario con el que tenéis que jugar. El árbitro (que será el monitor) es el que irá indicando dónde se encuentra el imaginario balón en cada momento.
- Recoger los juguetes de tu habitación- Tenéis que enumerar los juguetes que hay en vuestra casa. Una vez que los sepamos, imaginad que están esparcidos por el suelo. Ahora hay que recogerlos y ordenarlos en vuestra estantería.

Practicar la pantomima, además de ser entretenido, es útil para desarrollar ciertas habilidades interpretativas, lo que provoca unas altas dosis de autoconfianza en el alumno.

Es aconsejable que los alumnos preparen por adelantado sus pantomimas, dejando de confiar en la improvisación.

Conviene destacar que al igual que la pantomima de los animales es individual, las pantomimas de las acciones deben hacerse en conjunto, fomentando el trabajo en grupo.

4.4. Actividad 4: ¿En qué planeta estoy...?

El tema a trabajar será la expresión corporal y el movimiento intencionado.

Ambientación:

En un espacio grande, como el patio o el gimnasio del colegio se pintan con cinta adhesiva 5 círculos de unos cuatro metros de diámetro con un pequeño rectángulo tangente a la circunferencia.

Cada círculo se numera y representará un planeta desconocido.

Por otro lado, nos hacemos de un disfraz de astronauta y construimos una nave espacial con una caja de cartón.

Aprovecharemos un rincón para construir la base, que será aislado, desde donde no puede haber ningún tipo de comunicación verbal en el astronauta. En la base dispondremos una especie de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

biombo(de madera o de cartón) en donde abrimos un hueco a modo de pantalla de televisión, de tal modo que a través de él podemos observar los movimientos del astronauta.

Desarrollo:

Situamos a los alumnos/as en la base y se les dice que un compañero astronauta va a viajar por el espacio en su nave y descubrirá nuevos planetas. Los medios de comunicación con la base fallan por lo que el astronauta no podrá contactar con nosotros, pero gracias a una cámara oculta que lleva, podemos ver por la televisión en que lugar se encuentra.

Los planetas a descubrir están escritos en una pizarra, desde la base debemos averiguar a cuál pertenece cada círculo. Los planetas son:

- Planeta chicle
- Planeta muelle
- Planeta del sueño
- Planeta del viento
- Planeta veloz

Seguidamente se elige a un alumno para que haga de astronauta. El astronauta viajará por el espacio e irá visitando los círculos (planetas). El nombre del planeta estará escrito discretamente a un lado del círculo para que sólo pueda leerlo el astronauta. En cada planeta que visite, debe aparcar la nave dentro del rectángulo tangente correspondiente y moverse dentro del círculo teniendo en cuenta las características del planeta:

- En el planeta chicle debe desplazarse simulando que se le pegan los pies al suelo.
- En el planeta muelle avanzará dando saltos como impulsado por un resorte.
- En el planeta del sueño, su movimiento será cansado, como somnoliento.
- En el planeta del viento tendrá dificultades para avanzar debido a la fuerza de un vendaval imaginario.
- En el planeta veloz su marcha será muy rápida. Pasará corriendo.

Una vez que ha recorrido los cinco planetas, el resto de sus compañeros deben averiguar tras haber observado desde el televisor de la base, a qué círculo corresponde cada planeta señalado en la pizarra.

Debemos recordar que es una actividad de expresión corporal, por lo que hay que tener claro cuál es el elemento de la comunicación al que se tiene que dar mayor importancia. Recordemos que el emisor es el astronauta, el receptor es el grupo de alumnos que se encuentran en la base, el mensaje es el nombre de cada planeta y el Canal de Transmisión es el movimiento del cuerpo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

Efectivamente, lo importante de esta actividad es el canal de transmisión. Se trata de ver la capacidad que tienen los alumnos de transmitir a través de su propio cuerpo, por ello debemos dejar que sea él mismo el que se exprese, sin que el monitor le dé ninguna indicación al respecto.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Silvia María Hernández López
- Centro, localidad, provincia: Huelva
- E-mail: silviaherlopez@hotmail.com