

Manual de apoyo al facilitador

TALLER DE TEATRO

Protagonistas en el juego



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura



Ministro Presidente: **Ernesto Ottone Ramírez**

Subdirectora Nacional: **Ana Tironi Barrios**

Jefe del Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura: **Pablo Rojas Durán**



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Este proyecto es el resultado del trabajo colaborativo entre la OEI y el CNCA durante 2013.

Manual de apoyo al facilitador TALLER DE TEATRO

Protagonistas en el juego

Publicación a cargo de

Pablo Rojas Durán
y Beatriz González Fulle (CNCA)

Dirección editorial

Alejandra Claro Eyzaguirre (CNCA)

Desarrollo de contenidos y coordinación general

Tamara González Silva

Apoyo al desarrollo de contenidos

Alex Alarcón, Camila Alejandra Pérez,
Ana María Prouvay, Paola Crovetto
y Marcela Latorre

Validación de contenidos

Natalia Vargas Arriagada (CNCA)

Coordinación editorial y corrección de estilo

Aldo Guajardo Salinas (CNCA)

Edición

Pablo Mendoza Topaz
Diego Álamos Mekis
(Ediciones del Desierto)

Dirección de Arte

Soledad Poirot Oliva (CNCA)

Diseño y diagramación

María Jesús Marín Cuevas

© Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016

www.cultura.gob.cl

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente.

AGRADECIMIENTOS

Este manual se concretó con la colaboración de muchas personas que pusieron a disposición su experiencia, trabajo y visión. Agradecemos a todos aquellos que trabajaron por este manual, ya que la experiencia acumulada, la interconexión de diferentes disciplinas hace de este texto un material amigable, confiable y útil para docentes, monitores y todo quien desee incursionar en el fomento artístico teatral para la educación.

Alex Alarcón, Ana María Prouve, Camila Pérez, Carla Gaete, Karen Silva, Marcela Latorre, Paola Crovetto, Paolo Manríquez, Pilar Gallegos, Quetzali González, Valentina Alarcón.

Una vez terminado el texto, se determinó validar dicho documento con profesores(as) de distintas realidades educativas antes de ponerlo en circulación. Dentro del marco del Proyecto Iberoamericano de Teatro Infantil y Juvenil, Capacitación y Formación de Docentes y Estudiantes, se materializa esta propuesta la que se articula entre la OEI, el CNCA y la autora del manual. Los y las docentes que, junto a sus instituciones educativas, participaron del proceso de validación del presente manual fueron:

Andrea Medina y Fabiana Oliveira, Escuela Atenas de Olmué, Valparaíso. Magdalena Caroca, Liceo Bicentenario San Pedro, Puente Alto. Oscar Araneda, Colegio Padre Mariano Arrupe, Quilicura. Ingrid Soto y José Carmona, Colegio Araucaria de Chile, Conchalí. Ana Duarte, Liceo Nacional Bicentenario de Excelencia de San Bernardo. Sandra Hernández y Cristian Aguirre, Colegio Polivalente Sembrador, Colina. Andrea Rojas, Colegio Bellavista, La Florida. Ingrid Cánepa Espinoza, Liceo Polivalente Dr. Luis Vargas Salcedo, Cerrillos. Pilar Lucero Gallegos, Escuela Especial de Machalí. Isabel Morales Lagos y Magali Allende, Internado de San Fernando.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
TEATRO Y EDUCACIÓN	12
I. La pedagogía teatral	13
II. Transmisión y propósitos del lenguaje dramático	14
III. Teatro como disciplina artística	16
1. ¿Producto o proceso?	
2. Formación del espectador	
IV. Marco para la enseñanza del arte dramático	19
V. Etapas del desarrollo del juego	20
1. Primera etapa	
2. Segunda etapa	
3. Tercera etapa	
4. Cuarta etapa	
DIDÁCTICA	27
I. Saber hacer y saber reflexionar sobre el hacer	28
II. La estructura de la sesión de expresión dramática	30
III. Planificación	32
IV. Evaluación: un proceso de ajuste	35
LA EXPRESIÓN TEATRAL	40
I. Expresión corporal	42
1. El cuerpo como elemento expresivo	
2. Aspectos fundamentales	
3. Educación del movimiento	
4. El cuerpo y su objetivo en escena	
5. El trabajo con el participante	
II. Expresión vocal	48
1. Introducción a la técnica vocal	
2. La respiración	
3. Características de la voz	
4. Articulación	
5. Modulación	
6. Proyección	

III. El valor expresivo de lo espontáneo	52
IV. El lenguaje dramático como medio de expresión y comunicación	52
V. Formas dramáticas: herramientas con las que se aprende jugando	53
VI. Dramatización – representación	56
VII. La adaptación de la obra	57
VIII. Propuesta de proceso inverso	57
IX. La estructura dramática	60
X. Género y estilos	62
IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER DE TEATRO	64
I. Decisiones iniciales	65
II. Condiciones de origen de un grupo de teatro	65
III. Asumir acuerdos conjuntos	66
IV. Conducta	67
ASPECTOS PRÁCTICOS A TENER PRESENTE	68
I. Medios y recursos	70
II. ¿Dónde trabajar y representar?	70
III. Rol del facilitador(a) en Taller de Teatro	71
IV. Cada cual encuentra su lugar	73
V. Involucrados: estudiantes y padres	74
VI. El gran estreno	75
VII. Montaje	75
APORTES DE ACCIONES DOENTES	77
I. Talleres de teatro en Educación especial	78
II. Sesiones de expresión para Primera infancia	81
JUEGOS Y/O ACTIVIDADES	86
Preliminares	87
• El gato y el ratón	
• Te salto y te pillan	
• 1, 2, 3, 4	
• Los siameses	
• La maldición de la tortuga	
• La mancha voraz	
• Los pegajosos	
• Tuti-fruti	

- Cortar el hilo
- Te piso la cola
- El autobús
- Rápido, rápido
- Atrápame si puedes
- Alto, stop, contacto, plano
- Mr. Hit
- El viudo
- ¡Ritmo!
- Cuidado con el lobo
- Corre que te pillo
- Me quiere, no me quiere
- 1, 2, 3, partes del cuerpo

Sensibilización

99

- El sonido más lejano
- Viaje en un capullo
- Manos amigas
- Un mundo de olores
- Dibuj-arte
- Razas de un solo sentido
- Viaje en bote
- Asalto al castillo
- El rescate de la princesa
- En la oscuridad
- Confía en mí
- Adivina quién
- Aterrizaje forzoso
- Cuncuna ciega de dos cabezas
- Cada oveja con su pareja
- N.-S.-E.-O.
- ¡Cuidado!
- Los imitadores
- Depredador
- Al mono porfiado
- Encuentros cercanos

Creatividad Corporal

112

- La abuela fue a la feria
- Acciones
- De película
- ¡Qué animal más lindo!
- Memoriza, representa
- El escultor

- La marioneta
- El director de orquesta
- El último cuenta la historia
- Operación comando
- El asesino misterioso
- El robot
- Mi nombre y punto
- La estatua
- El adverbio
- La noticia
- Los tres niveles
- Pinta en pareja
- Mi cuerpo, un instrumento
- El asesino oculto
- La rana

Creatividad vocal

123

- El grito de la tribu
- Coro animal
- Juego, jugando
- La voz de los sin voz
- Que no se trabe la lengua
- El Amigo-go eco-co
- Tic sonoro
- Cuentos en mi idioma
- ¿Quién es este animalito?
- Vuelan los colores
- Y suena así
- A las voocaaaleees
- Canon a dos o tres voces
- A la rima animal
- El que calla, muere
- Adivina quién se casa
- Decibeles
- Obstáculo en la lengua
- El colgado fonético
- ¿Y dónde están las consonantes?
- Ya no es cosa de niños

Expresión del lenguaje teatral

134

- Mi amiga, mi sombra
- Sopa de fábula
- Recreo con ¡Stop! o ¡Siga!
- Aventuras en la selva

- Ritmo en el viaje
- Piratas y tesoros
- Ambientes y lugares
- Antes y después
- Expresión de emoción

ANEXOS	138
Anexo 1: Planificación	139
<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo 1 • Ejemplo 2: Planificación en trayecto • Ejemplo 3: Sesión training - ensayo 	
Anexo 2: Evaluación	142
<ul style="list-style-type: none"> • Heteroevaluación – Hoja de registro • Heteroevaluación – Hoja registro observaciones • Autoevaluación – Escala de apreciación • Actividades, técnicas e instrumentos • Coevaluación – Evaluar desempeño entre compañeros 	
Anexo 3: Protocolo y ejemplos de valoración	147
Anexo 4: Registro anecdótico	148
Anexo 5: Portafolio	146
Anexo 6: Escala de estimación	148
Anexo 7: Actitudes observables en la escuela	152
Anexo 8: Objetivos Taller de Teatro	154
Anexo 9: Ejercicios de expresión corporal	155
Anexo 10: Género y Estilos	159
<ul style="list-style-type: none"> • Teatro Clásico • Teatro Isabelino • Teatro Naturalista • Teatro Realista • Teatro Musical • Pantomima • Teatro de Marionetas • Teatro del Absurdo • Teatro Épico • Teatro de la Crueldad • Happening • Teatro de Calle • Teatro Laboratorio • Teatro Pobre • Teatro de Guerrilla 	

- Teatro Invisible
- Teatro Antropológico
- Teatro Ambientalista
- Performance
- Socio-Drama
- Psico-Drama
- Teatro Danza

Anexo 11: Ejemplo carta de acuerdo	170
Anexo 12: Técnicas de maquillaje	171
1. Aplicación del maquillaje	
2. Tipos de rostro	
3. Partes del rostro	
4. Maquillaje a cara limpia	
5. Técnicas de envejecimiento	
6. El maquillaje de fantasía	
Anexo 13: Juego acciones	175
Anexo 14: Juego memoriza/representa	176
Anexo 15: Juego jugando	177
Anexo 16: Juego la voz de los sin voz	178
Anexo 17: Juego que no se trabe la lengua – obstáculo en la lengua	179
Anexo 18: Juego cuentos en mi idioma	180
Anexo 19: Juego canon a dos o voces	181
Anexo 20. Juego el adverbio	182
BITÁCORA	184
BIBLIOGRAFÍA	220

INTRODUCCIÓN

Un taller de teatro demanda de parte de la persona encargada, sea un facilitador, profesor, pedagogo teatral o artista pedagogo, interés y gusto por esta disciplina, ya que esta acción obliga a utilizar de forma permanente gran parte de su energía, creatividad y capacidad lúdica.

La intención de este manual es poner al servicio de quien ejerce la docencia teatral una amplia cantidad de información, recopilada y organizada para apoyar el desarrollo de un taller de teatro en los diferentes niveles de enseñanza, fortaleciendo la adquisición de los contenidos artísticos y expresivos para la formación integral de cada participante.

En este documento se reúnen propuestas metodológicas de distinta autoría referentes de la pedagogía teatral, así como la experiencia acumulada en años de ejercicio y el aporte invaluable de colegas que han favorecido con su práctica las distintas formas de trabajar las capacidades dramáticas a lo largo del desarrollo de una persona en la etapa escolar, enriqueciendo el conocimiento colectivo en esta disciplina.

El manual, *Taller de teatro: Protagonistas en el juego*, entrega información, herramientas y actividades pedagógicas teatrales, de forma simple, lúdica e icónica. El texto desarrolla fundamentos, actividades y metodologías atendiendo a las necesidades de la etapa de desarrollo en que se encuentren los estudiantes. El trabajo propuesto está dirigido a estudiantes que se sitúan, en general, en el rango de los 6 a los 18 años, aunque hemos incluido un capítulo anexo de enseñanza del teatro preescolar y uno sobre educación diferencial, para dar algunas señales de cómo adecuar el material entregado para estas dos modalidades.

Los contenidos, ejercicios y materiales entregados para planificar las sesiones, se encuentran sistematizados en esta compilación con el fin de facilitar la labor docente. El lector podrá seleccionar el material necesario (tipo menú) de acuerdo a los objetivos que se han propuesto para cada sesión y con ayuda del librito adjunto, denominado Bitácora, un instrumento de planificación y auto monitoreo del proceso, podrá planificar y organizar las actividades sesión a sesión.



TEATRO Y EDUCACIÓN

El teatro como educación artística es educación para la vida; las personas participantes no solo están recibiendo conocimientos del lenguaje dramático, sino que al mismo tiempo están ampliando sus posibilidades creativas, comunicativas y de mediación en el mundo. El teatro resulta ser un aliado de primera mano en la formación de un individuo. La expresión dramática como actividad expresiva es siempre acción, por lo que constituye una experiencia eminentemente práctica, que involucra un mundo en el que se representa y, en consecuencia, se puede observar, pensar, analizar, explorar y estudiar aquello que se está experimentando o se ha vivido. Puede ser un hecho artístico, una creación colectiva y en todos los casos es una experiencia de aprendizaje colaborativo, en la que cada cual juega o desarrolla su papel, su función y aporte a la construcción individual y colectiva.

Estas características son las que nos hacen afirmar que el juego dramático, la dramatización y el teatro son un excelente ámbito de formación, ya que no solo desarrollan la vocación artística, sino también la vocación humana, la parte afectiva, la conciencia social, el potencial expresivo y comunicativo del participante.

El teatro en el contexto del taller debe producir placer al ejecutarlo. De no ser así, pierde uno de los atributos más significativos de esta didáctica: entretener al producir y representar imágenes del contexto real con todas sus complejidades y condensarlas en un contexto ficticio delimitado. La creación artística debe ser un proceso de búsqueda que genere disfrute a cada paso, en cada descubrimiento, en cualquier definición. Esto vale para todos los involucrados, tanto para el facilitador como para los estudiantes participantes del proceso.

I. LA PEDAGOGÍA TEATRAL

La pedagogía teatral es una disciplina que organiza tanto los medios (técnicos y operativos) como las acciones y procedimientos de los procesos de enseñanza y aprendizaje del teatro en la educación. Asimismo, ampara el uso del teatro o la expresión dramática como herramienta educativa, estableciendo estrategias metodológicas para apoyar la facilitación de cualquier currículo o ámbito formativo, incluida la enseñanza del teatro, haciendo uso de los mismos recursos que esta didáctica despliega.

Sus características son:

- » Se sitúa al participante como centro de la acción pedagógica.
- » Las actividades lúdicas son la metodología base.
- » Los mismos recursos que el lenguaje expresivo y dramático procuran, se utilizan para el aprendizaje de forma sinérgica en las sesiones.
- » El aprendizaje se adquiere por experiencias directas y vicarias.
- » La propuesta pedagógica nace en atención a las necesidades de las etapas de desarrollo del juego de las personas participantes.
- » El facilitador acompaña un proceso creativo, no lo impone.
- » Se tiene el deseo de un ambiente de trabajo creativo basado en el respeto, la alegría y la libertad.

II. TRANSMISIÓN Y PROPÓSITOS DEL LENGUAJE DRAMÁTICO

Lola Poveda¹ inicia su libro *Teatro Oculto* con una interesante reflexión que representa un aspecto revelador en cuanto a cómo se transmite y/o se adquiere el lenguaje dramático:

La expresión teatral se contagia, como se contagian los hábitos, los gestos o el lenguaje verbal. En ese contagio —no imitación— se basa la posibilidad de transmisión de lo teatral.²

La definición de los propósitos de la pedagogía teatral es el despertar de la expresión de nuestros estudiantes, ya que consideramos que los elementos con los que podemos trabajar coexisten en el participante y que nuestra labor es despertarlos. Más sentido adquiere esta intención cuando nos enteramos del origen etimológico de la palabra expresión.

Etimológicamente expresión se deriva de *exprimere*, que significa hacer salir presionando. El sentido originario de expresión es el movimiento del interior hacia el exterior, presión hacia afuera.³

Desde esta visión como formadores debemos ser cuidadosos al momento de facilitar que ese potencial creativo y expresivo salga desde el participante hacia el exterior mediante un proceso amable que respete el ritmo de cada cual. Por ello el concepto que más nos acomoda para especificar el trabajo que realizamos con nuestros estudiantes, y que acompaña como premisa el quehacer que nos compete como facilitadores, es el de DESPERTAR: el entusiasmo, la creatividad, la actitud lúdica, la apreciación estética, las destrezas artísticas, el conocimiento, los afectos, las relaciones y el disfrute.

Esta posición justifica también que el juego teatral es para todos y no solo para quienes manifiestan tener talento. En cada uno de nosotros existe lo fundamental para expresarnos dramáticamente y eso será el material con lo que trabajaremos.

Afirmamos también que esta práctica, realizada en forma permanente y sistemática, favorece a un estudiante en las diferentes esferas que lo constituyen como ser humano y en el logro de competencias entendidas como habilidades complejas, integradas por componentes para el saber en los que se distinguen contenidos conceptuales y declarativos. Los aprendizajes orientados al desarrollo del conocimiento van desde un proceso simple de adquisición de terminología hasta aquellos más complejos en la realización de una función. Por otra parte, los aprendizajes orientados al desarrollo de habilidades de ejecución de una acción o procedimiento, el saber hacer, se distinguen contenidos procedimentales o de habilidades que permiten la adquisición de las destrezas necesarias para la realización de las actividades de un proceso. Por último, los aprendizajes orientados al desarrollo de actitudes, para el saber ser y convivir, se distinguen contenidos actitudinales o valorativos que apuntan a la formación personal y social para un desempeño adecuado en un contexto de trabajo específico.

1. Lola Poveda se dedica a la investigación y a la pedagogía del teatro y del Sistema Consciente para la Técnica del Movimiento de Fedora Aberasturi. Trabaja con adultos, jóvenes y niños en su taller de teatro del Instituto para el Desarrollo Integral de Barcelona. Es autora de los libros *Creatividad y teatro*, *Ser o no ser*, reflexiones antropológicas para un programa de pedagogía teatral y *Texto dramático: la palabra en acción*.

2. Poveda, Lola. (1988). *Teatro Oculto*. Barcelona, España, Instituto para el Desarrollo Integral Sant Quirze de Vallés, p. 21.

3. Laferrière G. y Motos T. (2003). *Palabras Para la Acción*. Ciudad Real, España, Ñaque Editora, p. 83..

Esta didáctica propicia el juego teatral, la dramatización o el teatro como estrategias para integrar aprendizajes y competencias en una dinámica de interacción y de cooperación. Lo mismo sucede al integrar las competencias teatrales básicas, que implica la alfabetización de los códigos teatrales y estéticos propios de la disciplina, aspectos susceptibles de ser observados y, por tanto, de ser evaluados.

El taller de teatro debe además propiciar e incentivar la participación en torno a la preparación y presentación de un resultado artístico o montaje teatral; si bien no es una obligación, es común que quien se involucre, cree o fomente un taller de teatro tenga dicha expectativa, la que debemos intentar satisfacer pero sin forzar los procesos.

Nuestra labor educativa exige, como en cualquier otra especialidad, que nos preguntemos por los objetivos que trazaremos para entregar los contenidos del lenguaje teatral. Nuestros programas no pueden dejar de contemplar la visión multidimensional de nuestra didáctica, que propicia el pensar, el sentir y el hacer teatro, es decir, la acción.

El material que a continuación desarrollaremos comparte y quiere transmitir que para la enseñanza de cualquier saber específico, y en particular para la transmisión del teatro como contenido, el aprendizaje significativo, al que aspira toda búsqueda educativa, se logra más fácilmente si es que los contenidos formativos, sean de la naturaleza que sean, son entregados intencionalmente en estas tres dimensiones.

El facilitador debe procurar proponer actividades que signifiquen que el contenido pase por el cuerpo del estudiante de forma recreada y simultánea, logrando producir pensamiento (P), sentimiento (S) y acción (A), relativos a dicho contenido, de manera que la estructura de conocimiento se modifique y lo aprehendido quede en el cuerpo, es decir, que el estudiante registre este proceso como una vivencia placentera, por tanto permanezca en él(ella) y no se olvide.

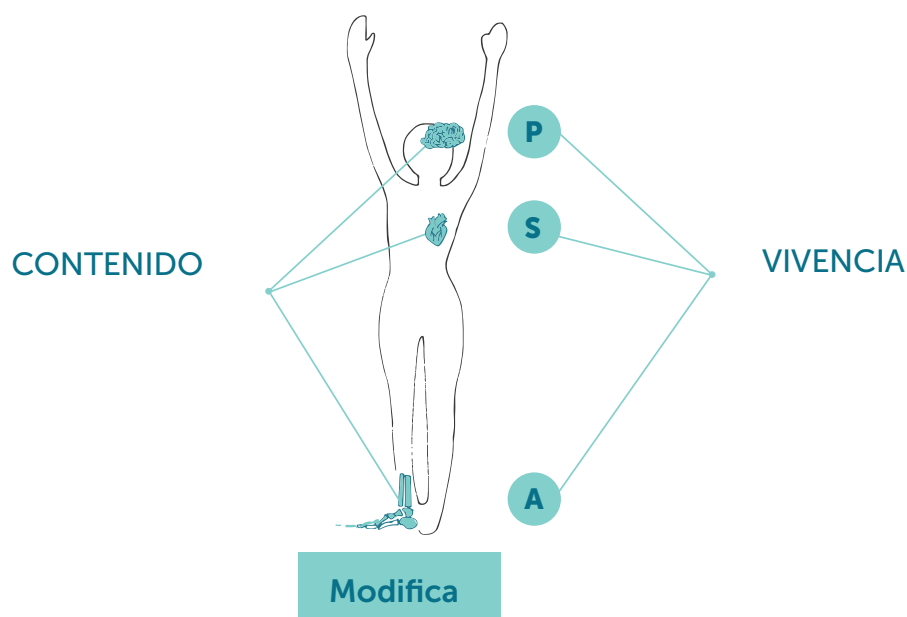


Figura 1: Representación alegórica de la adquisición de aprendizaje.

III. EL TEATRO COMO DISCIPLINA ARTÍSTICA

1. ¿PRODUCTO O PROCESO?

Para responder esta pregunta es importante entender que ambos conceptos, producto y proceso, son aspectos de un mismo desarrollo. Por una parte, cuando hablamos de producto nos referimos a la consecución de un resultado artístico, al hecho teatral y, más claramente, a la obra o ejercicio teatral dispuesto para su representación. Cuando hablamos de proceso, en tanto, nos referimos al conjunto de procedimientos y experiencias por los cuales se ha llegado a materializar el resultado artístico. En definitiva, la distinción entre estos dos aspectos es interesante cuando se quiere analizar ciertas particularidades o cuando el interés es observar el énfasis que se confiere al producto o al proceso en el taller de teatro que se implementa.

¿Es más importante el resultado artístico del grupo de teatro o son más importantes las experiencias y la atención a los procedimientos dentro del grupo?

La respuesta a esta pregunta puede no ser sencilla de encontrar, pero como facilitadores es importante conocer la respuesta, ya que nos pondrá en buen camino para trabajar en aquello que necesitamos. En el contexto de un taller de teatro es preciso llegar a un equilibrio. El facilitador, quienes participan en el grupo y la comunidad en general, esperan que el resultado artístico sea de calidad. ¿Cómo llegamos a ese resultado? Ese proceso, que no solo involucra elementos de análisis, técnicos o metodológicos, sino que además aspectos emotivos y afectivos, que suelen determinar si la experiencia será evaluada como positiva o negativa, es lo que corresponderá revisar y proyectar a los facilitadores

En un taller de teatro el aprendizaje artístico es un objetivo ineludible, que obliga a organizar y administrar la entrega de los diversos contenidos de esta disciplina. Tener presente ciertos ejes que pueden direccionar un currículo o programa del taller de teatro, sin duda, facilita la tarea.

- **Eje de producción:** es el eje en el que las personas participantes adquieren experiencia en las prácticas de representación y producción, trabajos que implican investigar, observar, crear y hacer trabajos de expresión, dramatización o teatro. En los diferentes momentos del proceso, mediante el juego y la exploración, se aprenden de forma implícita o explícita, planificación, creación, ensayo, representación y posproducción, poniendo a prueba las habilidades logradas de forma individual o en grupos. Se trabaja para lograr realizar representaciones frente a un público, si es que la etapa lo amerita; además, se conocen y se asumen diferentes responsabilidades de producción para la representación.

- **Eje de apreciación:** se relaciona con ver teatro, y otras expresiones artísticas (evaluar y apreciar arte), con el fin de motivar el juicio crítico sobre el trabajo de otros y el propio. Se trata de enriquecer el desarrollo de las personas participantes exponiéndolas a que conozcan el teatro de distintos estilos, lugares y culturas, contribuyendo a que se formen una opinión y que sean capaces de expresarla con seguridad y fundamentos.

- **Eje de reflexión crítica:** consiste en aplicar y relacionar conocimientos y conceptos artísticos empleando su propia experiencia como referente (contextualización del arte). Se espera que la persona participante identifique sus debilidades y fortalezas respecto de los trabajos realizados de forma individual y colectiva. Busca que el

estudiante contextualice sus opiniones y reconozca la evolución del arte y sus cambios, a través de los procesos socioculturales e históricos.

Los resultados artísticos de un taller deben ser consecuencia de una metodología aplicada que relacione lo lúdico con lo dramático; recordemos que estamos trabajando con jóvenes y niños que no son actores profesionales, por tanto, el proceso requiere que el facilitador idee las actividades de las sesiones valorando el producto artístico (el hecho teatral, el ejercicio representado o la obra dramática) tanto como el proceso de producción, entendiendo que el arte teatral, el teatro como disciplina artística, solo puede aprenderse mediante su ejecución.

Al estudiante se le ofrece hacer teatro como medio de comunicación, de expresión artística, y en ese aprendizaje va haciendo suyos los códigos y el quehacer teatral, por lo que, junto con ir conociendo el lenguaje teatral, este debe poder experimentar el hecho de elegir, organizar y construir los medios para comunicar lo que quiere expresar, lo que quiere hacer sentir al espectador. A esto se le llama la sustancia, la intención del artista, los sentimientos, la animosidad, el tema o temas que quiere representar. Este aspecto puede ser evaluado y su valor artístico lo podemos estimar en cuanto a su originalidad, verosimilitud y la creatividad o sinceridad de la propuesta. Para que esta intención pueda ser transmitida y proyectada a un público es necesario darle forma; si esa forma es el arte dramático, el director, el actor o los encargados de los aspectos técnicos tendrán que tener en cuenta la sustancia, el género y el estilo teatral, aspectos que ayudan a desarrollar el mensaje de acuerdo con los objetivos que los artistas quieren expresar.

El proceso de producción está referido a toda acción requerida para la preparación y realización de la representación de la obra teatral y precisa de una mirada analítica que incluye las intenciones del proyecto teatral y la interrelación con sus componentes, con la finalidad de expresar aquello que la autoría quiere expresar, buscando conceptualizar los motivos. La parte técnica de este proceso involucra los recursos, medios y construcciones utilizadas (signos teatrales) para comunicar al espectador: escenografía, maquillaje, vestuario, iluminación, utilería y musicalización, entre otros. Estos elementos, definidos por el artista para su obra como parte del proceso creativo, son el elemento diferenciador, lo que hace que el resultado artístico sea único, lo que une la sustancia con la forma.

Finalmente, dado que el producto artístico es susceptible de ser observado, analizado o criticado a partir de sus cualidades estéticas, interesa saber cómo fue recibido por los espectadores, de manera de lograr entender los juicios sobre el contenido de la obra o sobre el cómo se realizó lo que se representó, análisis que puede darse tanto a nivel individual como colectivo.

2. FORMACIÓN DEL ESPECTADOR

El facilitador debe contemplar en su programación incentivar y gestionar que las personas participantes del taller, además de hacer teatro, adquieran la experiencia de ver espectáculos aficionados o profesionales de las diferentes artes de la representación, dado que mientras más amplia es la variedad de espectáculos presenciados mayores son los elementos de análisis con los que cuentan: asistir al teatro es aprender sobre teatro.

Es importante que en nuestro taller formemos a estos nuevos espectadores de teatro en los códigos propios de la representación teatral, los que no necesariamente conocen si no han tenido la experiencia regular de ir a ver teatro. Es recomendable que adquieran nociones básicas de cómo comportarse a la hora de asistir a una presentación artística, por lo que el facilitador puede aconsejar a sus estudiantes que:

- » Se informen respecto de qué es lo que van a ir a ver; al menos deben saber el nombre del espectáculo, el de la compañía de teatro y el del director de la obra, y, si es posible, deberían acceder a una reseña de la obra. Todos esta información la pueden encontrar en el programa de la obra, en sus afiches o en internet si es que la obra estuviera anunciada.
- » Una vez estando en la sala de teatro o en el lugar donde se presente el espectáculo deben apagar sus aparatos electrónicos y celulares.
- » Durante la obra se debe guardar silencio, pues el ruido puede molestar a otros espectadores. En general, la cultura teatral honra a los espectáculos teatrales y/o artísticos con un respetuoso silencio, a no ser que el estilo de la propuesta artística sea otra.
- » No es pertinente salir o entrar a la sala de teatro una vez empezada la función.

Los espectadores deben tener también en cuenta que además de divertirnos viendo una puesta en escena, nuestro sistema de percepción puede darnos información tanto de orden objetivo y subjetivo acerca de la obra.

Entre los aspectos objetivos de la producción, aquellos que somos capaces de describir de forma concreta y verificable por otros, podemos hablar, por ejemplo, del autor de la dramaturgia o de la adaptación de la obra, del director, del elenco, del argumento o historia, de los personajes, del escenario y la escenografía utilizada, de la iluminación, de la utilería, los atrezos, el vestuario, el maquillaje o las máscaras utilizadas en la puesta en escena; podemos describir la sonorización del espectáculo (música, sonidos, ruidos, silencios) y dar cuenta de la reacción de los espectadores que asistieron a ver el espectáculo.

Lo subjetivo, en tanto, es una apreciación tamizada por nuestro parecer, gusto, sistema de creencias, cultura, historia y sentimientos, entre otros, y por tanto puede ser distinta a la de otro.

Lo importante es aprender a diferenciar estos dos aspectos, y a equilibrarlos, al momento de realizar una crítica, evitando las expresiones solo valorativas, sin argumentación, tales como "muy buena", "no me gustó", "muy aburrido", "súper entretenida". Este tipo de apreciaciones deben ir acompañadas de un argumento que las justifique, lo que se puede resolver respondiendo a la pregunta ¿por qué?. Algunos ejemplos de apreciaciones argumentadas pueden ser:

- » La obra me pareció muy buena porque la interpretación de los actores era muy creíble y el personaje principal...
- » No me gustó la obra porque no logró mantener mi atención, el ritmo era muy lento, la iluminación débil y se notaba la falta de ensayo.
- » La encontré muy aburrida porque la historia era demasiado obvia y literal.
- » La obra era muy entretenida porque no solo se trataba de mirar lo que sucedía en la escena sino que la propuesta también contemplaba hacer participar al público espectador.

Resulta muy útil para el proceso formativo del participante del taller que el facilitador pida, cada vez con más rigor, que se utilice el lenguaje técnico de la especialidad cuando emitan su opinión sobre algún espectáculo o trabajo teatral visto. De esta forma contribuimos a formar la capacidad de análisis crítico del estudiante. Ver teatro es una experiencia que va formando al espectador y debemos procurar que esta experiencia se haga habitual.

IV. MARCO PARA LA ENSEÑANZA DEL ARTE DRAMÁTICO

En el artículo 27 de la ley n° 20.370, que Establece la Ley General de Educación, se establece que la edad mínima para ingresar a la educación básica regular es a partir de los seis años de edad; sin embargo, advierte que los límites establecidos podrían ser distintos tratándose de estudiantes con necesidades educativas especiales.

Especialistas en psicología infantil han estudiado el comportamiento de los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia, y han podido determinar características físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales que corresponden a las distintas etapas de desarrollo.

En esta misma línea y durante décadas se han divulgado intentos de generar un marco para la enseñanza del arte dramático, todos los cuales tienen la intención de apoyar la mediación y administración de los contenidos de la disciplina en relación con las capacidades que los niños y niñas tienen en las distintas etapas de desarrollo.

Estos intentos pretenden resguardar al estudiante de quienes asumen que la representación escénica, con todos sus niveles de complejidad, puede ser impartida sin cuestionamiento de los contenidos y de las metodologías utilizadas en el proceso, indistintamente de la edad que tengan las personas participantes. Autores como [Peter Slade](#)⁴ y [Verónica García](#)⁵ Huidobro, sostienen a partir de estudios sistemáticos que imponer un tipo de trabajo que no corresponda con la naturaleza objetiva de la etapa de desarrollo en que se encuentra el estudiante, puede provocar algún tipo de daño en su estructura. Por ejemplo, si se somete a un niño de forma arbitraria a un público, con una obra aprendida y ensayada con resistencia, podría generarle pánico escénico, aversión y miedo a la exposición, lo que terminará perjudicando el resto de su desarrollo potencial.

Por otro lado, es común que quien enseña teatro sin estos cuidados tenga la tendencia a entregar los contenidos formativos de la misma forma que le fueron entregados en su etapa de formación profesional (adulto joven). _Con tantos años de diferencia, esas técnicas y/o metodologías pueden no ser idóneas para el niño que está iniciándose en la exploración dramática en el taller de teatro.

A partir del estudio presentado por Peter Slade, Verónica García Huidobro esquematiza las etapas de desarrollo del juego respondiendo a las características evolutivas y necesidades de las edades entre 0 y 25 años. García Huidobro propone una segmentación en cuatro etapas, cada una dividida a su vez en subetapas. Ciertamente, esta propuesta es referencial, pues en la práctica observamos que dichas características no necesariamente responden a una edad precisa, aunque de todas formas se presentan en algún momento, superponiéndose de manera progresiva, influenciadas por los niveles de estimulación que ha aportado el medio social a cada niño de forma particular.

4. Peter Slade, escritor Inglés, dramaterapeuta, pionero en el estudio sobre la expresión dramática infantil.

5. María Verónica García-Huidobro Valdés, actriz, directora y pedagoga teatral de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

V. ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

De acuerdo a Verónica García Huidobro, en su libro *Pedagogía teatral: Metodología activa en el aula*, las características de las etapas que abarcan entre los 5 y los 18 años de edad, buscan "...otorgar al docente un soporte teórico que traduzca las diferentes formas que adopta el juego para que potencie, motive e incremente con libertad y con conocimiento teórico- práctico, la capacidad lúdica de sus estudiantes".⁶

1. PRIMERA ETAPA

Se considera como primera etapa al rango de edad que va desde los 0 a los 5 años, la que a su vez está dividida en dos subetapas.

• Primera subetapa (de 0 a 3 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.*⁷

Es relevante entender que en esta subetapa todo lo artístico-expresivo está vinculado al desarrollo de alguna destreza corporal, vocal y/o emocional. Por ello, resulta especialmente importante potenciar el juego personal, ya que existe una relación proporcional entre dicha forma de juego en la primera infancia y la capacidad creativa de las personas adultas.

El niño en este rango etario tiene una gran capacidad de concentración en lo que hace, por lo que su nivel de ensimismamiento logra un alto potencial imaginativo. A través de esta forma de juego es que el niño busca compensar sus frustraciones frente a aquello que no logra entender de este mundo caótico que está comenzando a conocer, un mundo que, en base a su curiosidad, quiere alcanzar con todos sus sentidos, viendo, tocando, oyendo y saboreando. Bajo el recurso de la imaginación, que es activado en su juego personal, busca organizar y estructurar el mundo al que necesita adaptarse.

En esta etapa el niño está conformando su triada edípica, es decir requiere configurar la imagen materna y paterna en relación a él o ella; si una de estas no está presente, el niño tenderá a remplazar dicha imagen situándola en otro miembro de la familia. Indistintamente al género, buscará completar la triada a partir de los roles que observa en la dinámica familiar.

Es común que el niño fije un objeto al que se hace dependiente: el chupete, un pañal, una prenda de ropa. Este es el objeto transicional, utilizado para hacer más llevadero el tránsito que significa despegarse de la madre luego de la etapa del destete, el que de alguna forma relaciona con una extensión del vínculo con la madre. Si no tienen ese objeto muchas veces le es difícil realizar ciertas actividades con autonomía, por lo que el facilitador solo puede contribuir en esta etapa a que se distancien, poco a poco, de esa dependencia y que depositen su seguridad en ellos mismos.

6. García-Huidobro, V. & Estay Euler, M. (2004). *Pedagogía Teatral: Metodología Activa en el Aula*. Santiago de Chile, Eds. Universidad Católica de Chile, p. 24.

7. *Ibid.*, p. 25.

La estimulación que es conveniente proporcionar al niño en esta etapa debe coincidir con las habilidades propias que presenta a esta edad, y lo que podríamos entender como su potencial artístico expresivo debe orientarse a desarrollar destrezas a nivel corporal, vocal y/o emocional, trabajando principalmente a nivel sensoriomotor. Los niños aprenden a coordinar las experiencias sensoriales utilizando el sentido de visión, tacto, gusto, oído y olfato, poniéndolos en contacto con elementos y objetos de su medio mediante la actividad física y motora cotidiana. Son muy curiosos. Todo a su alrededor les parece interesante por lo que el acompañamiento familiar y la estimulación es vital en su desarrollo motor y afectivo.

Por otro lado, el niño comienza a percibir con interés lúdico el efecto del lenguaje, música y el arte, sus habilidades expresivas se van desarrollando, liberando su potencial creativo.

• Segunda subetapa (de 3 a 5 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 tanto a nivel físico como verbal. Resulta medular señalar el beneficio que la actividad lúdica se realice en círculo, ya que a esta edad los niños simplemente son lo que juegan y por ello, aún no son capaces de reconocer y articular, en forma consciente y creativa, el sentido de frontalidad escénica.⁸*

En el juego proyectado el niño reconoce la necesidad de participar y de comunicarse con otros para poder jugar, por lo que su expresión dramática se va desarrollando y mediante esta actividad descubre el sentido de las obligaciones sociales y ejercita las habilidades necesarias para la vida en sociedad y la relación con otros (pedir permiso, respetar los turnos, etc.), razón por la que se habla de la concientización social del juego.

El juego permite ejercitar una serie de habilidades relevantes, como el lenguaje, que en esta etapa ya debería estar algo desarrollado, y la corporalidad, en tanto si bien ya se movilizan con bastante destreza, los niños aún no logran coordinar la totalidad de los movimientos de su cuerpo.

Al trabajar con niños en esta subetapa, el facilitador debe organizar el trabajo en círculo, pues es la disposición natural que corresponde a esta edad dado que aún no tienen desarrollada la concepción de frontalidad y forzar esta destreza propicia más resistencias que logros. Es significativa también la necesidad de trabajar a partir de la distinción entre ritmo y compás, pues la acción de articular el juego con canciones y marchas permite que el niño tenga una mejor disposición hacia la lectoescritura, ya que mediante estos ejercicios se desarrolla la motricidad fina y gruesa.

Otra de las características relevantes de esta etapa, es que en ella los niños son lo que juegan, es decir, no establecen la distinción entre lo que es realidad y fantasía, no se cuestionan si actúan ser perros o gatos, por ejemplo, sino que se comportan como tales y creen serlo.

8. *Ibíd.*, p. 25

2. SEGUNDA ETAPA

Se considera como segunda etapa al rango de edad que va desde los 5 a los 9 años, la que a su vez está dividida en dos subetapas.

• Primera subetapa (de 5 a 7 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 habilidades y destrezas específicas. Es positivo potenciar la imitación como referente básico, mediante la introducción de experiencias personales en la actividad lúdica con el fin de volver consiente la diferencia entre realidad y fantasía. Es importante que el juego dirigido mantenga un equilibrio entre acción y el desarrollo del lenguaje. Asimismo, resulta fundamental entender que la economía y sencillez de recursos materiales de esta subetapa es decisiva para desarrollar la capacidad creativa.⁹*

En esta etapa se aprecia el inicio de lo que podríamos llamar la creación artística, ya que el niño tiene la capacidad de percibir, escuchar, comunicar e imitar lo que ve a su alrededor mediante el dibujo, el juego de imitación o la personificación. Los facilitadores debemos saber guiar el juego que los mismos estudiantes proponen, orientándolo a la exploración de sensaciones y sentimientos, así como también buscar la forma mediante la cual su propuesta de juego sirva al desarrollo de habilidades de creatividad vocal y corporal. Esto se puede lograr participando del juego proponiendo pequeñas acciones que conduzcan a lograr objetivos formativos relacionados con la capacidad de imitación como referente básico. Esta capacidad, en el marco de sus propias experiencias en el juego, resulta positiva en esta subetapa, ya que mediante este ejercicio los niños van estableciendo poco a poco la distinción entre realidad y fantasía.

Es altamente recomendable que en esta etapa se evite entregar todo hecho al niño; se debe aprovechar su gran potencial de energía y creatividad, para que con sus propios medios y recursos gestionen lo que necesiten para desarrollar el juego y que puedan resolver cualquier carencia solo con su capital creativo. De esta forma un palo de escoba se convierte en un caballo, una mesa en un castillo, una caja en una nave, un papel periódico en vestuario, etc.

Dado que en esta etapa domina la acción por sobre la palabra, a los niños les es más cómodo ejecutar una acción que transmitir una palabra. Por ello se debe procurar el equilibrio de estos dos elementos en la programación de sus actividades y juegos, generando momentos que busquen potenciar la palabra y ampliar su vocabulario y otras actividades o juegos que, en forma consciente y controlada, ejecuten acciones o movimientos.

• Segunda subetapa (de 7 a 9 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 lugar y/o 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 las personas participantes. Debe estimular el uso y el descubrimiento del espacio con el fin de desarrollar los conceptos de trayectoria, equidistancia, profundidad, perspectiva y frontalidad escénica. En esta sub etapa se introducen los grandes temas del inconsciente colectivo, como son, según Carl*

9. *Ibid.*, p. 25.

*Gustav Jung: el ser (vida), lo femenino (maternidad), lo heroico (bien), el adversario (mal), el viaje (la muerte) y la transformación (cambio).*¹⁰

En el juego dramático el niño ejecuta junto a sus pares un juego de creación colectiva en el que se autodesignan y definen roles y en el que se crean hechos o secuencias de situaciones que nacen a partir de las ideas (temas o lugares) que van surgiendo y aportando en medio del juego de forma improvisada, las que modifican drásticamente el argumento, si es que existiese, dirigiendo la acción o asumiendo la propuesta de otros de forma integrada y dúctil en el mismo juego. En este sentido son gestores de sus historias y argumentos, y definen el desarrollo de la acción mientras las van imaginando de forma simultánea a la ejecución.

Respetar esta forma de juego significa acompañar el desarrollo artístico de las personas participantes a partir de las propuestas creativas que ellos mismos levantan, capacidad que contribuye a la validación y fortalecimiento de la personalidad del niño.

También en esta etapa empiezan a notar la diferencia entre realidad y fantasía —es la etapa en la que se dan cuenta, por ejemplo, de que el viejito pascuero, los reyes magos, el conejo de los huevos de pascua o el ratoncito de los dientes, no existen en la realidad—, y comienzan a entender que jugar es hacer como si..., por lo tanto actúan lo que juegan y van haciendo consiente el concepto de personificación o rol.

El facilitador debe estimular el uso y el descubrimiento del espacio, desarrollando de esta forma la capacidad de abstracción mediante los conceptos de equidistancia, trayectoria, frontalidad escénica y profundidad, con el fin de que empiecen a tomar conciencia de que ocupan un lugar en el espacio y que a su vez pueden compartir un espacio común con otras personas y objetos. Al explorar el sentido espacial de forma individual y colectiva se van descubriendo y asimilando diversos símbolos recurrentes como el punto, el círculo, el triángulo, el cuadrado, el rectángulo, la espiral, el zigzag, los movimientos curvos y rectos y las formas geométricas básicas.

En esta etapa además adquieren relevancia los grandes temas del inconsciente colectivo, tales como los padres, la vida, la muerte, los conceptos de bien y mal, entre otros. Estos conceptos se convierten en estímulos con los cuales el personal docente podrá contar en las actividades que proponga.

3. TERCERA ETAPA

Se considera como tercera etapa al rango de edad que va desde los 9 a los 15 años, la que a su vez está dividida en dos subetapas.

• Primera subetapa (de 9 a 12 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, personajes, situación, diálogo, conflicto y desenlace. Es importante respetar la pandilla o grupo, generalmente del mismo sexo y estructurado en torno de un líder fuerte de personalidad desarrollada por exceso, que aglutina casi siempre a pares desarrollados por omisión con una enorme necesidad de pertenencia y diferenciación. Los conceptos de unidad y amistad*

10. *Ibid.*, pp. 25-26.

*caracterizan esta sub-etapa, anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos. Es fundamental estimular la sensibilidad y el respeto grupal para equilibrar la naciente capacidad crítica propia de la edad*¹¹.

Esta etapa está marcada por la pubertad, momento en que se producen severos cambios físicos y psíquicos en los niños. La amistad es un tema ancla y movilizador de la pubertad. Es frecuente que se organicen en grupos, en los cuales se ejercita el intercambio de ideas y se crean lazos de confianza importantes entre pares, donde el tema de la amistad se consagra por los intereses comunes que los convocan, estableciendo códigos y secretos que solo maneja el grupo. Este proceso de sociabilización es necesario y conveniente para el desarrollo de la personalidad y su identidad social.

Se sugiere respetar la conformación sexual de dichos grupos, ya que en esta etapa se distancian bastante los intereses entre géneros, dado que existe una innegable diferencia de madurez entre niñas y niños, y aunque, si bien tienen momentos de integración, en general no es pertinente forzar el trabajo complementado si es que no surge de forma espontánea.

La forma dramática de la subetapa anterior se mantiene, con la diferencia de que se agudiza el interés y la intención de integrar elementos fundamentales del teatro: argumento, personajes, situación, diálogo, conflicto y desenlace.

• Segunda subetapa (de 12 a 15 años)

*Se caracteriza por la **improvisación**, definida [por Patrice Pavis, semiólogo teatral] como una "técnica de actuación donde el actor/actriz 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. Así mismo, le facilita potenciar su capacidad creativa profundamente afectada por los cambios psicológicos y corporales propios de la edad. Busca la integración con el sexo complementario a través de creaciones colectivas, lo que le permite reforzar su concepto de teatralidad utilizando escenario, vestuario y maquillaje para denotar en forma categórica la diferencia entre ficción y realidad. Existe una gran atracción por lo coreográfico, por la escritura y particularmente por las formas del teatro realista*¹².

Esta etapa es considerada una de las más complejas, por lo que requiere de mucha atención y apoyo por parte de quienes estén a cargo de grupos que estén transitando en estas edades relativas. Si bien están saliendo de la pubertad, los cambios que se producen durante este período son significativos; sus energías aún están focalizadas en procesos biofísicos, por lo que su aparente baja de energía afecta al impulso creativo. Sucede, sin embargo, algo paradójico cuando se enfrentan al trabajo en grupo: su disposición a esta modalidad de trabajo genera un incremento significativo en la motivación y en la creación grupal. Es en ese espacio donde ven la posibilidad de plasmar sus inquietudes e intereses, poniendo en juego sus opiniones y visiones de mundo. Si bien pueden ser aún muy literales en sus proposiciones y creaciones artísticas, es interesante observar que tienen buena disposición para recibir de parte del facilitador propuestas que signifiquen mejoras en los resultados de sus creaciones.

Las personas jóvenes buscan ser parte de una "normalidad" atingente a su grupo de pares

11. *Ibid.*, p. 26.

12. *Ibid.*, p. 26.

y establecer un camino de identificación, intentando resolver asimismo las inquietudes acerca de su sexualidad. En esta etapa el sentimiento de no pertenencia muchas veces hace que la búsqueda de identidad sea incesante, lo que los lleva integrar grupos, modas o estilos justamente para encontrarse a sí mismos probando en este deambular su personalidad y sentido de pertenencia.

En esta mismo espíritu las personas jóvenes sienten la necesidad de ascender de forma repentina a un status de mayor edad, por lo que es habitual que experimenten e imiten comportamientos que corresponden a otras edades. Así mismo en la reafirmación de su personalidad y búsqueda de identidad el adolescente tiene la tendencia a poner en tela de juicio todo lo establecido: normas, autoridad, visiones de mundo de los otros, las que confronta con su propio parecer y su experiencia.

La improvisación es la forma teatral que adoptan en esta etapa. Mediante esta modalidad afianzan su personalidad, facilitándoles el ensayo de modelos de identificación personal, que vuelcan en la diferentes improvisaciones y permitiéndoles además potenciar su capacidad creativa, la que se ve influenciada por los cambios biológicos y psicológicos propios de la edad.

A esta edad ya se sienten capaces de relacionarse y sobrellevar el trabajo con pares de diferente género, por lo que el concepto de escenario adquiere relevancia casi mística en esta etapa. Este aspecto los lleva a defender y delimitar el espacio o zona definida como escenario, independientemente del lugar en que se encuentran; por ello, a la hora de actuar, es prioritario definir y diferenciar tanto la zona para la representación, como el espacio del espectador.

Al momento de representar, las personas jóvenes suelen buscar que se distinga claramente la diferencia entre lo que es real y lo que es fantasía en la actuación, y para ello la utilización de escenario, vestuario y/o maquillaje es imprescindible. Su tendencia hacia el teatro es fundamentalmente realista y el ejercicio de la dramaturgia y de lo coreográfico se despliega con desinhibición por parte de los estudiantes.

4. CUARTA ETAPA

Se considera como cuarta etapa al rango de edad que va desde los 15 a los 25 años en adelante. A su vez esta etapa está dividida en dos subetapas.

• Primera subetapa (de 15 a 18 años)

*Se caracteriza por la **dramatización**, definida [por Pavis] como “la interpretación escénica de un texto, utilizando escenario y actores para instalar la situación”. La dramatización ha sido superficialmente asociada al concepto de sketch, palabra inglesa que significa “esbozo” y que “es una pieza mínima que presenta una situación generalmente cómica, representada por un pequeño número de actores, sin preocuparse de caracterizar de manera profunda...”. Sin embargo, si reemplazamos el concepto por dramatización encontramos un tipo de juego que sirve de soporte para que el adolescente experimente nuevos modelos de identificación personal y exponga su permanente sensación de carencia, que no logra identificar como algo propio de la edad. Generalmente busca representar su inconformismo con el sistema que lo rodea, a través de la escenificación de conceptos abstractos, tales como la incomunicación, el amor, el abandono, la traición, el consumismo, la violencia, la libertad, la droga, el aborto entre lo más recurrente. Por esta razón, se siente profundamente interpretado con las formas no realistas abstractas, conceptuales,*

multimediales y expresionistas. La dramatización es un “marco legal” para conocer, experimentar, expresar y educar las emociones y los afectos contenidos en su personalidad en desarrollo. En esta subetapa se pueden potenciar los grandes ideales, proyectos y preguntas existenciales, y resulta significativo motivarlos a que se refieran especialmente a sus intereses vocacionales.¹³

La dramatización pasa a ser un medio para que el adolescente explore y ensaye con libertad los modelos de identificación personal que le parecen atractivos y/o trasgresores. La representación se convierte en un entorno donde sienten que les es permitido manifestar su inconformismo con lo que los rodea; critican las formas del sistema que registran como opresor, por lo que es frecuente que emerjan en sus representaciones temáticas controvertidas, relativas a materias que cuestionan o enjuician, tales como la violencia, las drogas, la discriminación, la falta de oportunidades, la libertad, el aborto, la desesperanza, entre muchos otros temas que surgen a partir de sus propios contextos y realidades. Para el adolescente el espacio para la teatralidad funciona y se entiende como el espacio legal donde pueden expresarse con libertad y donde es posible plasmar su punto de vista. Se caracterizan por ser muy existencialistas e inquietos respecto de lo que les depara el futuro, y la forma de poner en escena estos temas tiende a ser en sentido metafórico y/o abstracto, alejándose de las propuestas netamente realistas, por lo que en sus producciones y puestas en escenas son muy asiduos a utilizar los medios tecnológicos a su alcance.

Es interesante utilizar el ejercicio de la dramatización como instancia de reflexión mediante el cual las personas jóvenes puedan cuestionarse su propia proyección, con el fin de abrir el futuro y afianzar las respuestas relativas a sus búsquedas vocacionales. Están en plena consolidación de su personalidad por lo que este ejercicio es valioso en la promoción del autoconocimiento, es decir, un buen camino para aprender a reconocer, validar y expresar las emociones, los afectos, las ideas y creencias que operan en ellos.

• Segunda subetapa (de 18 a 25 años)

Esta etapa, en que el joven adulto quiere hacer **teatro**, queda al margen de las edades comprendidas en el trayecto escolar, por lo que en este material no nos detendremos en ella.

13. Ibid., pp. 26-27.

DIDÁCTICA

I. SABER HACER Y SABER REFLEXIONAR SOBRE EL HACER

En este capítulo presentamos las acciones que intervienen en la entrega de contenidos para el desarrollo de una clase o sesión del taller de teatro. Por una parte describimos la estructura de la sesión de expresión dramática y, por otra, la base de una clase, pues ambas involucran acciones de facilitación equivalentes. En forma paralela incorporamos el ciclo del proceso didáctico con el fin de compararlos con el proceso continuo que significa planificar y preparar lo que se enseña, preocuparse por crear un ambiente propicio para la clase o sesión, manejar adecuadamente los contenidos de la disciplina, saber cómo y cuándo entregarlos, y evaluar, acción que se considera un proceso de ajuste para enriquecer el proceso formativo en la persona participante. La siguiente gráfica representa la necesaria integración de la reflexión sobre la práctica en el proceso de facilitación.

ACCIONES INVOLUCRADAS EN LA FACILITACIÓN



Figura 2: Acciones involucradas en la facilitación

DESARROLLO

**SESIÓN
EXPRESIÓN DRAMÁTICA**

Sensibilización Activar los sentidos.
Creatividad Corporal Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación.
Creatividad Vocal Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación.
Expresión Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación.

**ESTRUCTURA
DE UNA CLASE**

Expone el propósito u objetivo de cada una de las actividades de la clase o sesión.
Desarrolla contenidos disciplinarios pertinentes al objetivo o tema de la clase.
Desarrolla actividades de aprendizaje que potencien el desarrollo de habilidades cognitivas.
Desarrolla actividades que permitan aplicar los conceptos trabajados.
Formula preguntas como recursos didáctico.
Trabaja sacándole partido a los errores de los participantes, considerándolos una oportunidad de aprendizaje.
Incorpora la realidad noticiosa, sucesos de importancia nacional e internacional, con el fin de contextualizar los contenidos tratados.
Establece relaciones entre el contenido o tema de la clase y la vida cotidiana de los participantes.
Aprovecha los temas emergentes para intercambiar y contextualizar los contenidos tratados.
Proporciona diversos estímulos para generar una respuesta creativa y por consecuencia aprendizaje.
Utiliza medios didácticos de apoyo.



DESARROLLO DEL TEMA

- » Partir de los aprendizajes previos del estudiante para conectarlo en forma progresiva con los que abordará en la clase.
- » Los contenidos deben ser presentados en forma progresiva y significativa.
- » Desarrollar una gama de actividades tanto individuales como socializadas para que el estudiante aprenda.
- » El profesor debe acompañar y supervisar en forma permanente el trabajo del estudiante y del grupo realizando evaluación de proceso.



- » Diversas formas de retroalimentación para ver si los participantes aprendieron, preguntar, revisar los apuntes y tareas del cuaderno, dar espacio para preguntas para aclarar dudas.
- » Favorecer los procedimientos de auto y coevaluación.



SÍNTESIS DEL CONTENIDO

- » Hacer un resumen tomando en cuenta el objetivo propuesto al inicio.
- » Hacer el cierre de la clase: ¿Qué de nuevo hemos aprendido hoy?

CIERRE

--

Desarrolla actividades para que los participantes tomen una posición apreciativa y/o valorativa respecto de los contenidos y procedimientos abordados en la clase.
Realiza un cierre de lo trabajado en clases.
Confronta lo hecho con el objetivo propuesto al inicio.
Responde a preguntas o dudas de los participantes.
Elabora conclusiones y síntesis en relación a lo trabajado.

II. LA ESTRUCTURA DE LA SESIÓN DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA

Las actividades que proponemos trabajar se organizan bajo la estructura de sesiones de expresión dramática que ofrecen los pedagogos teatrales Tomás Motos y Francisco Tejedo, propuesta que busca que el trabajo técnico-expresivo de la disciplina sea transferido al estudiante utilizando principalmente el componente lúdico. De esta manera, las sesiones se subdividen en cinco partes, diferenciadas por el tipo de actividades, las que tienen claros objetivos y actúan, por tanto, como pauta para organizar la sesión, buscando no descuidar aspectos fundamentales de la práctica de la expresión dramática, poniendo el énfasis en su utilidad para el proceso formativo del participante en el taller. Estas subdivisiones son:

a. Puesta en marcha o preliminares

Actividades sorpresivas que buscan llamar la atención de las personas participantes en la medida en que son el estímulo necesario para poner en marcha sus mecanismos y facultades expresivas. Tienen como objetivo prioritario crear el clima ideal, la disposición personal y colectiva adecuados para llevar a término el trabajo posterior. Al mismo tiempo, son útiles para romper el hielo en el inicio de la clase y ayudan a superar el bloqueo y las inhibiciones que se producen, sobre todo al comenzar una nueva actividad.

b. Sensibilización

La intención es que las personas participantes respondan constantemente a los estímulos sensoriales a partir de su mundo personal y de su entorno. Las actividades están pensadas, por un lado, para cultivar la sensibilidad y, por otro, para desarrollar las habilidades sensoriales de los cinco sentidos. Para eliminar las tensiones y para crear un ambiente propicio a la creatividad, recurriremos a menudo a las técnicas de relajación.

c. Creatividad corporal

La finalidad de este apartado consiste en desarrollar la toma de conciencia de nuestro esquema corporal, el análisis y el ejercicio de las posibilidades del movimiento, la adquisición de destrezas expresivas y la relación del cuerpo con el espacio, con los objetivos físicos y con el cuerpo de otras personas. Queda claro que no se persigue conseguir habilidades físicas, sino una habilidad expresiva con el cuerpo de manera creativa y comunicativa.

d. Juegos de voz/creatividad vocal

Por medio de unas técnicas básicas muy sencillas, intentaremos descubrir la potencialidad expresiva de nuestra voz y valorarla como vehículo de expresión y de creación personal. Así mismo, servirá para mejorar la lectura o la dicción en voz alta. La voz constituye, junto con las técnicas de expresión corporal, la base de la interpretación de los actores y actrices.¹⁴

14. Motos, T. (2008). *Taller de teatro*. Barcelona: Octaedro, p. 6.

e. Expresión/teatralización

Esta parte aglutina todos los conocimientos temáticos trabajados en la sesión y requiere más tiempo para su realización. Las consignas del facilitador serán menos directivas, en la medida en que se recurre a aquello que el participante ha aprendido, a su imaginación y creatividad. Esta parte de la estructura es la más significativa en cuanto al lenguaje y el tipo de formas teatrales que se utiliza está supeditado a la etapa evolutiva de las personas participantes.

El procedimiento sugerido por Motos y Tejedo para avanzar hacia una dramatización, está organizado en una secuencia de momentos:

1. Juegos » Juegos preliminares / Puesta en marcha. » Juegos relacionados con la intención previa.	Este momento preparatorio, si bien no es indispensable, es altamente recomendable, ya que facilita la disposición anímica de los participantes. Por otra parte a través de los juegos se puede introducir y trabajar a partir de los contenidos específicos de la dramatización que se pretende concretar.
2. Aproximación al estímulo (textos, poema, o relato, refrán, chiste, cuento, situación, etc.)	Significa conocer o descubrir la intención previa del autor, en el caso de que el estímulo sea un texto y en el caso de un estímulo de deberá intentar desentrañar o interpretar su sentido primario.
3. Propuesta de dramatización » Creación de una estructura dramática a partir del estímulo. » Definición de los medios de expresión (propuestas concretas). » Improvisaciones sobre las propuestas.	Creación de una estructura dramática, definición de: Personaje, conflicto, espacio, tiempo argumento y tema. Decidir cuales recursos expresivos se van a utilizar, que lenguajes se van a emplear para comunicar a los espectadores/ actores las ideas, contenidos, el tema objeto de la dramatización etc. La viabilidad dramática de las propuestas se pondrá a prueba en las improvisaciones. Se investiga mientras se improvisa, proceso de recolección de material.
4. Selección de propuestas	A partir de las variadas propuestas se seleccionan aquellas luego de verificar si aportan o no a la idea de dramatización definida previamente.
5. Representación por grupos	Se toman las propuestas y se organiza la dramatización definitiva.
6. Comentario	Fase de valoración que busca que los participantes adquieran la actitud crítica y reflexiva frente a lo que hace y observa.

Tabla 1: Secuencia del proceso de dramatización

El facilitador puede comenzar con un estímulo para detonar el hecho creativo, para luego ir profundizando, tanto en los contenidos específicos de la expresión teatral como en la construcción de un ámbito para la formación integral de las personas participantes.

A partir de un estímulo sensible, tales como canciones, poesías, cuentos, adivinanzas, sonidos, situaciones, anécdotas, lugares, acciones, personajes, objetos o elementos, profesiones u oficios, temas, estados físicos, sensaciones, ideas, proverbios, noticias, láminas, fotografías, u otras que propongan el mismo grupo como motivación de la acción, se puede trabajar la capacidad creadora de los(as) participantes.

En el caso de los cuentos, es necesario poner atención en las posibilidades de adaptación dramática que este ofrece, es decir, si tienen en su estructura los elementos dramáticos claves: acción, personajes, conflicto y entorno. A diferencia de otros estímulos, el argumento en el caso del cuento, comúnmente está desarrollado; de faltar alguno de los elementos mencionados, se deberá inventar creativamente.

La tarea se debe enfocar en pasar de un texto a una acción, a una representación que sucede en un momento y un lugar específico. Se concibe el texto, incluso el texto dramático, como el punto de inicio del trabajo. Cabe recalcar que una situación dramática no es un texto, es un suceso, que puede o no, incluir diálogos. Los textos a utilizar como estímulo deben considerar la edad de las personas participantes, sus intereses y posibilidades objetivas, ya que de esa forma los textos se comprenden mejor y pueden apropiárselos con naturalidad.

Trabajar a partir de estímulos y/o textos no dramáticos (cuentos, fábulas, noticias, etc.) para montar una muestra teatral como resultado artístico, es mucho más fructífero que hacerlo con una obra de teatro escrita, pues si bien el trabajo con esta puede parecer más sencillo —aparentemente está lista, “llegar y montar”—, para los niños de las etapas con las que trabajamos es mucho más complejo tener que aprender de memoria los textos. Si además esperamos que estos sean dichos de forma espontánea y creíble necesitarían tener una formación avanzada de técnicas complejas de actuación de nivel profesional. Se suma también que en una muestra frente a un público se debe vencer la inseguridad que provoca la situación y lidiar con la preocupación de no acordarse de los textos memorizados, algo estresante para los participantes, por lo que lo consideramos un camino poco conveniente. Se sugiere trabajar a partir de textos dramáticos (obras de teatro) previamente escritos en las etapas finales de desarrollo del juego.

III. PLANIFICACIÓN

1. ELEMENTOS DE PLANIFICACIÓN PARA EL TALLER DE TEATRO

Al momento de plantear un taller de teatro no podemos olvidar planificar. En este ejercicio atenderemos a tres aspectos fundamentales:

a. Objetivos

Son los resultados que se esperan obtener de las personas participantes luego del proceso de aprendizaje, las que deben ser consideradas como centro de este proceso. Estos resultados deben ser relativamente observables y se deben relacionar

con los conocimientos, las habilidades, los valores y las actitudes esperables.

Los objetivos no se pueden improvisar, deben definirse de antemano, considerando la etapa de desarrollo del participante y lo que se espera que aprenda.

- Ejemplos de objetivos específicos

- » **Sensibilización:** utilizar los sentidos (la vista, el olfato, el gusto y el tacto) como agentes detonadores de respuestas expresivas.

- » **Movimiento:** reconocer las partes del cuerpo y sus posibilidades.

- » **Voz:** jugar creativamente con las posibilidades de la expresión vocal.

- » **Expresión:** utilizar los elementos expresivos en función de la imitación y la caracterización, entre otros.

b. Contenidos

Los contenidos bases de la expresión dramática (sensibilización, creatividad vocal, creatividad corporal y expresión) se relacionan entre sí, pero a nivel de planificación se deben abordar independientemente para garantizar su ejecución y hacer foco en el contenido específico.

- Ejemplos de contenidos

- » **Sensibilización:** objetos reales, percepción de olores, texturas, peso, tamaño, sabores, sonoridades, entre otras.

- » **Creatividad corporal:** segmentos y motores corporales, ejercicios y juegos que diferencien y disocien cada parte del cuerpo. Juegos colectivos de coordinación, movimiento fuerte-suave/lento-rápido.

- » **Creatividad vocal:** gama de sonidos y ruidos cotidianos, invenciones de sonidos y ruidos vocales.

- » **Expresión:** Juego dramático a partir de un tema o lugar.

c. Actividades

Las actividades son acciones ejecutantes del contenido; deben ser lúdicas y formativas.

En este manual se proponen numerosas actividades diferenciadas según sean preliminares o de puesta en marcha, de sensibilización, de creatividad corporal, de creatividad vocal y de expresión. De ellas se pueden extraer las que sirvan a los objetivos y contenidos que se han planteado para las sesiones del taller de teatro.

La siguiente tabla presenta un listado de contenidos propios del lenguaje teatral que servirán de referencia tanto en el diseño de objetivos y de estrategias evaluativas como en la definición de criterios e indicadores de logro.

	Objetivos Específicos	Actividades
SENSIBILIZACIÓN	<p>Utilizar los sentidos, como agentes detonadores de respuestas expresivas (la vista, el olfato, el gusto y el tacto).</p> <p>Potenciar la capacidad de imitación y de transformación.</p> <p>Inculcar la relajación. El manejo de la energía básica del cuerpo.</p> <p>Expetimentar experiencias internas (imaginaria).</p> <p>Incentivar la confianza, el respeto y la solidaridad en el grupo.</p>	<p>Trabajo con los objetos reales, que perciban aromas, texturas, peso, tamaño, sabores, sonoridades entre otras.</p> <p>Ejercicios donde el alumno reconozca características de un objeto dado, pueda reproducirlo y trasformarlo de acuerdo a lo que vaya pidiendo el profesor.</p> <p>Tipos de relajación corporal y mental, experiencias propias de los estudiantes que logren un registro interno.</p> <p>Juegos grupales donde cada uno de los estudiantes pueda experimntar que está a salvo y seguro entre sus compañeros.</p>
MOVIMIENTO	<p>Reconocer las partes del cuerpo y sus posibilidades.</p> <p>Incentivar la capacidad de compartir teniendo conciencia de estar con otros en un lugar común.</p> <p>Descubrir el uso del espacio en relación objeto-cuerpo.</p> <p>Desarrollar la capacidad y destreza del cuerpo como agente expresivo.</p>	<p>Trabajo con los segmentos y motores corporales, ejercicios y juegos que diferencien y disocien cada parte del cuerpo.</p> <p>Juegos colectivos de coordinación, movimiento fuerte -suave-lento-rápido.</p> <p>Trabajos sobre la base de conceptos valóricos como la amistad, compañerismo, entendiendo que el teatro es un arte colectivo.</p> <p>Conocimiento del espacio escénico (distancias, escenografía, utilería, traslados, actores, etc.).</p> <p>Utilización del cuerpo como material moldeable y expresivo. Descubrir, elaborar, creativamente todas sus posibilidades y destrezas a través de ejercicios de exigencia corporal.</p>
VOZ	<p>Conocer el aparato sonoro y sus posibilidades</p> <p>Jugar creativamente con las posibilidades de la expresión vocal.</p> <p>Desarrollar la modulación y la articulación.</p> <p>Desarrollar la destreza expresiva de la voz.</p>	<p>Juegos vocales, volumen de la voz (proyección), tonos altos, medios y bajos. Resonancias apoyo, trabajo de respiración teatral.</p> <p>Reproducción de una amplia gama de sonidos y ruidos cotidianos, invenciones de sonidos y ruidos vocales.</p> <p>Juegos de trabalenguas, jercicios vocales dirigidos, canciones, lecturas entre otros.</p> <p>Creación de nuevo lenguajes utilizando al aparato vocal creativamente, sustituyendo el lenguaje hablado.</p>
REPRESENTACIÓN	<p>Lograr un acercamiento a lo teatral exteriorizando su juego.</p> <p>Utilizar los elementos expresivos en función de la imitación y la caracterización.</p> <p>Facilitar el juego dramático haciéndolo avanzar hacia la acción dramática.</p> <p>Utilización de elementos técnicos y escenográficos en función de un producto teatral.</p> <p>Desarrollar la capacidad de improvisación.</p> <p>Desarrollar la capacidad de dramatización de los estudiantes.</p>	<p>Juegos colectivos, que volucionan hacia una pequeña historia, se organizan otorgándose personajes, imaginan una situación y luego la accionan.</p> <p>Juegos de imitación reproduciendo referencias y características que ven en su vida diaria (papá, mamá, vendedoras callejeros, etc.).</p> <p>Juegos de libre expresión.</p> <p>Modelo de estímulo respuesta. (El facilitador propone y los estudiantes responden.</p> <p>Juego donde los participantes proponen, dirigen y accionan sus propios personajes, susceptibles a modificaciones y replanteamientos del grupo.</p> <p>Juegan a maquillarse y vestirse para crear personajes y relaciones entre ellos. Hasta entablar una situación dramática y luego una pieza teatral).</p> <p>Elaboración de la escenografía creativamente con los recursos disponibles.</p>

Tabla 2: Ejemplos de objetivos y actividades. Se pueden revisar ejemplos de planificación en el Anexo 1.

IV. EVALUACIÓN: UN PROCESO DE AJUSTE

Evaluar es entender y valorar los procesos y resultados de las tareas formativas en su contexto. La evaluación debe contemplarse en toda actividad educativa, pues nos proporciona datos e informaciones necesarias para poder conocer el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos, la efectividad de las estrategias utilizadas y la situación real de cada participante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación, sobre todo en educación artística, no solo debe ser **formativa**¹⁵ sino además debe **integrarse**¹⁶ al proceso bajo el fundamento del autoaprendizaje, donde el participante experimente como una oportunidad la posibilidad de monitorear su propio desempeño. Debe entenderse como un proceso y no como un suceso. Ahora bien, como proceso formativo, la evaluación es **continua**¹⁷ y **recurrente**,¹⁸ aspecto que asume cómodamente el teatro, ya que entiende el volver, no como un retroceso, sino como una práctica que fortalece el proceso de retroalimentación, aspecto presente en la dinámica del ensayo. La evaluación debe contemplar que antes de aplicar la evaluación deben estar claros los objetivos y **criterios**;¹⁹ de no ser así, la evaluación pierde sentido para el participante y para el facilitador, afectando el proceso en su totalidad. Bien implementado este proceso faculta la toma de decisiones oportunas a partir de los datos e información recogida y debidamente procesada; en ese sentido, la evaluación es **decisoria**.²⁰ Por último es **cooperativa**,²¹ ya que el proceso se hace más interesante en la medida que se involucren más personas.

La evaluación no debe diferenciarse de las actividades habituales que se realizan en las sesiones del taller, pero de modo claro se debe establecer e identificar:

15. **Formativa.** El principal objetivo es favorecer la acción educativa detectando, a través de este procedimiento, evidencias que permitan perfeccionar y enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje y como consecuencia, la mejora de los resultados de la acción educativa.

16. **Integrada.** Este concepto se refiere a que la evaluación, siendo parte del proceso educativo, no puede ser considerada como un hecho aislado que termina en sí mismo.

17. **Continua.** Debe estar presente en toda la actividad formativa del estudiante; de tal modo se garantiza que las repuestas remediales sean oportunas.

18. **Recurrente.** Contempla la acción de volver para atender el proceso formativo posibilitando la realización de las correcciones que requieran los distintos elementos involucrados a partir de los resultados que se van alcanzando.

19. **Basada en criterios.** Lo cual supone que antes de aplicar la evaluación, esta debe haberse formulado a partir de objetivos educacionales previamente establecidos; de no ser así, cualquier procedimiento de evaluación queda inválido.

20. **Decisoria.** Habilita la emisión fundada de juicios de valor sobre una evidencia concreta, favoreciendo la reversibilidad, concepto entendido como la capacidad de darse cuenta; lo que permite reaccionar oportunamente tomando decisiones que signifiquen mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

21. **Cooperativa.** Mientras más agentes asuman este proceso, más serán las instancias donde se podrá obtener información útil para tomar decisiones respecto del proceso formativo y de los diferentes agentes propiamente tal.

a. ¿Quién evalúa?

Se privilegia un enfoque participativo donde todos los agentes del proceso de enseñanza- aprendizaje tomen parte de la evaluación: el participante, el grupo y el facilitador, lo que implica establecer mecanismos de **heteroevaluación**,²² **coevaluación**²³ y **autoevaluación**²⁴ (ver Anexo 2).

b. ¿Qué se evalúa?

En el taller de teatro se pueden evaluar formativamente los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes alcanzadas por las personas participantes; sin embargo, el foco en los talleres de teatro escolar debe dar más importancia al proceso que al resultado. Por lo cual se sugiere considerar:

- » Que los resultados están en función de las posibilidades particulares de las personas participantes.
- » Valorar la creatividad y la originalidad.
- » Apreciar el nivel de formación artístico alcanzado.
- » Constatar el grado de participación de las personas participantes en las actividades colectivas e individuales.
- » Tener en cuenta el comportamiento y respeto expresado en el taller respecto a personas, espacios y cosas.

c. ¿Cómo se evalúa?

Se apela a los procedimientos propios del teatro, ya que cualquier actividad o juego teatral constituye un posible instrumento de evaluación, entendiendo la acción teatral como una situación evaluativa en sí misma.

Se recomienda llevar registro de seguimiento sobre el conjunto de las prácticas realizadas con las personas participantes en cada taller y no solamente sobre el resultado final. Esto se transforma en una herramienta de comparación y observación de los avances de las personas participantes.

Se evalúa utilizando procedimientos fundamentalmente cualitativos, apreciativos, basados en la observación directa y continua del participante. En este sentido, los facilitadores deberán tener en cuenta las pautas y requerimientos para lograr una observación eficaz:

22. La heteroevaluación es el tipo de evaluación más común. Es aquella donde una persona, de forma unilateral, emite juicios de valor a otra respecto de su desempeño en cuanto a su proceso de aprendizaje.

23. La coevaluación consiste en evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros. Se deben establecer previamente ciertos criterios, los cuales deben ser informados a los involucrados, con el fin de guiar la emisión de juicios de valor que contribuyan al aprendizaje tanto individual como de conjunto.

24 La autoevaluación se produce cuando un sujeto evalúa sus propias actuaciones (proceso metacognitivo). Contribuye a tomar conciencia de cómo aprendemos, propiciando la oportunidad de autovalorar los propios procesos y actuaciones.

- » Definir de forma clara cuáles serán los objetivos cuyo desempeño se debe evaluar.
- » Observar características importantes en relación con los objetivos.
- » Describir de forma clara las características que debe presentar un buen desempeño o resultado.
- » Observar el desempeño de las personas participantes en las mismas condiciones, de modo que las diferencias posibles obedezcan exclusivamente a sus propias habilidades o destrezas.
- » Proponer las tareas atendiendo a la capacidad de las personas participantes, en relación a su etapa evolutiva y, a partir de ahí, aplicar el nivel de dificultad que le corresponde.
- » Utilizar medios tecnológicos (grabación de voz y/o video), para registrar los datos cuando se realiza observación de proceso.
- » Incluir la contribución del participante en la elaboración y la aplicación de los instrumentos de evaluación permite que reflexionen sobre las cualidades y otros aspectos importantes de la conducta observada, sintiéndose motivados al trabajar con pautas que ellos mismos han fijado.

La participación en la aplicación de los instrumentos posibilitará que las personas participantes sean capaces de reconocer en qué medida avanzan hacia el logro de objetivos. Podrán reconocer sus fortalezas y debilidades y por medio de la autoevaluación tomarán conciencia de aquellos puntos que deberá trabajar para superarse. (ver Anexo 3).

1. TÉCNICA Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Se aconseja realizar una actividad de cierre y en ella generar una evaluación o valoración de la sesión o de algún contenido de aprendizaje pertinente al momento y objetivos propuestos. La estrategia de evaluación es parte importante de la planificación pues la información que proporciona posibilita aplicar a tiempo los ajustes necesarios.

La principal técnica de evaluación es la observación, la que entrega información de comportamiento y consiste en métodos sistemáticos para registrar las conductas observadas (básica y de primera fuente).

La observación sistemática es aquella en que el observador tiene objetivos previamente definidos y como consecuencia, sabe cuáles son los aspectos que evaluará. La observación asistemática, en tanto, es aquella que se refiere a las experiencias casuales, de las que el observador registra el mayor número posible de informaciones, sin correlacionarlas previamente con objetivos claros y definidos.

2. RECURSOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

a. Lista de cotejos

Instrumento estructurado, que incluye un listado de indicadores o conductas específicas que se consideran como fundamentales en función del logro de un objetivo determinado. Por lo tanto, en relación a una situación previamente

definida, se registra la presencia o ausencia de esas conductas. Las desventajas que se observan respecto de este instrumento tienen relación con la información que se levanta, ya que al ser menos cualitativa, los datos arrojados son más generales, a menos que el listado de conductas sea bastante exhaustivo en relación al objetivo. Por otro lado, la mayor ventaja es su utilidad y simplicidad para ser utilizada con grupos numerosos. Asimismo, el registro descriptivo, la lista de control, la escala de estimación o apreciación, tienen similares características.

b. Entrevista

Conversaciones medianamente formales, mediante las cuales se puede acceder a información más difícil de observar de forma externa.

c. Pruebas

Serie de tareas que constituyen una muestra de conductas en un momento dado (orales-escritas, informales-estandarizadas, de respuesta abierta o fija, verbales-no verbales, de ejecución.). Entre ellas destacamos las orales y las de ejecución pensando en el tipo de prueba indicada para la naturaleza del taller.

d. Autoinformes

Instrumento para obtener información de gran interés que no puede ser observada directamente. Requiere que el mismo sujeto informe a través de cuestionarios-entrevistas.

e. Registro anecdótico

Consiste en registrar un suceso imprevisto del sujeto a evaluar (participante). No es previamente preparado, sino eventual, y se realiza en la mayoría de los casos en forma individual. Los componentes básicos que se deben contemplar para generar el instrumento son: fecha, hora, datos del participante, contexto de la observación, actividad evaluada, descripción de lo observado, interpretación de lo observado (ver Anexo 4).

f. Portafolio

Son carpetas organizadas según aspectos, temas o capítulos donde se recopilan los productos del aprendizaje durante un período acotado. Es un instrumento de automonitoreo y evaluación cada vez más apreciado en el ámbito educativo, por sus atributos formativos. Más adelante ofreceremos una propuesta de introducción del uso de portafolio en el aula (ver Anexo 5).

g. Pruebas de actuación

Consisten en el planteo de una situación (real o simulada) que requiere del participante la realización de una tarea en la que deberá demostrar la adquisición de la destreza que se desea evaluar.

h. Indicadores

Son afirmaciones, aseveraciones o preguntas que expresan conductas específicas observables. Se constituyen a partir de objetivos o aprendizajes esperados, identificando cada conducta involucrada.

i. Escala de estimación

Listado de conductas específicas esperadas en función al objetivo planteado, en cuyo registro se indican los grados en que la persona posee dicha conducta, comportamiento, etc. (ver Anexo 6)

3. ¿CUÁNDO SE EVALÚA?

La evaluación debe contemplarse en toda actividad formativa del estudiante, por tanto debe ser parte de la planificación general y, dependiendo del momento en que se aplique, la evaluación puede realizarse ser al inicio, durante y/o final del proceso.

- a. La **evaluación inicial diagnóstica**, se entiende como una vía de indagación para dar comienzo al nuevo proceso de enseñanza aprendizaje.
- b. La **evaluación durante el desarrollo del proceso** se entiende como aquellas situaciones que se van aplicando en el transcurso del proceso educativo, con el propósito de ajustar o imprimir mejoras en los elementos que intervienen en dicho proceso.
- c. La **evaluación final** cumple con ser una actividad que culmina un proceso al comprobar los logros alcanzados.

A modo de síntesis consignamos en la siguiente tabla distintas preguntas y respuestas orientadas a la evaluación de aprendizajes.

Pregunta	Respuesta
¿A quién o qué evaluamos?	Los aprendizajes adquiridos por los participantes.
¿Por qué evaluamos?	Porque se necesita información que oriente la toma de decisiones oportuna e informadas de un proceso de enseñanza.
¿Qué evaluamos?	Criterios referidos a apropiación de las habilidades dramático/ expresivas, como también de los conocimientos del lenguaje teatral de dominio técnico, creatividad y expresión, actitud frente a la propia práctica y la de los pares, entre otros. Valorando siempre el proceso por sobre el resultado.
¿Cuándo evaluamos?	Dependiendo del momento en que se aplique la evaluación puede ser: inicial - durante el proceso - final.
¿Con qué evaluamos?	Técnicas como la observación, la encuesta, los exámenes y el portafolio con sus instrumentos derivados y/o asociados.
¿Quién evalúa?	Según quiénes intervienen en la evaluación: auto evaluación- heteroevaluación o coevaluación
¿Para qué evaluamos?	Para mejorar los procesos de aprendizaje de los participantes, que derivan en resultados.
¿A quién dirigir los resultados o cómo informar?	En primer lugar los estudiantes, también se podrían compartir con los padres y apoderados.
¿Cómo ha sido la evaluación? (Metaevaluación)	Proceso en el que se evalúa los propios sistemas de evaluación planificados y aplicados.

Tabla 3: Preguntas y respuestas orientadas a la evaluación de aprendizajes



LA EXPRESIÓN TEATRAL

La expresión teatral involucra a los y las participantes de forma integral ya que se trabaja con el cuerpo, la voz, las sensaciones, los pensamientos y las relaciones grupales.

En el contexto del taller de teatro escolar, la expresión teatral supone que antes que formar actores, debemos poner el énfasis en la formación de la persona. Por medio del taller se ofrece la oportunidad para que las personas participantes sean conscientes de sus capacidades expresivas y puedan mejorar sus habilidades de comunicación, sociales y creativas para utilizarlas en su diario vivir.

Dado que abarca muchas posibilidades, es muy importante definir con claridad cual(es) de estas se enfatizará(n) en la realización de un taller teatral; siete son las principales:

- Como una forma de expresión: se debe poner el acento en la desinhibición, el desarrollo expresivo, los recursos corporales y vocales, el manejo de los códigos y las formas de representación específicos del lenguaje teatral.
- Como un instrumento de análisis y comprensión de la realidad: involucra utilizar formas teatrales (juegos de libre expresión, juegos de expresión, juego dramático, improvisaciones, dramatizaciones, escenas) y a partir de ellas promover un trabajo reflexivo del participante, que lo vincule con su propio contexto.
- Como actividad creativa: se debe poner énfasis en el desarrollo de la imaginación y la creatividad, para llegar a soluciones originales a partir de las técnicas y procedimientos que ofrece el teatro.
- Como lenguaje (medio de comunicación): destacan los recursos expresivos externos (vestuario, utilería, escenografía, musicalización) para trabajar con los temas que importan al conjunto, sus propuestas, selección y expresión de ideas, con el fin de considerar los aciertos y dificultades de los resultados en las situaciones comunicativas creadas.
- Como una práctica del trabajo en equipo: se concibe el taller de teatro como un ámbito de encuentro, en el cual las acciones están referidas a los logros actitudinales, de crecimiento personal y grupal, la capacidad de escucha, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, empatía, tolerancia e integración entre las personas participantes.
- Como un hecho artístico: se intenta explicar el teatro desde una visión estética, considerando la intención expresiva, los múltiples estilos y géneros que existen, la experiencia investigativa que involucra, así como los variados procesos para conseguir productos artísticos con algún grado de rigurosidad y nivel aceptable desde el punto de vista artístico y cultural (ver Anexo 8).

Para transmitir los contenidos y motivar la experiencia del lenguaje teatral mediante la expresión corporal y vocal a los y las estudiantes es necesario manejar a nivel teórico estos contenidos. A continuación abordaremos estos temas a modo de referencia.

I. EXPRESIÓN CORPORAL

1. EL CUERPO COMO ELEMENTO EXPRESIVO

El término expresión corporal es utilizado en el área de las artes escénicas para referirse al uso combinado del cuerpo, el gesto y la voz, transmitiendo pensamientos, situaciones y emociones determinadas. Desarrollar la expresión a través del cuerpo es la base de la disciplina del teatro, por lo que debemos prestar especial atención al trabajo que realizamos con los estudiantes al buscar ampliar sus destrezas expresivas y conquistar las posibilidades que tiene el cuerpo como medio de comunicación, posibilitando así un lenguaje expresivo auténtico.

El cuerpo es el vehículo de la expresión. Para quien lo vea, el cuerpo siempre expresa algo, ya sea estando en perfecta inmovilidad, por el lugar donde se encuentra, por la compañía de uno o más cuerpos, o por la complexión misma: no es lo mismo un cuerpo en una oficina o en una piscina, dos cuerpos o un tumulto de cuerpos, un cuerpo curvado que un cuerpo estirado; incluso cada parte del cuerpo indica algún significado en sí mismo.

2. ASPECTOS FUNDAMENTALES

En esta disciplina una actividad de expresión corporal se considera como tal cuando presenta tres aspectos fundamentales:

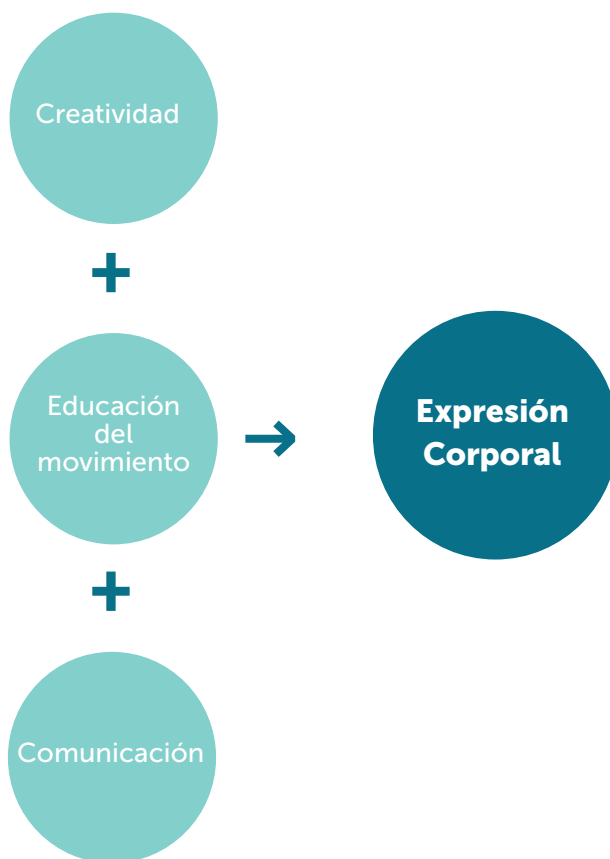


Figura 3: Aspectos de la expresión corporal

El cuerpo tiene tres planos y tres ejes de movimiento en los que puede trasladarse:

Planos

- » Sagital: divide el cuerpo en mitad derecha y mitad izquierda.
- » Frontal: divide el cuerpo en mitad anterior y mitad posterior.
- » Transversal: divide el cuerpo en parte superior e inferior.

Ejes

- » Antero posterior: se dirige de delante hacia atrás y es perpendicular al plano frontal.
- » Vertical o longitudinal: se dirige de arriba hacia abajo y es perpendicular al plano horizontal.
- » Transversal: se dirige de lado a lado y es perpendicular al plano sagital.

PLANOS DEL CUERPO

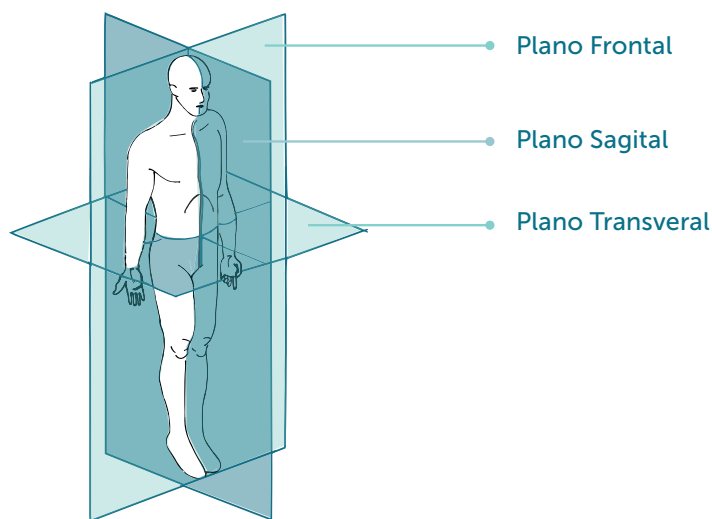


Figura 4: Planos del cuerpo

3. EDUCACIÓN DEL MOVIMIENTO

Quienes están en su etapa escolar deben tomar conciencia del cuerpo, el tiempo y el espacio para poder expresarse. Para efectos de su estudio y comprensión, estos componentes se tratarán por separado, pero en la práctica constituyen una unidad y es labor de los facilitadores lograr que ellos lo experimenten así.

a. Toma de conciencia del cuerpo

La toma de conciencia del cuerpo por parte de los y las participantes dice relación con el grado de concentración y sensibilidad con que se practica un movimiento, más que con el resultado del mismo. El facilitador debe cuidar de respetar las limitaciones de sus estudiantes; tiene la misión de generar gusto por el movimiento

más que poner énfasis en las consideraciones técnicas, en tanto trabaja con estudiantes de un taller escolar y no con profesionales. El proceso debe ser de búsqueda, de autoconocimiento del cuerpo, entregando los elementos técnicos que implican el desarrollo de esta competencia.

El facilitador debe motivar esta búsqueda en cada sesión, generando los estímulos necesarios para que esto se produzca. En lo concreto, el aporte de imágenes específicas ayuda a que las personas participantes traduzcan y generen movimientos creativos y propios en torno a ellas.

En la toma de conciencia del cuerpo el trabajo con los sentidos cobra real magnitud. Esta "sensibilización" hace hincapié en la toma de conciencia de aspectos corporales como el tono muscular, el peso, la conciencia del espacio y la existencia de los otros en ese espacio, y orienta la atención a los estímulos producidos por los sentidos internos y externos, además del trabajo sistemático con ellos.

Los sentidos externos (vista, olfato, gusto, tacto y audición) nos permiten percibir el mundo que nos rodea. Los internos (cenestesia y kinestesia) nos entregan información sobre nuestro estado (temperatura, presión arterial, sensaciones de hambre y saciedad, etc.) y la posición de nuestro cuerpo en el espacio.

b. Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas son:

» La **locomoción** se refiere al desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro. Los patrones de locomoción se agrupan en básicos (caminar, correr, saltar, rodar, entre otras) y combinados (deslizamientos, desplazamientos con cambios de dirección, trepar, saltos combinados, etc.). Las habilidades de locomoción se adquieren y desarrollan automáticamente. Sin embargo, la experiencia permite desarrollar más o menos ciertas habilidades fundamentales, produciéndose así la especialización motriz de cada persona. Además, en el desarrollo de estas se interrelacionan diferentes elementos espaciales como direcciones, planos y ejes.

» La **manipulación** se refiere a la combinación de dos o más movimientos de cualquier segmento corporal utilizando elementos. Hay dos tipos: de propulsión, que se refiere al acto de imprimir fuerza a un objeto (patear, lanzar, bolear, golpear, pasar, rodar) y de **absorción**, que se relaciona con recibir la fuerza de un objeto (recibir, atrapar y agarrar). Las habilidades de manipulación pueden ser finas o gruesas; estas últimas se adquieren por herencia biológica y cultural y son la base de la especialización motriz que se aprende en la experiencia de prácticas de la vida cotidiana.

» El **equilibrio**, se refiere a aquellos movimientos que comprometen la estabilidad corporal y que actúan a partir del centro de gravedad y la base de sustentación del cuerpo. En ellas se intenta mantener el equilibrio **estático** o **dinámico**, mediante un adecuado ajuste corporal, a partir de una tarea o ejercicio propuesto. Algunas de ellas son: estirarse, levantarse, inclinarse, colgarse y girar.

El movimiento tiene distintas características en expresión corporal, las que pueden agruparse de la siguiente manera:

» **Calidad del movimiento.** A partir de las distintas cualidades que posee el movimiento y de la relación entre ellas, podemos descubrir distintas cualidades de

este. El **tono muscular** constituye la base del trabajo de la calidad del movimiento. Primero, porque es un elemento fundamental para el reconocimiento del valor estético del movimiento en el tiempo y el espacio. Segundo, porque en su relación tensión-relajación-distensión, revela situaciones y estados emocionales de la persona (función expresiva y comunicativa).

El tono es uno de los factores que transforman un movimiento neutro en uno encargado de contenido. Existen factores básicos, espacio, tiempo e intensidad, que condicionan las calidades del movimiento; la combinación de estos factores se traduce en ocho acciones básicas que son la base de cualquier actividad humana: presionar, golpear, retorcer, hendir, deslizar, teclear, flotar y sacudir.

El **espacio** es “donde se visualiza el movimiento”. De acuerdo a criterios espaciales se puede hablar de direcciones (arriba-abajo; derecha-izquierda; delante-detrás); niveles de trabajo (superior, medio y bajo); y amplitudes (amplio-reducido).

El **tiempo**, como otro de los factores determinantes en la creación de movimientos, puede ser catalogado de acuerdo a su velocidad (movimientos rápidos-lentos); su predominancia de un ritmo externo o del nuestro propio (súbito o sostenido); y de acuerdo a su continuidad (continuo o a intervalos)

Respecto de la **intensidad**, es a este factor al que el movimiento debe su carga expresiva. Decimos que un movimiento está más o menos cargado de energía cuando queremos reflejar su intensidad. Así, podemos catalogarlo de acuerdo a su energía (débil-fuerte, suave-brusco); a su grado de intensidad (constante/progresivamente desacelerado o acelerado); y fluidez (fluidos/conducidos).

El trabajo de calidad del movimiento se basa en la experimentación de todas las posibles combinaciones entre espacio, tiempo e intensidad. Dependiendo de las edades de las personas participantes, las tareas asignadas serán más o menos conceptuales y simbólicas para que puedan ser mejor entendidas.

» **Significados del movimiento.** El movimiento comunica ya que emite mensajes al adquirir diferentes significaciones. En el taller de teatro se puede trabajar la significación de los movimientos estudiando los gestos, el valor expresivo de determinadas partes del cuerpo (por ejemplo pecho-hombros, asociado al concepto de autoridad), y el valor representativo-comunicativo, trabajando con aquellos movimientos que simulan una situación o representan un concepto (técnicas de mimo para simular objetos no existentes).

c. Toma de conciencia del espacio

El espacio es el lugar donde se desarrolla la comunicación, el sitio donde se encuentra el personaje con los otros personajes. Existen dos tipos de espacio: espacio parcial y espacio total.

» **El espacio parcial** es el que rodea al cuerpo en un sentido físico y que el participante siente como suyo desde un punto de vista psicológico. Para construir una imagen interna clara y tomar conciencia del volumen corporal, la postura y el movimiento, es importante ayudar a los estudiantes a comprender las conexiones entre ese espacio y el propio cuerpo.

Crear coordenadas fijas ayuda a los estudiantes a tomar conciencia del espacio.

Por ejemplo, la imagen del cubo permite definir direcciones, ejes, planos, niveles, y entrega un estímulo para la vivencia y exploración de ese espacio parcial.

El valor expresivo del espacio se da en la comunicación; es donde se hace necesario buscar los planos y direcciones que permitan comunicarse con los otros personajes.

» **El espacio total** es el que hay entre mi cuerpo y los otros; entre los otros y los objetos. La investigación de las trayectorias es un buen medio para conquistar el espacio total y experimentar las relaciones que pueden existir entre las personas y los objetos en él; pero, sobre todo, en lo que atañe a la dimensión expresiva y vivencial.

d. Toma de conciencia del tiempo

Para tomar conciencia del tiempo, exploramos y experimentamos su duración y su estructura rítmica. La duración se refiere a la sucesión del estímulo, mientras la estructura rítmica da cuenta de la acentuación, las pausas y silencios.

El ritmo se puede definir como la distribución de sonidos, acentos y pausas en el tiempo. Es él quien controla la orientación espacial de la motricidad, generando un conjunto de estímulos para el movimiento. Pero todo movimiento se realiza dentro de un tiempo; la unidad que mide ese tiempo se llama "compás".

Existen tres tipos de compás:

» **Binario:** dos unidades iguales de tiempo, pero con diferente acentuación cada una. De esta forma, al ser interpretadas motrizmente, la primera se alarga en el tiempo mientras que la segunda se acorta.

» **Terciario:** compás de tres tiempos con acento en la primera parte del compás.

» **De cuatro tiempos:** el acento se encuentra en el primer y tercer tiempo.

Compás y ritmo no son lo mismo. Mientras el compás es la medida del valor del tiempo, lo divide, repite la igualdad, el ritmo se renueva y retorna.

El ritmo del movimiento es la división de la dinámica del mismo en diversas etapas. Así, un movimiento estará mal realizado cuando la acción se vea perturbada en sus fases dinámicas, tanto en el tiempo como fuera de él, pues cada fase ha de tener igual tiempo de duración que la inicial, e igual índice de compromiso de todas las partes que la realizan.

El movimiento fluye rítmicamente. Hay momentos de carga y otros de descarga, pero siempre a un ritmo concreto.

4. EL CUERPO Y SU OBJETIVO EN ESCENA

En el capítulo "Juegos y/o actividades" de este manual se entrega una gran batería de ejercicios de creatividad corporal; las actividades propuestas tienen implícito el objetivo de trabajar el cuerpo y el movimiento. Será el personal docente quién tendrá que seleccionar aquellas que coincidan con lo que necesiten lograr las personas participantes, en un momento de proceso particular y según el nivel de dificultad que puedan alcanzar.

En el taller de teatro se trabaja con el cuerpo, nuestra herramienta fundamental, el que en cualquier circunstancia está comunicando (más aún cuando se está en escena), expresándose independientemente de la voz, con sus sonidos y palabras. Puede incluso expresar lo contrario a lo que se está enunciando con la voz. Del mismo modo, cuando un cuerpo está inactivo en el escenario sigue entregando una gran cantidad de información. Lo que debemos preguntarnos es: ¿qué es lo que quiero transmitir con mi cuerpo?, ¿logro transmitir con el cuerpo exactamente lo que quiero?, ¿el mensaje corporal que emite mi cuerpo, coincide con lo que quiero que llegue al espectador?

Con frecuencia las personas participantes e intérpretes de un taller de teatro no saben qué hacer con su cuerpo; sus manos, su postura, sus piernas, se convierten en algo incómodo. Evidenciar esto hará que tomar conciencia de una serie de manías o tics corporales, movimientos involuntarios repetitivos, que con bastante dificultad se logran dominar en escena. La primera sugerencia para tener control sobre ellos es tomar conciencia que existen e identificarlos; la segunda sugerencia es que, a partir de la distensión, podemos coartarlos ya que generalmente estos movimientos involuntarios se producen por la tensión o inseguridad del momento. Sobrepasando esto no debiera ser complejo limpiar la escena, situación o personaje de aquellos movimientos no elegidos por el actor o intérprete y reemplazarlos por movimientos o acciones bien definidas para entregar el mensaje corporal adecuado al espectador.

Sugerimos para el trabajo con el cuerpo, la observación como recurso y será el facilitador quién incentive a las personas participantes a que investiguen y se atrevan a buscar en su entorno inmediato a personas, animales u objetos reales de referencia que se acerquen en parecido a sus personajes y que aprendan a registrar la postura, actitudes corporales o gestos y replicarlas con sus propios cuerpos. El trabajo con la imitación es una metodología que sirve en ese ideal.

Otra forma para que el cuerpo tenga un objetivo motriz en escena, es usar acciones físicas tales como barrer, escribir, cocinar, bailar, tender ropa, entre otras. Hacer algo en la escena que uno realiza en lo cotidiano es un recurso muy útil y apropiado a la hora de relacionarnos con los objetos y los otros en la escena. El cuerpo será un aliado en escena siempre que no nos delate el nerviosismo, el que evitamos cuando estamos seguros de lo que haremos sobre el escenario; para ello la única técnica es la preparación que se logra con los ensayos sostenidos y permanentes.

La interpretación debe ser, en lo posible, creíble y debemos trabajar buscando la verdad de cada una de las acciones que realicemos; esto se logra comprendiendo lo que estamos escuchando o diciendo: la actuación debe responder a lo que está sucediendo en la escena. Cada actor o participante de la escena recibe estímulos y responde a ese determinado contexto de acuerdo a sus propias características, por lo que de esta forma todo marchará como un conjunto de acciones reales, lo que le dará credibilidad a la interpretación.

Las actividades y lo que le pediremos a las personas participantes del taller debe coincidir con sus necesidades objetivas, es decir, es prioritario adecuar el nivel de dificultad o exigencia a la etapa de desarrollo en que se encuentra los niños o jóvenes con quienes trabajamos.

5. EL TRABAJO CON EL PARTICIPANTE

El error más recurrente que se comete cuando se intenta llegar a un resultado artístico es intentar que las personas participantes asuman modelos de formas corporales

preestablecidas; por el contrario se llegará a un mejor resultado cuando el esfuerzo se enfoque en facilitar que la persona participante encuentre su propia forma expresiva, dependiendo de las posibilidades corporales que cada uno posea, así como de los sentimientos y emociones que lo motiven.

La tarea del facilitador es estimular y preparar esa posibilidad de expresión mediante ejercicios apropiados que signifiquen experiencias que trasciendan al taller de teatro.

Esta actividad debe plantearse de forma sistemática y permanente, por lo que cada sesión debe contar con un tiempo dedicado expresamente a la expresión corporal. Además, si se quiere llegar a resultados artísticos de calidad, el facilitador debe garantizar que en el grupo de trabajo exista confianza y se valore la actitud respetuosa de los participantes frente al trabajo de otros y al propio (ver Anexo 9).

II. EXPRESIÓN VOCAL

1. INTRODUCCIÓN A LA TÉCNICA VOCAL

Las actrices y actores trabajan de manera primordial con su propio cuerpo y voz, instrumentos que deben educar y cultivar para un buen desempeño al momento de representar frente a un público. En ese sentido se debe tener presente que el escenario exige de la voz ciertas características y destrezas que en la vida cotidiana no son tan necesarias pero que en el trabajo teatral son indispensables.

La persona participante en el taller de teatro debe adquirir las herramientas necesarias para que su voz no se presente como un obstáculo para la representación sino, por el contrario, facilite, recree, realce y caracterice a su personaje. La técnica vocal debe proveer al participante de los recursos necesarios para manejar su voz sin fatiga y con un buen resultado acústico y expresivo.

Para adquirir la conciencia y facilidad en el buen cuidado de la voz es necesario conocer, en primer lugar, el funcionamiento fisiológico de los mecanismos involucrados en la emisión vocal.

¿Cómo logramos producir la voz?

La voz se produce por el trabajo coordinado de gran parte de nuestro cuerpo. El sonido de este "instrumento" es causado por una columna de aire que es empujada por el diafragma hacia la parte superior de la boca, pasando por la laringe y haciendo vibrar los pliegues vocales (llamadas más comúnmente cuerdas vocales) que allí se sitúan.

Las cuerdas vocales son parte del aparato fonador y estas son las responsables de la producción de la voz. Dependiendo de la apertura que forman estos pliegues al vibrar sus sonidos transitan entre los graves o agudos.

Las cuerdas vocales reposan en forma horizontal y al momento de respirar, se abren completamente.

¿Cuáles son los aparatos del cuerpo humano que contribuyen a la producción de los sonidos vocales? Son tres: el respiratorio, el fonador y el resonador.

¿Cuál es la función del aparato respiratorio en la producción de sonidos vocales? Además de la absorción de oxígeno para nuestro organismo, el aparato respiratorio al inspirar y luego exhalar el aire, puede utilizarse para producir la voz, hablar o cantar.

¿Cuáles son las partes del aparato respiratorio? Está compuesto por las vías respiratorias, que comprenden las fosas nasales, la laringe, la tráquea, los bronquios y los pulmones.

¿Cuál es la función del aparato fonador en la producción de la voz? Tiene por objeto lograr la emisión y modulación de una infinidad de sonidos haciendo posible, entre otras cosas, el lenguaje hablado y cantado.

¿Cuáles son los órganos de fonación de la voz? Los órganos de fonación de la voz humana son los músculos de las mejillas, los labios, la lengua, el paladar inferior y superior, la úvula, campanilla o galillo, laringe, epiglotis, las falsas cuerdas vocales, las cuerdas vocales, la glotis, la caja torácica y el diafragma.

¿Cuál es la función del aparato resonador en la producción de la voz? Cumple la función de colaborar con la emisión del sonido vocal por medio de las condiciones físicas que ofrece.

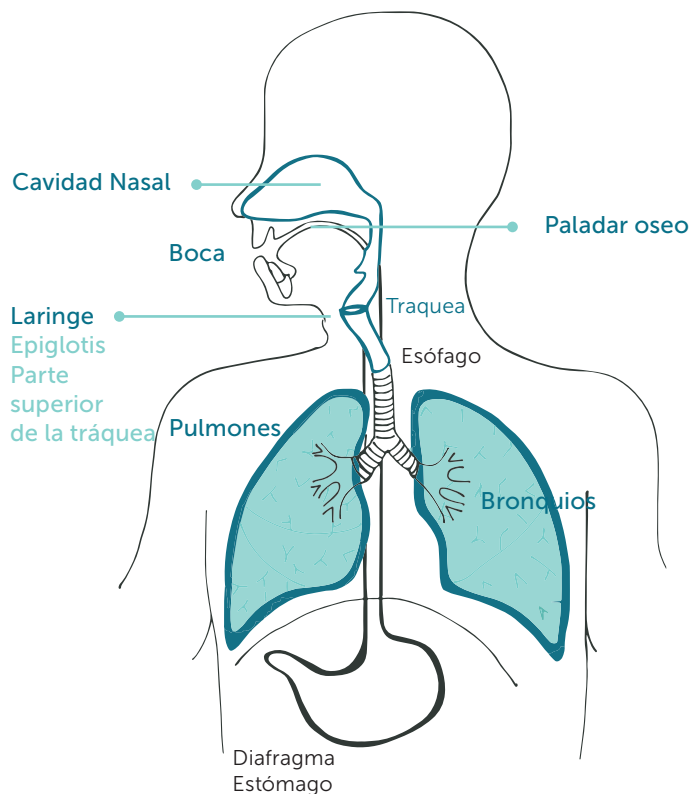
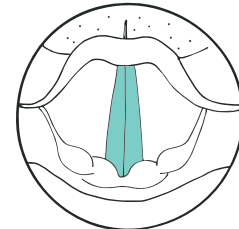
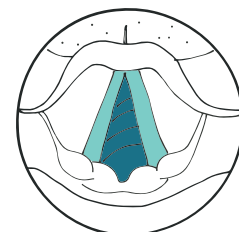


Figura 5: Representación de aparato fonador



Cuerdas vocales cerradas
(durante la fonación o la deglución).



Cuerdas vocales abiertas
(durante la inspiración)

Figura 6: Dinámica de las cuerdas vocales

¿Cuáles son las partes del aparato resonador? Está formado por la boca, fosas nasales y senos óseos. Según las cavidades que forman el aparato resonador, el aire modifica su vibración dependiendo de la forma de ellas.

Este sustento teórico permitirá contextualizar los ejercicios que se van proponiendo en el desarrollo del taller y el participante comenzará a encontrarle sentido al entrenamiento vocal. Conocer y practicar facilita la mejor identificación de los problemas específicos con los que se vaya encontrando el estudiante; de esta forma podrá tomar decisiones respecto de los ejercicios más apropiados a las necesidades particulares y medir mejor su propio desempeño.

2. LA RESPIRACIÓN

Desde el nacimiento y durante la infancia la respiración es natural, orgánica, por lo que, mecánicamente hablando, funciona correctamente; sin embargo, a medida que vamos creciendo, si no se pone atención a como se respira se asumen malos hábitos y la respiración correcta termina por atrofiarse. Por tanto hay que reeducar los hábitos de respiración.

La respiración correcta, denominada respiración diafragmática, es la que produce la sensación de que al respirar el aire se deposita en el abdomen. Esta forma de respirar logra que el músculo diafragmático actúe de soporte e impulse el aire que hace vibrar las cuerdas vocales. En esta relación, la postura corporal juega un rol muy importante.

Los sonidos fuertes o débiles dependerán de la cantidad de aire utilizada y de la técnica con que se trabajen los músculos correspondientes. En este manual encontrará varios ejercicios que le ayudarán a practicar con su voz.

3. CARACTERÍSTICAS DE LA VOZ

Las características de la voz son las siguientes:

a. Altura

También llamada tono, se produce según la velocidad de vibración de las cuerdas vocales. Estas vibraciones causan la graduación entre dos polos tonales de la voz: sonidos agudos (estos suelen asociarse con estados alterados o de agitación) y los sonidos graves (se asocian a climas de mesura y afecto).

b. Intensidad

El manejo adecuado del volumen permite que seamos escuchados cuando el receptor se encuentra a una determinada distancia. Además el control de este recurso nos ofrece una amplia gama de posibilidades en el ámbito de la representación.

En general un mayor volumen se le atribuye a la pérdida del control del emisor y, por el contrario, una menor intensidad de volumen se asocia a un estado de tranquilidad.

c. Timbre

Es el rasgo de identidad del sonido. Depende del instrumento que lo emite, por lo tanto, en cuanto a la voz humana, son las condiciones anatómicas las que definen el timbre vocal.

d. Ritmo

Tiene que ver con la velocidad que se suceden los sonidos y los silencios de lo que enunciamos vocalmente.

En la enunciación de una frase o texto se debe evitar la monotonía, es decir se debe matizar con distintas inflexiones, las que deben ser adecuadas pues una inflexión que no corresponde, al comenzar o terminar una frase, se aleja de una expresión verosímil.

- » Tono tranquilo: pausado, refleja una actitud controlada, de dominio de la situación.
- » Tono persuasivo: entusiasta y convincente, refleja una actitud resoluta, de certeza.
- » Tono sugestivo: caracteriza y expone, refleja una actitud enfocada a la argumentación, a dar una sugerencia o consejo.
- » Tono seguro: directo, serio, refleja una actitud de experiencia y seriedad.

4. ARTICULACIÓN

Hablar es más que emitir sonidos; también involucra una pronunciación clara y distinta de las palabras. Dejar de pronunciar sílabas o letras en una palabra responde a una mala articulación o vocalización de los sonidos, problema que se debe a que los músculos faciales no están bien entrenados para articular correctamente. El mecanismo de fonación juega un rol particularmente importante, pero en el proceso interviene todo nuestro cuerpo, desde la posición de la cabeza a la forma de pararse o sentarse. De ahí que sea tan importante para los estudiantes practicar algunas técnicas de vocalización que les ayudarán a salir de la articulación cotidiana y mejorar su práctica.

5. MODULACIÓN

La modulación de la voz, de acuerdo a la Real Academia Española de la Lengua, es la habilidad o capacidad que se tiene de “variar con fines armónicos las cualidades del sonido en el habla o en el canto”. Una modulación adecuada significa poder cambiar o “modular” de forma controlada el volumen, el tono, la resonancia de la voz, así como el ritmo de las palabras. Esta habilidad permite dar vida al interpretar un texto, una narración o un discurso.

6. PROYECCIÓN

La acción de proyección de la voz significa lanzar o dirigir el sonido hacia el exterior, buscando llegar más lejos con el sonido vocal, aumentar la intensidad, reforzando en la interpretación el dramatismo de la voz hablada o cantada.

El grado de proyección vocal se regula mediante la presión aérea y la amplitud bucal, liberando el aire desde el diafragma.

III. EL VALOR EXPRESIVO DE LO ESPONTÁNEO

Actualmente no se discuten los innegables beneficios del juego; por el contrario, la concepción del juego como actividad natural y enriquecedora del ser humano durante todas las etapas de su desarrollo, crece. El juego es un poderoso instrumento de motivación, que exige a las personas participantes estar focalizadas en la actividad en la que participan; crea un área que permite permanecer abierto, disponible a la recreación, a la emoción y, en ese sentido, se ha podido determinar las propiedades psicoeducadoras del juego, que incorpora las situaciones vitales y el aprendizaje de conocimientos prácticos y convencionales, dando espacio a la capacidad de crearse a sí mismo y manifestarse libremente.

Lo lúdico es una actitud que facilita la adquisición de experiencias y aprendizajes, fomenta la proporcionalidad de los hechos internos y externos, moviliza las imágenes, da soltura a las relaciones, flexibiliza el sistema de roles y abre el futuro, y su rol es despertar la curiosidad y hacer surgir el deseo de aprender. Por ello, la opción de generar estrategias lúdicas en el inicio y desarrollo de un proceso, se justifica porque es una actividad indispensable para crear, descubrir y comprender libremente.

Para acercarnos a un resultado artístico es ineludible trabajar, en primera instancia, con la expresión espontánea de las personas participantes, aproximándonos a ella mediante ejercicios alusivos al tema e ir tanteando si estos entusiasman al grupo, o no.

La profundidad del trabajo que finalmente se logre dependerá de muchos factores, inherentes a cualquier proceso artístico y formativo, que no necesariamente dependen de la acción directa del facilitador, como por ejemplo los objetivos que fija la institución para el taller de teatro, la edad de las personas participantes, la asistencia y las experiencias previas que estos tengan, las características particulares de cada grupo, el tiempo y el espacio disponibles para trabajar, los recursos materiales, entre otros.

Para esta aproximación podemos utilizar las distintas formas dramáticas o teatrales que tenemos a disposición, como el juego de libre expresión, los juegos de expresión, el juego dramático e improvisaciones, que son herramientas de trabajo apropiadas para las etapas de las personas participantes con los que se trabajará en un taller de teatro escolar.

IV. EL LENGUAJE DRAMÁTICO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

El hecho de no conocer un idioma determinado, ser mudo o analfabeto no quiere decir que no nos expresemos, simplemente no podemos expresarnos con ese lenguaje en particular, sin embargo, podemos comunicarnos con cualquier otro lenguaje que facilite el entendimiento de las partes.

Cada lenguaje tiene sus propios sistemas, signos, señas y códigos, lo que lo convierte en único y particular; no obstante, para comunicar de la mejor forma lo que queremos expresar, podemos hacer uso simultáneamente de diferentes lenguajes que se complementan. El teatro, como medio o método para la expresión y el desarrollo humano, lo consideramos un lenguaje en sí, que articula a su vez, otros lenguajes artísticos que son parte integrante del lenguaje teatral.

Dicho alcance reafirma el beneficio que aporta la puesta en práctica del lenguaje dramático para la formación de los estudiantes, ya sea cuando se inserta en el medio educativo

como un recurso formativo o como resultado artístico en sí mismo. En todos los casos significa hacer uso de un nuevo lenguaje, que como cualquier otro tiene la facultad de abrir horizontes, mostrar realidades de formas diferentes, además de comunicar, transferir o transmitir conocimientos de forma intencional.

En este sentido, el teatro no debe concebirse como un simple instrumento de comunicación o código neutro de intercambio de información entre partes, ya que es un lenguaje que tiene el poder de producir modificaciones en los sujetos involucrados, (creadores, facilitadores, actores y actrices, y espectadores, afectándolos en el proceso, en sus afectos, en la sensibilidad artística y humana, en el registro que perdura, en la reflexión que provoca, etc. El teatro es un lenguaje vivo que recrea y crea realidades.

V. FORMAS DRAMÁTICAS: ²⁵ HERRAMIENTAS CON LAS QUE SE APRENDE JUGANDO

Georges Laferrière²⁶ y Tomás Motos,²⁷ eximios pedagogos teatrales, proponen que la capacidad dramática, en el marco de la enseñanza del arte dramático, se va precisando y desarrollando según el estadio evolutivo en que se encuentra el sujeto que actúa. En base a esa noción han sistematizado las formas dramáticas definidas según las capacidades dramático-expresivas que se van determinando en formas específicas a lo largo del desarrollo humano, respondiendo a un rango evolutivo particular. Veamos a continuación formas dramáticas y algunas definiciones:

a. Juego simbólico

Actividad espontánea mediante la cual el niño (de 2 a 7 años) rompe la funcionalidad de las cosas adjudicándoles características especiales. Los acontecimientos cotidianos fuera del contexto real son parte del juego; asumen roles con los que se identifican en el momento, teniendo la opción de prescindir de la secuencia temporal, del argumento y del conflicto.

b. Juego de libre expresión

Actividad modelo estímulo-respuesta. El facilitador propone, las personas participantes responden mediante asociaciones libres y espontáneas.

c. Juego de expresión

Juegos simbólicos que se rigen por el principio del "como si" (una mesa utilizada "como si" fuera un elefante de circo, o "como si" estuviéramos en el desierto). El juego de expresión tiene sentido solo para quienes conocen la consigna.

25. Una forma dramática se caracteriza por el diseño peculiar y consciente que se da al proceso dramático.

26. Georges Laferrière, experto en pedagogía teatral y doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación canadiense.

27. Tomás Motos Teruel, pedagogo especializado en creatividad, teatro y expresión corporal; profesor en la Universidad de Valencia; doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación. Premio Nacional de Investigación Educativa 1985 (Accésit).

d. Juego dramático

Se define como la práctica colectiva que reúne a un grupo que —sin guion escrito— improvisa a partir de un tema o lugar elegido de forma espontánea. Se alternan sin problema los roles de espectador y actor. Es una actividad donde se toma conciencia de los elementos del esquema dramático (personaje, conflicto, espacio-tiempo, argumento, tema), así como también de los mecanismos fundamentales del lenguaje dramático y del conjunto de signos que intervienen en la comunicación teatral (entonación, vestuario, espacio, objetos, etc.). Es un tipo de juego apropiado para niños que están en el rango entre los 5 y 12 años de edad.

e. Improvisación

Técnica de simulación en la que se representa algo imprevisto, no preparado de antemano; debe nacer en el momento, al calor de la acción. Es una actividad creativa poco estructurada y centrada en el proceso, que emplea la representación dramática. En la práctica didáctica se realiza a través del juego de expresión y del juego dramático. Puede ser entendida también como una estrategia de investigación para contrastar y verificar las posibilidades dramáticas de una propuesta.

f. Creación colectiva

Es el tipo de proceso teatral que se trabaja a partir de la adolescencia, pues requiere que las personas participantes tengan conciencia del lenguaje dramático. El proceso creativo se puede matizar y la autoría del resultado artístico le corresponde al grupo.

g. Representación de papeles (role play)

Forma dramática que posee tres dimensiones básicas (al actor, la situación y la función de aprendizaje). Es una técnica donde las personas participantes reciben indicaciones de una situación que deben evocar y poner en escena, así como los rasgos de personalidad y actitudes que deben adoptar al actuar. Mientras la escena se presenta, otros participantes hacen de espectadores activos, que observan los contenidos, comportamiento y reacciones que emergen. Lo fundamental es aprender a partir de lo que se pone en escena.

h. Teatro

Actividad que persigue un producto-espectáculo que requiere de ensayos para lograr determinados resultados estéticos, lo que lleva a contemplar roles fundamentales (actor, director, escenógrafo, etc.); su práctica integra todos los signos del lenguaje. Comúnmente es interpretar un texto escénicamente.

Laferrière y Motos proponen un esquema referencial que dispone las distintas formas dramáticas entre dos ejes. El vertical, que va de la espontaneidad (nivel espontáneo) a la elaboración técnica más compleja (nivel profesional), gradúa el nivel de estructuración y libertad que admite cada una de las formas dramáticas al alcanzar esos estadios evolutivos. El eje horizontal, a su vez, parte del proceso lúdico (énfasis en lo lúdico) al producto artístico (énfasis en lo artístico), buscando representar el objetivo para el que es empleada cada forma dramática, donde el énfasis va cambiando progresivamente en la medida que varía el estadio evolutivo.

Con las propuestas de las etapas del desarrollo del juego y el de las formas teatrales generamos un diseño que busca graficar la relación entre los niveles de complejidad que adquiere cada forma teatral con los estadios o etapas evolutivas que le corresponden.

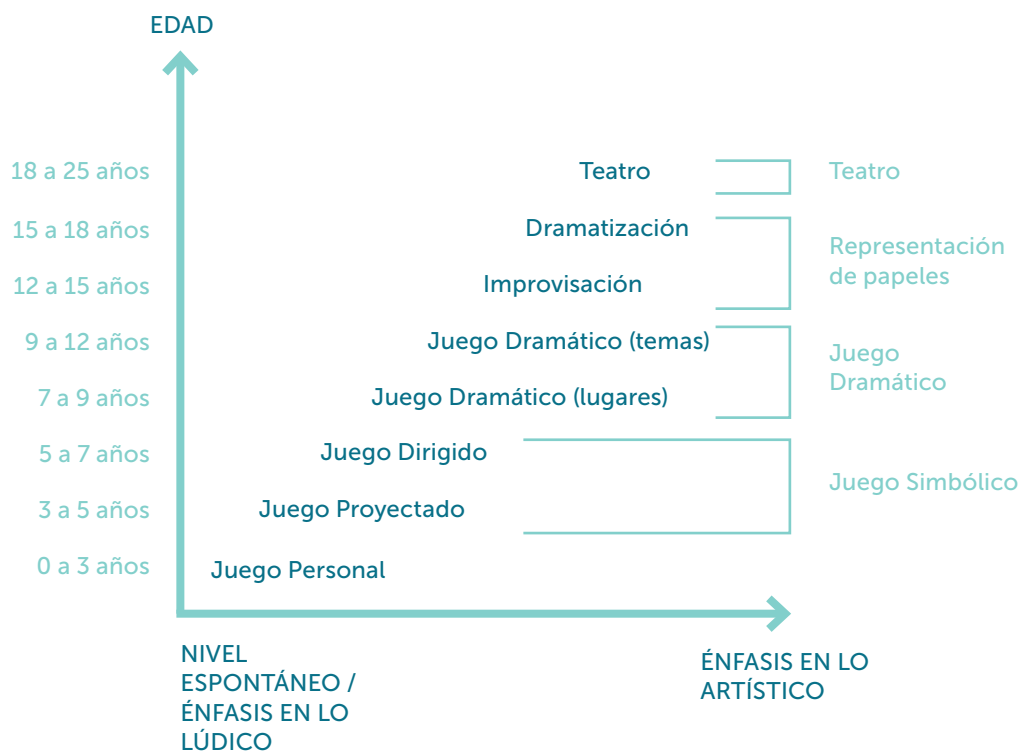


Figura 7: Relación entre las etapas evolutivas y los niveles de complejidad de las formas teatrales

Tener como referencia esta información permite definir de mejor forma el tipo de actividades pedagógicas teatrales (APT)²⁸ idóneas para la programación de las sesiones del taller de teatro escolar, ya que nos dispone a atender la evolución natural del juego en el ser humano y relacionar estas características con las formas que van tomando las capacidades dramáticas que se manifiestan a lo largo del desarrollo de un estudiante, dándonos la oportunidad de ser más asertivos a la hora de implementar el taller de teatro en el contexto escolar.

Frente a esta lógica se justifica plenamente que el facilitador, dentro de sus posibilidades, intencione trabajar en el taller de teatro con niños y jóvenes de grupos etarios similares, ya que al distanciarse las edades también se distancian los intereses, habilidades y necesidades que presentan las distintas etapas, y forzar esta situación hace que la energía de trabajo de que dispone el facilitador, se disperse al intentar cubrir en un mismo proceso los distintos requerimientos de los estudiantes.

Revisemos nuevamente la progresión del tipo de formas teatrales que se utiliza supeditado a la etapa evolutiva de las personas participantes según el aporte que hace Courtney (1980) y que Tomás Motos expone:

28. Actividades Pedagógicas Teatrales (APT), se refieren a toda actividad que utilice el juego teatral, la dramatización o el teatro, ya sea como un recurso educativo o como resultado artístico expresivo.

En las primeras etapas se habla del niño(a) como actor/iz, y es donde se privilegia la acción de la imitación. Los niños(as) se identifican con los adultos que les rodean y naturalmente les surge imitarlos e interactúa como ello asumiendo esos roles. El juego que se presenta es el juego simbólico "el como si" es decir como si fuera tal o cual personaje, animal, persona etc... o como si estuviera en tal o cual lugar o situación, o como si viviera en tal o cual tiempo entre otros...

Luego el niño(a) como planificador(a) se manifiesta en el siguiente estadio, donde se trabaja haciendo dramatizaciones, es decir buscando dar forma dramática a algo que en principio no la tiene, proceso que se denomina juego dramático y donde el énfasis está en trabajo en grupo. El niño(a) es protagonista de las historias que desea contar y propone ideas y acciones para llegar a un resultado colectivo.

En este estadio, el de los roles, el trabajo es enfrentado por el adolescente como comunicador, y es donde se logra el equilibrio entre el actor/iz, planificador(a) y comunicador(a). El adolescente toma conciencia de la función comunicativa de los elementos teatrales (maquillaje, decorado, iluminación, entre otros).

La teatralización es interpretar de forma escenográfica y/o teatral un texto, un hecho o situación poniendo en escena a actores o actrices con la finalidad de que este lo represente frente a una audiencia o público. Como alternativa de trabajo empieza usualmente en los últimos estadios evolutivos, consiste en dar estructura dramática (diálogos, conflictos y dinámica de las acciones) a cualquier tipo de estímulo, argumento o texto, para que pueda ser representado. El origen de los textos para dramatizar puede ser muy variado: poemas, canciones, cuentos, noticias de prensa, chistes, anuncios, entre otros.²⁹

VI. DRAMATIZACIÓN – REPRESENTACIÓN

Cuando hablamos de dramatización no nos referimos a hacer teatro propiamente tal. Este último pone el énfasis en el espectáculo y el espectador, mientras que la dramatización pone el énfasis en la propia acción, en el proceso que lleva a la representación, la que incluso no debe pensarse obligatoriamente como una presentación, evento o espectáculo público que necesariamente requiera de espectadores distintos a los mismos participantes de un grupo. La representación, perfectamente, puede ser la culminación de un proceso y este se puede vivir como un asunto interno del grupo. De hecho en el transcurso del taller, sesión a sesión, continuamente se cuenta con la doble contribución del participante-espectador al momento de mostrar un ejercicio.

En estas circunstancias, el énfasis sobre los problemas expresivos externos es menor, por lo que la energía se concentra más en la experiencia formativa que en la exigente dedicación que requiere la preparación de lo técnico-expresivo.

Sin embargo, sabemos que en el contexto del taller de teatro escolar frecuentemente existen grandes expectativas sobre la exhibición del trabajo a un público distinto a las personas participantes del taller, haciendo partícipes del evento a otros cursos, a los padres o a la comunidad educativa en general. Puede también implicar recursos técnico-expresivos en las presentaciones finales tales como escenografía, utilería, vestuario, maquillaje e iluminación, requiriendo además la construcción de muñecos, máscaras, títeres, etc. Estos

29. Motos Teruel, Tomás (2010). Teatro infantil - Dramatización: fundamentos y retos. Disponible en <http://www.slideshare.net/alicreativa/jornadas-canet>

elementos deben trabajarse con mucha anticipación ya que su incorporación permite detectar y resolver posibles problemas expresivos: ¿se ve?, ¿se escucha?, ¿se comprende?

VII. LA ADAPTACIÓN DE LA OBRA

Si se utiliza una obra existente, se debe tomar en cuenta su adaptación con el fin de asegurar el éxito de la puesta en escena. Algunos elementos a considerar son los siguientes:

a. Monólogos: la actuación de un monólogo exige cierta pericia en el manejo de la voz, la memoria, etc. Es mejor evitarlos. El principiante se verá sobre exigido si dejamos caer sobre él la responsabilidad de un monólogo en sus primeras presentaciones.

b. Diálogos: los diálogos cortos favorecen la labor de los principiantes. Deben ser escenas dinámicas, con gran movimiento de actores, unos tras otros, dando la posibilidad de enmendar rápidamente los errores.

c. Personajes: el ideal es que la puesta en escena contemple entre diez y doce personas, así la responsabilidad del resultado final recae en un grupo considerable, pero aún fácil de organizar, y no se corre el riesgo de depender de pocos que, además, son principiantes.

d. Duración: la duración adecuada para una presentación debe determinarse a partir del grupo etario con quienes se esté trabajando; a menor edad es recomendable que el tiempo sea acotado y para los más grandes no sobrepasar la hora, pues se hace difícil encontrar el público que cuente con el tiempo disponible y con la atención necesaria, sobre todo si es público joven.

e. Complejidad: hay que abogar por la sencillez. Sin grandes parafernalias que disminuyan la importancia de los actores y que puedan enlodar, si es que fallan, el resultado final. La obra debe ser un momento de relajación en medio del quehacer.

VIII. PROPUESTA DE PROCESO INVERSO

1. TEORÍA Y PROPUESTA METODOLÓGICA DE PUESTA EN ESCENA EN EL TALLER DE TEATRO

En el contexto de los Seminarios Internacionales de Pedagogía Teatral de la Escuela de Teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile del año 2009, el connotado pedagogo teatral español Francisco Tejedó presentó una metodología para hacer teatro con niños y jóvenes.

El método está pensado para trabajar durante tres meses en el montaje de una obra de 30 minutos aproximadamente, utilizando 4 horas pedagógicas a la semana.

El proceso de puesta en escena se puede dividir en 3 etapas:

- » Proceso inverso.
- » El trabajo dramático sobre el texto.
- » Selección y fijación de las propuestas.

• Proceso inverso

Se refiere a la primera parte de la puesta en escena, en la que quienes actúan no conocen el texto que se va a montar. Es una etapa orientada al aprendizaje de técnicas corporales, manejo de la voz y control del espacio, elementos que se ejercitan a través de la improvisación, que en esta etapa adquiere un rol central. Hay que recordar que este proceso está determinado por el hecho de que se está trabajando con estudiantes (actores/actrices no profesionales), por lo que se hace necesario introducirlos en las técnicas del lenguaje teatral.

Durante el proceso inverso los participantes trabajan de lleno en la improvisación, adquiriendo la experiencia que les permite comenzar a sentir que “están haciendo teatro”. Improvisan una y otra vez, resuelven varias escenas, crean distintos finales; se ven obligados a trabajar con la voz, el cuerpo, los compañeros y, en ese proceso, están empezando a elaborar, sin saberlo, la puesta en escena y el personaje de la obra final.

Es un proceso simultáneo de aprendizaje de técnicas teatrales e improvisación de un texto, que puede ser propuesto (la obra que se realizará) o análogo. Mientras los estudiantes creen que están haciendo improvisaciones dramáticas, en realidad están aprendiendo técnica, y es bueno que ellos sepan que las improvisaciones que están realizando son situaciones parecidas a las que se encontrarán luego en el texto de la obra final.

Si bien el progreso en el aprendizaje se puede medir en base a diferentes indicadores, es esperable que en un mes de trabajo, los estudiantes debieran mostrar mayor seguridad al momento de improvisar, aportar soluciones más creativas a los conflictos que se les presentan y ya debieran requerir menos tiempo para preparar la improvisación. En la segunda etapa, las improvisaciones debieran mejorar enormemente, en tanto han aprendido realizando muchos ejercicios y viendo a otros hacerlo.

• Trabajo previo del director

En general, es el director quien elige la obra que se va a representar. A veces, conoce bien a los integrantes del grupo y sabe qué tipo de temáticas podrían ser de interés; en ese caso, puede ser beneficioso dar a elegir entre dos o tres obras. Sin embargo, la experiencia dice que los estudiantes no atribuyen mucha importancia al hecho de que el texto sea elegido por el grupo o entregado por su facilitador.

En cualquier caso, el director debe conocer los textos, haberlos leído y estudiado a cabalidad antes de presentarlos a los estudiantes. Esta metodología requiere que se trabaje sobre un tema en particular, pero sin conocer el texto específico de la obra final, ya que ello condicionaría la etapa de improvisaciones, de vital importancia en el proceso inverso.

Una vez seleccionado el texto, comienza el trabajo. La primera semana es de contacto y conocimiento del facilitador con las personas participantes y de ellos con el taller de

teatro y su sistema de trabajo. Aquí se atiende a la disposición, el interés en realizar los ejercicios, la puntualidad y la asistencia a los ensayos.

La obra debe ser dividida en escenas, o conflictos parciales, los que se presentan a las personas participantes en forma de improvisaciones expresas o analógicas, dependiendo de la edad.

Para una obra de 30 minutos se corresponden alrededor de 30 o 40 ejercicios, entre improvisaciones y ejercicios complementarios. Por lo tanto, en cada sesión se deben realizar al menos 10 improvisaciones. Obviamente al inicio del taller, el número de ejercicios será menor pues los estudiantes demorarán más en realizarlos, pero eso cambiará a medida que vayan ganando experiencia.

El proceso inverso dura alrededor de 10 sesiones; sin embargo, el aprendizaje de técnicas continúa hasta el final de la puesta en escena. A medida que se avanza en el proceso es necesario incluir en la improvisación aspectos técnicos, lo que requiere de entrenamiento y práctica. Por eso no es recomendable realizar improvisaciones totalmente libres, sin dirección, ya que no sirven para la puesta en escena, donde se requiere de un trabajo sistemático.

De aquí que la forma en cómo se enuncian las improvisaciones sea de tanta importancia: deben ser enunciadas como consignas u órdenes semidirigidas, en las que hay libertad pero también ciertas condicionantes de tipo técnico o de lenguaje teatral, que permiten al participante ir construyendo caracterización de personajes o situaciones. Por ejemplo, no es lo mismo proponer el encuentro en un puente de dos que piensan suicidarse (improvisación libre), que obligar a que uno de ellos cojee y el otro tartamudee, o a que uno hable a gritos y el otro lleve paraguas, o que uno haga de viejo y el otro sea un recién casado (improvisaciones semidirigidas que afectan a la construcción de personaje).

Las improvisaciones deben ser auténticas técnicas de mezcla, cargadas de profundidad, que saquen a flote la creatividad individual y colectiva. Y por sobre todo, que permitan en esa descarga creativa, ir construyendo la obra final.

• **Condicionantes del trabajo con actores no profesionales**

El hecho de trabajar con actores no profesionales, hace del taller de teatro una realidad particular e influye no solo en la metodología de trabajo requerida, sino también en los resultados que se pueden esperar. En la puesta en escena hay que considerar fallas, olvidos de última hora, descuidos, desconcentración y nervios.

Sin embargo, el trabajo debe ser meticuloso, dedicarle el tiempo necesario y utilizar un sistema que permita hacer más llevaderas las dificultades que en sí mismo tiene. En el sistema de trabajo propuesto, los propios participantes conocen sus virtudes y dificultades y respetan las de los demás; se dan cuenta de quién realiza mejor las improvisaciones, quién encaja mejor con un personaje, en qué improvisaciones se ha desenvuelto uno mejor. De ahí que sea interesante hacer una distribución de papeles de acuerdo con las posibilidades de cada quien y su compromiso en las sesiones de trabajo.

En algunos casos, el trabajo previo se plantea como creación colectiva; en esas situaciones, los estudiantes deben tener claro que el texto final surgirá de sus improvisaciones. Eso favorece el compromiso y mejora el nivel de trabajo.

La obra debe ser el resultado del trabajo y las ideas creativas de las personas participantes. La puesta en escena que depende del director, es válida para el teatro profesional; pero

en el taller de teatro, los integrantes deben sentir que la obra también es suya. Hay que dar espacio para que amplíen con sus ideas los textos, sugieran los repartos y elijan las improvisaciones que pasarán a la representación.

• **Ventajas del proceso inverso**

Al evaluar las ventajas de la utilización del proceso inverso en el desarrollo del taller de teatro, destacan dos principalmente.

La primera dice relación con que las soluciones dramáticas que las personas participantes dan a las improvisaciones. El texto es totalmente desconocido para ellas, no lo han leído, y por lo tanto, las ideas para su solución son tremendamente creativas e inesperadas, novedosas, y pueden incluso llegar a ser aparentemente desbaratadas y locas, dando originalidad a la obra. El proceso inverso requiere de un facilitador que crea efectivamente que los jóvenes pueden aportar ideas y que sus propuestas son válidas. Si no se tiene esa visión, este método de trabajo no funciona y es mejor intentar un método tradicional.

La segunda ventaja se refiere a que el proceso es colectivo y sin tensión. La responsabilidad de la solución dramática está en el conjunto y no hay ningún tipo de presión por resolver una escena inmediatamente; si no la aporta un grupo, lo hará el otro. El trabajo es divertido y original. Por otra parte, si el trabajo de dividir el texto y enunciar las improvisaciones — realizado previamente por el director— está bien hecho, la solución a la puesta en escena saldrá sin dificultad de los mismos ejercicios del proceso.

Esta metodología permite convertir el taller de teatro en una creación colectiva, en la que el director o facilitador, además de coordinar las propuestas, aporta sus ideas y experiencia al proceso, convirtiéndose así en un artista que crea junto a los estudiantes y los orienta cuando ellos lo requieren.

En el proceso inverso, la puesta en escena termina siendo una buena síntesis de técnica, creatividad y trabajo colectivo.

IX. LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA

El esquema de estructura se caracteriza por ser un modelo teórico que permite comprender y manejar una cantidad importante de variantes de todo acto teatral o dramático.

En la estructura dramática encontramos los siguientes elementos:

a. Personaje: seres humanos, seres sobrenaturales, seres simbólicos, animales u objetos que realizan una acción dramática. El personaje se define por lo que hace, por cómo lo hace y por los atributos que le caracterizan (nombre, edad, rasgos del carácter, situación social, historia personal, escala de valores y relaciones que establece con los otros personajes).

b. Conflicto: definido como el enfrentamiento entre dos fuerzas antagónicas, visiones de mundo, o actitudes frente a un mismo hecho. Existe conflicto cuando un sujeto (fuerza en pugna 1), que persigue cierto objetivo (causa o motivación general), al que se le opone otro sujeto (fuerza en pugna 2). Estas fuerzas en pugna pueden ser personajes, ideas o sentimientos, entre otros.

c. Espacio: donde se realiza la acción. Se distinguen, por una parte, el espacio escénico (donde tiene lugar la representación; es el escenario con escenografía

donde evolucionan los personaje y donde se producen las convenciones teatrales), y por otro, el espacio dramático (espacio de ficción donde el autor del texto sitúa la acción en la obra dramática; el espectador o lector compone dicho espacio en su imaginación).

d. Tiempo: se debe distinguir entre época y duración. Época hace referencia al periodo histórico en que se desarrolla la acción; en cuanto a la duración se debe diferenciar entre tiempo dramático (tiempo que dura la representación) y tiempo de ficción (corresponde al momento temporal que en la realidad duraría la acción representada).

e. Argumento: también llamado asunto o fábula, es lo que se nos cuenta, la trama de la historia narrada. Conviene diferenciar entre fábula argumental (que muestra los acontecimientos fundamentales que la obra presenta, teniendo en cuenta el punto de partida y punto de llegada, respetando el orden en que son expuesto por el autor) y fábula cronológica (que ordena los acontecimientos como han sucedido en forma lineal).

f. Tema: es la idea desarrollada por el autor a través de la historia que plantea. En una historia puede haber más de un tema, existiendo, en general, un tema principal y otros secundarios.

Para avanzar hacia la adaptación de un texto a dramatizar servirá plantearnos una serie de preguntas para la organización de las situaciones, lo que nos permitirá estructurarlas para ponerlas en el contexto de representación.

Estas y otras interrogantes nos permitirán estructurar distintas situaciones para ponerlas en el contexto de representación.

Sujetos	
Personajes	¿Quiénes son?
Objetivos	¿Qué quieren?
Conflictos	
Conflictos (fuerzas opuestas)	¿Qué les pasa?
Entorno	
Espacio (Lugar físico)	¿Dónde pasa?
Tiempo (Momento y época)	¿Cuándo pasa?
Circunstancias dadas	¿De dónde vienen?
Acción	
Acción	¿Qué hacen?
Argumento	
Presentación	¿Cómo y dónde empieza?
Desarrollo	¿Qué sucede?
Desenlace	¿Cómo termina?

Tabla 4: Preguntas para la organización de situaciones

X. GÉNERO Y ESTILOS

El género teatral, al igual que el género narrativo y el poético, está escrito para producir emociones y sentimientos en los lectores; presenta, además, las acciones de los personajes en un ambiente específico a través del diálogo entre los mismos. Se escribe especialmente para ser representada ante el público.

Dentro de este género podemos encontrar diversos estilos que corresponden a corrientes o contextos sociales, pensamientos políticos, filosóficos o incluso movimientos estéticos.

El teatro va evolucionando en cuanto a contenido y maneras de representación, las que se van complejizando, brindando un amplio abanico de posibilidades para crear así como para comprender la época en la que fueron escritos los textos y vivieron sus autores.

A continuación mencionaremos algunos estilos teatrales cuya definición y mayores exponentes podrán encontrar como fichas en el Anexo 10.

Teatro clásico
Teatro isabelino
Teatro naturalista
Teatro realista
Teatro musical
Pantomima
Teatro de marionetas
Teatro del absurdo
Teatro épico
Teatro de la crueldad
Happening
Teatro de calle
Teatro laboratorio
Teatro pobre
Teatro de guerrilla
Teatro invisible
Teatro antropológico
Teatro ambientalista
Performance
Socio-drama
Psico-drama
Teatro danza



IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER DE TEATRO

I. DECISIONES INICIALES

Si el taller de teatro ya existe en la institución, la decisión de montar un ejercicio u obra teatral corresponde al facilitador a cargo.

Se puede entender que de un taller de teatro se espera que, al finalizar el proceso, este culmine con un resultado artístico teatral susceptible de ser presentado ante un público. Sin embargo, esto no debe ser una norma ya que, desde la mirada pedagógica teatral, cada proceso debe evaluar sus condiciones y situación particular para, con esos antecedentes, definir qué es mejor para el proceso formativo del grupo, por sobre otras consideraciones, presiones u obligaciones.

Se puede decidir mostrar a los espectadores compuestos por:

- » Los propios compañeros de taller.
- » Los compañeros de curso de los miembros del taller.
- » Los compañeros del mismo ciclo.
- » Familiares y amigos.
- » La comunidad escolar en su totalidad.

La premura por montar una obra solo por cumplir con el requerimiento, a menudo trae más problemas que beneficios: expone tanto al facilitador como a las personas participantes a un estrés innecesario, lo que provoca en los estudiantes desagrado y desinterés futuro en esta forma de expresión. Una mala experiencia tiene un costo difícil de reparar: será difícil que el estudiante se acerque sin prejuicio y se exponga nuevamente a una situación que signifique hacer teatro.

Es importante comenzar el proyecto de taller de teatro con ejercicios de preparación, para que las personas participantes vayan conociendo de forma gradual y placentera los ejercicios, contenidos y técnicas teatrales. Se debe administrar de forma eficaz el tiempo para lograr trabajar con holgura en lo que se quiere lograr como resultado artístico teatral con el fin de estar preparados para el estreno del trabajo, pues es frustrante para cualquiera de las personas participantes del taller trabajar durante meses y no lograr estrenar.

Hay que tener en cuenta el tiempo que requiere un montaje teatral; no se deben sobreestimar las capacidades del grupo y se deben tener muy claro el calendario académico pues es necesario considerar en la planificación los posibles imprevistos (inasistencia de estudiantes, actividades exigidas por la institución educativa, entre otros), precaución que podría hacer la diferencia entre el éxito o fracaso del proyecto.

II. CONDICIONES DE ORIGEN DE UN GRUPO DE TEATRO

El origen y los condicionamientos de un grupo de teatro pueden determinar el destino de un proceso. Esta realidad debe ser atendida por el facilitador y en base a ese diagnóstico definir los pasos a seguir para que dichas condiciones no afecten de forma negativa a un proceso: cuidar las condiciones de origen de un grupo, facilita el desarrollo del proceso del taller de teatro.

Por ejemplo:

- » No es lo mismo trabajar con un grupo de teatro conformado por participantes voluntarios, que con participantes que estén siendo obligados a asistir al taller.
- » No es lo mismo trabajar en una sala fija con implementación adecuada, que tener que hacerlo sin un espacio donde se pueda realizar de forma permanente.
- » No es lo mismo un grupo de teatro con edades similares entre las personas participantes, que tener que trabajar con grupos de diferentes edades, capacidades e intereses disimiles.
- » No es lo mismo trabajar con un grupo numeroso o escaso de participantes.

Es determinante el tiempo real (horario y calendario) destinado a las sesiones del taller de teatro con que cuenta un proceso. Se deben descontar los feriados, las actividades fuera del taller que define el establecimiento, y se deben contemplar las situaciones imprevistas; de esta forma se puede estimar el tiempo real de trabajo.

Conocer y contemplar estas condiciones de origen hará que a partir de estas cualidades el facilitador pueda:

- » Definir estrategias y metodologías adecuadas a dicha realidad.
- » Anticiparse y generar medidas remediales frente a las dificultades que se podrían presentar.
- » Solicitar ayuda oportuna.
- » Programar la actividad, administrando adecuadamente el tiempo, los recursos humanos y los materiales dispuestos para ese particular contexto.

III. ASUMIR ACUERDOS CONJUNTOS

El facilitador tiene la opción de generar acuerdos basados en consensos con el grupo, dándole de esta forma una participación protagónica al estudiante desde el comienzo, lo que predispone a los involucrados a hacerse cargo de sus propias decisiones.

Esta forma de participación positiva es un argumento infalible a la hora de conversar cuando los acuerdos no se han cumplido, ya que las normas y consecuencias en el caso de no acatarlas fueron establecidas por ellos mismos.

Básicamente conviene establecer acuerdos respecto de:

a. El ámbito. El taller de teatro no es un lugar físico, sino un ámbito de personas interesadas en un quehacer particular; es un espacio de colaboración y creación artística, un ámbito físico y mental, en el que todos trabajan con el fin de concretar objetivos comunes. En ese ámbito se desarrollan los mejores propósitos de éxito, y por tanto, el ámbito se cuida y no se contamina.

b. La asistencia. ¿Se puede faltar al taller de teatro? ¿Qué perjuicios trae ausentarse?

- » El teatro es un trabajo colectivo; si faltas, no solo te perjudicas, sino que perjudicas al conjunto en su totalidad.

» En el caso de faltar al taller de teatro ya sea por necesidad familiar y/o enfermedad, debe ser comunicado al facilitador con anterioridad a la sesión programada y, luego, presentar una notificación donde el apoderado justifique la inasistencia.

» Es importante comprender que las reiteradas ausencias conducirán a que, en vista de su distancia con el proceso teatral, se vea obligado a separarse del grupo (autoexclusión). El proceso tiene que seguir avanzando aun cuando cualquier participante se ausente.

» En cada sesión se toman decisiones; si alguno de los participantes estuvo ausente y no está de acuerdo con alguna de esas decisiones, puede emitir su opinión pero no pueden cambiar lo que el grupo ya estableció por consenso o mayoría, a no ser que el mismo grupo decida algo diferente. El trabajo no se detiene, no espera a nadie, el trabajo sigue avanzado.

IV. CONDUCTA

La conducta básica que asume un participante del taller es el respeto, amor y valentía:

- » Respeto por el trabajo personal y de conjunto.
- » Respeto por el trabajo logrado colectivamente gracias a los aportes individuales.
- » Respeto al momento de mostrar el trabajo a los compañeros y respeto al momento de apreciar el trabajo de otros.
- » Amor por lo que vamos haciendo.
- » Amor por el proceso personal y de conjunto que vamos logrando, paso a paso.
- » Amor por las buenas relaciones interpersonales que vamos cultivando.
- » Valentía al atreverse a expresar artísticamente y crear.
- » Valentía al sobrepasar las resistencias y el temor al ridículo.
- » Valentía al expresar y aceptar un punto de vista diferente.
- » Respeto, amor y valentía al enfrentar un error propio o de algún compañero; el error se agradece porque es parte del aprendizaje.

Generar un documento, una carta de acuerdo, al iniciar el proceso del taller de teatro es una buena iniciativa para resguardar la condición de origen del grupo. Las normas deben estar claramente definidas y puntualizadas en el documento, así como las consecuencias y medidas a tomar en el caso que no se respete alguna. El propósito del taller de teatro se integra y se entiende así como un proyecto conjunto: la construcción artística se hace con el aporte de cada uno.

Todos estos son acuerdos de consenso del grupo en su totalidad; se sugiere que se imprima en dos copias, una para el facilitador y otra para el participante, sirviendo esta de recordatorio y documento de acuerdo legítimo. Cuando existen acuerdos claros y bien discutidos desde el inicio se evita la excesiva rotación de integrantes.

Se deben regular los acuerdos que se propongan discutir según las edades de las personas participantes, de manera de poder definir cuáles son las expectativas que tenemos respecto de su actitud y compromiso con el taller y atender el nivel de sus necesidades, intereses y comprensión, para proponer los términos de la carta de acuerdo (ver Anexo 11).

Generar esta instancia de acuerdo promueve el respeto, el compromiso y la comunicación directa evitando los malos entendidos. Mediante esta herramienta se insta un marco de acción desde el principio y, en el proceso, las dificultades se resuelven en tanto las situaciones se van aclarando en el instante que ocurren, a la luz de los acuerdos.

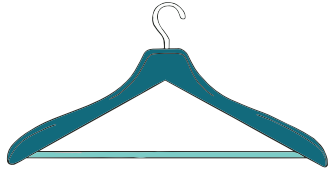
Antes de comenzar el taller de teatro es importante que se consideren algunas indicaciones que ayudarán en el buen desarrollo del proceso.



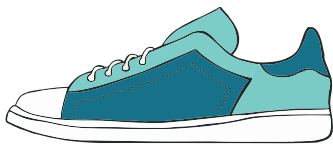
ASPECTOS PRÁCTICOS
A TENER PRESENTES

I. MEDIOS Y RECURSOS

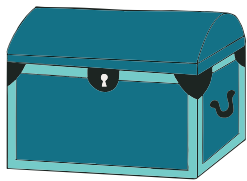
Para el montaje de una obra de teatro, como para cualquier actividad, se necesitan



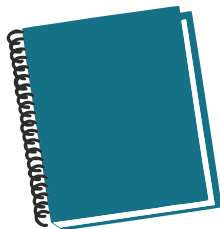
Contar siempre con ropa cómoda ayudará a sentir mayor libertad para realizar todo tipo de movimientos, como tirarse al suelo, agacharse, saltar, etc.



El calzado también debe ser cómodo. Cuando se trabaja en piso de alfombra o madera es posible trabajar descalzos, lo que ayuda a desarrollar flexibilidad y sensibilización de los pies.



Siempre resulta atractivo contar con el "Baúl de teatro", donde se contienen objetos, piezas de vestuario y otros elementos que nos ayudarán a enriquecer el trabajo a desarrollar.



Es recomendable contar siempre con el material que se va a utilizar, además del cuaderno de trabajo, que permitirá llevar planificaciones preparadas previamente, registro de clases, comentarios personales, entre otros.



Al igual que en cualquier otra área formativa, no es recomendable utilizar las horas asignadas a resolver pendientes. Un niño jugando, es un niño trabajando.

recursos económicos. Se deben considerar fotocopias, materiales diversos para la utilería, escenografía o maquillaje, entre muchos otros materiales que, según sea la propuesta, van siendo necesarios. Frente a esto, el facilitador debe anticiparse a estos requerimientos y resolver como conseguir estos recursos. En los mejores casos, estos deberían ser proporcionado por el establecimiento educativo o por el centro de padres, ya que esta actividad aporta a la formación integral de los participantes y favorece la vida cultural de su medio inmediato.

Alternativas para conseguir recursos:

- » **Vender rifas:** los integrantes del grupo llevan una colaboración en especies y se confeccionan rifas. Cada participante se hace cargo de vender, al menos, una de ellas.
- » **Día del jeans:** se coordina con la dirección del establecimiento un día en el que los estudiantes pueden asistir a clases con ropa de calle, siempre y cuando hagan un aporte en dinero, recaudación que se utiliza para el taller de teatro.
- » **Solicitar bonos de cooperación profundos para el taller de teatro.**
- » **Autofinanciamiento:** muy frecuentemente ocurre que son las personas participantes del taller quienes autofinancian el montaje.

Tal vez no contemos con muchos recursos para realizar el montaje pero siempre la motivación, el entusiasmo y la creatividad son los más preciados recursos de cualquier equipo en acción.

II. ¿DÓNDE TRABAJAR Y PRESENTAR?

Independientemente de los recursos de que se disponga, es posible encontrar la forma de adaptar cualquier espacio físico para realizar el taller de teatro y la presentación final, por lo que, si bien muchas veces es desestimulante no contar con un espacio específico para hacerlo, no contar con dicho lugar no es una excusa para no realizar el taller. En las instituciones educativas hay pocos espacios especialmente destinados al desarrollo del arte teatral; en general la infraestructura es más genérica y son las salas de clases y/o los lugares comunes los que se utilizan para ensayar o realizar los actos, así como los patios, gimnasios y salones multiuso son los espacios utilizados para reunir a la comunidad y realizar las presentaciones.

Con una oportuna gestión podría conseguirse, si es necesario, espacios aledaños distintos a los que puede ofrecer el colegio para la presentación (centros culturales, juntas de vecinos, plazas, teatros municipales, entre otros), lo que además de generar un bien cultural a los vecinos, incrementa positivamente la experiencia para los estudiantes al momento de actuar.

III. ROL DEL FACILITADOR EN EL TALLER DE TEATRO

El facilitador es quien posibilita el proceso de avance hacia los objetivos propuestos en el taller de teatro. Hacer teatro exige tiempo y dedicación y estar al frente del proyecto significa hacerse cargo de la planificación y la ejecución del taller, requiere ser disciplinado y tener la capacidad de equilibrar los espacios de libertad y autoridad en los ensayos.

El proceso que se vive en un taller de teatro incluye buenos y malos momentos. En general, las personas participantes comienzan con gran entusiasmo, pero al pasar el tiempo, cuando la práctica se hace más rutinaria y conocida, puede suceder que en medio del proceso se cansen o aburran; será el facilitador quien tendrá la misión de reencantarlos y motivarlos para continuar firmes en el proyecto.

COMPONENTES FUNDAMENTALES EN EL EJERCICIO DEL FACILITADOR

AFECTIVO	El facilitador/a, es una persona que debe interesarse y tener gusto por la enseñanza de esta disciplina, el teatro. Por lo tanto, es entusiasta y disfruta lo que hace.
ARTISTICO DISCIPLINAR	Debe haber adquirido conocimientos técnicas e instrumentos propios del arte teatral a nivel teórico, práctico y vivencial.
PEDAGÓGICO	Estar informado de las características y necesidades de las etapas evolutivas en que se encuentran sus estudiantes, para así, relacionar las capacidades dramáticas que estos pueden alcanzar, contenidos y metodologías a entregar de manera asertiva.

Tabla 5: Componente fundamentales en el ejercicio del facilitador

La acción del facilitador debe centrar su atención en cada una de las personas participantes del taller, procurando el bienestar del grupo que lidera, para lo cual es conveniente:

- » Atender a los sentimientos y disposición anímica de las personas participantes.
- » Organizar el trabajo de forma secuencial, considerando la progresión de las actividades según el nivel de complejidad de los contenidos, habilidades y destrezas requeridas.
- » Canalizar constructivamente las experiencias personales y/o colectivas del grupo.
- » Contar con energía, iniciativa, actitud lúdica, con disposición a la acción
- » Actuar en una misma dirección, manteniendo la coherencia entre lo que se piensa, lo que se siente y lo que se hace.
- » Conocer la didáctica del teatro, los fundamentos teóricos del amplio universo de metodologías, técnicas y herramientas de la especialidad.
- » Anteponerse a las posibles dificultades que se puedan presentar generando alternativas.
- » Confiar en la inteligencia del proceso, ya sea a nivel individual y/o colectivo en el taller de teatro.
- » Comprender que en las dificultades y el error también está la oportunidad de aprendizaje, crecimiento y transformación.
- » Establecer una relación cercana con las personas participantes.
- » Confiar en la inteligencia del proceso, ya sea a nivel individual y/o colectivo en el taller de teatro.
- » Resolver con anticipación el conjunto de medios, recursos y materiales necesarios para llevar a cabo las actividades propuestas.
- » Confiar en la inteligencia del proceso, ya sea a nivel individual y/o colectivo en el taller de teatro.
- » Visualizar el potencial de las personas participantes y proyectar a partir de ahí las diferentes tareas.
- » Aceptar a las personas participantes en su particularidad.

Tabla 7: Acciones del facilitador para procurar el bienestar del grupo

El taller de teatro escolar debe ser dirigido por un profesor que tenga formación en teatro o pedagogía teatral; si no la tiene, debe mostrar iniciativa para acceder a dicha capacitación en la disciplina, pues en su rol de director el facilitador debe tomar decisiones que requieren conocimientos sobre la disciplina y aspectos claves de la didáctica teatral.

Entre esas preguntas se encuentra **¿qué se quiere representar?** El facilitador debe preguntarse si es conveniente o no montar una obra, decisión que deberá tomarse considerando la edad y las necesidades objetivas de los participantes, pues para cada etapa de desarrollo existen distintas formas teatrales convenientes de aplicar.

Asimismo, el facilitador deberá plantearse si **¿se trabajará la propuesta de construcción del taller de manera colectiva?**, la que se debe responder considerando la etapa de los participantes y la puesta en práctica de una metodología que apunte al trabajo de creación colectiva para la consecución de un resultado artístico, el que se va definiendo en el proceso.

Finalmente, la pregunta **¿realizamos ejercicios teatrales (los mismos que hacemos en las sesiones de trabajo) y exponemos estos en una muestra final?**, puede develar al facilitador una excelente alternativa, que tiene la ventaja de mostrar a la comunidad cómo se trabaja con los participantes, dando a conocer y apreciar, además, el nivel de compromiso y concentración del grupo bajo las orientaciones que se van entregando. Esta modalidad requiere de ensayos, pero no necesariamente exhaustivos, ya que las personas participantes están habituadas a las dinámicas de trabajo que realizan en clases, y no requiere vestuario especial sino la ropa habitual para trabajo práctico, pudiendo —por opción estética— definirse algún color o signo coincidente para hacer más atractiva la muestra.

IV. CADA CUAL ENCUENTRA SU LUGAR

En el taller de teatro escolar no solo encontraremos estudiantes que gusten de la actuación, también podríamos tener participantes que deseen por afinidad encargarse de la producción, iluminación, escenografía, del maquillaje, potenciales musicalizadores o tramoyas.

Es labor del facilitador dar a conocer las amplias opciones de funciones o roles en las que se podrían desempeñarse quienes participan en el taller, aportando desde diferentes puntos de vistas al trabajo que implica un montaje de un ejercicio u obra teatral. A partir de sus características personales, habilidades y/o gustos por la actividad a realizar, la persona participante podrá ir conociendo cada función bajo la tutela del facilitador o director del montaje, para luego decidirse por el quehacer que le parezca más atractivo y desafiante para aportar al conjunto. Por lo tanto, en el taller de teatro cada cual encuentra su lugar.

El trabajo en equipo y la cohesión que se logra en el taller muchas veces es el elemento central a la hora de comenzar el proceso de montaje y los roles que aportan desde los diferentes flancos se irán definiendo probablemente cuando se vayan presentando las necesidades durante el desarrollo del proceso del proyecto.

Conocer qué personaje le gustaría asumir a cada integrante del elenco es interesante en la medida que el facilitador intente complacerlos, ya que se entiende que un participante entusiasmado con lo que está interpretando es un participante comprometido, aunque muchas veces esto es una tarea imposible.

De no ser posible se sugiere:

- » Realizar una adaptación donde se incorporen más personajes a la obra.
- » Establecer varios elencos para la misma obra.
- » Efectuar audiciones para elegir los roles de una obra. Las personas participantes que quieren algún rol específico deberán preparar e interpretar frente al grupo el personaje o rol y los que definirán quien será merecedor del rol será el conjunto por consenso, valorando la interpretación, la dedicación exhibida en la caracterización y la evidencia de ensayo previo.
- » Montar una obra de creación colectiva que contemple los roles que los estudiantes sugieran.

Se entiende que el facilitador mediará, a partir del conocimiento que tiene de sus participantes, las metas artísticas que propondrá a cada uno. No se debe forzar nada; se debe trabajar a partir de lo que cada estudiante, desde su particularidad, puede entregar; esa es la materia prima. Si un participante tiene una linda voz y canta, será ese recurso el que se utilizará en la puesta en escena; si hay alguien que no le gusta hablar en escena, se potenciará su expresión corporal.

Es fundamental tener mucho juicio al momento de definir un elenco. El facilitador debe intentar que todo el elenco quede satisfecho con su participación en escena, ya que si algún participante asume roles de extra o comparsa y no le parece un reto interesante puede significar que se desmotive, afectando el ánimo del grupo, por lo que se sugiere minimizar este tipo de participación o prever esta situación otorgándole más de un rol a estos participantes o que cumplan otras funciones relevantes para el montaje.

Cuando el grupo es heterogéneo en cuanto a las edades, el facilitador deberá administrar, a partir de las habilidades de cada participante, las responsabilidades que deberán asumir cada cual, ya sea en el proceso de montaje o en el momento de la representación misma.

V. INVOLUCRADOS: ESTUDIANTES Y PADRES

En el teatro escolar todos pueden ocupar un lugar. No solo están los actores, a quienes probablemente habrá que seleccionar luego de algunas pruebas, sino también todos aquellos que se involucran en el montaje mismo de la obra. El trabajo en equipo y la cohesión que se logra en estos talleres a veces es un elemento central a la hora de iniciar la función.

Actores: los timbres de voz y el desplazamiento sobre el escenario son dos elementos centrales para seleccionar a los actores; los de mayor edad deberán representar los papeles con más diálogos y es importante distribuirlos en distintas escenas para que no se concentren todos en una sola ya que, por su edad, tienen la habilidad de dar salida a los momentos difíciles.

La representación de papeles masculinos y femeninos debe ser realizada por personas del sexo correspondiente ya que, de lo contrario, la falta de experiencia hace muy difícil lograr buenos resultados.

Respecto de los actores secundarios, extras y comparsas, es bueno tratar de incluir lo menos posible, ya que desmotiva al estudiante y aumenta la complejidad de la coordinación.

No actores: el resto de los involucrados debe ser organizado por equipos de trabajo, a cargo de un alumno o profesor. En estas labores (montajista, maquilladores, decoradores, etc.) puede ser incluida toda la comunidad escolar.

Los padres: cumplen un rol fundamental en la motivación y apoyo de los alumnos, por lo que es importante mantener comunicación con ellos, advirtiéndoles acerca de la dedicación que el miembro del taller deberá tener.

VI. EL GRAN ESTRENO

Al iniciar el proceso del taller, la fecha del estreno es uno de los primeros hitos que se marca en el calendario. Ese hito debe respetarse.

Es fundamental realizar un ensayo general y un preestreno con algo de público. De esta manera el participante que se presentará frente a un público podrá poner a prueba sus nervios y la experiencia ganada en el proceso de aprendizaje. No es bueno llevarlo directamente a representar su rol desde los ensayos a la sala llena el día del estreno.

Es importante programar al menos 5 actuaciones. El trabajo que se ha realizado es bastante y en una sola presentación no se saca todo el provecho. El estreno no siempre genera satisfacción entre los actores, por el grado de tensión que implica, por lo que es importante darles la posibilidad de ir mejorando su puesta en escena con varias representaciones. Se pueden organizar encuentros más pequeños en los que se monte la obra para distintos cursos en oportunidades distintas o bien se asista a centros distintos a mostrar el trabajo. Los aplausos quedarán en el corazón de las personas participantes, como el premio al trabajo realizado y no olvidarán esta experiencia en la que "hicieron teatro".

VII. MONTAJE

A pesar de que el término montaje procede del cine, se ha trasladado al teatro para describir las secuencias textuales o escénicas que son articuladas en una consecución de momentos independientes. En un sentido más específico a este proceso de construcción teatral se le denomina puesta en escena.

En el *Diccionario de teatro* de Patrice Pavis se expone la visión de [André Veinstein](#)³⁰:

*En una acepción amplia, el término de puesta en escena designa el conjunto de los medios de interpretación escénica: decoración iluminación, música y trabajo de los actores (...) En una acepción estrecha, el término de puesta en escena designa la actividad que consiste en la organización, dentro de un espacio y en tiempo de juego determinados, de los distintos elementos de interpretación escénica de una obra dramática.*³¹

Frente a esta definición es fácil comprender que "poner en escena" es más que solo interpretar un texto dramático: es la subordinación armónica de todos los elementos o signos del teatro a partir una idea que los unifica.

30. André Veinstein, especialista francés en estética teatral.

31. Pavis, Patrice (2003). *Diccionario del teatro*. Buenos Aires, Editorial Paidós, p. 362.

Todo montaje debe contar con un calendario con hitos y plazos, los que deben ser inamovibles; esto se logra contemplando posibles desplazamientos para salvaguardar cualquier situación imprevista. La experiencia señala que no importa lo lejano que parezca el estreno de una obra, siempre termina faltando tiempo porque un sinnúmero de imponderables, como inasistencias o cambio de actividades en las escuelas, pueden alterar la programación. El ideal es contar con al menos 3 meses de trabajo, durante los cuales se desarrollaran los ensayos y los equipos auxiliares realizarán la producción del montaje.

a. Los ensayos:

Es importante que exista cierta periodicidad en los ensayos, que todos sepan desde el inicio que una cierta cantidad de veces a la semana, por un tiempo determinado, deberán destinar tiempo a esa actividad. Esta rutina les permitirá establecer un hábito y contar con un método para sobrellevar los períodos de menor entusiasmo.

Los ensayos tienen una estructura que incluye ejercicios físicos, de vocalización y relajación, para luego entrar de lleno en las escenas de la obra que se van sucediendo a medida que avanza el proceso.

El facilitador es fundamental a la hora de motivar a las personas participantes en la asistencia a los ensayos y en el aprendizaje de guiones para evitar retraso. Si existe un guion este debería estar aprendido al menos un mes antes del estreno de la obra.

b. Equipos auxiliares

Algunos de los equipos que tienen cabida en el montaje son:

» **Escenografía:** depende de la obra y del presupuesto y está directamente relacionada con la capacidad creativa del diseñador. En este tipo de presentaciones es importante alcanzar un punto medio entre lo complejo y lo simple, es decir que la escenografía no sea tan compleja que dificulte el traslado de los actores, ni tan simple que aburra al espectador.

» **Vestuario:** depende de la obra; sin embargo, utilízalo ayuda a los actores y al público a integrar los roles representados.

» **Luces:** su uso, al igual que las tarimas para escenario, es importante ya que permite a los actores generar una separación escénica simbólica que les permite concentrarse en sus roles. Si no es así, la tensión y la falta de experiencia podrían desfavorecer su actuación. Hay que tener en cuenta que la iluminación no necesariamente implica grandes costos en equipos, también aquí es importante contar con la creatividad.

» **Efectos sonoros:** el sonido ayuda a crear el ambiente necesario para la representación y permite marcar las entradas y salidas; por ello es positivo para el montaje incluir a aquellos alumnos que tienen virtudes y gusto por la creación musical, quienes podrán crear la banda sonora de la obra.

» **Maquillaje:** su función es ayudar en la caracterización de los personajes y prepararlos para sortear los problemas de visibilidad, efectos no deseados que causa las sombras y reflejos sobre los actores producidos por las luces en el escenario (ver Anexo 12).



APORTES DE
ACCIONES DOCENTES

I. TALLER DE TEATRO EN EDUCACIÓN ESPECIAL

Pilar Carolina Lucero Gallegos

Profesora de Educación Diferencial Mención en Deficiencia Mental
Universidad de Concepción

Introducción

La educación especial es una modalidad del sistema educativo que atiende a estudiantes con necesidades educativas especiales, tanto en escuelas regulares que contemplan la integración como en escuelas especiales de educación básica y media.

La misión del Ministerio de Educación es “asegurar un sistema de educación equitativo y de calidad que contribuya a la formación integral y permanente de las personas...”. Aquí es donde el teatro nos permite complementar esta formación: es una herramienta potente para conocer a los estudiantes, regular conductas, motivarlos o usarla como metodología para las áreas cognitivas. Con el teatro entramos en un mundo donde los estudiantes viven una fantasía y donde no hay discriminaciones de capacidades, edades, raza ni género.

Si aspiramos a que el teatro sea utilizado como una parte importante dentro de la educación chilena, debemos incluir en esta aspiración a los estudiantes con capacidades diferentes. Si bien presentan una discapacidad intelectual, física, auditiva o visual, esto no afecta su potencial desarrollo en el área artística; al contrario, es un medio ideal para que puedan comunicar y expresar sus emociones. Tal como dice el documento sobre Política Nacional de Educación Especial “... para que efectivamente los niños, jóvenes y adultos que presentan necesidades educativas especiales hagan realidad el derecho a la educación”.

Hacer efectivos estos derechos implica un cambio social y cultural y una decisión política, que reconoce y acepta que somos una sociedad diversa, en la cual todos tenemos los mismos derechos y deberes. Por ello, mejorar la calidad de la educación especial significa, necesariamente, mejorar el conjunto del sistema educacional haciéndolo más integrador e inclusivo.

A continuación compartiremos un conjunto de sugerencias para trabajar en un taller de teatro para educación especial. Dichas sugerencias nacen, a modo de reflexión, luego de ser invitada a participar en la validación del presente manual de teatro, lo que implicó poner en práctica su contenido en el taller de teatro formado en la Escuela Especial Juan Tachoire Moena de Machalí (Región del Libertador General Bernardo O’Higgins).

Características del grupo de trabajo

Para crear un taller de teatro, ya sea en un proyecto de integración en escuela regular o en una escuela especial, debemos tener en cuenta las edades de los estudiantes y sus intereses. Los participantes se pueden agrupar según su edad cronológica y realizar las adecuaciones correspondientes en el tipo de actividades (esto se puede dar mayormente en una escuela regular, ya que hay una mayor normalización entre estudiantes) o se pueden agrupar estudiantes de distintas edades y cumplir distintos roles. Esto va a depender de las características del grupo y del criterio y conocimiento del profesor que esté a cargo ya que, finalmente, será esta persona la que irá controlando el funcionamiento del taller (si

bien la edad mental de los estudiantes puede ser distinta de su edad cronológica, por lo que las actividades deben ir siendo probadas y adecuadas si lo requieren).

Características del tipo de juego

Se debe tener en cuenta la necesidad de adecuar constantemente los juegos a realizar, ya que las actividades que se puedan desarrollar dependerán del grupo que conforme el taller de teatro (muchas de estas actividades o juegos se pueden encontrar en este manual). Luego de seleccionar aquella actividad que le parezca idónea, el facilitador debe estar dispuesto a adecuarla procurando que las instrucciones sean expresadas de la forma más concreta y sencilla posible.

Se pueden planificar actividades de distintos niveles de complejidad e ir probando. En este proceso, un buen indicador de que la actividad es la adecuada es cuando llama la atención del estudiante y este se esfuerza por cumplir con el objetivo implícito correspondiente.

Será rol del facilitador prepararse para distinguir y conocer las actividades o juegos que ejecutará en su taller de expresión o teatro, atendiendo a las necesidades particulares de cada grupo; en el contexto de la educación especial esta tarea es más específico aún, pues las actividades o juegos deben ser los más apropiados para cada individuo participante y, pese ello, el proceso no estará exento de dificultades.

En la educación especial todo el proceso, cada intento y exploración, se valora, ya que se parte de la base de que no se puede anticipar las respuestas que tendrán los estudiantes frente a lo que se les propone y, cuando menos, subestimar las capacidades que poseen o puedan alcanzar. Para las personas participantes, estudiantes y facilitadores, cualquier descubrimiento en clases es un valioso aprendizaje.

Para llevar a cabo un taller de teatro con estudiantes con capacidades diferentes hay que considerar que los contenidos o habilidades a tratar con ellos deben poder ser relacionadas con elementos funcionales para su vida diaria. Cuáles de ellas utilizarán, dependerá de cada grupo, pudiéndose convenir con el niño o joven, el apoderado y/o profesores qué es lo más necesario trabajar o reforzar mediante el juego en el taller de expresión teatral.

Del mismo modo, se puede trabajar en conjunto con el equipo multidisciplinario de cada establecimiento, reforzando áreas del lenguaje con el fonoaudiólogo, aspectos motores con el kinesiólogo, aspectos emocionales con psicólogo o sociales con el asistente social, entre otros.

Algunos contenidos que podrían trabajarse son los hábitos de higiene en las actividades de la vida diaria; ejercicios de relajación como estrategia de autocontrol en episodios de estrés, hiperactividad, enojo u otro; habilidades sociales, praxias, motricidad gruesa, equilibrio, coordinación (estas tres últimas pueden ir dentro de un módulo de expresión corporal teniendo como base el área de psicomotricidad, área muy trabajada en educación especial), entre otros.

Metodología de una sesión de taller de teatro

Es importante establecer en la primera clase una rutina de trabajo, ya que los estudiantes con discapacidad intelectual necesitan una estructuración mayor para ordenarse en el tiempo y el espacio, por lo que es aconsejable seguir la misma estructura todas las clases

pero cambiando las actividades, dejando un espacio para la autoevaluación y coevaluación de su conducta y aprendizajes del taller.

Usando una rutina como metodología se pueden ir agregando las actividades que el facilitador estime conveniente, entregando las herramientas para que el estudiante vaya creando su propio aprendizaje en base a su contexto y aprendiendo de sus errores, llegando así al constructivismo y al método holístico.

Proceso y resultado

De acuerdo a nuestra experiencia en el taller de teatro de la Escuela Especial Juan Tachoire Moena, los estudiantes necesitan resultados concretos para finalizar los procesos: pueden ser varios resultados durante el año de manera que las etapas sean más breves y no se presente fatiga ni frustración en los participantes del taller, o puede ser una única muestra al finalizar el año escolar, dependiendo de las características del grupo. Es importante consensuar la decisión, haciendo a todas las personas involucradas partícipes de las decisiones y los cambios que se presenten en el transcurso del proceso.

Al comienzo del taller se recomienda realizar una lluvia de ideas de creaciones a realizar durante el año, clasificando las adecuadas y fijando sus fechas respectivas como el Día de la Madre, del Padre o del Profesor, efemérides, finalización del primer semestre, acto de Fiestas Patrias, Navidad, finalización de año escolar, entre muchos más; así los estudiantes asisten con mayor motivación al taller, ya sabiendo lo que crearán y aportando con ideas. Como ejemplo de presentaciones, se puede realizar:

- » Videos musicales.
- » Cortometrajes.
- » Películas.
- » *Sketches* humorísticos.
- » Obras de teatro.
- » Representaciones de una temática.
- » Harlem Shake: video realizado a partir del tema musical, *Harlem Shake*.

Generalmente esta producción se inicia con una persona bailando en solitario el tema musical; próximo al participante que baila se observan otros participantes que aparentemente no están prestando atención y están en cualquier otra acción cotidiana. De pronto se produce un corte y cambio de ritmo y todas las personas participantes del video comienzan desenfrenadamente a bailar sin pauta alguna pudiendo incluir disfraces y extravagantes movimientos y accesorios. La duración total así como los cambios son los que propone la música.

- » Lipdub o "doblaje de labios": video que se graba en una sola toma sin cortes en base a un tema musical el que es interpretado por las personas participantes, realizando la mímica de la canción, es decir doblándola.

La elección de la presentación a realizar puede depender de la exposición que tendrán los estudiantes frente a cierto tipo de público. Por ejemplo, puede ser menos estresante presentar un video musical en un auditorio repleto con estudiantes de escuelas básicas que realizar una obra de teatro, situación en la que quizás puedan sentir vergüenza o estar expuestos a burlas. Sin embargo, si tienen bien preparada y la obra de teatro y hay un buen audio, esto no pasará y obtendrán muchos aplausos. Por ello, cada facilitador deberá acordarlo con su grupo y tomar la decisión más adecuada al contexto, a las posibilidades y a la preparación de los estudiantes.

II. SESIONES DE EXPRESIÓN PARA PRIMERA INFANCIA

Marcela

Latorre

Robles

Actriz, periodista, pedagoga teatral y de la expresión, con estudios en psicología de la imagen y pedagogía de la intencionalidad.

Introducción

Este manual atiende en general a la etapa escolar de niños y jóvenes. Sin embargo, en él también encontramos diversos datos, referencias y ejercicios que se podrían utilizar, adaptar y orientar a la etapa preescolar.

Comúnmente se cree, por ejemplo, que los niños y niñas en etapa preescolar deben presentar sus trabajos de expresión frente a sus padres. Con esta creencia los educadores realizan un gran esfuerzo por realizar una presentación a la comunidad, frente a un público ansioso y que se realiza más bien por tradición, porque los padres lo piden, o porque se cree que es una manera de acercarlos al arte.

Podemos señalar que el error en el ejemplo anterior se presenta cuando, en el proceso de creación de estas presentaciones, no se consideran las características propias de la etapa del desarrollo del juego en la que se encuentran los infantes, lo que se puede traducir en que los niños terminan muchas veces pasando un mal rato.

Las bases curriculares de la Educación Parvularia del Ministerio de Educación, señalan que en el núcleo de aprendizaje de Lenguajes Artísticos: "Se sugiere proporcionar oportunidades en las cuales los niños puedan expresar a través de diversas formas su imaginación"; en este sentido, se propone interesarlos para que jueguen imaginando.

En esta etapa de desarrollo no se hace teatro, ni si quiera juego dramático, por ende lo que se trabaja es la expresión llevada a la voz, al cuerpo y a las emociones por medio del juego, unidad elemental de la expresión dramática.

Recordemos que hasta los 3 años el juego es personal y desde los 3 a los 5 el juego es proyectado, es decir, recién entonces el niño experimenta la necesidad de comunicarse, esbozándose la expresión dramática.

Características del tipo de juego

Hasta los 3 años, el tipo de juego que los niños realizan "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" (Huidobro, 2008). En ese sentido, es importante comprender que los bebés de sala cuna están descubriendo lo que los rodea; el juego es personal porque su propio cuerpo y los objetos que están a su alrededor poseen mucha información. Por ende, en esta etapa el estímulo sensorial es fundamental, pero la exposición frente a público no tiene ningún propósito significativo.

Entre los 3 y los 5 años la actividad de los niños "se caracteriza por el juego proyectado, el cual se reconoce porque el niño experimenta la necesidad emocional de comunicarse y compartir con otros para jugar" (Huidobro, 2008). En esta etapa los niños ya tienen esa

primera información y comienzan a necesitar estar siempre con otros y mostrar cada descubrimiento, gozando de una imaginación sin límites, un mundo interno lleno de imágenes: con un pequeño estímulo son capaces de crear los más grandes mundos de fantasía, creyendo que son reales.

En el libro *Pedagogía de la intencionalidad*, de Rebeca Bize y Mario Aguilar, se definen tres grandes etapas de desarrollo del ser humano; la primera corresponde a la misma etapa en que trabajamos en pedagogía teatral, es decir de 0 a 5 años. Tomaremos como referencia este análisis, debido a su estudio sobre el psiquismo y el desarrollo humano, para comprender la realidad de los niños y niñas que se enfrentarían a una sesión de "expresión".

En este libro se señala que la conciencia es la que ordena las actividades que recibimos a través de los estímulos, tiene movilidad, es activa. La conciencia está en el cuerpo, ligada a cada parte, para crear la conciencia del yo. Los niños y niñas de esta etapa, se encuentran en la construcción de su yo.

Sabemos que, al nacer, el niño se constituye como ser humano, comenzando su desarrollo. En esta etapa podemos observar la mayor cantidad de conexiones cerebrales que se potencian a través de experiencias significativas.

Este período es muy sensorial, por lo que debemos crear ambientes educativos ricos en prácticas con ambientes armoniosos, afectuosos, alegres, posibilitando la expresión de los niños y niñas. Es labor del adulto y, en nuestro caso facilitadores de un proceso, organizar estos espacios educativos, dado que en esta etapa comienzan a integrar la existencia del otro y la responsabilidad social, por lo que las educadoras y facilitadoras deben propiciar la colaboración y apoyo mutuo entre los niños. Dadas estas características, el juego expresivo es sin duda una herramienta fundamental para aportar en el desarrollo de los primeros años de los niños en etapa preescolar.

Experiencia de intervención

A diferencia del mundo escolar, donde el taller de teatro es extracurricular, en el trabajo con los niños de primera infancia la expresión está dentro del programa curricular, siendo la educación artística parte importante de la labor de las educadoras.

A continuación revisaremos cómo podemos acercar a los niños y niñas en edad preescolar a un trabajo de expresión de juego dramático, acorde con su realidad. Para este fin utilizaremos el trabajo realizado en diversos talleres de teatro infantil y la particular experiencia que se llevó adelante en el Jardín Infantil Chapo.

En el trabajo realizado con las educadoras se profundizó en las necesidades de este grupo etario; revisamos primero las características particulares de la etapa de desarrollo de los infantes. Luego, conociendo en profundidad cuál es su funcionamiento, estudiamos el tipo de juego a desarrollar con ellos, lo que nos llevó a encontrar las actividades idóneas que sirvieron de puente para que los pequeños habitaran el mundo de la expresión, con herramientas que representaran un alto nivel de aprendizaje lleno de significado.

El proceso anterior nos llevó a planificar las sesiones de expresión, las que se realizaron en modalidad de taller, pudiendo servir también como parte de algún bloque dentro de la planificación del trabajo diario de los jardines infantiles.

El diagnóstico realizado nos mostró la importancia de que los niños puedan identificar sus propias sensaciones y percepciones. Para ello, se sugieren actividades donde el niño

tenga el registro de su cuerpo y donde desarrollen el lenguaje, como por ejemplo realizar juegos sensoriales por medio de viajes imaginarios.

Actividades idóneas

Para los bebés de sala cuna son excelentes las actividades corporales que trabajen el equilibrio, la lateralidad y los desplazamientos. Ellos están descubriendo nuevos espacios de representación: pasan de estar acostados, a sentarse, luego a arrastrarse, algunos a gatear, para finalmente lograr ponerse de pie y comenzar a caminar. Algo que para los adultos es tan común, para los infantes es un cambio de realidad decisivo.

En el mundo de los sonidos es importante el aporte que entrega la música: escuchan atentamente un instrumento o disfrutan de las canciones y los ruidos que ellos provocan. Es común verlos botar las cosas al suelo, para de esta manera descubrir el sonido del objeto chocando en el piso y generando de paso una reacción en su medio; prueban, repiten y ensayan la misma acción reiteradas veces.

Finalmente el afecto, el cariño, la alegría y el buen humor, son elementos que deberían acompañar su aprendizaje. Es importante comprender que en los primeros años de vida absorben y registran todo, incluidos los climas y atmósferas que los rodean, por lo que el ambiente propicio para el trabajo con los niños debe tender a ser lo más cálido posible.

Presentamos a continuación un listado con actividades sugeridas, idóneas a partir de los dos años, basadas en el juego como metodología fundamental.

Área Corporal	Área Vocal	Área Expresión Escénica	Área Afectiva
Se danzará	Se cantará	Se presenciará una obra de teatro	Se validarán las emociones
Se jugará con objetos	Se inventarán historias	Se construirán títeres	Se ejercitará el compartir
Se realizarán actividades para potenciar el equilibrio	Se propiciará el relato narrado	Se disfrazarán	Se propiciará la alegría
Se realizarán actividades para potenciar la lateralidad	Se incentivará la imitación de sonidos	Se construirán máscaras	Se dará espacio para que se exprese la capacidad lúdica
Se realizarán actividades de creatividad corporal	Se explorará y crearán nuevos sonidos vocales	Se jugará con creaciones de teatro de sombras	Se aprenderá a trabajar en equipo y colaborar en tareas conjuntas
Se realizarán actividades de imitación de gestos y movimientos	---	Se jugará con luces de colores.	---
Se trabajará con ritmos, velocidades, intensidades y tipos de música	---	Se promoverá los trabajos de imaginaria	---

Tabla 8: Actividades sugeridas a partir de los dos años

Ejemplos de sesiones de expresión

Es relevante considerar que para los bebés de sala cuna no aplica la metodología de sesión como para los mayores de 2 años, para los que se puede realizar un taller o un bloque de expresión propiamente tal. Si bien, es probable que en una clase no podamos realizar todo lo planificado, debido a la capacidad de cambio que tienen los niños, hay que contar con la mayor flexibilidad.

Debido a lo anterior, si el niño no logra realizar lo planificado, no debe frustrarse, más bien recomendamos siempre llevar preparadas muchas actividades bajo el sombrero y dejarse llevar por la imaginación de los niños, cambiando las actividades si así lo quieren.

En este manual hay muchas actividades que pueden ser adaptadas; sin embargo, presentamos algunas sugerencias de sesión:

Sesión 1	<p>Comienza el taller con actividad del círculo (Medio menor: se va pasando un objeto y le deben poner un sonido. Medio mayor y transición, lo mismo pero sin objeto sino que con gesto y sonido).</p> <p>Viaje imaginario en tren (se van a tres lugares, selva, mar y polo sur, los niños imitan a los animales y sus sonidos, mientras las facilitadoras cuentan una historia).</p> <p>Cierre con algún juego que sea siempre usado para finalizar, puede ser una canción o una rima.</p>
Sesión 2	<p>Preliminares (actividad del círculo).</p> <p>Los niños se hacen disfraces con telas y materiales de reciclaje, imitación de sonidos y creación de historias.</p> <p>Cierre.</p>
Sesión 3	<p>Preliminares, jugar al monito mayor haciendo diferentes animales.</p> <p>Creación de títeres y que jueguen libremente con sus compañeros.</p> <p>Cierre.</p>
Sesión 4	<p>Preliminares, juego para dividir grupos "las partes del cuerpo" (juntar dos rodillas, 5 orejas...).</p> <p>Se pide a los grupos que armen objetos y que les pongan sonidos (avión, caracol, silla).</p> <p>Trabajo con luces de colores (en tela blanca y negra, los focos serán con linterna, envase de yogurt y papel celofán de colores).</p> <p>Cierre.</p>

Tabla 9: Sugerencias de sesión

Proceso y resultado

Si bien, la flexibilidad es lo que caracteriza a estas etapas, nuestro trabajo será más efectivo si tenemos todo previamente definido y estamos preparados con actividades dispuestas para situaciones inesperadas o emergentes en la sesión.

En cuanto al resultado, lo más importante es privilegiar el proceso donde destaca el desarrollo expresivo (corporal, vocal) y afectivo. Si se quiere realizar una muestra a la comunidad, la recomendación es replicar alguna de las actividades desarrolladas en el proceso, mostrando esto como resultado artístico frente a la comunidad, ya que ello no requiere de ensayos excesivos, que puede terminar desmotivando a los niños. Un dato importante a considerar en esta etapa es que los niños aún no poseen la capacidad de abstracción necesaria para entender el concepto de frontalidad, por lo que se sugiere que el público se ubique en círculo, rodeando la presentación y no de manera frontal.

Ideas para muestra a la comunidad

Es importante conocer bien a nuestros niños y respetar que a algunos les guste exponerse, disfrazarse, maquillarse, mientras que a otros en cambio, les provoca rechazo todo esto y pueden sentirse frustrados si se los obliga.

Así mismo, el trabajo en equipo, donde todos tendrán un rol que desarrollar, es la metodología a utilizar. Por ejemplo, si a un niño no le gusta actuar y le gusta dibujar, podrá participar pintando la escenografía, o si gusta de la música puede participar haciendo sonidos y efectos especiales, entre otros. Lo importante es que comprendan que todos son muy importantes y que cada uno puede hacer lo que realmente quiera para aportar al conjunto.

Algunas actividades pueden ser:

- » Grabarlos en el taller y luego hacer una muestra con los padres donde, en conjunto con sus hijos, sean el público.
- » Hacer un cuento donde las educadoras actúen con ellos, siendo las adultas las que tomen la narración y los roles protagónicos. Los niños pueden hacer los pequeños roles que les sean entretenidos y no de exposición, como por ejemplo: que hagan los efectos especiales (como los sonidos) o que estén todo el tiempo en grupo (como la manada, la tribu, el cardumen, la bandada). La idea es que ellos no se expongan de manera individual.
- » Hacer títeres.
- » Cantar una canción en conjunto, donde algunos sean los músicos y otros canten.
- » Presentar algo donde los padres también suban al escenario y participen con ellos (por ejemplo en las fiestas patrias se puede bailar alguna danza típica en conjunto).



JUEGOS Y **ACTIVIDADES**

Preliminares

EL GATO Y AL RATÓN

¿Cuántos participantes se requieren?

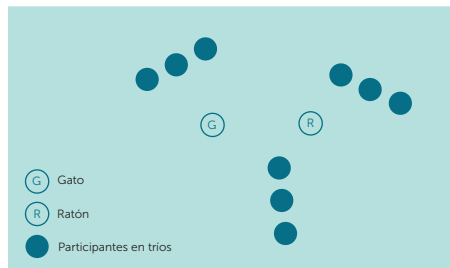
No menos de 11.

¿En qué lugar podemos jugar?

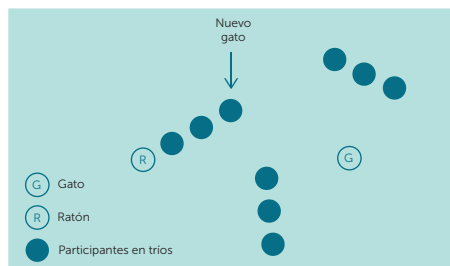
En una sala despejada de mobiliario o espacio abierto delimitado.

¿Cómo se juega?

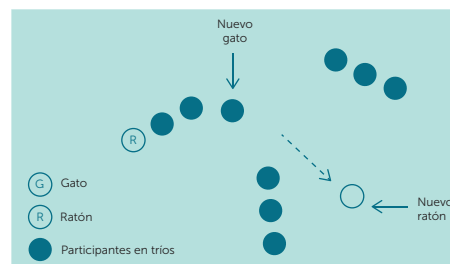
Se elegirán dos participantes quienes serán inicialmente el gato y el ratón. El resto del grupo formará tríos alineados hombro con hombro, y se distribuirán por el resto del espacio de forma libre, como por ejemplo:



El gato deberá perseguir al ratón corriendo entre los tríos. Si el ratón quiere librarse de la persecución, podrá alinearse con cualquiera de los tríos. El objetivo es mantener siempre la hilera de tres personas, por lo que el participante que se encuentra en el otro extremo de la hilera, se convertirá automáticamente en el nuevo gato, como muestra la siguiente figura:



El participante que estaba en el rol de gato ahora deberá huir del "nuevo gato" ya que se convertirá en el "nuevo ratón", así:



Si el gato alcanza al ratón antes que este logre refugiarse, se intercambiarán los papeles y continuará la misma dinámica. La actividad finalizará cuando ya todas las personas participantes han cumplido el rol de gato y/o de ratón, o cuando el facilitador así lo estime.

TE SALTO Y TE PILLAN

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿Cómo se juega?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿En qué lugar podemos jugar?

Se elegirán dos participantes, quienes serán el policía y el ladrón. El resto del grupo se distribuirá libremente por el espacio en cuclillas. El policía perseguirá al ladrón entre las personas participantes. Si el ladrón salta sobre un participante deberá permanecer en cuclillas en el lugar que cayó y quien estaba en cuclillas se convertirá en el nuevo ladrón y deberá huir. En caso que el policía alcance al ladrón, se invertirán los papeles y continuará la dinámica. La actividad finalizará cuando todos los estudiantes hayan cumplido el rol de policía y/o ladrón, o cuando el facilitador así lo estime.

1, 2, 3, 4

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se distribuirá de forma libre por el espacio. El facilitador generará una clave y se las comunicará. La clave consistirá en designar una acción a un número determinado. Por ejemplo: el número 1, saltar; el número 2, acostarse en el suelo; el número 3, rodar; el número 4, quedarse congelado. A la voz de acción cada participante deberá desplazarse por el espacio de forma normal y libre, idealmente sin formar figuras definidas, como círculos o rectas, a un ritmo marcado por el facilitador. Cada vez que él diga a viva voz algún número, las personas participantes deberán ejecutar la acción que corresponde a ese número y luego seguir caminando. El facilitador podrá ir variando el ritmo de la marcha si así lo estima conveniente, o realizar las variaciones que guste en cuanto a la clave inventada.

CORTAR EL HILO

¿Cuántos participantes se requieren?

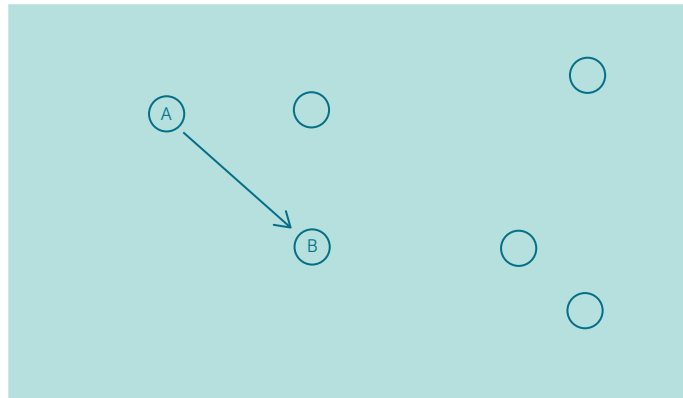
No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

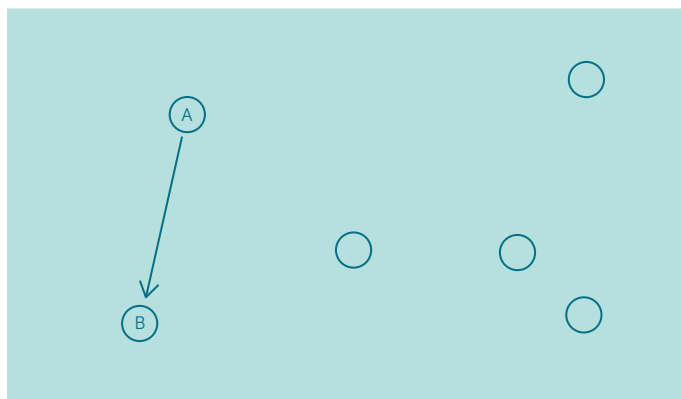
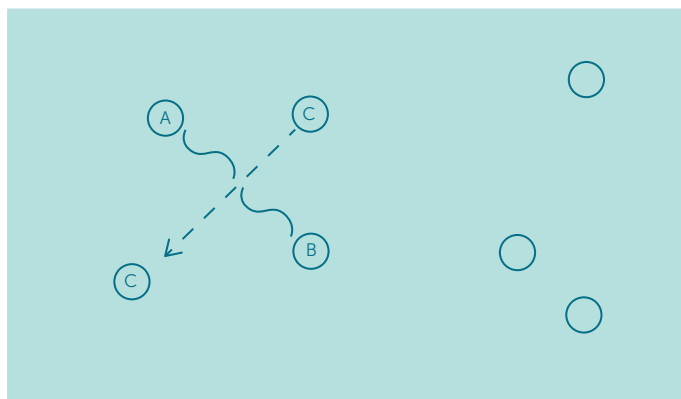
Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se designará a un participante A y un participante B. El participante A perseguirá al participante B, unidos por un hilo imaginario.



Cuando otro participante (C) pase entre A y B, habrá "cortado el hilo" con lo que se habrá convertido en el nuevo B, que deberá huir de A.



En el caso que A atrape a B sin que ningún otro participante corte el hilo, se intercambiarán los papeles y continuarán la dinámica. La actividad finalizará cuando el facilitador así lo estime conveniente.

LOS SIAMESES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador indicará al grupo que formen parejas y se distribuirán por el espacio. Luego indicará a viva voz que se desplazarán al ritmo propuesto, unidos por algún segmento del cuerpo. Ejemplo: ¡Unidos por la cabeza!. Luego utilizará un pandero o música para marcar un ritmo al desplazamiento. Las personas participantes se desplazarán por el espacio, unidas por el segmento que corresponde, hasta que el facilitador anuncie un nuevo segmento corporal (espalda, pie derecho, codos, etc.). Cuando este aplauda se deberá cambiar de pareja, continuando la misma dinámica. La actividad finalizará cuando el facilitador lo defina.

LA MALDICIÓN DE LA TORTUGA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes se distribuirán libremente por el espacio. El facilitador designará, al azar, un participante quien será el mago. Este deberá perseguir a sus compañeros hasta alcanzarlos con la mano y el participante alcanzado se convertirá en tortuga, por lo que deberá acostarse de espalda en el suelo recogiendo brazos y piernas.

Este movimiento imita a una tortuga boca arriba la que, debido a su caparazón no puede voltearse sin ayuda; entonces alguna de las personas participantes, mientras huyen, deberá voltear rápidamente la tortuga que se encuentra en el suelo. Una vez liberada la maldición, ambos podrán seguir corriendo. Si el mago es lo suficientemente rápido podrá llegar a convertir en tortuga a todos los compañeros sin darles tiempo de liberar a los encantados y será el ganador de la actividad. El facilitador podrá ir cambiando de mago, si así lo estima conveniente.

LA MANCHA VORAZ

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se designará a un participante quien será el encargado de perseguir al resto del grupo, debiendo alcanzar a otro compañero y tocarlo con su mano en cualquier parte del cuerpo. Quien ha sido alcanzado será ahora el encargado de perseguir al resto, pero esta vez deberá seguir corriendo tocándose con una mano el lugar donde ha sido alcanzado. Así continuará la dinámica hasta que todas las personas participantes hayan sido perseguidores al menos una vez, o hasta que el facilitador así lo estime conveniente.

LOS PEGAJOSOS

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Todo el grupo se distribuirá de forma libre por el espacio y saltarán con los brazos pegados a los costados, intentando establecer un ritmo en común. Si dos jugadores se tocan, deberán tomarse de la mano y continuar saltando juntos a la vez. La dinámica continuará, sumando cada vez más participantes, hasta que solo quede un gran pelotón saltando a un ritmo común, o hasta que el facilitador lo estime conveniente.

TUTI-FRUTI

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala con sillas según el número de participantes.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, sentado en sillas. El facilitador le dirá en secreto a cada participante el nombre de una fruta; deberá repetir cada fruta una vez, es decir, a dos participantes les designará "manzana", a otros dos "naranja", y así hasta completar el grupo. Luego el facilitador designará a un participante que quedará en el centro del círculo quien será el encargado de relatar una historia que tenga relación con las frutas. Cada vez que una de las frutas sea mencionada, las personas participantes que correspondan a esta deberán cambiarse de puesto y el relator intentará sentarse en ese lapso de tiempo en algunas de las sillas desocupadas. Si alcanza a sentarse, el participante que quede de pie será el encargado de seguir la historia. Si dentro del relato se menciona el concepto "tuti-fruti" todo el grupo deberá cambiarse de puesto al mismo tiempo. Quien quede de pie será el nuevo relator y deberá continuar la dinámica. La actividad finalizará cuando el facilitador así lo estime conveniente.

TE PISO LA COLA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

Materiales: Lana o hilo firme, papeles.

¿Cómo se juega?

Todas las personas participantes llevarán atada a la cintura, en la espalda, una lana o hilo firme que sea lo suficientemente largo para llegar al suelo y que se arrastre. En el extremo de la lana o hilo llevarán atado un papel. Cada participante deberá intentar romper el papel de los demás compañeros aplastándolo con el pie. También se podrán hacer por equipos. La actividad finalizará cuando ya no queden papeles atados a ningún participantes o cuando el facilitador así lo estime conveniente.

EL AUTOBÚS

¿Cuántos participantes se requieren?

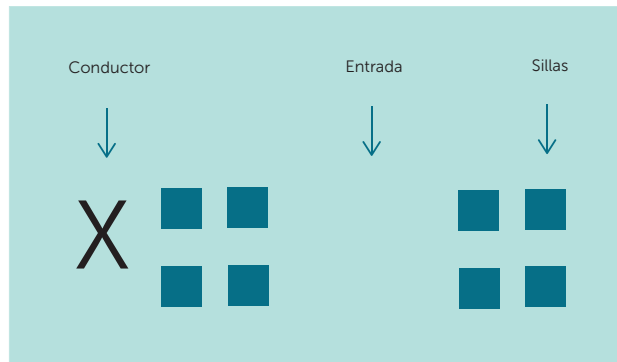
No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala o espacio libre con sillas según número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se dispondrán las sillas como si formaran parte de un autobús, con pasillos y entrada incluidos.



Todas las personas participantes se sentarán en las sillas, menos el "conductor" que quedará de pie. El conductor deberá ir relatando una historia inventada, referente a un viaje en autobús. Cada vez que haya un silencio o pausa en el relato, todos los jugadores cambiarán de asiento, incluido el conductor, que intentará pasar a ser pasajero. Si el conductor dice que ha habido un "pinchazo" todos los jugadores bajarán del autobús por la puerta, hasta dar una vuelta completa al autobús y volver a entrar por la puerta para sentarse. El juego finalizará cuando todas las personas participantes pasen por el puesto de conductor o cuando el facilitador lo estime conveniente.

ATRÁPAME SI PUEDES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dividirá al grupo en dos equipos y se marcará un terreno de juego. El facilitador se situará en el centro sosteniendo un pañuelo en alto con dos dedos. Los equipos se situarán fuera de los límites del mismo, cada uno en un extremo del espacio. Las personas participantes de ambos equipos se numerarán. El facilitador dirá a viva voz un número y los dos jugadores que tengan el número que corresponde correrán hacia él intentando quitarle el pañuelo de la mano. El participante que se quede con el pañuelo deberá correr de vuelta a su equipo y cruzar la línea que estos forman, sin que el participante del otro equipo lo alcance. En caso que el participante que tiene el pañuelo logre su cometido, eliminará al otro jugador; en caso contrario, es eliminado. El número del participante eliminado se asignará a otro integrante de su equipo, que pasa a tener dos números o más, según se sigan eliminando jugadores. La dinámica continuará hasta que hayan sido todos eliminados o hasta que el facilitador así lo estime conveniente.

RÁPIDO, RÁPIDO

¿Cuántos participantes se requieren?

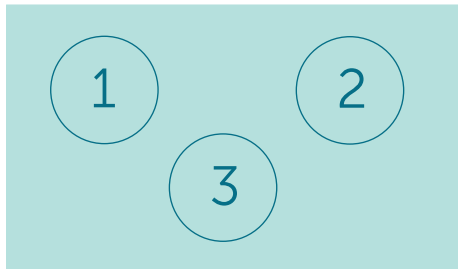
No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se marcarán en el suelo tres o cuatro círculos grandes y se numerarán.



Se recomienda marcar tres círculos en caso que el número de participantes sea reducido; cuatro o más círculos si el número de participantes es mayor. La actividad consiste en que las personas participantes se dirigirán a toda velocidad al círculo que el facilitador indique a viva voz; siendo descalificado el último participante en llegar al círculo indicado. Si el círculo nombrado es en el que están todos, quedarán descalificadas las personas que salgan de él. Si el facilitador cambia de opinión antes de que todos lleguen a un círculo, todos deberán dirigirse al nuevo círculo. La actividad finalizará cuando quede solo un participante sin ser descalificado o cuando el facilitador así lo estime conveniente.

ALTO, STOP, CONTACTO, PLANO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala con mobiliario organizado a los costados.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes se distribuirán libremente por el espacio, prestando atención a las indicaciones y desplazándose al ritmo propuesto por el facilitador, quien marcará un pulso con sus palmas o instrumento. Cuando este diga "alto", deberán buscar un lugar que se encuentre en un nivel más alto que el suelo (sobre una silla, una mesa o cualquier objeto que lo despegue del suelo). Cuando todos lo hayan logrado se reanudará la marcha. Todos deberán quedar inmóviles si el facilitador indica "stop"; mientras, este podrá moverse entre ellos y darles pequeños empujoncitos para dificultar que mantengan su "rigidez". A indicación del facilitador se reanudará el desplazamiento, siempre al ritmo propuesto. Cuando este diga "plano" todos deberán situarse en cualquier superficie plana (suelo, muro, pizarrón) con brazos y piernas estiradas, como queriendo adoptar la forma de dicha superficie, y si la indicación es "contacto" todos deberán, desde el lugar en que se encuentran, intentar tocarse entre ellos. Es importante que cada indicación sea ejecutada lo más rápido posible y que el ritmo de desplazamiento también sea dinámico. El facilitador podrá jugar con el orden de las indicaciones y hacer las variaciones que estime conveniente dentro de la dinámica. La actividad finalizará cuando el facilitador así lo estime conveniente.

EL VIUDO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de nueve.

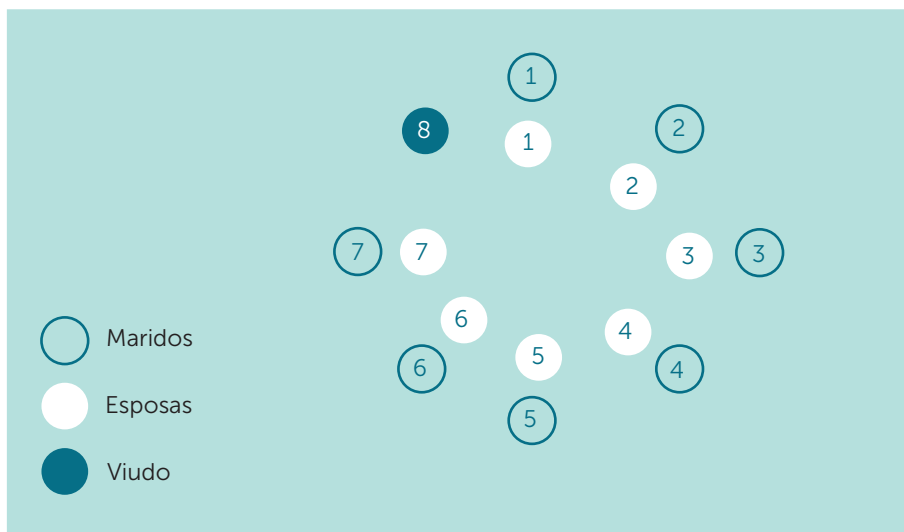
¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes se dispondrán en dos círculos concéntricos que miren al centro.

El círculo exterior lo formarán los "maridos" quienes estarán de pie, y el círculo interior lo formarán las "esposas" quienes estarán sentadas y con un integrante menos que los maridos:



Como muestra la imagen, el marido que queda sin pareja es el "viudo". Este deberá intentar encontrar pareja guiñando el ojo a una de las esposas. La esposa responderá a la llamada sentándose delante del viudo. El marido deberá intentar evitarlo alcanzando a su esposa antes de que pase el centro del círculo. Los maridos deberán tener las manos a la espalda mientras las esposas permanecerán sentadas en el suelo. Si el viudo logra su objetivo, el marido que queda sin pareja pasará a ser el nuevo viudo y continuará la dinámica.

Si el marido logra retener a su esposa antes que se siente frente al viudo, este deberá seguir intentando conquistar a otra. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente.

¡RITMO!

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá al grupo en círculo, de pie. El facilitador indicará el ritmo que todos deberán seguir a la vez. El ritmo es el siguiente: golpe con ambas manos en los muslos; aplauso; doblar el brazo derecho por el codo hasta tocarse el hombro con el pulgar; y doblar de la misma forma el brazo izquierdo. Una vez que el ritmo se ensaye durante algunos minutos por parte de todos, el facilitador comenzará diciendo su nombre al mismo tiempo que realiza el movimiento de doblar el brazo derecho, y nombrará otro participante al realizar el movimiento de doblar el izquierdo, quien deberá continuar con la secuencia. Este otro participante hará lo mismo nombrando a un tercero y así continuará la dinámica sin realizar pausas. Cada error cometido podrá ser castigado con puntos en contra o dejando fuera a un participante cada tres errores hasta que quede solo un vencedor. El facilitador podrá decidir si se descalifica o no a las personas participantes que se equivoquen y finalizará la actividad cuando lo estime conveniente.

CORRE QUE TE PILLO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Dos pelotas, una grande y una más pequeña.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, de pie. El facilitador entregará a una de las personas participantes una pelota grande y a otro, situado algunos puestos hacia la derecha o a la izquierda, se le entregará una pelota pequeña. A la voz de "corre que te pillo", las personas participantes pondrán en movimiento la pelota grande, pasándola de mano en mano, para intentar alcanzar la pelota pequeña que también estará en circulación. Ambas circularán en el mismo sentido. La actividad finalizará cuando la pelota grande alcance la pelota pequeña o se repetirá la dinámica varias veces hasta que el facilitador así lo estime conveniente.

CUIDADO CON EL LOBO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

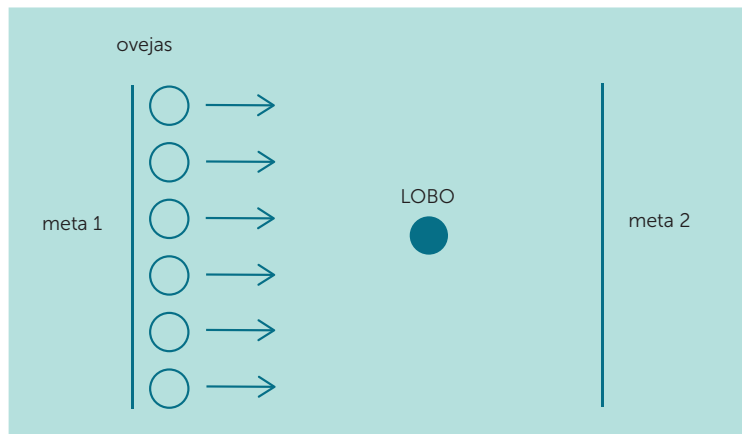
Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o pañuelos, según número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se designará o elegirá al azar a un participante del grupo, quien será el lobo, y se le atará un pañuelo al cuello. El resto de las personas participantes, quienes serán ovejas, se pondrán un pañuelo agarrado del pantalón por la parte de atrás, simulando una cola. En el espacio se delimitará una cancha con dos metas en los extremos. Cuando el facilitador lo indique, todas las ovejas deberán cruzar corriendo de una meta a otra al mismo tiempo.



La actividad consistirá en que las ovejas logren llegar al otro extremo sin que el lobo les "muerda la cola", es decir, les quite el pañuelo que llevan colgando. Los "mordidos" se convertirán en lobos y ahora deberán ayudar al lobo original a continuar con la cacería. Los nuevos lobos deberán atarse el pañuelo al cuello para señalar su nuevo estatus. Continuará la dinámica hasta que todos los jugadores se hayan convertido en lobo.

ME QUIERE, NO ME QUIERE

¿Cuántos participantes se requieren?

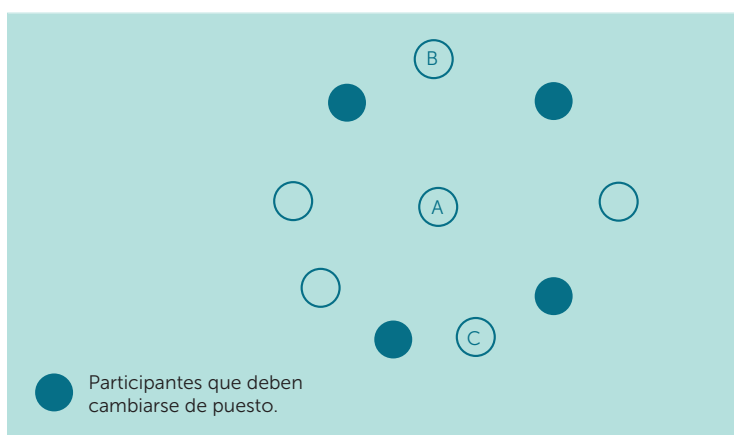
No menos de nueve.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá al grupo en círculo. Al centro del círculo habrá quedado el participante A, quien le dirá a un participante B: —“B, ¿me quieres?”. B responderá: —“Sí, pero quiero más a C”. Inmediatamente, los dos jugadores situados a los dos lados de B y C intentarán intercambiar sus lugares, mientras el participante A intentará sentarse en uno de los espacios libres. El participante que queda de pie se convertirá en A y será el encargado de preguntar a otro participante “¿me quieres?” y así continuar la dinámica.



Si el participante encargado de responder la pregunta responde con una negativa, todos deberán cambiarse de puesto. La actividad finalizará cuando el facilitador así lo estime conveniente.

1, 2 ,3, PARTES DEL CUERPO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes se distribuirán de forma libre por el espacio, de pie. Comenzarán a caminar a un ritmo conjunto y el facilitador dirá en voz alta un número y una parte del cuerpo. Los participantes rápidamente se reunirán en grupos de acuerdo al número planteado, uniéndose por la parte del cuerpo que el facilitador indicó. Por ejemplo, la instrucción “¡tres, rodillas!” indicará que tres participantes deberán reunirse pegados por las rodillas. Es importante que el facilitador guíe el ritmo de la actividad de forma dinámica, proporcionando una instrucción detrás de la otra, sin detenerse. Cuando un participante no logre incluirse en los grupos, deberá retirarse de la actividad, hasta que solo queden uno o dos participantes. Una variación de esta dinámica, que el facilitador podrá realizar si el número de participantes es elevado, es que los grupos se formen de acuerdo al color de ojos, largo del pelo, prendas de vestir, entre otras.

Sensibilización

EL SONIDO MÁS LEJANO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador indicará a las personas participantes que se distribuyan libremente por el espacio, separados unos de otros, y se recuesten de espalda. Una vez en esa posición deberán cerrar los ojos y atender a su respiración. El facilitador deberá entregar las indicaciones con voz suave y pausada para que los participantes no pierdan la concentración y la atmósfera no se vea afectada. Después de un tiempo determinado por el facilitador, se indicará que lleven su atención a los ruidos del exterior, tratando de lograr identificar la mayor cantidad de sonidos posibles: primero los más evidentes y cercanos y luego hasta los sonidos más lejanos, siempre en silencio y sin mencionarlos en voz alta. Pasado el tiempo determinado para esa etapa de la actividad, el facilitador, siempre con voz suave, indicará que vuelvan la atención a su respiración y luego a sus extremidades, las cuales deberán comenzar a mover lentamente para finalmente incorporarse sentados y abrir los ojos. Para finalizar la actividad el grupo se dispondrá en círculo y cada participante comentará su experiencia.

VIAJE EN UN CAPULLO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre delimitado.

¿Qué materiales vamos a necesitar?

Telas resistentes, de al menos 2 x 1 m.

¿Cómo se juega?

Se formarán grupos de no menos de cinco participantes. El facilitador repartirá una tela a cada grupo. Luego se escogerá a un participante de cada grupo, quien deberá recostarse sobre la tela extendida. El resto de los compañeros lo envolverán como un capullo y, con cuidado y sin levantarlo del suelo, comenzarán a arrastrar el capullo suavemente en dirección libre por todo el espacio, tirando de uno de los extremos de la tela sobrante.

Después de un tiempo y/o trayecto determinado por el facilitador, cambiará el participante que realizará el viaje y continuará la dinámica. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan viajado dentro del capullo y se haya realizado un intercambio de sus experiencias en el juego.

MANOS AMIGAS

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas. Se definirá un participante A y uno B. La actividad consiste en que el participante A dé un masaje de manos al participante B. El facilitador deberá explicar que se trabajarán tres tipos de masajes. El primero consistirá en que A toma la mano de B y la situará sobre la suya con el dorso de la mano de B sobre su palma. Con el puño o nudillo de la otra mano deberá describir círculos pequeños sobre la palma de B. Luego de un tiempo determinado por el facilitador, se indicará que deben cambiar de mano. El segundo tipo de masaje consistirá en que el participante A tomará el dorso de la mano de B con las dos manos y, con la punta de los pulgares hará un masaje en la palma de B. Después del tiempo determinado por el facilitador, se realizará el cambio de mano. Luego explica el tercer tipo de masaje: el participante A tomará una mano de B y deberá ir masajeando uno a uno los dedos, realizando un movimiento que intenta "estirar" los dedos del compañero. Pasado el tiempo establecido, se realizará el cambio de mano. Una vez finalizado el masaje, el facilitador indicará cambio de pareja y se repetirá la dinámica.

"DIBUJ-ARTE"

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas. El facilitador indicará que unos serán "dibujantes" y otros "pizarras". Las personas participantes que son dibujantes deberán situarse detrás de las pizarras. El facilitador les indicará que deberán pensar en una imagen simple y/o reconocible, como por ejemplo un corazón, una flor, un sol, una nube. Los dibujantes deberán entonces trazar de forma clara y pausada la imagen escogida con su dedo índice sobre la espalda del compañero. El compañero con toda la atención en dicho trazo deberá adivinar de qué imagen se trata. Una vez que acierte, se realizará el cambio de roles y continuará la dinámica. El participante que cumple el rol de pizarra, podrá pedirle al dibujante que repita la imagen las veces que sea necesario para poder dilucidarla. La actividad finalizará cuando ambos participantes hayan adivinado la imagen proyectada en su espalda o cuando el facilitador lo estime conveniente.

UN MUNDO DE OLORES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

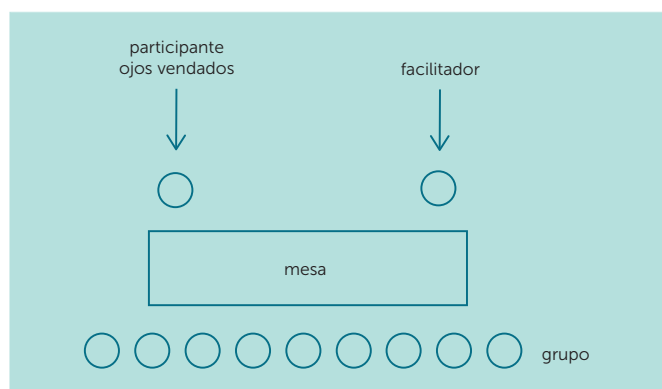
En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

Materiales:

Objetos con aromas característicos, una venda para los ojos.

¿Cómo se juega?

Para la realización de la actividad, el facilitador deberá indicar con antelación que las personas participantes traigan desde su casa objetos con olor característico, como por ejemplo: plantas aromáticas (romero, lavanda), condimentos (comino, canela, clavo de olor), esencias, colonias, frutas, entre otros. El facilitador dispondrá los objetos en una mesa y quienes participan de la actividad se situarán sentados frente a esta. Al azar se escogerá a un participante a quien el facilitador le vendará los ojos y lo guiará hasta la mesa.



Una vez en la mesa, el facilitador deberá ir acercando al participante diversas muestras para oler, mientras el participante deberá expresar con el rostro y cuerpo las sensaciones que le van produciendo dichos olores. El facilitador será el encargado de definir cuántas muestras aromáticas se utilizarán por cada participante. Luego se le quitará la venda al participante, volverá a su lugar y será el turno de otro compañero. Así continuará la dinámica hasta que todos hayan experimentado el mundo de los olores.

RAZAS DE UN SOLO SENTIDO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador realizará un breve diálogo con el grupo sobre los sentidos. La idea es que las personas participantes intercambien experiencias y/o anécdotas que tengan relación con los sentidos. Luego el facilitador indicará que todo el grupo volverá a nacer, pero esta vez tendrán que descubrir el mundo a través de un solo sentido, como por ejemplo, el olfato. Entonces serán de la raza de los "olfateadores" y deberán recorrer el espacio, los objetos y reconocerse entre ellos, solo a través del olfato. Pasado un tiempo determinado por el facilitador, este indicará a viva voz que ahora serán la raza de los "mirones" y deberán repetir la dinámica, esta vez utilizando solo la vista. Así continuará la actividad hasta que todos los sentidos sean utilizados para descubrir el mundo, pasando por el grupo de los "lamedores" (sentido del gusto), "tocones" (sentido del tacto) y "oidores" (sentido de la audición). No es necesario que las personas participantes realicen la acción, por ejemplo de lamer, pero sí deberán simularla. Si el grupo lo compone un número elevado de participantes, el facilitador podrá adaptar esta actividad designando en secreto a cada participante a qué raza pertenece (designando, por ejemplo, dos o tres participantes por raza) y luego, desplazándose por el espacio, las personas participantes deberán reconocerse y reunirse con los de su misma especie.

VIAJE EN BOTE

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala con sillas según cantidad de participantes.

Materiales:

Venda para los ojos según el número de participantes.

¿Cómo se juega?

El facilitador dispondrá las sillas formando una fila de a dos, simulando un bote. Las personas participantes se sentarán en ellas y el facilitador les vendará los ojos; para entrar en atmósfera les entregará algunas indicaciones que guarden relación con el sentirse cómodos, entrar en contacto con su cuerpo, relajar músculos, entre otras. Luego, comenzará a leer un relato que trata de un viaje en bote.

Es importante que el relato sea en tiempo presente y que considere "imágenes" que se relacionen con sensaciones, temperaturas, colores, olores, sonidos y movimientos. Por ejemplo: "el bote se está meciendo lentamente de un lado a otro", "el sol sobre nuestras cabezas nos produce mucho calor", "tocamos el agua con el brazo derecho", "escuchamos las gaviotas a lo lejos". También podrá incluir música para ayudar a crear la atmósfera.

ASALTO AL CASTILLO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o vendas para cubrir los ojos, según el número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se formarán dos grupos. El primer grupo se dispondrá en círculo de pie, con las piernas abiertas de modo que se toquen los pies de uno con los compañeros de los lados. Luego, se les vendarán los ojos. Ellos serán los "defensores". El resto del grupo quedará fuera del círculo y serán los "asaltantes", quienes deberán intentar, en completo silencio, entrar en el círculo sin ser descubiertos por el ruido. Los defensores, al oír ruido, bloquearán el paso con sus brazos en la dirección en la que creen que se está produciendo el ataque. Si tocan a un asaltante, este deberá retirarse. En caso contrario volverán a su posición normal. La actividad terminará cuando todos los asaltantes hayan sido atrapados.

EL RESCATE DE LA PRINCESA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Tres vendas o trozos de tela.

¿Cómo se juega?

El facilitador elegirá a dos voluntarios quienes representarán a una princesa y a un dragón, respectivamente. El resto del grupo se dispondrá en círculo, de pie, representando a los caballeros. La princesa y el dragón quedarán en el centro del círculo con los ojos vendados. La princesa además tendrá atadas las manos. En el mayor silencio, los caballeros deberán acercarse a la princesa hasta que uno de ellos consiga desatarle las manos. Si el dragón oye algún ruido apuntará con el dedo en la dirección en la que lo haya oído y, si hay algún caballero en esa dirección, este quedará paralizado y no podrá seguir jugando. El facilitador será el encargado de testificar y moderar dicha situación. La actividad finalizará cuando la princesa sea liberada o en caso que esto no suceda, cuando todos los caballeros hayan sido paralizados.

EN LA OSCURIDAD

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o vendas para los ojos según número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se dividirá al grupo en dos equipos, los “murciélagos” y las “polillas”, los que se distribuirán de forma libre por el espacio, con los ojos vendados. Cada cierto intervalo de tiempo (no más de cinco segundos), las polillas deberán emitir el sonido “bzzzz” y los murciélagos el sonido “bip, bip”. La actividad consiste en que unos y otros se orientarán por medio estos sonidos, para huir en el caso de las polillas, o cazar en el caso de los murciélagos. Cuando un murciélago atrape a una polilla, esta se quitará la venda de los ojos y saldrá fuera del terreno de juego. La dinámica finalizará cuando todas las polillas hayan sido capturadas.

CONFÍA EN MÍ

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de dos.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala con mobiliario que pueda ser utilizado como obstáculos o espacio exterior. Objetos que sirvan de estímulo sonoro, de olor y/o sabor.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas en las que uno será el ciego y el otro el lazarillo. El participante que represente al ciego deberá vendarse los ojos. Si el espacio para la realización de la actividad es una sala, el facilitador se encargará de distribuir el mobiliario de tal forma que parezca un circuito con ciertos obstáculos. También se pueden agregar todos los objetos que sirvan de estímulo para las personas participantes que representen al ciego. El lazarillo deberá dar un paseo al ciego por el espacio determinado por el facilitador, procurando que no tropiece ni choque, y le hará conocer todo aquello que quiera por medio del tacto, oído, u cualquier otro sentido. Dependerá del facilitador el nivel de complejidad que quiera trabajar durante la dinámica, pudiendo incluir diferencia de niveles, subirse sobre alguna superficie o incluso reptar. Siempre será el lazarillo quien, a través de indicaciones de voz y sin tocar al compañero, deberá guiarlo cuidando siempre de él. Una vez finalizado el circuito o pasado un tiempo determinado por el facilitador, se cambiarán los papeles.

ADIVINA QUIÉN

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o vendas para los ojos.

¿Cómo se juega?

Se escogerá un participante al azar o de forma voluntaria, el que deberá observar cuidadosamente al resto del grupo, en particular su contextura, vestuario, accesorios. Luego el facilitador le pedirá que se retire del lugar por un momento. Del grupo restante se escogerá a otro participante quien será a quien el que acaba de salir deberá descubrir. Para dificultar el trabajo del compañero deberá cambiar su apariencia tratando de parecerse a otro. Podrán incluso intercambiar prendas, accesorios o peinado con el fin de engañar al compañero. Una vez listo, el facilitador hará ingresar al participante que se encontraba fuera, pero esta vez con los ojos vendados, y situará a los participantes frente a frente. Solo a través de tacto, el primer participante deberá adivinar quién está enfrente de él. Podrá limitarse el número de oportunidades de adivinar o podrá intentarlo hasta que lo consiga. Cuando ya hayan pasado las oportunidades dadas o una vez que adivine, se le quita la venda de los ojos y observa la transformación del compañero. Luego se retira del lugar otro participante y continúa la dinámica. La actividad finalizará cuando a todas las personas participantes les ha correspondido adivinar o cuando el facilitador lo estime conveniente.

¡CUIDADO!

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se distribuirá por el espacio un número determinado de objetos, previamente recolectados. Pueden ser objetos que se encuentren en la sala, como estuches, cuadernos, lápices, u objetos personales como relojes, teléfonos o pulseras. Se escogerá un participante al azar o de forma voluntaria, al que el facilitador le pedirá que memorice lo mejor posible la posición de todos los objetos porque tendrá que pasar por encima de ellos con los ojos vendados. Cuando el participante crea que ha reconocido el terreno se le vendarán los ojos y el facilitador lo hará girar sobre su eje al menos cinco vueltas, mientras el resto del grupo, en completo silencio, retira los objetos del suelo. El participante intentará pasar sin pisar nada y el resto del grupo le irá proporcionando indicaciones a gritos, sobre dónde debe poner el pie y dónde no. Al final del recorrido se le quitará la venda de los ojos del participante y se le explicará lo sucedido.

ATERRIZAJE FORZOSO

¿Cuántos participantes se requieren?

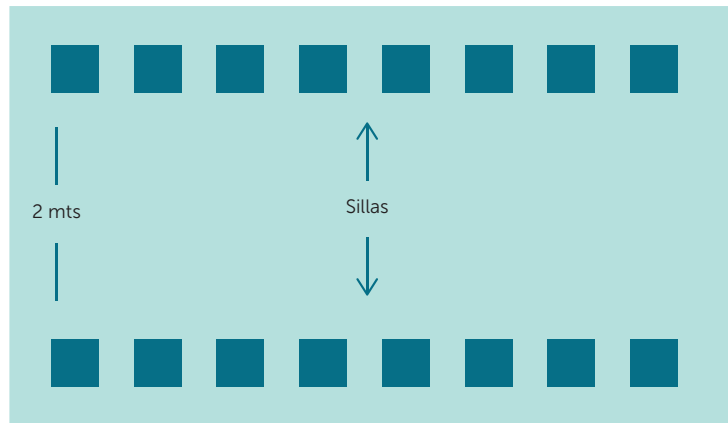
No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Una sala despejada con sillas.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas y el facilitador dispondrá dos filas de sillas paralelas separadas a dos metros de distancia. Este espacio será una pista de aterrizaje.



En cada pareja, uno cumplirá el rol de piloto del avión, mientras que el otro será la torre de control. Deberán imaginar que el avión no puede comunicarse con la torre de control pero sí puede recibir órdenes, y debiendo aterrizar en una pista llena de obstáculos en una noche de tormenta. Se escogerá una pareja al azar. El piloto se ubicará al principio de la pista y el facilitador le vendará los ojos. El resto del grupo instalará una serie de obstáculos en la pista de aterrizaje y el piloto deberá transitar hasta el final de la pista sin tocar los obstáculos. Para lograrlo tendrá que seguir exactamente las instrucciones de la torre de control. Como el piloto no podrá comunicarse con la torre de control, está prohibido que realice preguntas, pida repetición de alguna indicación o exija algún comentario. Cuando consiga atravesar la pista, se realizará cambio de pareja y continuará la dinámica. Se podrán ir cambiando los obstáculos de lugar con el fin de sorprender al nuevo piloto. La actividad finalizará cuando todas las parejas hayan transitado por la pista o cuando el facilitador lo estime conveniente.

CUNCUNA CIEGA DE DOS CABEZAS

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

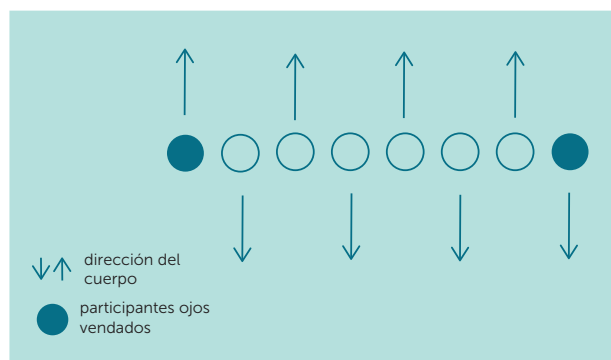
Una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

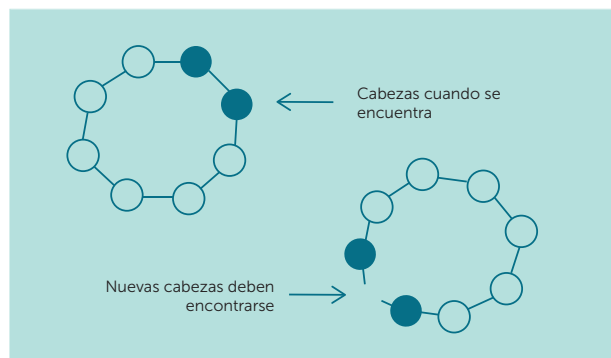
Dos vendas para los ojos.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en fila, intercalando participantes mirando hacia un lado y hacia el otro. Se tomarán de las manos de modo que formen una gran cuncuna. Las personas participantes que queden en los extremos de la fila, serán las cabezas de la cuncuna y deberán vendarse los ojos.



El juego consiste en que las dos cabezas de la cuncuna se encuentren sin soltarse de las manos del resto del grupo y sin ayuda del resto de las personas participantes. Podrán desplazarse libremente y con cuidado sintiendo los movimientos "en cadena" que se producirán. Una vez que se encuentren, se formará un círculo; entonces el facilitador indicará que todas las personas participantes cierren los ojos, escogerá a dos nuevos participantes y les vendará los ojos (siempre deberán ser participantes contiguos). Luego, tomará la mano de uno de ellos y los separará para que quede cada uno en un extremo, como al comienzo. Se repetirá la dinámica.



La actividad finalizará cuando a todos las personas participantes les haya correspondido ser una de las cabezas de la cuncuna o cuando el facilitador lo estime conveniente.

CADA OVEJA CON SU PAREJA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o vendas para cubrir los ojos, según el número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se repartirán al grupo papeles que tienen escritos nombres de animales. Cada nombre deberá estar repetido una vez. Las personas participantes no deberán evidenciar que animal les fue asignado. Luego, se distribuirán libremente por el espacio y se les vendarán los ojos. Cuando el facilitador dé la señal convenida, cada participante deberá imitar el sonido del animal que le ha correspondido mientras busca, cuidadosamente por el espacio, al otro participante que emite un sonido que corresponda al animal de la misma especie. Una vez que la pareja se encuentra se quedará en silencio sin moverse. La actividad finalizará cuando cada pareja de animales se haya encontrado.

LOS IMITADORES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Venda para los ojos según número de participantes.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas. El facilitador le vendará los ojos a la pareja 1, mientras que la pareja 2 deberá crear una estatua, unida al menos por un punto del cuerpo (manos, pies, rodillas, entre otros). El facilitador dará un tiempo determinado para que la pareja 1 pueda, a través de tacto, recorrer la figura creada por la pareja 2. Luego la pareja 1, aún con los ojos vendados, deberá recrear dicha figura. Cuando ya estén listos el facilitador retirará la venda de sus ojos y comprobarán si la figura que recrearon es similar a la creada por la primera pareja. Si el grupo lo conforma un grupo alto de participantes, la dinámica se podrá realizar con varias parejas al mismo tiempo. El facilitador será el encargado de moderar y ayudar a cada pareja en caso que sea necesario.

N-S-E-O

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

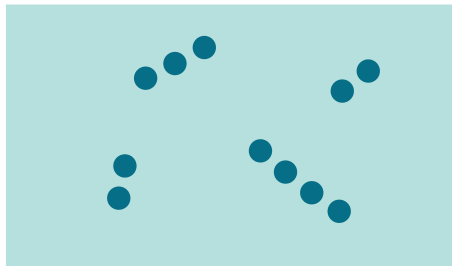
Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

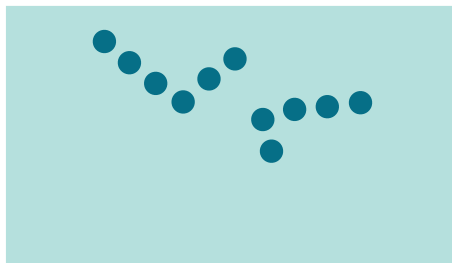
Trozos de tela o venda para cubrir los ojos, según el número de participantes.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes se distribuirán en hileras, libremente por el espacio, de pie. Pueden ser filas formadas por la misma cantidad de participantes o filas irregulares:



Luego se vendarán los ojos y escucharán atentamente las indicaciones del facilitador. Cada vez que este diga "Norte", darán un paso al frente; si dice "Sur", darán un paso atrás; si dice "Este", darán un paso al lado derecho, y al lado izquierdo si dice "Oeste". Es importante que toda la fila se mueva con mucho cuidado y al mismo tiempo. Pasado un tiempo determinado por el facilitador, se quitarán la venda de los ojos y observarán la nueva posición en la que hayan quedado. Por ejemplo:



Si el número de participantes es reducido, se puede realizar la actividad sin formar hileras indicando que las personas participantes se distribuyan individualmente por el espacio.

DEPREDADOR

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o venda para los ojos.

¿Cómo se juega?

Se dividirá al grupo en dos equipos. Un equipo será el de los "depredadores" y los otros serán "presas", los que se distribuirán de forma libre por el espacio. A todas las personas participantes se les vendarán los ojos. En silencio, los depredadores seguirán por el ruido a las presas hasta caer sobre ellas, mientras que las presas se guiarán por el ruido para huir de sus depredadores. Cuando un depredador alcance a otro participante el facilitador dirá "acierto" en caso que sea una presa; o, en caso que sea otro depredador dirá "error". La actividad finalizará cuando todas las presas hayan sido capturadas o cuando el facilitador lo estime conveniente.

AL MONO PORFIADO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de siete.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán grupos de no menos de siete participantes. Se elegirá a uno de ellos y se le situará en el centro del círculo formado por los demás. No deberán dejar mucho espacio libre entre los que conforman el círculo. Con el cuerpo recto y los pies firmes en el centro del círculo, el participante que se encuentra en el centro se dejará caer inclinándose hacia un lado sin doblar el cuerpo. El resto del grupo se encargará de retenerlo con sus brazos, empujándolo con las manos para devolverlo al centro. De esta forma el participante deberá dejarse mecer en todas las direcciones (hacia adelante, hacia atrás, hacia los costados). Después de un tiempo determinado por el facilitador, otro participante se situará en el centro y continuará la dinámica. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan sido el "mono porfiado". Si el número de participantes es reducido se recomienda formar un solo círculo. De lo contrario varios círculos pequeños.

ENCUENTROS CERCANOS

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre delimitado.

¿Cómo se juega?

Se formarán dos líneas paralelas con el mismo número de participantes y se apoyarán en la pared enfrentados unos a otros. La actividad podrá realizarse con ojos cerrados o vendados, según lo determine el facilitador (es probable que al vendar los ojos se eviten "trampas" por parte de las personas participantes). Esta actividad consiste en que las personas participantes caminen en dirección a la pareja que tienen en frente, cuidadosamente y en total silencio. Deberán detenerse antes de encontrarse o tocarse. Cuando todas las personas participantes se hayan detenido, se les quitarán las vendas de los ojos y verificarán cuál fue la pareja que quedó más cerca sin haberse tocado. El facilitador será el encargado de corroborar dicha situación. En caso que una pareja se toque o encuentre antes de detenerse, el facilitador deberá indicar que vuelvan al punto de partida. Se pueden añadir variantes poniendo objetos en el suelo o cambiando el ritmo del desplazamiento si el facilitador así lo estima conveniente.

Creatividad Corporal

LA ABUELA FUE A LA FERIA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá al grupo en círculo. El facilitador comenzará la actividad con una frase sumada a un gesto particular que todos deberán repetir. La frase será: "La abuela fue a la feria y compró un molinillo de café". El gesto en ese caso será girar la mano izquierda. El grupo repetirá la frase más el gesto y luego, quien se encuentre al lado derecho del facilitador, deberá decir la misma frase incluyendo el gesto, sumado a una nueva frase con el mismo enunciado, como por ejemplo: "La abuela fue a la feria y compró un abanico" y deberá inventar un gesto particular como mover la mano derecha hacia adelante y atrás como un abanico. El grupo deberá repetir ambas frases y gestos correspondientes y así continuar la dinámica siempre hacia el lado derecho. Al participante que le corresponda el turno, siempre deberá comenzar repitiendo todas las frases anteriores antes de sumar el nuevo enunciado. En caso que algún participante se equivoque se resta de la actividad, finalizando cuando quede un solo participante en el círculo.

ACCIONES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador deberá escribir en pequeños papeles varias acciones simples, tales como: correr, nadar, subir, llorar, toser, caminar, entre otras. Luego doblará y guardará los papeles en una bolsa o sombrero. Los participantes, dispuestos en círculo, esperarán que el facilitador pase por su lugar y les haga sacar al azar un papel. El facilitador lo leerá y dirá al oído de uno de ellos la acción que le corresponde; este deberá expresarla mímicamente sin emitir sonido mientras el resto del grupo deberá intentar adivinarla. Cuando alguien acierte, este será el próximo en sacar el papelito y representar la acción que le corresponda. La actividad termina cuando todas las personas participantes hayan expresado mímicamente al menos una acción o cuando el facilitador lo estime conveniente (ver Anexo 13).

DE PELÍCULA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se divide en dos equipos, A y B. Cada equipo deberá elegir el título de una película sin que el otro equipo escuche. Luego se lo comunicará en secreto al facilitador. Por turnos, cada equipo elige a un miembro del grupo contrario y el facilitador le comunicará a este el título de la película escogida. El participante deberá representar mímicamente la película elegida y su equipo deberá tratar de adivinarla. Una vez que acierte, será el turno del equipo contrario y continuará la dinámica. Cada equipo tendrá tres oportunidades para intentar acertar. La actividad finalizará cuando hayan sido representados varios títulos de películas o cuando el facilitador lo estime conveniente. El equipo que tenga más respuestas correctas será el vencedor.

Se recomienda al facilitador que previo al juego, realice con cada equipo una lista de películas que todos conozcan, con el fin de regular el nivel de dificultad de la actividad.

¡QUÉ ANIMAL MÁS LINDO!

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo. El facilitador elegirá un voluntario para que salga al centro del círculo y piense en un animal. Una vez elegido el animal, el participante deberá desplazarse por todo el círculo moviéndose e imitando los sonidos de ese animal. Los demás participantes deberán evitar reírse, por lo que el participante que está en el centro del círculo deberá poner toda su capacidad expresiva al servicio de su representación. Esto sumado a que, cada vez que el participante se acerque a las piernas de otro compañero, este deberá acariciarle la cabeza mientras exclama "¡que animal más lindo!", sin dejar de mirarlo a los ojos. El participante que primero se ría, será el próximo en salir al centro del círculo, elegir un animal y continuar con la dinámica. La actividad finalizará cuando todos hayan representado a algún animal o cuando el facilitador lo estime conveniente.

MEMORIZA, REPRESENTA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Imágenes de animales, salvajes y domésticos.

¿Cómo se juega?

Se dividirá el grupo en dos equipos. El primer equipo se dispondrá en fila frente al facilitador, quien expondrá, durante 30 segundos, varias imágenes con animales domésticos. Luego, una a una y en su propio tiempo, las personas participantes irán avanzando al centro y deberán representar alguno de los animales observados. Cuando el facilitador realice un sonido con las palmas, pasará el siguiente participante y representará otro animal que recuerde haber revisado en las imágenes, sin que se repita, y así continuará la dinámica durante un tiempo prefijado. El objetivo de la actividad es que representen la mayor cantidad de animales recordados como sea posible. Cuando finalice el tiempo, el segundo equipo se dispondrá frente al facilitador y se repetirá la dinámica, esta vez con imágenes de animales salvajes. El equipo que logre recordar y representar la mayor cantidad de animales observados, sin repetirlos, será el vencedor. El tiempo para la representación lo fijará el facilitador considerando la cantidad de imágenes y participantes que estén en juego (ver Anexo 14).

EL ESCULTOR

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de tres.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Vendas para los ojos.

¿Cómo se juega?

Se dividirá el grupo en tríos, los que se distribuirán libremente por el espacio. En cada trío se designará un "escultor", otro que será "barro" y el otro, una "estatua". El facilitador le vendará los ojos al escultor. El participante que representa la estatua inventará una postura, la fijará y le avisará al escultor que ¡está lista la escultura! Este analizará la forma de la estatua con el tacto e intentará copiarla modificando al participante que representa el "barro", quien se encontraba en una postura neutra. Cuando crea estar listo, el facilitador le quitará la venda de los ojos y se observarán los resultados. Luego pueden intercambiar roles dentro del trío y repetir la dinámica. Si el grupo es numeroso se podrá realizar la actividad con varios tríos de forma simultánea.

LA MARIONETA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador le indicará al grupo que forme una fila delante de él, de pie a unos tres metros de distancia, y les pedirá que nombren alguna parte del cuerpo como motor (cabeza, tobillo, ombligo, codo, etc.), exceptuando al primer participante que está en la fila. A continuación simulará amarrar un hilo imaginario en dicho motor, en el pecho, por ejemplo, volverá a su lugar de origen y comenzará a tirar el hilo hacia su propio cuerpo, mientras que el participante se moviliza desde el motor definido, tirado por el hilo imaginario. Cuando el facilitador logre arrastrarlo hasta él, el participante se deberá ubicar último en la fila y se repetirá la dinámica con cada uno de los demás participantes. La idea es que no escojan el mismo motor dos veces. Si el número de participantes es reducido, cada participante podrá pasar más de una vez, siempre que mencionen nuevos motores desde donde avanzar. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente.

EL DIRECTOR DE ORQUESTA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo y el facilitador escogerá al azar a un participante, al que le pedirá que se retire del lugar. El grupo elegirá de forma democrática un "director de orquesta" a quien el resto del grupo deberá observar disimuladamente para imitar cada gesto que realice. Los gestos deberán corresponder a la acción de tocar algún instrumento de forma silenciosa y deberán cambiar cada cierto tiempo (por ejemplo cada 10 segundos). Una vez que comienza la acción, el facilitador reintegrará al participante que fue apartado del lugar y le indicará que se ubique de pie en el centro del círculo. Desde allí deberá adivinar quién es el director de orquesta en un máximo de tres oportunidades. Luego de acertar, el director de orquesta saldrá del lugar y será el próximo en adivinar. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan interpretado el rol del director o cuando el facilitador lo estime conveniente.

EL ÚLTIMO CUENTA LA HISTORIA

¿Cuántos participantes se requieren?

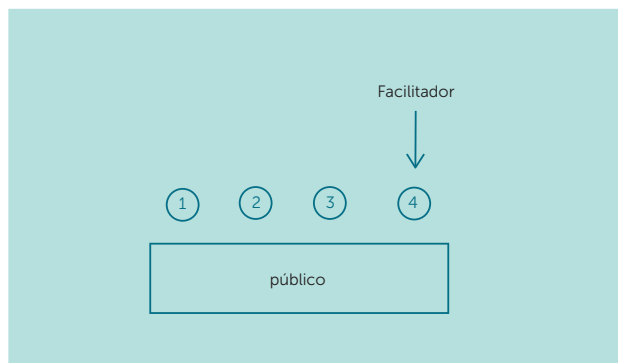
No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formará un trío de participantes, los que se dispondrán en hilera frente al resto de las personas participantes, las que cumplirán el rol de público; el facilitador se situará en la hilera como un cuarto participante.



Los dos primeros participantes deberán dar medio giro, de modo que den la espalda al público con el fin de no mirar lo que el facilitador representará frente a frente, al tercer participante. Este deberá contar una breve historia pero solo mediante mímica. Cuando finalice, el tercer participante deberá tocar el hombro del segundo participante para que gire y queden frente a frente para luego representar, también con mímica, lo que logró comprender de la historia que acaba de representarle su compañero. Luego, el segundo participante tocará el hombro del primer compañero para repetir la secuencia que acaba de observar. El último participante será el encargado de repetir la escenificación que acaba de observar, relatándola frente al público. Se podrá repetir la dinámica según la cantidad de participantes, siendo siempre el facilitador quien comience la historia en mímica. También se pueden intercambiar los roles para que a todas las personas participantes les toque relatar la historia al final de la cadena de mímica.

OPERACIÓN COMANDO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá el grupo en círculo, de pie. Las personas participantes deberán ejecutar ciertos movimientos siguiendo la instrucción del facilitador, según la clave siguiente:

- **“Comando bímbale”**: las personas participantes deberán cruzar brazos, apoyando manos en el pecho y cruzar piernas.
- **“Comando touch”**: las personas participantes deben abrir brazos y piernas.
- **“Comando flat”**: las personas participantes deben apoyar sus manos sobre sus muslos, con la cadera semiflectada.
- **“Comando bock”**: las personas participantes deben extender sus brazos por sobre la cabeza, alargando todo el cuerpo.

Es importante que los participantes sigan la instrucción según lo que dice el facilitador y no según lo que hace, ya que este podrá decir el nombre de algún comando pero ejecutar con su cuerpo otro intencionalmente para engañarlos. Otra forma de engañar a quienes participan de la actividad es que mencione solo el nombre del comando, por ejemplo “nimbale”, obviando la palabra “comando”. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente.

EL ASESINO MISTERIOSO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, sentados. El facilitador repartirá a cada participante un papel en blanco, excepto uno que tiene una “X”, e indicará que quien obtenga la “X” es el asesino. El objetivo de este es matar al resto del grupo, sacando la lengua, sin ser descubierto. Sin embargo, el juego consistirá justamente en que el grupo logre descubrir quién es el asesino. Cuando muere un participante, deberá dramatizar su muerte con gestos y sonidos hasta caer al suelo. Si un participante tiene sospechas de quién es el asesino, ambos deberán mostrar sus papeles. Si la acusación resulta ser falsa, los dos quedarán fuera de la actividad y el resto del grupo continuará la dinámica. En caso de ser cierta, el asesino habrá sido descubierto y finalizará la actividad. Las personas participantes que hayan muerto no pueden acusar sospecha.

EL ROBOT

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas y se distribuirán libremente en el espacio. El facilitador indicará que uno será un "robot" y el otro su dueño. El dueño controlará todas las acciones del robot por medio de la voz a distancia, es decir, no es necesario que lo toque para poder manipularlo. Si el dueño da la indicación "levanta el brazo derecho" el robot automáticamente ejecutará dicha acción. El facilitador indicará que deberán explorar todas las acciones que el robot es capaz de realizar y combinar, para luego pasar a un nivel más complejo de movimiento. Cuando ya ha pasado el tiempo propuesto por el facilitador para "poner a prueba" el robot, seleccionará una pareja que se quedará de pie mientras el resto del grupo se sienta como si fueran espectadores. Entonces el dueño del robot deberá presentar su robot, algunos movimientos que ha descubierto y "programar" el movimiento más complejo que logró descubrir, como por ejemplo: "Robot, baila cueca". El robot deberá ejecutar la acción designada, sin perder sus movimientos robóticos. Luego pasará otra pareja al frente y así continuará la dinámica hasta que todos hayan mostrado su robot y las maravillosas cosas que logra hacer. La actividad finalizará cuando todos se hayan presentado frente a sus compañeros.

MI NOMBRE Y PUNTO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en hilera de pie, frente a una muralla. Deberán encontrarse al menos a tres metros de separación de esta. El primer participante de la hilera, pasará al frente acercándose lo más que pueda al muro. Entonces el grupo deberá indicar algún motor del cuerpo (cabeza, ombligo, rodilla, pie derecho, etc.) con el cual el participante deberá escribir su nombre en la muralla, siempre poniendo un punto al final. Cuando ya ha terminado, volverá a su lugar y el compañero que se encuentre a su lado continuará con la dinámica. Es importante que no se repitan los motores del cuerpo que hayan sido mencionados. La actividad finalizará cuando todos hayan "escrito" su nombre en la muralla. Si el número de participantes es reducido, el facilitador podrá pedir que se repita la dinámica pero con nuevos motores del cuerpo que no hayan sido mencionados.

LA ESTATUA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá al grupo en círculo, de pie. El facilitador dirá un concepto el que deberá ser representado en una estatua, la cual se "construirá" de la siguiente forma: un primer participante saldrá al centro y representará una figura cualquiera con todo su cuerpo y se quedará inmóvil. Luego, un segundo participante intentará otra postura, siempre de acuerdo con el concepto y la figura del compañero, y se quedará inmóvil. Así se irán sumando todas las personas participantes hasta conformar la estatua conjunta. Luego se desarmará, el facilitador propondrá otro concepto y continuará la dinámica. Si el número de participantes es elevado, podrá realizarse la actividad dividiendo al grupo.

EL ADVERBIO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador generará una lista de verbos según la cantidad de participantes. Los escribirá en papelitos y los guardará en una bolsa o sombrero. Luego se elegirá un participante al azar o de forma voluntaria, quien deberá retirarse del lugar por un momento. Mientras se encuentre alejado, el grupo deberá elegir un adverbio: lentamente, tontamente, alegremente, entre otros. Cuando ya esté decidido, el facilitador le indicará al participante apartado anteriormente que se integre al grupo y que escoja uno de los papeles que contienen los verbos. El facilitador leerá a viva voz el verbo al grupo y todos deberán ejecutar la acción que el verbo indica pero caracterizándolo según el adverbio que todos decidieron. Por ejemplo, si el verbo es "caminar" y el adverbio escogido es "lentamente", todo el grupo caminará de forma lenta. El objetivo es que el participante apartado descubra, a través de la interpretación del grupo, el adverbio escogido. Luego que lo adivine, se elegirá otro participante para que se aparte y el grupo escogerá un nuevo adverbio y continuarán con la dinámica. La actividad finalizará cuando a cada integrante del grupo le haya tocado adivinar o cuando el facilitador así lo estime conveniente. Ver Anexo 13 y 20.

LA NOTICIA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Diarios.

¿Cómo se juega?

El facilitador deberá llevar algunos diarios para realizar esta actividad o indicar con antelación al grupo que lleven noticias para ese día. El grupo se distribuirá libremente por el espacio y revisarán los diarios hasta encontrar una noticia que sea de su interés. Si el grupo es numeroso podrá ser separado en grupos más pequeños y cada grupo escogerá una noticia. Si, en cambio, el grupo es más bien reducido podrán trabajar como un solo equipo y deberán escoger solo una noticia de forma democrática. Una vez escogida la noticia el facilitador indicará que deberán separarla en cinco momentos los cuales serán "fotos", es decir, cuadros estáticos a través de los cuales contarán la historia. Una vez que se encuentre listo el grupo, deberán contar la noticia a través de estas cinco fotos o cuadros, indicando que los espectadores (resto de los compañeros) deberán permanecer con los ojos cerrados hasta que el facilitador dé la indicación de "acción". Abrirán entonces los ojos durante siete segundos y luego los volverán a cerrar durante cinco segundos para que el grupo cambie de posición para el siguiente cuadro. Así continuará la dinámica hasta que termine la historia. Para finalizar se recomienda hacer una breve ronda de comentarios acerca de la actividad.

PINTA EN PAREJA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela o pañuelos.

¿Cómo se juega?

Se formarán parejas y se situarán uno junto al otro, de pie. Luego el facilitador atará el tobillo derecho de un participante al tobillo izquierdo de su compañero con un trozo de tela o pañuelo.

Luego de que todas las parejas hayan sido atadas por los tobillos, el facilitador elegirá una pareja, la que será la encargada de perseguir al resto. Todas las parejas correrán siempre atadas por lo que deben trabajar hasta lograr una buena coordinación. Cuando una pareja sea alcanzada, esta será la encargada de perseguir al resto. El facilitador deberá enfatizar que la actividad debe realizarse con extremo cuidado para evitar posibles accidentes, para lo cual lo más importante es "escuchar" el cuerpo del compañero y lograr un ritmo común. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente.

LOS TRES NIVELES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de tres.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Una mesa o silla.

¿Cómo se juega?

Se formarán tríos. El primer trío se situará en un espacio que deberá tener al menos una mesa o silla. La actividad consistirá en que cada integrante se ubicará en un nivel diferente: bajo (a ras de suelo), medio (de pie en el suelo) y alto (sobre una mesa o silla). Los tres participantes deberán improvisar una historia, con la dificultad que nunca deberán encontrarse en un mismo nivel.

Cada vez que un participante, de acuerdo con la historia, cambie su nivel, sus dos compañeros deberán cambiar el nivel en el que se encuentran, prestando especial atención para que no coincidan en un mismo nivel, debiendo justificar en la improvisación su cambio de posición. Por ejemplo: una de las personas participantes señala: "me sentaré para hablar por teléfono", ubicándose en el nivel medio. El participante que se encontraba en esa posición se levanta y reacciona preguntando: "¿Están golpeando la puerta?", asumiendo el nivel alto, mientras que el tercer participante que estaba en ese nivel, se agacha y dice: "yo miraré por debajo de la puerta", asumiendo el nivel bajo, continuando con la historia improvisada.

El facilitador podrá definir que, cada vez que lo indique a través de un sonido, el cambio de nivel será obligatorio. La dinámica continuará hasta que la historia improvisada llegue a un final o cuando el facilitador así lo estime conveniente. Se podrá repetir según la cantidad de tríos que se puedan formar en el grupo.

MI CUERPO, UN INSTRUMENTO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dividirá en equipos o parejas. Cada equipo o pareja deberá crear un sonido utilizando solo su cuerpo (aplauso, silbido, palmoteos sobre las piernas, fonemas, entre otros). Cuando ya tengan su sonido definido, se dispondrán en hilera frente al facilitador quien hará de director de orquesta y propondrá un pulso, sobre el cual trabajará todo el grupo. Cada vez que el facilitador apunte a un equipo o pareja, estos deberán emitir el sonido de acuerdo al pulso y sin parar hasta que el director los deje de señalar. El director deberá cambiar en forma dinámica de un sonido a otro para conseguir una "melodía" interesante. Si se quiere aumentar el nivel de complejidad de la actividad, se podrá variar el pulso (más rápido, más lento) y también el volumen o intensidad. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente. Se sugiere grabar la melodía resultante para escucharla posteriormente y que las personas participantes comenten el resultado.

EL ASESINO OCULTO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de ocho.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, sentados. El facilitador repartirá a cada participante un papel. Los papeles estarán todos en blanco, excepto uno que tendrá una "X". El facilitador indicará que quien obtenga la "X" será el asesino, quien podrá hacerse de dos cómplices guiñando el ojo sin que el resto del grupo lo note. El asesino y sus dos cómplices deberán "matar" a sus compañeros sacando la lengua de forma disimulada. Un cómplice podrá "matar" a otro cómplice (porque entre ellos no saben quién es el otro), en cuyo caso el asesino podrá elegir un nuevo cómplice guiñando el ojo a otro participante. Cuando alguien muere deberá dramatizar su muerte con gestos y sonidos hasta caer al suelo. El objetivo del asesino y sus cómplices es matar al resto del grupo sin ser descubiertos. El objetivo del grupo, en tanto, es descubrir quién es el asesino. Si un participante tiene sospechas de quién es, ambos mostrarán sus papeles. Si la acusación resulta ser falsa, los dos quedarán fuera de la actividad y el resto del grupo continuará la dinámica. En caso de ser cierta, el asesino ha sido descubierto y finalizará la actividad. Las personas participantes que hayan muerto no pueden acusar sospecha, como tampoco lo pueden hacer los cómplices.

LA RANA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, sentados a lo indio. Cada participante apoya sus manos sobre las rodillas más cercanas de sus compañeros. El facilitador indicará un participante el que iniciará el movimiento, dando un golpe en la rodilla sobre la que se apoya la mano, hacia el lado derecho. Siguiendo el orden de las rodillas, no el de las manos, y siempre por la derecha, el golpecito irá viajando. Cuando un participante de dos golpes en vez de uno, se invertirá el sentido del viaje. Cuando una mano falle por adelantarse al movimiento o realizarlo cuando no le corresponde, quedará muerta y el participante deberá llevarla a la espalda. Continuará la dinámica, pero esta vez habrá que saltarse la rodilla que quedó sin mano, lo que aumentará la complejidad de la actividad. Cuando un participante falle el golpe con sus dos manos, se retirará del círculo y se acomodarán los que van quedando. La actividad finalizará cuando quede un ganador o cuando el facilitador lo estime conveniente.

Creatividad Vocal

EL GRITO DE LA TRIBU

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de nueve.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dividirá el grupo en tríos. Cada trío representará una tribu. El facilitador les entregará tres conceptos a cada tribu, los cuales definirá con plena libertad sin que estos estén necesariamente relacionados entre sí o correspondan a una temática particular. Cada tribu deberá entonces inventar un grito que los represente incluyendo dichos conceptos. Luego cada grito será presentado frente a las otras tribus. El facilitador podrá aumentar el nivel de dificultad moderando volumen, sugiriendo pulsos o intenciones durante la presentación.

CORO ANIMAL

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se escogerá una melodía conocida por todos. Luego, cada participante elegirá el sonido de un animal (si existe un número elevado de participantes, podrá ser en parejas). Las personas participantes se dispondrán en hilera frente al facilitador quien representará al director. Este será el encargado de dar inicio a la melodía que primero entonarán todos juntos, siempre con los sonidos de los animales elegidos, y luego, solo la interpretarán aquellos que el director señale, mientras el resto del grupo guardará silencio. La idea es que el director cambie en forma dinámica de participante en participante, o de pareja en pareja, para lograr un particular coro. El facilitador también podrá jugar con el volumen, el ritmo y tono si quiere aumentar el nivel de complejidad del juego.

JUEGO, JUGANDO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador generará una lista de palabras que involucren una acción (verbos). Las personas participantes se dispondrán sentadas en hilera frente al facilitador, el que elegirá a uno de ellos para que se acerque y escoja una palabra de la lista (ver Anexo 15)

El objetivo es trabajar la "redundancia" de la sonoridad, es decir, el participante deberá decir la palabra de modo que la forma de decirlo intente dar su significado; por ejemplo, decir la palabra cantar, cantando. La actividad finalizará cuando todo el grupo haya participado o cuando se agote la lista de palabras.

LA VOZ DE LOS SIN VOZ

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Set de láminas con "animales silenciosos".

¿Cómo se juega?

El facilitador tendrá un set de láminas de "animales silenciosos", es decir, que no poseen un sonido característico natural. Por ejemplo: mariposa, pulpo, jirafa, araña, ornitorrinco, iguana, entre otros. Las personas participantes se dispondrán en círculo y el facilitador distribuirá las láminas, boca abajo, en el centro de este. Al azar un participante dará vuelta una lámina y según la imagen que contenga, tendrá que crear la onomatopeya (reproducción de un sonido natural no discursivo) de este. Luego será el turno del compañero del lado y continuará la dinámica hasta que todo el grupo haya participado o hasta que se agoten las imágenes (ver Anexo 16).

QUE NO SE TRABE LA LENGUA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador dispondrá al grupo en círculo y, una a una, preguntará a las personas participantes si se sabe un trabalenguas. A quienes participan de la actividad que tengan algún trabalenguas aprendido se les pedirá que lo reciten, y los que no, se les enseñará uno que no tenga un nivel muy alto de dificultad para que sea fácil de aprender en ese momento. Luego que el facilitador se asegure que todos puedan recitar su trabalenguas, uno a uno deberán declamarlo agregando algún movimiento o gesto particular. Cuando ya todas las personas participantes lo hayan recitado con gesto, se agregará una nueva dificultad: esta vez deberán declamarlo jugando con elementos del sonido como velocidad (rápido o lento), volumen (alto o bajo) y tono (grave o agudo), según indicaciones del facilitador. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan declamado su trabalenguas, agregando gesto y elementos de sonido (ver Anexo 17).

AL AMIGO-GO ECO-CO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán grupos y se distribuirán por el espacio. Cada grupo deberá escoger una canción o poema, y luego determinar quiénes dentro del grupo serán "voz" y quienes "eco". Cuando los roles sean designados el facilitador indicará que un grupo permanezca en el centro del espacio y que los demás se sitúen sentados frente a él. El objetivo es que quienes son "voz" canten la canción o reciten el poema según sea el caso, mientras que los "eco" repitan la última palabra o sílaba en cada pausa de la melodía o relato. Luego, se intercambiarán los roles y los "voz" serán "eco" y viceversa. Cuando dicho grupo finalice, será el turno de otro grupo para continuar la dinámica. Una vez que todos hayan participado finalizará la actividad. Si el número de participantes es reducido la actividad se podrá realizar en parejas.

TIC SONORO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán grupos y se distribuirán por el espacio. Cada grupo deberá escoger una canción que conozcan bien (melodía y letra). El facilitador por su parte, escribirá en papelitos "tics sonoros" tales como: toser, estornudar, roncar, sollozar, bostezar, resoplar, suspirar, entre otros. Doblará los papelitos y los guardará en una bolsa o sombrero. Al azar se escogerá un grupo para ser los primeros en participar; estos deberán permanecer de pie junto al facilitador mientras que el resto se situarán sentados frente a ellos. Un participante que represente al grupo deberá extraer un papel con un "tic sonoro". El objetivo de la actividad es que el grupo deberá cantar la canción escogida, agregando un tic sonoro en cada pausa de la melodía. Por ejemplo, la canción: Caballito blanco / Tic sonoro: estornudo.

*Caballito blanco (achú) llévame de aquí (achú)
Llévame a mi pueblo (achú) donde yo nací (achu´)*

Una vez terminada la presentación será el turno de otro grupo y continuará la dinámica, siempre con otra canción y un nuevo tic sonoro. La actividad finalizará cuando todos hayan participado o cuando el facilitador lo estime conveniente.

CUENTOS EN MI IDIOMA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de nueve.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dividirá al grupo en tres equipos. El facilitador entregará a cada equipo un papel que contendrá el título de un cuento clásico (La caperucita roja, Pulgarcita, Hansel y Gretel, etc.). Es importante mantener en secreto el cuento que les haya correspondido. El facilitador indicará que cada grupo deberá inventar un dialecto lo más extraño posible y luego contar, brevemente, su cuento en ese dialecto. Una vez que cada grupo ya haya creado su dialecto y ensayado el cuento, deberán presentarlo frente a sus compañeros. Estos serán los encargados de adivinar de qué cuento se trata. La actividad finalizará cuando cada grupo haya presentado su historia y esta haya sido adivinada por el resto del grupo (ver Anexo 18)

¿QUIÉN ES ESTE ANIMALITO?

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Una venda para los ojos.

¿Cómo se juega?

El grupo se dispondrá en círculo, casi sin dejar espacio entre participantes. Luego, uno de ellos, elegido o voluntario, se situará en el centro del círculo y el facilitador le vendará los ojos. Con mucho cuidado el facilitador le dará algunas vueltas para desorientarlo. El participante deberá acercarse en cualquier dirección hasta tocar a otro compañero y preguntará "¿Quién es este animalito?", a lo que el compañero deberá responder con un sonido animal cualquiera. El participante podrá hacerle repetir el sonido, pedirle que cambie de tono o que emita otro sonido que podría realizar ese animal con el fin de adivinar de quién se trata. Al final, deberá decir el nombre de quien cree que es el compañero frente a él. Si acierta se cambiarán los papeles; de lo contrario, volverá al centro del círculo para un nuevo intento. El resto del grupo cambiará de sitio para no dar pistas innecesarias. Es importante que la actividad se realice en completo silencio por parte del grupo. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan tenido la oportunidad de salir al centro del círculo y adivinar, o cuando el facilitador lo estime conveniente.

VUELA LOS COLORES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de tres.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario.

¿Qué materiales se requieren?

Trozos de tela ultra liviana o pañuelos livianos de colores.

¿Cómo se juega?

El facilitador repartirá cada integrante del grupo un pañuelo liviano de color. El objetivo de la dinámica es que las personas participantes, con la cara mirando hacia arriba, se posen el pañuelo sobre la boca y lo mantengan en el aire el mayor tiempo posible, solo con soplos. Probablemente el tiempo de mantención del pañuelo en el aire no sea muy largo, por lo que se sugiere que sea una dinámica libre, que cada quien respete sus tiempos y posibilidades, y lo repita las veces que estime conveniente. Lo fundamental de la actividad es trabajar el aparato respiratorio (vocal) de las personas participantes de manera lúdica y respetando la capacidad de cada quien, evitando así pequeños mareos que a veces pueden presentarse al exigir y/o forzar la respiración. Si alguna de las personas participantes presenta un leve mareo podrá dejar la dinámica y retomarla cuando se sienta mejor.

A LAS VOOCAAALEES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cinco.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Todas las personas participantes se agruparán formando una "masa coral". El facilitador determinará una vocal cualquiera. La dinámica consistirá en que se deberá pronunciar dicha vocal con más o menos intensidad, según las indicaciones del facilitador. Este alzará la mano por encima de la cabeza para el nivel más alto y la bajará a la altura de las rodillas para el nivel más bajo. A la altura del pecho será intensidad normal. Es importante que el facilitador sea dinámico al cambiar de intensidad y/o de vocal, haciendo el juego sorpresivo y un poco más difícil. La actividad finalizará cuando el facilitador lo estime conveniente.

CANON A DOS O TRES VOCES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala o espacio abierto.

¿Cómo se juega?

Dependiendo del número de participantes se formarán grupos equitativos. Se le solicitará a cada grupo que elija una canción o poesía popular que todo el grupo conozca para cantarla en canon (composición musical que se caracteriza porque el tema principal va seguido por distintas voces o instrumentos según una sucesión determinada) (ver Anexo 19).

Por ejemplo:

- Empieza a cantar 1: **Caballito blanco llévame** de aquí llévame a mi pueblo
- Empieza a cantar 2: **Caballito blanco llévame** de aquí llévame a mi pueblo
- Empieza a cantar 3: **Caballito blanco llévame** de aquí llévame a mi pueblo

Los grupos deberán presentar su composición al resto del grupo. La actividad finalizará cuando ya todo el grupo haya realizado su presentación.

A LA RIMA ANIMAL

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se formarán grupos o parejas, dependiendo del número de participantes. A cada grupo o pareja se les entregará un papel al azar que contendrá un animal que emite un sonido característico reconocible (gallo/quiquiriquí; vaca/muuu; pato/cuak; perro/guau; gato/miau, etc.). El objetivo es que cada grupo o pareja cree rimas a partir de las onomatopeya, diciendo además todas las frases como si todas las palabras fueran onomatopéyicas. Por ejemplo: quiquiriquí, el gallo ya está aquí. Los grupos o parejas deberán presentar sus rimas al resto del grupo. La actividad finalizará cuando ya todo el grupo haya realizado su presentación.

EL QUE CALLA, MUERE

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de tres.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Las personas participantes formarán una hilera de pie frente al facilitador. En una breve dinámica se deberá elegir un tema y/o lugar que servirá como punto de partida para crear un relato. El facilitador apuntará a quien será el encargado de comenzar dicho relato. El objetivo es que el participante invente la historia al mismo tiempo que la va narrando a un ritmo veloz. No podrá parar de hablar ni hacer pausas hasta que el facilitador apunte a otro compañero, quien deberá continuar el relato pudiendo solo repetir las últimas dos o tres palabras pronunciadas al final por su compañero.

Ejemplo: si el relato cuenta "entonces la señora se bajó del auto", el encargado de continuar la historia dirá: "bajó del auto y se encontró de frente con su hija". Y así continuará la dinámica. Si algún participante hace una pausa en su relato o se equivoca diciendo palabras sin sentido, el facilitador gritará "¡Muere!" y el participante deberá sentarse hasta que finalice la actividad. La actividad terminará cuando todas las personas participantes hayan caído muertas. El último sobreviviente será el ganador.

ADIVINA QUIÉN SE CASA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de seis.

¿En qué lugar podemos jugar?

Sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Se dispondrá al grupo en círculo, de pie. El facilitador se acercará a un participante e iniciará el siguiente diálogo: "¿Sabes que Juanita se casa? ", a lo que el participante deberá responder: "¿Qué? ¿Se casa?". Luego, el facilitador confirmará: "Sí, se casa". La actividad consistirá en que cada vez que las personas participantes respondan "¿Qué? ¿Se casa?", deberán hacerlo con una entonación y/o emoción distinta (sorpresa, angustia, alegría, etc.). El nombre de la persona que se casa deberá corresponder a alguno de los nombres presentes en el grupo, lo que aporta una dinámica particular, ya que luego de realizar el primer diálogo, la persona mencionada deberá continuar con el segundo diálogo. La persona a la cual se dirigirá el diálogo es de libre elección.

DECIBELES

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

A cada participante se le entregará una frase que contenga una acción y que deberá memorizar y decirla con un volumen de voz y gesto acordes a su significado. Por ejemplo, si la frase es "Dímelo al oído" el participante deberá decirla en un volumen bajo y expresando con su cuerpo el gesto que corresponda. La exclamación "¡Explosión!", deberá ser interpretada con un volumen alto y con un gesto estridente. Es importante que todas las frases sean creativas y proporcionen una idea clara para la expresión, por ejemplo: "el sonido del trueno se va debilitando". La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan expresado al menos una frase o cuando el facilitador lo estime conveniente.

OBSTÁCULO EN LA LENGUA

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de tres.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Qué materiales se requieren?

Lápices de palo.

¿Cómo se juega?

El facilitador repartirá trabalenguas y un lápiz de palo a cada participante, los que deberán ponerlo en la boca y sujetarlo con los dientes de forma horizontal, de manera que la lengua encuentre un obstáculo. El objetivo es que cada participante declame el trabalenguas frente al resto del grupo sin sacarse el lápiz de la boca. Esta actividad es muy útil para el trabajo de dicción (ver Anexo 17).

EL COLGADO FONÉTICO

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de cuatro.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

El facilitador creará una lista de palabras mientras el grupo se dispondrá en fila frente a él. Se escogerá un participante al azar, el que deberá acercarse al facilitador para que este le designe una palabra. El participante deberá pronunciar únicamente las vocales de la palabra manteniendo la entonación y el acento en la sílaba acentuada que le corresponda. Por ejemplo: la palabra es MUERCIÉLAGO. El participante deberá decir: UIÉAO. El resto del grupo deberá adivinar de qué palabra se trata. La actividad finalizará cuando todas las personas participantes hayan pasado al frente o cuando el facilitador lo estime conveniente.

¿Y DÓNDE ESTÁN LAS CONSONANTES?

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de dos.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Cada participante deberá escoger una canción en español que sea de su agrado. Una vez escogida, el facilitador indicará que deberá cantarla borrándole todas las consonantes, es decir, mantener el ritmo y melodía, solo pronunciando las vocales. Deberán presentarla frente al resto de los compañeros y estos serán los encargados de descubrir de qué canción se trata. Para facilitar el trabajo se podrá sugerir que escriban la canción en un papel, le borren las consonantes y la ensayen leyéndola.

YA NO ES COSA DE NIÑOS

¿Cuántos participantes se requieren?

No menos de dos.

¿En qué lugar podemos jugar?

En una sala despejada de mobiliario o espacio libre.

¿Cómo se juega?

Cada participante deberá escoger una canción infantil, escribirla en un papel y luego escoger una pareja. Frente a frente, deberá expresar la canción como un texto, respetando la intención, puntuación y emoción que propone el texto. A modo de ejemplo, la canción "Me cortaron mal el pelo" de 31 minutos.

Por ahorrarme el peluquero, me cortaron mal el pelo.
¡Ay! ¿Qué voy a hacer ahora? ¡Esto no tiene mejora!

Cuando finalice el primer participante, es el turno de su compañero, quien deberá tener otra canción ya transformada en texto. Es importante que las personas participantes no expresen la canción dejándose llevar por la melodía o cadencia de la canción original. Esta otra forma de expresión del texto les permitirá captar un significado en el que, quizás, nunca habían reparado.

Expresión del Lenguaje Teatral

MI AMIGA MI SOMBRA

El facilitador indicará a las personas participantes que se reúnan en dúos y definan quién es A y quién es B. Luego les solicitará que se reúnan en grupo los A y los B y se sienten en círculo mirando hacia el centro. Les explicará que los A serán personajes y los B serán sus sombras. A podrá hablar en la situación que desarrollarán en el juego mientras que B deberá hacer todo en silencio absoluto. El facilitador dirá a viva voz cualquier lugar o tema de referencia, por ejemplo el estadio, la feria, el supermercado, la oficina, el concurso de perros, etc., y a partir de ese estímulo los participantes A saldrán a jugar seguidos por sus sombras B que deberán replicar de la forma más parecida posible los movimientos de A, tal como se comporta una sombra. El tiempo de la actividad lo administrará el facilitador, quién determinará si se irá cambiando de estímulo (lugar o tema) para motivar el juego.

SOPA DE FÁBULA

El facilitador invitará a las personas participantes a sentarse en círculo mirando hacia el centro e indicará que se realizará una sopa de fábula. El facilitador instalará una conversación preguntando si conocen las fábulas, revisarán en conjunto y a viva voz qué personajes participan en ellas y cuál es la moraleja que nos entrega cada una. Luego de esta breve conversación, el facilitador dirá que el espacio central del círculo es una gran olla y es donde se hará la sopa. Los ingredientes y condimentos de la sopa serán los personajes, las acciones y las moralejas de las fábulas antes mencionadas. El facilitador indicará que, sin acordar nada previamente, irán haciendo la sopa mientras van entrando al círculo, aportando los ingredientes o condimentos al asumir los distintos personajes de la fábulas que deseen poner en la sopa, accionando el juego de expresión según se vayan encontrando en dicho caldo. Como no hay acuerdo previo podría suceder que a partir de lo que vean las personas participantes aportarán con los personajes y las acciones de una misma fábula, sin embargo también podría suceder que se mezclen las fábulas, los personajes, las historias y los finales si se produjeran.

RECREO CON ¡STOP! O ¡SIGA!

El facilitador indicará al grupo que realizarán un juego dramático donde la situación central será el recreo y donde él participará e intervendrá en el juego con un ¡Stop! o ¡Siga! en cualquier momento. El juego comenzará en cuanto el facilitador haga sonar un timbre o campana (simulado vocalmente), momento en el cual jugarán a que salen todos a recreo utilizando todo el espacio disponible, dejándose llevar por las situaciones que se irán desarrollando mientras van incluyendo todo lo que imaginan pueda suceder en un recreo habitual. El facilitador tendrá la posibilidad de entrar al juego y detenerlo, diciendo ¡Stop! al grupo completo o a una parte del grupo, indicando con sus dos brazos extendidos hacia el frente el tramo que deberá detenerse. El resto del grupo deberá seguir la acción que estaban llevando adelante sin atender a los que están congelados. El facilitador podrá decir ¡Siga! y quienes estaban congelados podrán continuar la acción que llevaban a cabo. El facilitador podrá congelar y seguir la acción cuantas veces quiera y las personas participantes deberán estar atentas a seguir o detenerse cuando corresponda. Esta actividad podrá realizarse instalando cualquier tema o lugar para detonar el juego dramático.

AVENTURAS EN LA SELVA

En esta actividad el facilitador será el narrador e indicará a las personas participantes que jugarán a la selva donde serán, sin excepción, animales salvajes. A medida que vayan escuchando la historia, cada participante podrá entrar a la situación en el momento que quiera, asumiendo un personaje, que movilizarán según lo que se vaya proponiendo en el relato. El facilitador irá narrando una historia que permita a las personas participantes ejecutar diferentes acciones físicas y sonidos relativos al juego propuesto.

Ejemplo de relato: (El asterisco (*) indica que se deberá hacer una pausa para que se desarrolle la acción espontánea de las personas participantes)

Estamos en la selva, los monos saltan de los árboles y tienen muchas ganas de jugar. ¿Cómo juegan los monos? * Hay monas y monos chicos muy ágiles y los adultos que son muy fuertes. *

Una leona descansa plácidamente bajo la sombra de un árbol y con el ruido de los monos la siesta se hace difícil. * Se ve que la leona está incomoda y molesta con los monos chicos. *

El sol pega fuerte en las cabezas de los animales y todos tienen mucha sed, así que intentan hacer silencio para escuchar desde donde proviene el sonido del río. Cuando lo descubren, van en esa dirección.* Cuando encuentran el río deciden beber y chapotear *... pero de pronto, un gran cocodrilo de cola grande y pesada ¿Cómo se mueve el cocodrilo? *... sale sorpresivamente del río y asusta a todos *...

El facilitador inventará e integrará en la historia lo que va observando de las propuestas que espontáneamente van surgiendo de las personas participantes en el juego.

RITMO EN EL VIAJE

El facilitador tendrá en su poder un instrumento de percusión e indicará a las personas participantes que es un instrumento que tiene atribuciones mágicas, ya que mientras el instrumento suene podrán moverse y cuando dejen de oír su sonido, deberán quedarse inmóviles.

El facilitador propondrá la situación "todos juntos partirán en un viaje; deberán hacerlo a pie". Estarán controlados por el sonido del instrumento mágico: sus movimientos dependerán del ritmo o intensidad que escuchen y las acciones que irán realizando en el viaje serán enunciadas por el facilitador mientras van avanzando en el viaje.

El facilitador irá construyendo un relato, como un itinerario de viaje, y las personas participantes interpretarán expresivamente con su cuerpo y su voz a los viajeros. En el viaje irán experimentando diferentes aventuras a distintos ritmos e intensidades ya que tendrán que respetar lo que propone el facilitador con el instrumento mágico. Ejemplo:

- Viajan por la carretera / lento no hay apuro
- Encuentran un burro y deciden viajar sobre él pero se escapa/ rápido
- Cruzan el desierto/ muyyyy lento y despacio
- Se acaba el agua/ muuuuuuuuuuuuy lento y despacio
- Encuentran un oasis/ va incrementando la velocidad e intensidad del ritmo.
- Están tan felices que lloran de felicidad / normal
- Arrancan de un toro furioso/ rápido y fuerte
- Llegan a China/ lento

PIRATAS Y TESOROS

El facilitador solicitará al conjunto que formen grupos de trabajo. A cada grupo en silencio se les dirá que se pongan en la siguiente situación: "Tendrán que ir en busca de un tesoro". Sin embargo, antes de jugar deberá acordar con el grupo los siguientes aspectos que deberán estar presentes en el juego:

- Existe un mapa del tesoro. ¿Cómo es?
- Alguien encuentra el mapa.
- El resto de las personas no cree que sea verdadero.
- El dueño del mapa deberá convencerlos que es verdadero.
- Existe un pirata que defiende su tesoro.
- El final... Lo inventa el grupo.

Por grupos mostrarán como resolvieron su historia.

AMBIENTES Y LUGARES

El facilitador tendrá un set de láminas con imágenes que aludan a distintos ambientes o lugares de la actividad humana. Se formarán grupos de trabajo y cada uno tomará una lámina al azar; prestarán atención a la imagen e intercambiarán ideas a partir de lo que observan, detallando las características ambientales, las emociones, las actividades, personas y/o animales que participan de la imagen, utilizando no más de tres minutos para esta acción. Luego, instalarán el juego de expresión utilizando el cuerpo y la voz en esas circunstancias, representando a esos personajes como si habitaran y se relacionaran en ese lugar. Irán presentando por grupo y sus compañeros observarán en silencio intentando descubrir de qué ambiente o lugar de actividad humana se trata. Al final del juego comentarán en conjunto que fue lo que interpretaron de lo vivido.

ANTES Y DESPUÉS

Se formarán grupos de trabajo. El facilitador ofrecerá a cada uno de los grupos una imagen de una situación en acción. Cada grupo deberá inventar el antes y el después de la situación a partir de lo que lograron interpretar de la imagen.

Ejemplo:

- Imagen que sirve: “un gato atrapado en la copa de un árbol”.
- Imagen que no sirve: “un paisaje o un objeto”

Uno a uno, los grupos presentarán frente a sus compañeros toda la secuencia, accionando el momento anterior (pasado), el momento de la imagen (presente) y el momento posterior (futuro). Luego de presentar, harán pública la imagen que les correspondió trabajar.

EXPRESIÓN DE EMOCIÓN

El facilitador solicitará a las personas participantes que se sienten en círculo mirando hacia el centro. Boca abajo pondrá fichas que indiquen de forma escrita un lugar (el museo, el supermercado, el zoológico, la micro, etc.); así mismo, habrá fichas de colores diferentes que indiquen emociones básicas (alegría, tristeza, ira, miedo). De forma voluntaria las personas participantes entrarán en el círculo. El primero que entre al círculo levantará una de las fichas que indique un lugar y lo dirá a sus compañeros. En ese momento otros participantes podrán ingresar al círculo para representar a un personaje característico del lugar antes definido y comenzarán a interactuar creando distintas situaciones y relaciones entre ellos.

El facilitador indicará cuando ya no puedan ingresar más personajes a la escena. El último que entre en la acción deberá levantar una ficha que indicará una emoción; sin que nadie lo vea, la leerá discretamente para luego volver a dejar la ficha boca abajo y, sin decir de qué se trata, deberá improvisar una situación que lleve a su personaje hasta ese punto (la ira). Los demás personajes que están participando reaccionarán a la situación que se está proponiendo. El facilitador indicará cuando corresponda hacer cambio de jugadores y de situación.

ANEXOS

ANEXO 1: PLANIFICACIÓN

EJEMPLO 1 PLANIFICACIÓN TALLER DE TEATRO

Nivel:

Fecha:

Momento de la sesión	Sesión de expresión dramática	Objetivos específicos	Contenidos y/o actividades propuestas
INICIO	Preliminar (Motriz, fuerte, lúdico sorpresivo).	Desinhibir a los participantes para predisponerlos positivamente al trabajo.	"Te salto y te pillan".
DESARROLLO	Sensibilización (Activar los sentidos).	Utilizar los sentidos, como agentes detonadores de respuestas expresivas (la vista, el olfato, el gusto y el tacto).	Los objetos reales, percepción de olores, texturas, peso, tamaño, sabores, sonoridades entre otras. "Razas de un solo sentido".
	Creatividad corporal (Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación).	Reconocer las partes del cuerpo y sus posibilidades.	Los segmentos y motores corporales, ejercicios y juegos que diferencien y disocien cada parte del cuerpo. Juegos colectivos de coordinación, movimiento fuerte – suave – lento – rápido. La marioneta.
	Creatividad vocal Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación.	Jugar creativamente con las posibilidades de la expresión vocal.	Gama de sonidos y ruidos cotidianos, invenciones de sonidos y ruidos vocales. La voz de los sin voz.
	Expresión Conocimiento del lenguaje, destrezas, habilidades y creación.	Utilizar los elementos expresivos en función de la imitación y la caracterización.	Desarrollo de juego dramático a partir de un tema o lugar. "Recreo con ¡stop! o ¡sigal!".
CIERE	Valoración /Evaluación Síntesis y apreciación de la sesión y/o valoración artística/ expresivas.	Detectar el sentir de los participantes en relación al grupo. (Detectar aspectos decisivos para definir estrategias coherentes con los objetivos del taller).	Evaluación formativa. Aplicar instrumento para autoevaluación. Propuesta Escala de estimación. (ver Anexo 6)

EJEMPLO 2 PLANIFICACIÓN EN TRAYECTO - UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título:

Fecha:

Establecimiento:

Nº horas:

Taller de teatro:

Nivel:

OBJETIVOS ¿Para qué enseñar y aprender?	CONTENIDOS ¿Qué enseñar y qué aprender?	APRENDIZAJES ¿Qué se espera que aprendan?	ESTRATEGIAS ¿Cómo enseñar y cómo aprender?	EVALUACIÓN ¿Cómo, qué y con qué evaluar?
<p>Comprende los VERTICALES y los TRANSVERSALES</p>	<p>CONCEPTUAL (Concepto)</p> <p>PROCEDIMENTAL (habilidades)</p> <p>ACTITUDINAL (actitudes)</p>	<p>Que pueden ser por clase, por unidad o por semestre.</p>	<p>Comprende las actividades del profesor y de los alumnos; la forma como se organizarán los alumnos (técnicas y recursos didácticos)</p>	<p>CRITERIOS Comprende los propósitos evaluativos</p> <p>INDICADORES Son manifestaciones explícitas de los criterios</p> <p>INSTRUMENTOS Son variados, dependiendo de los procedimientos que se empleen.</p>

EJEMPLO 3 PLANIFICACIÓN SESIÓN TRAINING – ENSAYO

Sesión nº	Habilidad ³² o destreza	Contenido	Actividad
Training	Físico		
	Vocal		
Ensayo	1. Situación de avance del montaje		
	2. Definición de los objetivos de la sesión		
	3. Actividades		

32. Entendemos la habilidad como una aptitud innata, talento, destreza o capacidad susceptible de desarrollar, que posee una persona para sacar adelante alguna tarea de forma exitosa.

ANEXO 2: EVALUACIÓN

HETERO EVALUACIÓN HOJA DE REGISTRO

Registre en cada uno de los indicadores el puntaje obtenido por las personas participantes según el desempeño logrado.

Nombre del Participante:

Fecha:

Situación evaluativa: (Describir) A partir de un estímulo (tema o lugar) ofrecido por el facilitador el grupo desarrolla juego dramático y deja que se desarrolle.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Escala de apreciación

Asigna el puntaje según corresponda

Destacado: 3/ Satisfactorio: 2 / Insuficiente: 1 / No observado / no realiza:

MOVIMIENTO		
Indicador		
1	Realiza, dentro del espacio escénico, diversas formas plásticas utilizando su cuerpo.	
2	Realiza desplazamientos naturales de locomoción del cuerpo (caminar, correr, gatear, rodar, saltar, girar, arrastrarse).	
3	Utiliza diversos niveles físicos (alto, medio, bajo) con precisión cada vez que se le indica.	
4	Utiliza con destreza los diversos motores de traslación cada vez que se indica.	

VOZ		
Indicador		
1	Utiliza técnica vocal de articulación que facilite el entendimiento de lo que enuncia.	
2	Proyecta su voz en relación al cuerpo y el espacio.	
3	Utiliza técnica de respiración diafragmática.	
4	Manifiesta destreza expresiva utilizando diferentes voces según situaciones y personajes.	

REPRESENTACIÓN		
Indicador		
1	Caracteriza Personajes humanos y/o animales.	
2	Aplica el "como si" (sí mágico) durante su representación.	
3	Utiliza con destreza expresiva emociones primarias y secundarias en su representación.	
4	Realiza improvisaciones sobre experiencias reales y/o ficticias y participa activamente en la creación del argumento.	

HETEROEVALUACIÓN HOJA DE REGISTRO OBSERVACIONES

A continuación, como facilitador de las diferentes situaciones evaluativas desarrolladas, sugerimos realice una breve descripción acerca de actitud del estudiante, en relación a su participación, colaboración y actitud frente a la interacción con sus pares.

Nombre del participante:

PARTICIPACIÓN	COLABORACIÓN	ACTITUD CON SUS PARES

AUTOEVALUACIÓN ESCALA DE APRECIACIÓN

Nombre:

Fecha:






Marca con una "X" el cuadro que refleje lo que sientes cuando realizas tus actividades junto a tus compañeros, piensa con detención como te has sentido en las distintas situaciones y observa tus resultados:

A hora me siento:	Muy feliz	Feliz	Bien	Triste	Necesito ayuda
Cuando juego en grupo me siento:					
Cuando doy una opinión frente al grupo me siento:					
Cuando me toca actuar solo/a me siento:					
Cuando no tengo taller de teatro me siento:					
Cuando se produce una pelea me siento:					
Escucho las observaciones del facilitador y me siento:					

ACTIVIDADES, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Actividades, Técnicas e Instrumentos para Evaluar (Enfoque Cualitativo)		
Actividades de evaluación ¿Qué voy a evaluar?	Técnicas ¿Qué haré para evaluar?	Instrumentos ¿Con que voy a evaluar?
Exposiciones orales.	Observación.	Exposiciones orales Lista de cotejos Registro anecdótico Registro descriptivo Diario de clase Guía de observación
Maquetas / Redacciones / Informes / Trabajos escritos / Carteleras, dibujos, pinturas.../ Dramatizaciones y simulaciones/ Proyectos de trabajo.	Análisis de producción de los alumnos (orales, escritos, prácticos).	Escala de estimación Lista de cotejos Registro anecdótico Registro descriptivo Diario de clase Guía de observación Guía de Proyecto
Debates / Entrevistas y Puestas en común.	Intercambios orales.	Escala de estimación Lista de cotejos Registro anecdótico Registro descriptivo Diario de clase Cuestionario
Debates / Entrevistas y Puestas en común.	Intercambios orales.	Escala de estimación Lista de cotejos Registro anecdótico Registro descriptivo Diario de clase Cuestionario
Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación.	Psicometría.	Diario de clase Escala de actitud Diferencial semántico Portafolio

CO-EVALUACIÓN EVALUACIÓN PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO ENTRE COMPAÑEROS

Co-evaluación					
					
	Siempre	Casi siempre	Alguna vez	Rara vez	Nunca
<ul style="list-style-type: none"> • Atiende al color que más represente tu opinión y colorea el casillero según corresponda. • Lee cada enunciado y luego pinta el casillero según la apreciación que tengas del desempeño de tus compañeros/as. • Además debes pintar el casillero en la columna "yo" con el color, que en tu opinión, le corresponda a tu propio desempeño. 					
ENUNCIADO	Compañeros/as				
	1	2	3	4	5
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros/as	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es respetuoso con sus compañeros/as	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realiza los trabajos en grupo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trae los materiales para trabajar en el taller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participa de todas las actividades del taller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No trabaja durante el taller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXO 3: PROTOCOLO Y EJEMPLOS DE VALORACIÓN

ORIENTACIONES PARA GENERAR UN PROTOCOLO SIMPLE PARA EFECTUAR LA SITUACIÓN EVALUATIVA.

El facilitador:

1. Explicará qué se evaluará y cuál será el procedimiento de evaluación.
2. Indicará que deben estar descalzos o con calcetines para realizar las actividades.
3. Dará a conocer a los estudiantes la posición que el asumirá durante la representación.
4. Explicará que deben seguir las instrucciones que él irá entregando y que no habrá interrupciones innecesarias.

Al finalizar la realización de la evaluación se sugiere agradecer y retroalimentar positivamente a los estudiantes, enfatizando las actitudes de disposición y participación en la misma, de manera genérica, sin identificarlos de forma individual. A continuación se darán a conocer dos ejemplos de situaciones de valoración.

EJEMPLOS DE SITUACIONES DE VALORACIÓN

1. Sentados en círculo el facilitador explica a las personas participantes que a la pregunta que él/ella hará deben responder con un gesto facial que interprete su sentir.

El facilitador pregunta a viva voz ¿qué les pareció esta sesión?

Las personas participantes harán sus caras y frente a ellas dará la palabra a quienes quieran explicar su gesto.

2. El facilitador explica a las personas participantes que cada esquina de la sala tiene un nombre:

- Esquina del SI
- Esquina del NO
- Esquina del Más o Menos
- Esquina de la Nada

Indica a continuación a las personas participantes que, dependiendo de cuanto han participado de la sesión junto a sus compañeros, elijan la esquina que más represente su accionar durante la clase.

El grupo se divide según estimen conveniente en las cuatro esquinas y luego el facilitador incentiva un intercambio para evidenciar qué sucedió y si es necesario, en conjunto conversar alternativas para mejorar la situación.

ANEXO 4: REGISTRO ANECDÓTICO

REGISTRO ANECDÓTICO	
Fecha / Hora	Lugar
Datos del participante	
Actividad evaluada	Contexto de la observación
Descripción de lo observado	Interpretación de lo observado.

ANEXO 5: PORTAFOLIO

GUÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL PORTAFOLIO

1. Consideraciones generales:

Los portafolios pueden asumir muchas formas diferentes y usarse con muchas finalidades. Los más conocidos son de trabajo, evaluación y presentación.

Este portafolio es un proyecto que abarca todo el proceso del taller. La finalidad principal es actuar como memoria, depósito de la experiencia y el trabajo reflexivo de las personas participantes.

Para nosotros desempeña una triple funcionalidad: lo utilizamos como portafolio de trabajo, de presentación y evaluación. Contiene trabajos terminados o en desarrollo, evaluaciones, correcciones, reflexiones y opiniones, entre otros tantos insertos que documentan el avance del participante.

No se trata de un acopio indiscriminado, muy por el contrario, es selectivo y coherente con los objetivos planteados de antemano en el taller de teatro. Su valor radica en que es un instrumento de auto monitoreo permanente y un medio de interacción con los padres y/o apoderados, sus pares y el facilitador, quién de forma permanente valora y guía al estudiante.

2. Elementos que componen un portafolio tipo

a. Presentación: El estudiante en su portafolio, se presenta, haciendo una breve descripción de su persona: ¿quién es?, ¿cuáles son sus intereses?, ¿sus aprensiones?, ¿cuál es su entorno?, ¿sus pretensiones?, ¿cuáles son las expectativas que tiene frente al trabajo que inicia?, etc.

Ilustra su portafolio con elementos identificativos propios de una estética particular elegida por ellos mismos, acción permanente y sistemática que genera en el participante un vínculo con fuerte sentido de pertenencia.

b. Contenidos posibles

- » Resúmenes.
- » Apuntes.
- » Materiales relacionados con las sesiones de trabajo.
- » Artículos de prensa.
- » Reseñas críticas.
- » Ilustraciones y fotografías.

El portafolio tiene que estar organizado de forma que el proceso tenga relación cronológica, de modo que la estructura de los contenidos no se pierda y el portafolio posea una continuidad fluida.

c. Aportes personales: Es lo que da vida y sentido al portafolio, ya que este debe ser una evidencia del proceso; por lo tanto, las metas personales, las descripciones de lo que les pasa son el ingrediente fundamental para evaluar y automonitorear tanto los procesos como los resultados. Se impulsa la acción reflexiva permanente de las personas participantes, sobre su quehacer y el de sus pares, ejercicio que los dotará de sentido crítico y conciencia respecto de la integración de contenidos, propiciando el compromiso con su propio aprendizaje.

Se recomienda que el portafolio manifieste el sello personal del participante, es decir, que cumpla con ser reflejo de su identidad.

Como instrumento de evaluación se debe precisar de forma explícita al participante qué deben hacer y lo bien que deben hacerlo, y la pauta de corrección del instrumento debe

ser conocida por los estudiantes desde el inicio del trabajo y debe establecer indicadores claros que den cuenta de la presencia y calidad de cada uno de los ítems que conforman el portafolio.

d. Reporte sobre avance en el portafolio: Es una colección de trabajos que corresponde al desempeño individual del participante, donde se integran el conocimiento y las habilidades. Las competencias necesarias para su desarrollo son:

- » Ser constantes en el aprendizaje y tareas que emprende.
- » Comprender e interpretar la realidad, describir, explicar, interrogar.

Por ello es necesario que pueda demostrar la mejora o el progreso en el aprendizaje, reflejar el esfuerzo y logros significativos y demostrar las reflexiones del participante.

REGISTRO AVANCE DE PORTAFOLIO

Nombre		Fecha de inicio del portafolio
		Fecha actual del portafolio
<p>Usa tu portafolio como evidencia. Cuando observo el trabajo que he hecho hasta ahora, me doy cuenta que:</p> <ul style="list-style-type: none"> » He trabajado bastante. » He trabajado muy poco. » No he trabajado. » Podría haberme esforzado más en mi trabajo. » Marca con una "X" en la línea según corresponda. 	<p>Frente a la observación y reflexión que hiciste en el cuadro de la izquierda.</p> <p>¿Qué propones para superarte?</p>	
<p>Responde: ¿cuáles de las metas que te habías propuesto y que cumpliste?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. <p>¿Cuáles de las metas no cumpliste?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 	<p>Ponle fecha a las metas que te propones cumplir. Establece una fecha aproximada para realizarlo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 	
Observaciones:		

ANEXO 6: PORTAFOLIO

REFLEXIÓN PERSONAL

Nombre:

Fecha:

Firma:

Marca con una "X" en el cuadro que refleje mejor lo que consideras justo, respecto de tu desempeño.

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
Termino mis actividades sin ayudas				
Reflexiono respecto de mis dificultades y avances en las actividades desarrolladas.				
Doy a conocer mi opinión con seguridad.				
Demuestro mis fortalezas en lo que hago.				
Identifico mis debilidades y fortalezas.				
Escucho las opiniones de los demás para superarme.				
Colaboro en las tareas colectivas y proporciono ayuda a mis compañeros				

ANEXO 7: ACTITUDES QUE SE OBSERVAN EN EL COMPORTAMIENTO ESCOLAR³³

Autonomía:

- » Presenta iniciativas propias.
- » Requiere a menudo ayuda de los demás.
- » Se limita a una actitud pasiva.

Iniciativa:

- » Sabe dirigir perfectamente sus trabajos.
- » Carece de iniciativa en sus trabajos.
- » Es aconsejable se anime a desarrollar iniciativas.

Confianza:

- » Se esfuerza en elaborar por sí mismo sus trabajos.
- » Apenas elabora por sí mismo sus trabajos
- » Debe esforzarse por sí mismo en realizar los trabajos solicitados.

Interés:

- » Demuestra interés por aprender.
- » No demuestra mucho interés por aprender.

Responsabilidad:

- » Suele responsabilizarse y cumplir bien.
- » Se demuestra poco responsable en sus tareas.

Atención:

- » Presta atención a lo que se debate en clase.
- » Suele distraerse cuando el facilitador o sus pares explican algo.
- » Impide atender al resto de la clase.

Aprovechamiento del tiempo:

- » Aprovecha bien el tiempo de estudio o actividad docente.
- » No sabe aprovechar eficazmente su tiempo de estudio.
- » Se le aconseja procure aprovechar mejor su tiempo de estudio.

Habilidad:

- » Realiza las tareas específicas con habilidad.
- » Es algo torpe para realizar sus tareas.
- » Conviene repita ejercicios para adquirir mayor destreza.

Asistencia en clase:

- » Asiste con regularidad a clase.
- » No asiste con regularidad por causas justificadas.
- » No asiste con regularidad sin causa justificada.

33. Amengual B., Rotger (1992). *Evaluación Formativa*. Madrid, España, Editorial Cincel, pp. 154-162.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Proceso de trabajo:

- » Realiza sus trabajos de forma metódica y ordenada.
- » Realiza sus trabajos de forma desordenada.

Creatividad:

- » Es original y posee capacidad creadora.
- » Desarrolla su trabajo dentro de los esquemas habituales.
- » Debe desarrollar más su capacidad creativa.

Sociabilidad:

- » Se esfuerza por ayudar a los demás.
- » Trabaja sin molestar a nadie.
- » Entorpece la labor de los demás.

Actitudes:

- » Se esfuerza bastante.
- » Trabaja normalmente.
- » Debería esforzarse más.

DRAMATIZACION

- » Participa y disfruta en las propuestas de actividades.
- » Colabora y aporta ideas al grupo.
- » Se muestra inhibido y se margina.

ANEXO 8: OBJETIVOS TALLER DE TEATRO

Criterios de evaluación. Expresión artística³⁴

En el área de expresión artística consideramos que el objetivo principal es la expresión libre y espontánea. Los aspectos a valorar son:

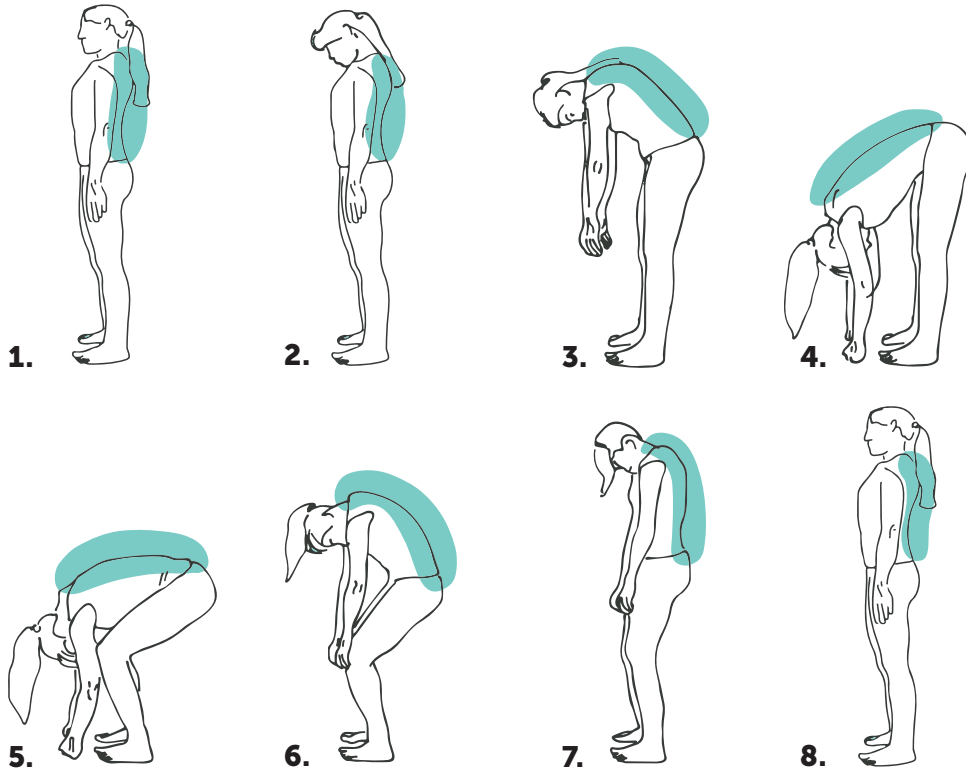
- » Actitud creativa en el trabajo.
- » Iniciativa y originalidad.
- » Participación activa en el trabajo en grupo.
- » Sentido crítico hacia sí mismo y hacia los compañeros.
- » Responsabilidad ante los proyectos de trabajo.
- » Desarrollo máximo de sus aptitudes creativas.
- » Conocimientos y desarrollo de las destrezas básicas del trabajo corporal.
- » Progresivo desarrollo en las técnicas de la voz.
- » Conocimiento de los recursos básicos de la expresión corporal.
- » Capacidad para expresarse a través de la pantomima y el juego dramático.
- » Conocimiento del proceso de creación y montaje de una dramatización.
- » Capacidad para entonar sencillas canciones, creando y reproduciendo diferentes ritmos y acompañamientos.

34. Amengual. Op. cit., p. 183.

ANEXO 9

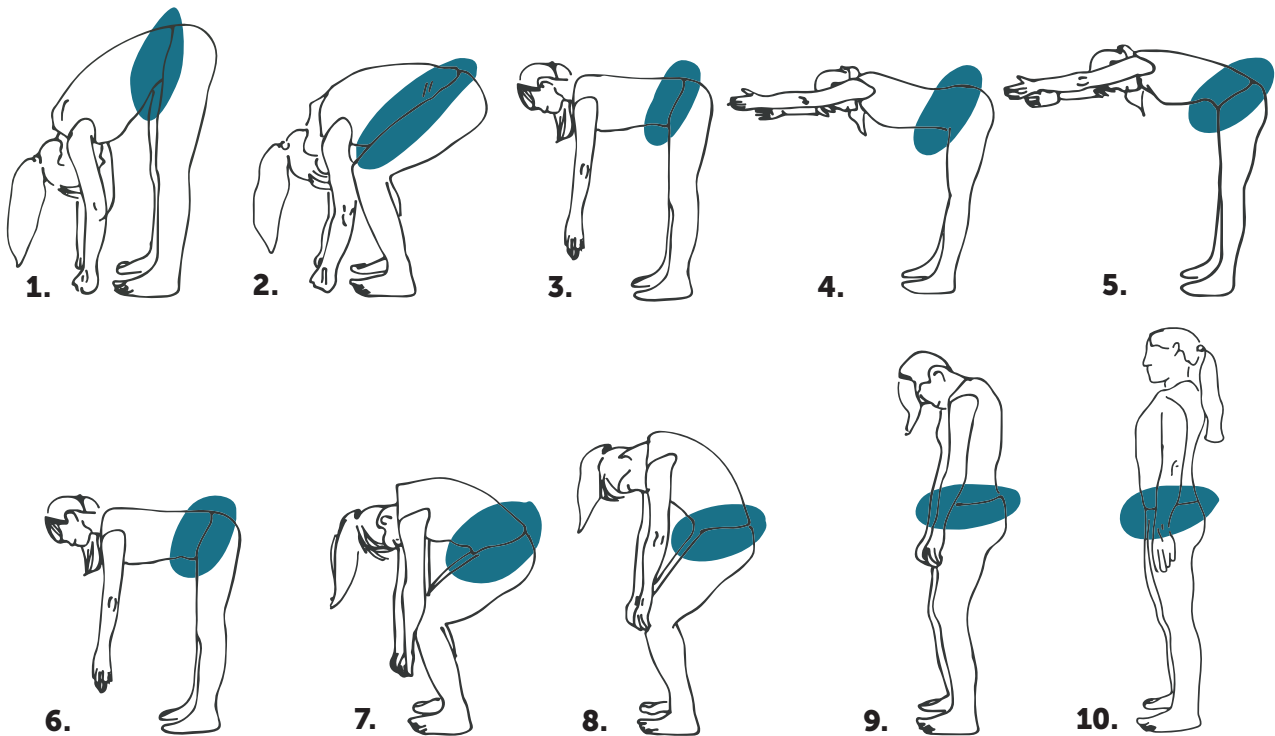
EJERCICIOS DE EXPRESIÓN CORPORAL

Ejercicio nº 1: Flexibilización columna



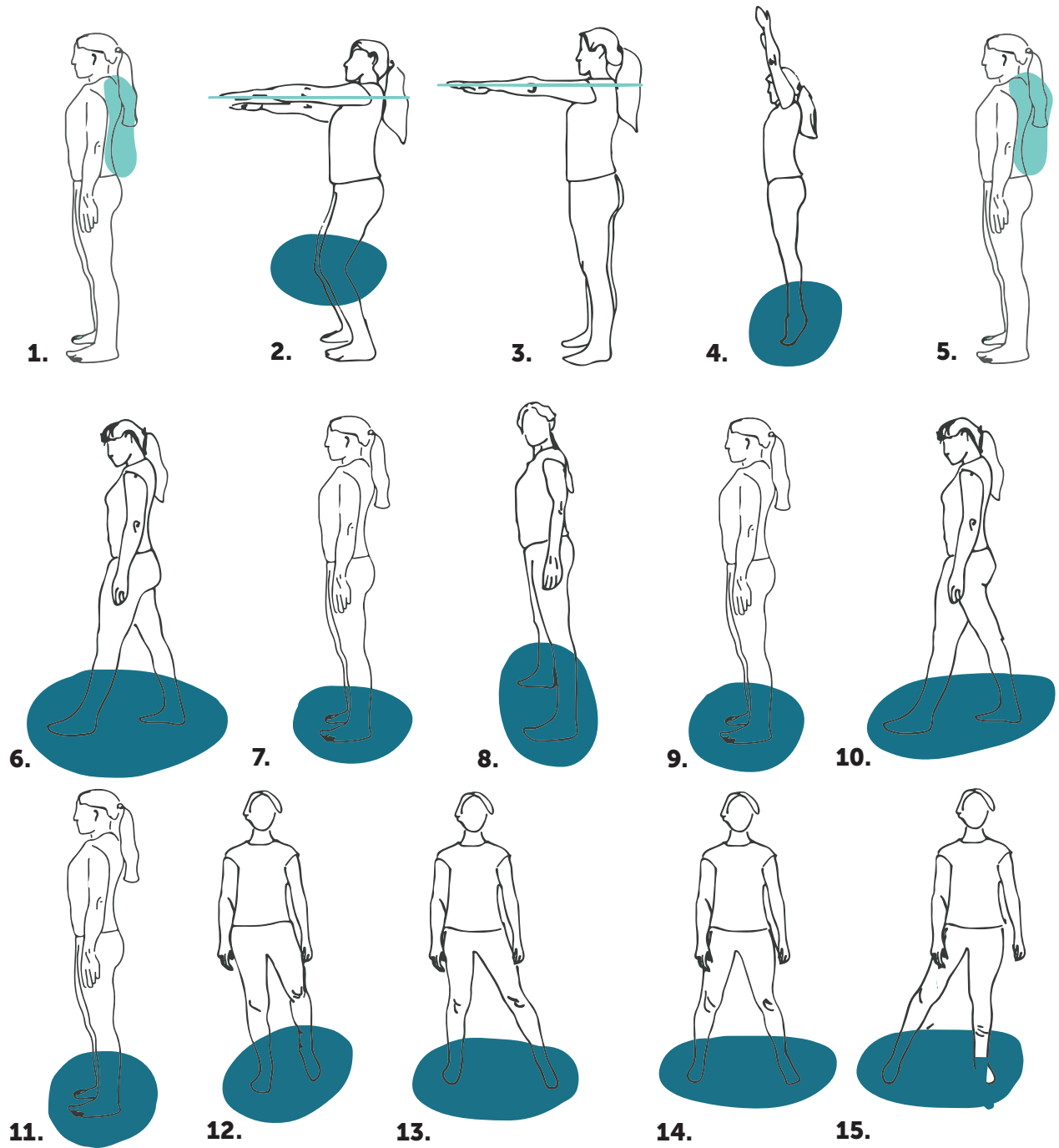
1. Columna vertical. Postura neutra
2. Comienza a bajar por columna cervical
3. Bajando columna dorsal
4. Bajando columna lumbar.(Mantener)
5. Flexión de piernas. Contrapeso entre pelvis y cabeza.(Repetir)
6. Devolverse por vertebras dorsales.
7. Devolver vertebras cervicales.
8. Postura neutra de la columna.

Ejercicio nº 2: Basculación de pelvis



1. Tronco abajo sintiendo peso de cabeza.
2. Flexión de piernas sube columna a la horizontal.
3. Columna horizontal, paralela al piso. Conexión entre coronilla e isquiones.
4. Columna horizontal con brazos al frente.
5. Basculación de pelvis.
6. Vuelve a columna horizontal.
- 7, 8, 9 y 10. Trayecto inverso vuelve flexionar piernas para volver a la vertical.

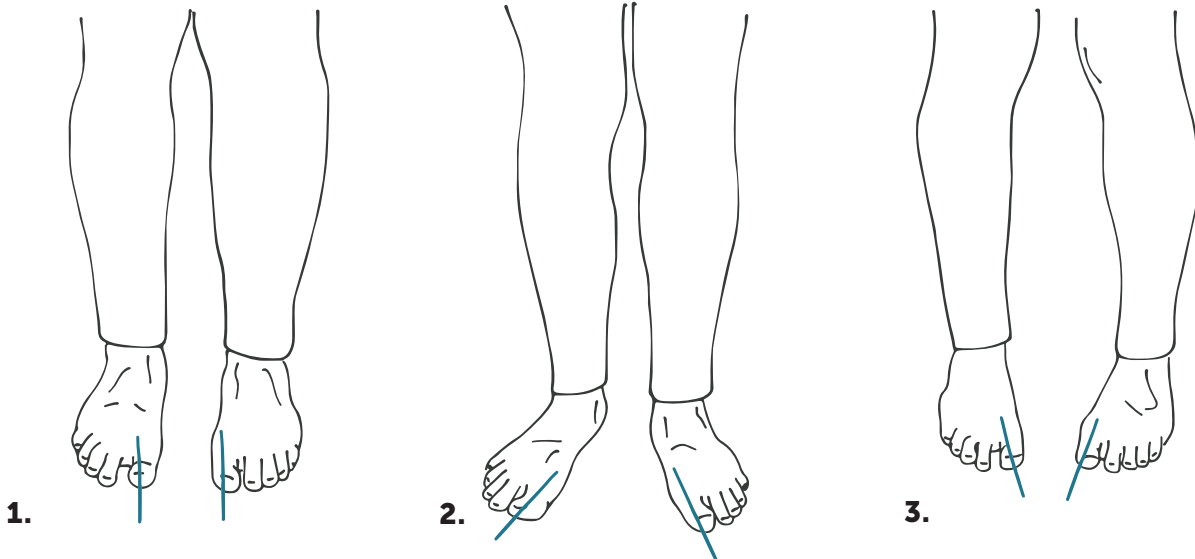
Ejercicio nº 3: Soportes. Realizar este ejercicio por cada lado



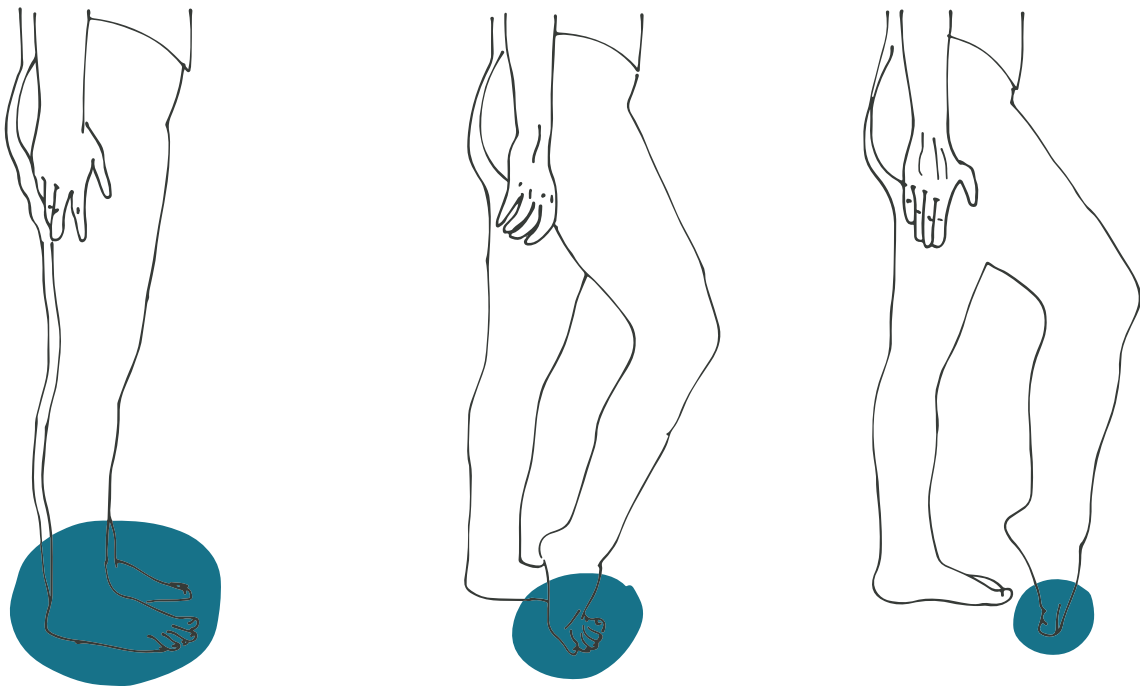
1. Postura neutra de columna.
2. Flexión de piernas con brazos a altura de hombros.
3. Postura neutra de columna con brazos a la altura de hombros.
4. Elevación de talones y brazos con columna neutra.
5. Postura neutra de columna.
6. Avance con una pierna.
7. Junto piernas y vuelvo a postura N° 1.
8. Separo piernas hacia el lado.
9. Vuelvo a postura N° 1.
10. Retrocedo con misma pierna.
11. Vuelvo a postura N° 1.
- 12, 13, 14 y 15. Repite paso al lado con desplazamiento del cuerpo y en un tiempo rápido.

Ejercicio nº 4: Postura de los pies: Paralelo de pies.

Ponga especial atención en los pies y cómo los apoya en el suelo, En la figura nº 1, en donde los dedos gordos apuntan derecho hacia el frente de su cuerpo se llama "paralelo" y es una postura neutra para garantizar que las rodillas y las piernas hagan el trabajo de presión (en el caso de las flexiones) recto hacia el centro de la planta. Las dos posturas siguientes (2 y 3) son los casos incorrectos.



Recomendación para flexibilizar los pies, ejercicio de apoyo del metatarso y dedos, ejercicio con el que garantizamos que se estiren planta y empeine.



1. Postura neutra de pies paralelos.
2. Apoyo de metatarso.
3. Apoyo de dedos.

ANEXO 10: GÉNERO Y ESTILOS

FICHA N° 1: EL TEATRO CLÁSICO

El término teatro clásico puede hacer referencia a dos elementos distintos. Por un lado, muchas veces se utiliza para referirse al teatro de la antigüedad clásica, también denominado teatro grecolatino. Otras veces se utiliza para hacer referencia, de una forma más restrictiva, al teatro de la etapa clásica griega, y más concretamente, al teatro de la Atenas clásica, o "el siglo de Pericles".

Pero hablar de teatro clásico en sí es complejo, puesto que se suele hacer referencia al teatro clásico griego. Pero el teatro clásico va más allá de eso. Podemos considerar como clásicos esas obras de arte que trascienden y que pueden volver a interpretarse e incluso reinterpretarse hoy en día. Cuando hablamos de teatro clásico nos referimos a los grandes de la historia del teatro: las tragedias griegas, como *Edipo*, cuyas temáticas siguen vigentes; el teatro isabelino de William Shakespeare; o el del siglo de oro español, como el de Pedro Calderón de la Barca, entre algunos ejemplos. Estas obras, pese al paso del tiempo, son transversales por sus temáticas y su lenguaje, nutrido y complejo, que eleva el pensamiento. Se podría decir que el carácter poético del lenguaje es muy marcado y profundo, además difícil de escenificar, por lo distanciado que a veces se encuentra del lenguaje actual.

FICHA N° 2: EL TEATRO ISABELINO

El teatro Isabelino debe su nombre a la Reina Isabel de Inglaterra, ya que durante su reinado se escribieron y representaron nuevas obras de teatro, asociadas principalmente a la figura de Shakespeare. El período se extiende también hasta el reinado de Jacobo I.

Durante este período aparece el edificio teatral, luego de que varias compañías de la época logaran cierta independencia y llegaran a instalarse en posadas, en las cuales adaptaban los patios para las representaciones. Luego, se apropiaron de la posada completa y, más tarde, se constituyeron recintos exclusivos para el ejercicio del teatro de carácter público. Estos fueron instalados a las afueras de la ciudad por un tema político, ya que se decía que el teatro corrompía la moral. Algunas veces las compañías conseguían que los invitaran a representar en las cortes o salones acondicionados, y de esta costumbre es que surgen los primeros teatros privados.

Shakespeare, a través de la influencia de su arte, sustituyó todo elemento extra del cual no pueden prescindir las demás obras de teatro: maquinaria teatral, utilería, entre otros. Todo en la potencia de sus versos y en las posibilidades del actor. Hasta la atmósfera de las escenas aparecen descritas en el texto: el frío y la oscuridad en donde espera la aparición del espectro en Hamlet; la oscuridad en el castillo de Macbeth señalada por Banquo y otros.

El teatro medieval, que era esencialmente representación y pantomima, se transformó en obra de arte literaria, adquiriendo gran importancia los poetas. Se aisló la escena del público para crear la ilusión y se concentró la acción tanto en el espacio como en el tiempo, sustituyendo la desmesura épica de la Edad Media por la concentración dramática del Renacimiento.

FICHA N° 3: EL TEATRO NATURALISTA

Surgió en Francia como una forma extrema del realismo, bajo el concepto de la objetividad científica, para el que el artista debía "fotografiar" la vida misma y ponerla tal cual en el escenario.

La representación naturalista se ofrece al espectador como la realidad en un sentido más bien fotográfico. Históricamente, es un movimiento artístico que, hacia 1880-1890, propugnó una reproducción total de una realidad no estilizada y embellecida e insistía en los aspectos materiales de la existencia humana.

En el teatro, el naturalismo muestra que los seres humanos están sometidos a las leyes de la naturaleza, a su herencia biológica y a la influencia que el medio ejerce sobre ellos. Pretende mostrar que estamos, en cierto sentido, condenados por estas leyes naturales que nos determinan y, sin libertad alguna frente a esto, el ser humano no puede encontrar la felicidad. La obra naturalista busca mostrar una parte de la realidad que es observada con frialdad y distancia, transmitida fielmente desde ese sentido. Es así como vemos en *Woyzeck* de Georg Büchner, a un joven soldado que termina asesinando a su esposa.

Exponentes: Emile Zola, August Strindberg.

FICHA N° 4: EL TEATRO REALISTA

"El realismo es una corriente estética cuya emergencia se sitúa históricamente entre 1830 y 1880. También es una técnica apta para traducir objetivamente la realidad psicológica y social del hombre. Este movimiento rompe con las corrientes románticas, melodramáticas y clásicas de la época".¹

El Teatro Libre de André Antoine fue el verdadero escenario para el realismo. Como se menciona en *El director y la escena* de Edward Braun,² Antoine apostó a una renovación en la forma de interpretar, pues hizo que los actores hablaran y se movieran como seres humanos reales, eliminando ciertas convenciones estereotipadas como la norma de no dar la espalda al público. Utilizaba decorados realistas, con muebles de la época, sin usar bambalinas ni telones. Lamentablemente, su trabajo resultó un fracaso económico, aunque un gran triunfo para el teatro pues su proyecto logró encontrar una forma realista de representar: humanizó la actuación, estimuló la creación de nuevos dramaturgos y creó la idea de los conjuntos actorales, en contra de la figura individual del gran actor rodeado de mediocridades sin coordinación.

El realismo nos presenta un lenguaje familiar, que busca representar la realidad desde lo cotidiano. Los actores hablan naturalmente y realizan acciones cotidianas, creando así la convención de que lo que se está viendo en el montaje es fiel reflejo de la vida en todo sentido: emociones, pensamientos, situaciones. Teatralmente, estas obras tienen dos importantes retos: el primero es alcanzar la elevación de espíritu y expresión, y el segundo, conseguir el efecto dramático sin perder la sensación de naturalidad. Los vestuarios y escenografías son fieles a la realidad, y el escenario de "medio cajón" posee la llamada cuarta pared, donde se proporciona la sensación ilusoria de estar contemplando algo que sucede realmente y en intimidad.

Exponentes: Henrik Ibsen, Konstantín Stanislavski, Bernard Shaw, Anton Chejov, Mikhail Chejov.

1. Pavis. Op. cit., p. 380.

2. Profesor de arte dramático en la Universidad de Bristol. Editó por primera vez al idioma inglés la selección de los escritos de Meyerhold en 1969. En 1970 publicó su gran evaluación crítica *El teatro de Meyerhold*.

FICHA N° 5: EL TEATRO MUSICAL

Esta forma (que debe diferenciarse de la ópera, de la opereta, de la zarzuela o de la comedia musical) se caracteriza por intercalar canciones, bailes, diálogos y usar bastante música dentro de la trama. Por lo general, son elencos numerosos para ser representados en grandes escenarios. Tiene su mayor desarrollo y auge en Estados Unidos a mediados del siglo XX.

Patrice Pavis³ señala en su *Diccionario del Teatro*: "Las primeras experiencias de teatro musical tienen lugar en las óperas de bolsillo, como *La historia del soldado* de Stravinski y Ramuz (1918), o de las óperas didácticas de Brecht (*Mahagonny, El que dice sí, el que dice no*, 1930). El género se constituye verdaderamente en los años cincuenta, cuando compositores como Schnebel, Kagel, o Stockhausen conciben sus conciertos como representaciones teatrales, y no como teatralizaciones de una partitura o de un libreto de ópera."⁴

La teatralidad de la elaboración vocal-musical es trazada por Georges Aperghis: en *Enumeraciones*, los intérpretes, a la vez cantantes, actores, músicos, o emisores de sonidos, bromistas, producen ruidos con objetos o materiales cotidianos, variando el ritmo y provocando la aparición de la voz y el texto. A veces esa fricción ocurre entre culturas y tradiciones musicales completamente opuestas, como por ejemplo la música occidental electroacústica o de rock que fricciona con la kora y la voz cantada africana. El teatro musical es una enorme obra donde son experimentadas y probadas todas las relaciones imaginables entre los materiales de las artes escénicas y musicales.

FICHA N° 6: LA PANTOMIMA

Viene de la antigua Grecia. La palabra griega *mimo* significa imitación de la realidad; el mimo imitaba la vida, pero a diferencia de lo que conocemos hoy en día, esta era una forma hablada y cantada, además de corporal. Esto cambia en Roma luego que un esclavo griego que era actor, sufriera un ataque de afonía por lo cual no podía hablar; entonces otro tuvo que leer sus parlamentos mientras él actuaba o mimaba, haciendo solo los gestos. Es así como se comienza a poner énfasis en esa forma de representación, que se hizo muy popular luego por toda Europa.

"En los siglos XVIII y XIX, la pantomima vive su época de esplendor: arlequinadas y paradas, actuaciones mudas de los feriantes que reintroducen la palabra mediante subterfugios divertidos."⁵

El arte de la pantomima hoy es muy diferente, ya que se desecha de manera radical el lenguaje verbal, potenciando el del cuerpo y el gesto, creación de Etienne Decroux,⁶ quien llamó a su disciplina Mimo Corporal, pero con el uso se eliminó la palabra corporal. Claramente la pantomima se caracteriza por ser una forma de teatro no hablado.

3. Teórico teatral francés y profesor emérito de la Universidad de París. Centró sus estudios e investigación en semiología e interculturalidad del teatro. Ganador del premio Gorges Jamaiti en 1986.

4. Pavis. Op. cit., p. 457.

5. Ibid., p. 323.

6. Actor y mimo francés. Dedicó su vida a la investigación de la creación del mimo corporal dramático, llegando a crear su propia escuela. Autor del libro *Paroles sur le Mime*.

FICHA N° 7: EL TEATRO DE MARIONETAS

Forma teatral que viene desde los tiempos más remotos del hombre; se dice incluso que es anterior al teatro en sí: una antigua expresión de la primera vez que este vió su sombra, por lo cual los primeros títeres fueron planos. Los primeros elementos para construir títeres fueron la piel y la madera; más adelante vinieron figuras de bulto tallado en madera. Con posterioridad, se utilizaron elementos más modernos: papel maché y luego el plástico.

En la Edad Media se utilizan marionetas en las iglesias para representar pasajes bíblicos, pero como el títere puede confundirse o ligarse con el ídolo, fueron expulsados de las iglesias surgiendo así el títere de plaza, el títere que viaja por lugares públicos, tradición que siguieron los titiriteros posteriormente. Después se popularizó y abordó historias de caballeros, relatos cómicos y dramáticos. En Italia recibió los nombres de *burattini* (de guante) y *fantoccini* (movido por hilos); y en Francia, el de *guignol*. En España es introducido por los juglares, mientras que en Inglaterra fue abolido por el protestantismo. Este tipo de representaciones reapareció con la figura de Vittorio Podrecca (1883-1959), famoso titiritero italiano, fundador del teatro de títeres y marionetas que recorrió el mundo con el nombre de Los títeres de Podrecca. En la actualidad, esta forma representativa gusta mucho a los niños, por lo que es muy utilizado en jardines infantiles, ya que el títere ayuda al niño a expresarse libremente a través del muñeco, desarrollando su imaginación y lenguaje, entre otros beneficios que puede aportar el trabajo con títeres.

FICHA N° 8: EL TEATRO DEL ABSURDO

Luego de la segunda guerra mundial y la devastación que causó, quedó de manifiesto una sensación latente sobre lo ilógico y absurdo del ser humano, que se debate en guerras sangrientas que no le llevan a evolucionar como especie. Desde ese lugar de desilusión, desgarró e incompreensión, es que nació el teatro del absurdo. El término en particular fue acuñado por los existencialistas Jean-Paul Sartre⁷ y Albert Camus;⁸ este último, decía que la humanidad debía resignarse a reconocer que el mundo comprendido solo desde lo racional estaba más allá de su alcance: el mundo es absurdo.

Eugene Ionesco, el primer autor de esta tendencia, publicó en 1950 su conocida obra *La cantante calva*. Le siguió Samuel Beckett con *Esperando a Godot*. Sin embargo, sus orígenes debemos remontarlos a la obra de Alfred Jarry *Ubu Rey*, donde lo absurdo e incomprensible de la sociedad se deja ver como un claro antecedente de lo que será el teatro del absurdo.

“La obra absurda apareció como una antiobra de la dramaturgia clásica, del sistema épico brechtiano y del realismo del teatro popular (antiteatro). La forma preferida de la dramaturgia absurda es la de una obra sin personajes e intriga claramente definidos: el azar y la intervención despliegan en ella toda su soberanía. El escenario renuncia a todo mimetismo psicológico o gestual, a todo efecto de ilusión, de tal modo que el espectador se ve obligado a aceptar las convenciones físicas de un nuevo universo ficcional. Al centrar la fábula en los problemas de la comunicación, la obra absurda se transforma a menudo en un discurso sobre el teatro, en una metat obra. De las investigaciones surrealistas sobre la escritura automática, el absurdo ha hecho suya la capacidad de sublimar en una forma paradójica la escritura del sueño, del subconsciente y del mundo mental, y la de encontrar la metáfora escénica para imaginar este paisaje interior”.⁹

7. Filósofo, escritor, novelista, dramaturgo, activista político, biógrafo y crítico literario francés. Uno de los más grandes exponente del existencialismo y del marxismo humanista.

8. Novelista, ensayista, dramaturgo, filósofo y periodista francés nacido en Argelia. En sus obras destaca el trabajo de un humanismo fundado en la conciencia del absurdo de la condición humana. Ganador del Premio Nobel de literatura en 1957.

9. Pavis. Op. cit., p. 20.

FICHA N° 9: EL TEATRO ÉPICO

Término acuñado por Bertolt Brecht,¹⁰ dramaturgo alemán que proponía el teatro épico como “único medio adecuado para la elucidación del complejo funcionamiento de la sociedad capitalista”.¹¹ Según Edward Braun, “se formuló como el actuar de memoria citando gestos y actitudes. Los actores representan una historia con conocimiento previo de su desenlace donde a través de los personajes ilustran la narración más que para vivir los papeles.”¹² El teatro épico buscaba que el público, más allá de identificarse emocionalmente con un personaje, pudiera reconocer mediante de este tal o cual comportamiento humano, mediante los gestos y acciones que se realizan, los cuales debían contener ese perfil épico, así el auditorio jamás podría olvidar el comportamiento de un traidor, un explotador, un mentiroso, entre otros; otorgándole a su obra un fuerte carácter crítico de la sociedad.

El teatro de Brecht se caracterizó por poseer una exigencia actoral no acostumbrada, por lo cual los ensayos se extendían más del tiempo estimado para lograr el efecto que quería en sus montajes. Brecht consideraba a los actores de teatro popular de las ferias una especie de modelo de este estilo demostrativo de actuación que buscaba. La importancia que tuvo para el teatro es indiscutida, tanto en términos de la función de la música como en términos de la dirección escénica, la que más tarde el mismo Brecht llamaría “de distanciamiento de la audiencia” con respecto a la acción. Instaló tres niveles de actuación que se veían claramente en su obra *Ópera de tres centavos*, donde se pueden apreciar el lenguaje cotidiano, el lenguaje elevado y la canción. La música se separaba claramente de otros elementos; en la escenografía se incluían carteles para los títulos de las escenas. Había dos telones de fondo, y siempre buscaba que los mecanismos se vieran, que el público se diera cuenta de cómo se iba construyendo la obra.

“El teatro épico se propone redescubrir y subrayar la intervención de un narrador, es decir, un punto de vista sobre la fábula y su puesta en escena. Para ello, recurre al talento del compositor (del dramaturgo), del fabulador, del constructor de la ficción escénica (el director), y del actor que construye su papel, discurso tras discurso, gesto tras gesto”.¹³

FICHA N° 10: EL TEATRO DE LA CRUELDAD

El término nace de Antonin Artaud,¹⁴ quien en su libro *El teatro y su doble* donde expone la idea de un teatro que vuelva a la magia del ritual, donde, en vez de estar sujeto a textos preconcebidos, se pueda quebrar esa relación para recuperar el lenguaje del teatro que está sujeto a la acción, debido a que este se expresa en el espacio, con un lenguaje no verbal sino real, que nos permite ir más allá de los límites comunes del arte y de la palabra, recuperando mágicamente el espacio entre el sueño y la realidad mediante de la creación escénica. Este espacio exige ser ocupado por el lenguaje de los sentidos, que evoca imágenes que desatan lo oculto, como en una especie de ritual primitivo o exorcismo mágico, que contiene lo bueno y lo malo de la vida, concibiendo así el espacio teatral casi como un portal donde emergen los deseos más extraños, pero familiares a la vez.

10. Dramaturgo, director teatral y poeta alemán. Sus obras se caracterizan por buscar siempre la reflexión del espectador y fomentar el activismo político. Es uno de los dramaturgos más innovadores y destacados del siglo XX, convirtiéndose en una referencia para sus contemporáneos.

11. Braun, Edward (1986). *El director y la escena*. Buenos Aires, Editorial Galerna, p. 209.

12. *Ibid.*, p. 209.

13. Pavis. *Op. cit.*, p. 162.

14. Poeta, dramaturgo, ensayista, novelista, director escénico y actor francés. Es más conocido como el creador del teatro de la crueldad, noción que ha ejercido una gran influencia en la historia del teatro mundial.

La palabra crueldad debe entenderse en un sentido amplio, en la pureza de la palabra más que en alguna especie de desgarramiento carnal. En palabras de Artaud, la crueldad es lúcida, una suerte de dirección rígida, subordinada a la necesidad. No habrá crueldad sin conciencia. La conciencia otorga al ejercicio de todo acto de vida su matiz de sangre, su matiz cruel, ya que se sobreentiende que la vida ha de incluir siempre la muerte de alguien.¹⁵

FICHA N° 11: EL HAPPENING

Término acuñado en 1959 por Allan Kaprow. La definición más clara del *happening* la logra el teórico y actor Michael Kirby, quien define algunos rasgos distintivos; Marco de Marinis¹⁶ enumera estos rasgos:

- » Carácter no verbal. Las palabras se utilizan de manera no habitual. Los valores sonoros, fonéticos, prevalecen sobre los semánticos.
- » Estructura compartimentada. Abandona por completo la estructura dramática tradicional, por una de compartimentos, en la que estos pueden darse simultáneamente, en forma paralela o sucesiva.
- » Varían según su autor.
- » Ausencia de los modelos de tiempo, lugar y personaje. No cuenta ninguna historia, los actores son más bien ejecutores de tareas, no interpretan personajes. Reaccionan de manera funcional, no estética o creativamente.
- » Acciones indeterminadas. No improvisadas, pero sí con libertad.
- » Posibilidad de intercambio actor-objeto. El actor pasa a ser un objeto y el objeto un actor. Como en la obra de Claes Oldenburg, *Autobodys*.¹⁷

Otro aspecto característico del *happening*, según de Marinis, es la "eliminación del público" mediante su adhesión como participante activo del hecho. El *happening* busca la reacción del público despertando su sensibilidad, generando muchas veces un shock, lo que le valió muchas críticas, entre ellas las de artistas como Peter Brook¹⁸ y John Cage, con respecto al tratamiento que se daba al público para lograr dicha atracción, ya que muchos de estos *happenings* se volvían más bien violentos con el público, lo que en vez de acercar, tendía a alejar a la gente de los escenarios.

15. Artaud, Antonin (2003). *El teatro y su doble*. D.F. México, Editorial Tomo, p. 100.

16. Es uno de los más importantes teóricos teatrales contemporáneos, profesor de la Universidad de Bologna y autor de numerosas obras sobre teoría y práctica del teatro del siglo XX.

17. De Marinis, Marco (1988). *El Nuevo Teatro 1947-1970*. Barcelona, España, Ediciones Paidós, pp. 76-80.

18. Reconocido director inglés de teatro, cine y ópera. Es uno de los directores más deslumbrantes e influyentes del teatro contemporáneo.

FICHA N° 12: EL TEATRO DE LA CALLE

En su origen —nos cuenta Pavis— “el teatro de la calle se desarrolló sobre todo en los años sesenta (Bread and Puppet, Magic Circus, *happenings* y acciones sindicales). De hecho, se trataba de un retorno a las fuentes: se dice que Tespis, en el siglo VI a. C., actuaba sobre un carro en el mercado de Atenas, y los misterios medievales ocupaban el atrio de las iglesias y las plazas de las ciudades. Paradójicamente el teatro de la calle tiende a institucionalizarse, a organizarse en festivales, a instalarse en un recorrido urbano, a un *land art*, o a una política de renovación urbana, intentando sin embargo mantenerse fiel a su capacidad para subvertir lo cotidiano”.¹⁹

Esta forma de teatro es una expresión cultural que se creó para acercar el teatro al pueblo: en lugar de pagar para entrar a la sala, el teatro salía a la calle para la gente. El teatro callejero se remonta a Grecia, cuando los viajeros llegaban a contar las aventuras de sus travesías en plazas y lugares públicos. Hoy en día el teatro de calle sigue siendo una expresión de teatro popular, que rompe con la tecnicidad del teatro de sala, y que siempre busca un acercamiento con la gente. Se tratan temáticas, en general, con un trasfondo que promueve la lucha y el cambio social, con animarse a romper las estructuras y los límites que impone el sistema. Tiende a ser de carácter cómico, mostrando las contradicciones de la vida, buscando que el público participe y se identifique con lo que ocurre. Se utilizan vestuarios llamativos y se crean diversas técnicas que ayudan a narrar de manera original para conseguir la atención del público que se encuentra presenciando el espectáculo o de las personas que puedan estar pasando cerca de la acción y que se incorporen como espectadores. Al final de la función se pide una cooperación voluntaria para seguir financiando los montajes.

FICHA N° 13: EL TEATRO LABORATORIO

“En 1959 Jerzy Grotowski²⁰ junto a Ludwik Flaszen, fundaron un grupo de teatro experimental en Opole, Polonia, el que se denominó Teatro Laboratorio. En un principio el grupo operó en relativo aislamiento y oscuridad; sin embargo, después de 1965 el rumor de la disciplina y lo artístico de las producciones se esparció a lo largo de los grupos de teatro experimental americanos y europeos, introduciéndose así en el movimiento de Nuevo Teatro que tomó mucha fuerza durante la década de los 60, ya que los estilos establecidos de teatro se fueron modificando, llegando incluso a alejarse del propio teatro en búsqueda de temáticas más antropológicas. El grupo polaco llegó a su fin en septiembre de 1984, luego de 25 años de existencia”.²¹

Se puede definir como un teatro experimental, en que los actores realizan experiencias sobre la interpretación o la puesta en escena, sin preocuparse por la rentabilidad comercial y sin siquiera considerar como indispensable la presentación a un público amplio de un trabajo acabado. Se trabaja buscando una posible definición de teatro basada en el trabajo del actor, desprendiéndose de lo innecesario, y diferenciando el teatro de otras formas de representación como el cine o la televisión. De estos experimentos es que nace la idea de Teatro Pobre y también el posterior Para-teatro.

Sin duda alguna el Teatro Laboratorio, debido a su carácter experimental sigue inspirando a muchos creadores hoy en día.

19. Pavis. Op. cit., p. 444.

20. Director de teatro polaco y una destacada figura en el teatro vanguardista del siglo XX. Lo más notable de su trabajo es el desarrollo del llamado teatro pobre y de laboratorio.

21. Findlay, Robert y Filipowicz, Halina (2012). “El teatro laboratorio de Grotowski: disolución y diáspora”, en *Revista Cuadrivio*. Disponible en <http://cuadrivio.net/dossier/el-teatro-laboratorio-de-grotowski-disolucion-y-diaspora/>

FICHA N° 14: EL TEATRO POBRE

Dentro de su trabajo en el Teatro Laboratorio en 1968, Jerzy Grotowski publicó *Hacia un teatro pobre*, donde postuló que el teatro puede existir sin vestuario o escenario, sin música, sin luces y aún sin texto. El único elemento sin el cual el teatro no puede existir es el actor. Grotowski propone despojarse de todo elemento sobrante y concentrar la esencia del arte teatral en el actor, hacer de su cuerpo la expresión máxima y definida de este teatro.

Los elementos del teatro, como espectáculo, son considerados sin importancia: de allí el término pobre. En palabras de Pavis, "el espectáculo se organiza enteramente alrededor de algunos signos básicos gracias a la gestualidad, que fija rápidamente con la ayuda de determinadas convenciones el marco del juego y la caracterización del personaje. La representación tiende a eliminar todo lo que no es estrictamente necesario; ahora, únicamente recurre al poder sugestivo del texto y a la presencia inalienable del cuerpo".²²

Este tipo de teatro intensifica la relación actor-público, eliminando la cuarta pared. El texto es adaptado y en materia de actuación se basaba en entrenamiento físico, logrando control del cuerpo y la voz. No buscaba montajes realistas.

FICHA N° 15: EL TEATRO DE GUERRILLA

Tipo de teatro que se declara militante y comprometido en la vida de la política o en la lucha de liberación de un pueblo o de un grupo social. El término nace del rápido proceso de politización que experimentó la compañía San Francisco Mime Troupe (SFMT) en una especie de sociedad con la Black Panther Party que se acerca fuertemente al "agit-prop" (agitación y propaganda). Ronnie Davies, líder de la SFMT, creó el manifiesto *Guerrilla Theatre*, texto en el que define la identidad de un teatro político de oposición en los Estados Unidos de la década de los 60, partiendo de una aproximación entre el teatro y la guerrilla teorizada, practicada por Fidel Castro y Ernesto Che Guevara. Davies postula que el teatro debe adoptar métodos operativos análogos a los de la guerrilla armada, es decir, máxima agilidad y movilidad del grupo, el que debe ser independiente, itinerante y completamente autónomo desde el punto de vista financiero, capaz de atacar, sorprender y huir. Realizar acciones teatrales fulminantes en lugares públicos como calles, parques, entre otros, y que estas se puedan preparar en muy poco tiempo, es decir acciones manejables que se puedan trasladar a cualquier parte y que sean capaces, sobre todo, a través de la improvisación, de adaptarse a cualquier situación externa, buscando una forma de teatro más simple, ruidoso y colorista.

FICHA N° 16: EL TEATRO INVISIBLE

Término acuñado por el brasileño Augusto Boal.²³ Consiste en la improvisación de actores en un grupo de personas que deben ignorar hasta el final que forman parte de un juego para evitar que se conviertan en "espectadores".

Esta forma teatral nace de la necesidad de Boal y el Teatro Arena, tras la fuerte represión surgida de los golpes de estado de 1964 y 1968 en Brasil, de inventar formas móviles de representación. Consistía en representar una escena en un ambiente que no fuera la sala de teatro y frente a personas que no fueran espectadores, de manera de tener más posibilidades de escapar a la censura y las prohibiciones. Se asemeja mucho a lo que se vivía en el nuevo teatro internacional de aquellos años, donde transmuta la utilización de espacios no tradicionales, la reinención del procedimiento teatral en términos colectivos y

22. Pavis. Op. cit., pp. 458-459.

23. Dramaturgo, escritor y director de teatro brasileño, conocido por el desarrollo del Teatro del Oprimido, método y formulación teórica de un teatro democrático, del pueblo. Boal fue nominado para el Premio Nobel de la Paz 2008.

la transformación del público a participante activo. Boal llamaba Teatro del Oprimido a las técnicas de teatro de participación, que perfeccionó luego en sus viajes por América Latina y Europa.

FICHA N° 17: EL TEATRO ANTROPOLÓGICO

El punto de encuentro entre el teatro y la antropología es la posibilidad que nos brindan de confrontarnos con otros mundos y, de este modo, profundizar el conocimiento del propio.

La antropología teatral busca encontrar principios universales útiles para el trabajo del actor. No pretende descubrir leyes sino estudiar reglas de comportamiento, estudiando el comportamiento fisiológico y sociocultural del hombre en una situación de representación.

“Eugenio Barba, quien fue discípulo de Jerzy Grotovsky y trabajó junto a él en el Teatro Laboratorio en Polonia, es el fundador de la ISTA (International School of Theatre Anthropology). Es un laboratorio interdisciplinario que busca una nueva forma de pedagogía teatral, que desde 1980 reúne maestros orientales y occidentales que trabajan en forma conjunta”.²⁴

Richard Schechner por su lado, plantea que la antropologización del teatro es proporcional a la teatralización de la antropología, debido a la posibilidad que ofrece el teatro sobre el estudio de las conductas del hombre. Los ritos y las acciones de grupos como La Fura dels Baus o Brith Gof participan en esta corriente antropológica.

FICHA N° 18: EL TEATRO AMBIENTALISTA

Nace como una teorización de Richard Schechner, en respuesta a la experiencia junto a su compañía The Performance Group, y más específicamente al intentar describir un fenómeno que se estaba desarrollando a propósito de las circunstancias sociales que se vivían en esa época y que marcaron a muchos creadores. El mismo Schechner hace referencia en su libro *El teatro ambientalista* al trabajo de Jerzy Grotowski, Peter Brook, Eugenio Barba, Ludovico Bonconi, el Théâtre de Soleil, el Living Theater, el Bread & Puppet Theater, el Open Theater y el Manhattan Projects como teatro ambientalista; además de lo que ocurría en otros continentes los cuales fueron frecuentados por la mayoría de estos grupos. Es desde este lugar que Schechner se convence de que la teoría escénica es una ciencia social.

Como principio escénico esta forma teatral busca crear y usar espacios completos, es decir, todo el espacio habitable, incluido donde se encuentra el público además del que usan los actores. Así, el espectador y el actor interactúan, convirtiéndose la obra en un acontecimiento social, donde está abierta la participación del público como algo constitutivo de la obra en sí misma, como una forma de ritual que une a las personas a través de estas representaciones de carácter performático que se dan en espacios abiertos, rompiendo con la idea de teatro ortodoxo y aristotélico.

FICHA N° 19: LA PERFORMANCE

La *performance*, como principal característica, es no reproductiva. Ocurre solo una vez. No puede ser guardada ni ensayada. Ocurre durante un tiempo que no se repetirá. Puede realizarse de nuevo, pero esta repetición en sí la marca como "diferente". En ese sentido, si existiese alguna estructura, texto, o documento, es simplemente un referente, impulso o estímulo para que se pueda hacer presente, pero sin ser igual a la anterior.

24. Extraído de www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/5_teatroantropologico.htm Consultado el 23 de Noviembre, 2012.

Está influenciada por artistas de diversas disciplinas como el compositor John Cage, el coreógrafo Merce Cunningham, el videasta Nam June Paik, el escultor Allan Kapraw, que están muy ligados al nacimiento del *happening*, por lo que a veces es muy difícil diferenciar la *performance* de este género. De todas formas, la *performance* se caracteriza por hacer confluir sin parámetros establecidos las artes visuales, el teatro, la música, la danza, el video, la poesía, entre otros; convirtiéndose en una obra multidisciplinaria, una especie de fenómeno transcultural y multifacético de las artes. "No tiene lugar en los teatros, sino en museos o sala de exposiciones. Es un discurso caleidoscópico multi-temático" (A. Wirth).²⁵

Las performances son eventos trascendentales de transmisión. "Comunican saber social, memoria, y sentido de identidad a través de acciones reiteradas, o lo que Richard Schechner ha dado en llamar "twice behaved-behavior" (comportamiento dos veces actuado)".²⁶

FICHA N° 20: EL SOCIO-DRAMA

Puede definirse como la representación dramatizada de un problema concerniente a los miembros del grupo, con el fin de obtener una vivencia más exacta de la situación y encontrar una solución adecuada.

Se usa para presentar situaciones problemáticas, ideas contrapuestas, actuaciones contradictorias, para luego suscitar la discusión y la profundización del tema. Es de gran utilidad como estímulo para dar comienzo a la discusión de un problema, caso en el cual es preferible preparar el socio-drama con anticipación y con la ayuda de un grupo previamente seleccionado. También se usa para profundizar temas previamente tratados, con el fin de concretar en situaciones reales las ideas, las motivaciones, y los principales temas de la discusión. La representación teatral deja la inquietud para profundizar más en nuevos aspectos.

"Al utilizar esta técnica el grupo debe tener claro que el socio-drama no es una comedia para hacer reír, ni una obra teatral perfecta; asimismo, no debe presentar la solución al problema expuesto. Las representaciones deben ser breves y evitar digresiones en diálogos que desvían la atención del público".²⁷

FICHA N° 21: EL PSICO-DRAMA

Técnica desarrollada por el psiquiatra Jacob Levy Moreno (1892- 1974) en los años 20, a partir de la improvisación teatral. A partir de 1925 Levy Moreno estudió las relaciones afectivas y la dinámica de grupo y creó el teatro improvisado, en el que cada actor improvisa su papel. Este experimento teatral le permitió descubrir el psicodrama, ciencia que explora la verdad a través de métodos dramáticos.

El psicodrama es una técnica de investigación psicológica y psicoanalítica que pretende analizar los conflictos interiores haciendo interpretar a unos protagonistas un guion improvisado desde cierto número de consignas. La hipótesis es que la acción y el juego teatral permitirán, con mayor nitidez que la palabra, que se revelen los conflictos reprimidos, las dificultades interpersonales y los errores de juicio.

25. Pavis. Op. cit., p. 333.

26. Extraído de *Hacia una definición de Performance* de Diana Taylor. En: <http://Performancelogia.blogspot.com>. Consultado el 24 de noviembre, 2012.

27. Extraído de www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/sociodrama.htm. Consultado el 24 de noviembre, 2012.

“El psicodrama permite, sobre todo al niño, revivir los propios conflictos y, dentro de un equipo formado por dos o tres terapeutas, le ofrece la posibilidad de hacer comedia, de distribuir papeles y de improvisar una historia. No debe intentar imitar una acción, dado que la relación humana es tanto más auténtica cuanto menos mimética es”.²⁸

FICHA N° 22: LA DANZA TEATRO

Surgida como reacción a los formalismos, el teatro danza supera algunas oposiciones consideradas estériles, como la del cuerpo y el lenguaje, la del movimiento puro y la palabra, la de la búsqueda formal y el realismo. “Aspira a la coexistencia de la kinesis y la mimesis, confronta la ficción de un personaje llevado, encarnado e imitado por el actor con la fricción de un bailarín que destaca por su destreza física, proeza técnica”.²⁹ La danza teatro, es la danza que se une con el teatro debido al efecto teatral que genera, puesto que tiene acceso a los ingredientes escénicos de este, por lo que se hermanan de una manera casi natural. Habitan el espacio poniendo un cuerpo en escena, el cual puede dialogar con otro cuerpo u objetos, contiene ritmo y, en este caso particular para la danza, puede contener un relato o cierta narración a través de acciones poéticas que se desatan en los cuerpos. Aquí se abren posibilidades para ambas disciplinas, teatro y danza.

La danza teatro es conocida principalmente por el trabajo de Pina Bausch, pero encuentra su orígenes en Folwang Tanz-studio con el profesor Kurt Jooss. También pertenecen a este movimiento Johan Kresnik y su teatro coreográfico, así como Reinhild Hoffmann, Gerhard Bohner, Manolo Marín, Jean-Claude Galotta, Josef Nadj y Karine Saporta.

28. Pavis. Op. cit., p. 362.

29. Pavis. Op. cit., p. 113.

ANEXO 11: EJEMPLO CARTA DE ACUERDO

Soy participante del Taller de Teatro

Y participo de él porque quiero y me gusta, sé que seré un gran aporte para el Taller y mis compañeros.

Entiendo que el teatro es un arte colectivo donde cada uno tiene que poner lo mejor de uno, para que todos nuestros propósitos en conjunto los podamos realizar.

Por eso me comprometo a:

- » Ser entusiasta y positivo.
- » Tener buena disposición.
- » No faltar a clases, ya que eso perjudica mi propio proceso como el del conjunto.
- » Respetar el trabajo de mis compañeros como a mí me gusta que respeten mi trabajo.
- » Entender el error como parte del aprendizaje y una oportunidad para avanzar.
- » Cuidar las buenas relaciones con el grupo.
- » Proponer y aceptar propuestas.
- » Si tengo que hacer alguna crítica hacerla responsablemente con el fin de ayudar a quién estoy expresando mi opinión, también tener la capacidad de aceptar las opiniones de los otros respecto de mi desempeño y ser autocrítico.

Mi nombre es

Mi curso es

ANEXO 12: TÉCNICAS DE MAQUILLAJE

TÉCNICAS DE MAQUILLAJE

Aquí presentamos algunos recursos que se deben ir experimentando y ensayando frente a un espejo. Se debe dejar fluir la creatividad jugando con los colores, las formas y disfrutar de la magia de transformar el rostro con el maquillaje.

Los materiales generales necesarios son:

Cintillo amplio de género para la cabeza.

- » Algodón y cotonitos.
- » Toalla personal (de manos).
- » Esponjas de látex (para aplicar maquillaje).
- » Toallitas húmedas.
- » Algodón.
- » Pinceles.
- » Crema desmaquilladora, o vaselina líquida.
- » Distintos tonos de base de maquillaje (de colores, blanco, negro y colores piel).
- » Lápices delineadores (diferentes colores, café, negro, rojo, blanco).

1. Aplicación del maquillaje

Las consideraciones para la aplicación del maquillaje (bases), así como de los elementos pertinentes para la aplicación (pinceles, cotonos, esponjas) se clasifican en:

a. Higiénicas

Antes de aplicar el maquillaje las manos deben estar limpias. Así mismo, el rostro debe encontrarse en las mismas condiciones higiénicas. Luego de lavar el rostro con abundante agua, se sugiere frotar la piel procurando liberarlo de impurezas. Aplicar mucha fuerza en este proceso podría provocar daño en la piel, por lo que se puede utilizar una loción de limpieza suave.

En las pieles secas se debe distribuir de forma uniforme una crema o loción humectante.

Al aplicar y sacar el maquillaje debe evitarse que el pigmento penetre en los poros; eso se logra aplicando suavemente en un solo sentido el maquillaje. Para lavar el rostro después de retirar el maquillaje debe utilizarse agua tibia y jabón neutro; el agua fría cierra los poros con residuos adentro.

b. Técnicas

Al aplicar el maquillaje la persona debe permanecer sentada derecha frente al espejo. El rostro al momento de maquillar debe estar uniformemente iluminado, ya que con la luz adecuada se logrará ver todo el rostro y la altura de los ojos.

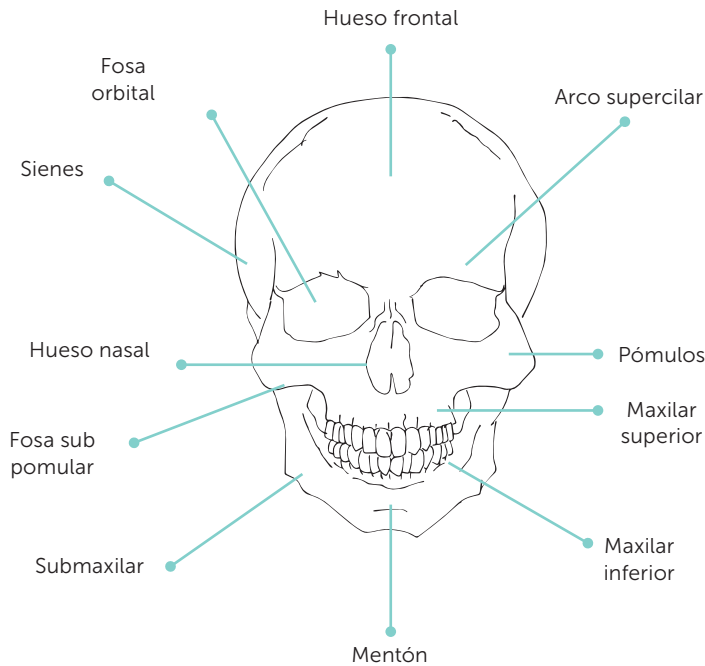
Antes de comenzar, el pelo debe estar recogido. Lo ideal es utilizar un cintillo amplio de género que impida que el cabello se vaya hacia la cara.

Cuando hablamos de maquillaje nos referimos a color y forma. El color de la piel de un rostro puede ser pálido, sonrosado, moreno, negro; y su forma puede ser redonda, ovalada, alargada, cuadrada, etc.

c. Luz y sombra

Con una clara distribución sobre la cara de tonos claros y oscuros, esbozando depresiones y protuberancias, se puede lograr la impresión de la forma elegida.

El volumen de los ojos se logra gracias a las sombras. El manejo de las luces y sombras crea la ilusión de un rostro modificado. Las zonas claras las vemos más próximas, mientras que las zonas oscuras se perciben más lejanas. Para aplicar correctamente el maquillaje y lograr este efecto, es necesario conocer la anatomía del rostro, ya que ahí es donde se reconocen las protuberancias y depresiones que con los pigmentos se necesitará exagerar o atenuar.



Principales protuberancias	Principales depresiones
1 Hueso frontal (frente)	2 Fosas orbitales
2 Arco superciliar (arco superior)	2 Fosas submentonarianas
1 Hueso nasal	2 Fosas nasales
2 Pómulos	2 Fosas submaxilar
1 Maxilar superior	2 Sienas
1 Maxilar inferior	Fosas subpomular
1 Mentón	

2. Tipo de Rostro

Existen seis tipos básicos de rostro, estos son:

a. Rostro ovalado: Se adapta a todas las formas posibles. La línea de la frente es ligeramente más ancha que el mentón.

b. Rostro largo: Apareta tener cualidades en lo intelectual, serio, delicado, noble, pero hipersensible, inestable e inepto para el esfuerzo físico. Cejas y nariz larga.

c. Rostro redondo: Mejillas llenas; quijada y línea del cabello circular, cara más bien corta, aparenta ser benévola, jovial y franca, pero violenta y versátil. Labios redondos y pequeños.

d. Rostro cuadrado: Parece ser más enérgica, voluntariosa, pero también seria, dura y obstinada. Rostro corto y la línea del pelo recta. Frente ancha y la apariencia cuadrada se expresa en las mandíbulas.

e. Rostro triangular: Serio, sutil, diplomático, nervioso y caprichoso; la línea del pelo es irregular, maxilares anchos, pómulos angostos y ojos juntos.

f. Rostro triangular inverso: Rostro grueso con tendencia a signos de apatía e indolencia. Frente ancha, ojos separados, pómulos altos. Este tipo de rostro se hace más ancho al envejecer. Se maquilla como rostro cuadrado.

ALGUNOS TIPOS DE ROSTRO A PARTIR DE SU FORMA



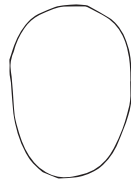
Rostro ovalado



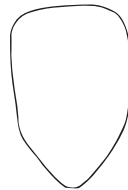
Rostro alargado



Rostro cuadrado



Rostro redondo



Rostro triángulo



Rostro triángulo
inverso.

3. Partes del rostro

a. Ojos

La distancia considerada ideal entre ojo y ojo es el espacio igual a la longitud del ojo. Para lograr que los ojos se vean juntos, tendremos que sombrear desde el ángulo interno del párpado y ayudar delineando las cejas y la línea de las pestañas. Para separarlos, sombreamos, pero ahora desde la mitad del párpado hacia el ángulo externo, esfumando hacia su vértice. También nos ayudarán las cejas y la línea de pestañas. Para agrandar el ojo, alargamos las líneas de la sombra y acentuamos la línea superior e inferior de las pestañas, alargándola hasta los dos extremos. Podemos modificar la forma del ojo cambiando las direcciones de las sombras.

b. Cejas

La expresión de las cejas se puede demostrar con un experimento simple. Dibuja dos círculos representando a los ojos y luego dibuja sobre ellos dos líneas a modo de cejas. Dibuja distintos tipos de líneas y observa el cambio que produce. Este ejercicio servirá además para elegir el tipo de ceja que se requiera maquillar según la caracterización del personaje. Podemos encontrar tipos de cejas que tienden a asociarse a ciertas características; por ejemplo, las cejas gruesas y espesas se relacionan con energía física y mental, indican autoridad y se asocian más al aspecto masculino. Por el contrario, las cejas delgadas sugieren poca energía y a veces debilidad y vacilación, un carácter soñador pasivo; se presentan frecuentemente en los rostros largos.

Existen tres tipos de cejas características: horizontales; ascendentes o hacia abajo (de adentro hacia afuera del rostro) y descendentes.

Para hacer desaparecer las cejas sin necesidad de depilarlas, antes de maquillarlas se debe seguir un simple procedimiento: toma un jabón en barra, moja un extremo y aplica el jabón repetidamente en contra de sentido del crecimiento natural del pelo de las cejas para luego peinar con el mismo jabón en el sentido correcto; de esta forma la ceja quedará con una película que impedirá que se levante el pelo de la ceja. Aplica polvo compacto y luego maquillaje hasta que dé la impresión de que las cejas desaparecieron. Una vez realizado este procedimiento maquilla encima de acuerdo al diseño preestablecido.

c. Boca

Tal como los ojos y el resto del rostro, la boca revela la mentalidad y el proceso interno de la persona. Es lógico observar que a un intenso control mental, corresponde un endurecimiento de los músculos de la boca dando una característica al personaje. Cuando los labios del actor coinciden con los de las características del personaje a interpretar, estos solamente se colorean siguiendo su propia forma. En cambio, si son más gruesos de lo necesario, se cubren con base del tono del resto del rostro y se dibuja encima la forma deseada.

Una boca grande revela franqueza, malicia, actividad física. Una boca chica, en tanto, indica buen gusto, y también puede ser seductor o criticón. Los labios delgados muestran insensibilidad y sequedad, mientras que los labios gruesos significan glotonería, sensualidad. La línea horizontal de la mueca denota equilibrio; una línea ascendente entrega una expresión burlona, y una línea descendente da una sensación despectiva.

d. Nariz

La forma de la nariz depende esencialmente de su altura y sobre todo de la altura de su punta: esta determina el perfil de la cara. La altura de la nariz varía de acuerdo a la forma de la cara. Si queremos una nariz larga debemos sombrear los costados de esta con lápiz delineador de tono café, más oscuro que el tono base del rostro, comenzando desde la línea de las cejas hasta las aletas, y esfumar. En la partes más altas de la nariz se debe aplicar luz, esto lo logramos aplicando sutilmente base clara o blanca. Para ensanchar su parte saliente, se sombrea levemente y en los costados se aclara esfumando cuidadosamente los bordes sombreados.

4. Maquillaje de cara limpia

- 1.** Mojar el rostro levemente o emulsionarlo.
- 2.** Aplicar base uniformemente sobre el rostro y cuello.
- 3.** Aplicar luz, (base blanca) bajo los ojos, mentón, pómulos, comisura de los labios, paletas de la nariz.
- 4.** Aplicar sombra color café en los ojos.
- 5.** Trazar dos líneas rectas con delineador café sobre la nariz y esfumar hacia debajo de los costados de la nariz.
- 6.** Aplicar luz al centro y a lo largo de la parte central y alta de la nariz.
- 7.** Tomando como referencia el punto más alto del pómulo, justo debajo de este, marcar un punto —que será la intersección del ángulo— para trazar un triángulo, resaltando las hendiduras del rostro con sombra café o lápiz delineador, para luego rellenar esfumando hacia adentro y atrás del triángulo formado.
- 8.** Aplicar rubor sobre las cejas, pómulos y mentón.
- 9.** Pintar ojos según requiera el personaje que se está caracterizando.

5. Técnica de envejecimiento

- 1.** Mojar el rostro levemente o emulsionarlo.
- 2.** Aplicar base uniformemente sobre el rostro y cuello.
- 3.** Arrugar la frente y trazar las líneas de expresión que se forman, marcando con un lápiz delineador café.
- 4.** Aplicar luz en las partes altas de las arrugas que se forman, aplicando sutilmente base clara o blanca. Esfumar sin pasar a llevar los trazos color café de las líneas de expresión ya trabajadas.
- 5.** El mismo procedimiento de arrugar para luego marcar con delineador café las líneas de expresión y luego aplicar luz hacerse en el ceño (entre las cejas), los ojos (patas de gallo) y la boca.
- 6.** Se deben delinear asimismo las hendiduras de las aletas de la nariz y seguir de forma continua hasta antes de la comisura de los labios. Lo mismo con la depresión que se forma entre la boca y el mentón.
- 7.** Aplicando sombra con delineador resaltar las ojeras, y la depresión de los pómulos (triángulo bajo el pómulo) y difuminar. La idea es generar la ilusión de delgadez.
- 8.** Finalmente, aplicar polvo traslucido, golpeando suavemente sobre el rostro sin arrastrar ni atenuar el maquillaje ya trabajado.

6. El maquillaje de fantasía

Son diseños que escapan a lo convencional. El rostro pasa a ser el soporte o lienzo de la obra. Se utilizan colores y formas a partir del diseño de fantasía que se quiera lograr, utilizando trazos, colores o figuras geométricas. Se aplican técnicas de luz, sombra y degradé, pero los elementos más relevantes tienen que ver con la creatividad y la destreza que se tenga o se logre alcanzar con la práctica.

ANEXO 13: JUEGO ACCIONES

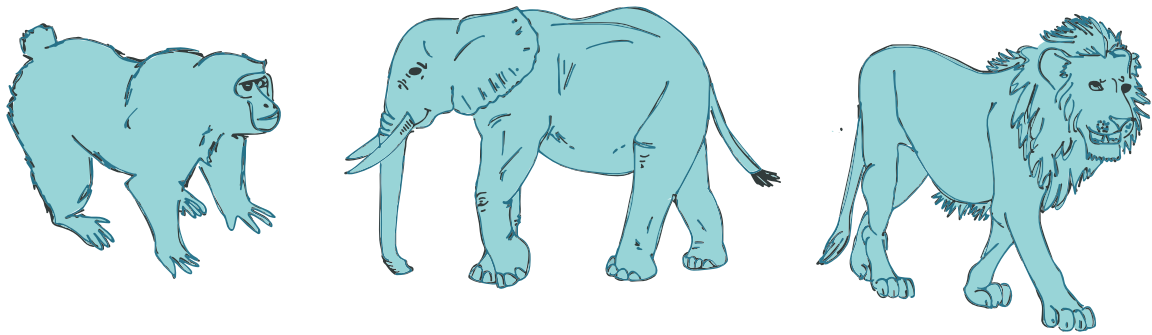
Escribir	Cocinar	Matar	Soñar
Llorar	Pintar	Volar	Pelear
Reír	Modelar	Maquillar	Limpiar
Saltar	Rezar	Patinar	Estudiar
Comer	Amar	Planchar	Regar
Bailar	Morir	Robar	Afeitarse
Beber	Aplaudir	Respirar	Crece
Leer	Nadar	Escuchar	Enseñar
Caminar	Tejer	Saludar	Nacer
Correr	Curar	Trabajar	Quemar
Manejar	Cortar	Vender	Celebrar
Dormir	Comprar	Tropezar	Bezar
Jugar	Dibujar	Sufrir	Cocer
Pescar	Esquiar	Regalar	Cazar
Lanzar	Bucear	Abrazar	Votar

ANEXO 14: JUEGO ACCIONES

ANIMALES DOMÉSTICOS



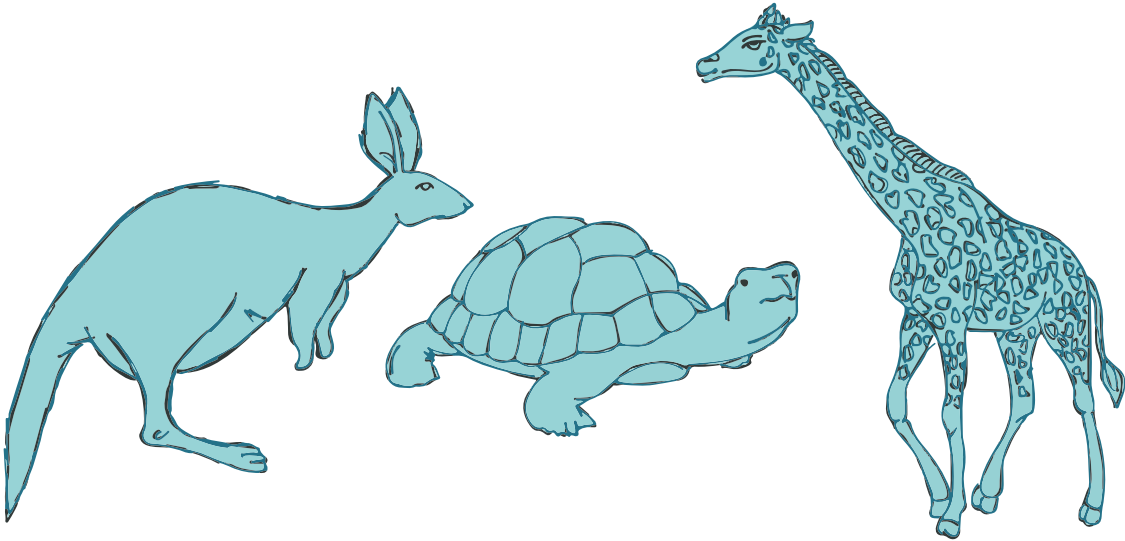
ANIMALES SALVAJES



ANEXO 15: JUEGO JUGANDO

abrir - abriendo	escuchar - escuchando	preguntar - preguntando
acabar - acabando	esperar - esperando	preparar - preparando
aconsejar - aconsejando	estudiar - estudiando	prometer - prometiendo
amar - amando	explicar - explicando	pulsar - pulsando
apoyar - apoyando	ganar - ganando	quedar - quedando
aprender - aprendiendo	gritar - gritando	quemar - quemando
ayudar - ayudando	hablar - hablando	querer - queriendo
bailar - bailando	hacer - haciendo	recibir - recibiendo
beber - bebiendo	intentar - intentando	reconocer - reconociendo
caer - cayendo	ir - yendo	recordar - recordando
cambiar - cambiando	jugar - jugando	repetir - repitiendo
cantar - cantando	lanzar - lanzando	responder - respondiendo
cerrar - cerrando	lavar - lavando	reír - riendo
cocinar - cocinando	leer - leyendo	saber - sabiendo
coger - cogiendo	limpiar - limpiando	sacar - sabiendo
comenzar - comenzando	llamar - llamando	salir - saliendo
comer - comiendo	llegar - llegando	saltar - saltando
comparar - comparando	llenar - llenando	sentar - sentando
comprar - comprando	llorar - llorando	sentir - sintiendo
conducir - conduciendo	luchar - luchando	ser - siendo
contar - contando	mandar - mandando	sonreír - sonriendo
continuar - continuando	matar - matando	tener - teniendo
correr - corriendo	mejorar - mejorando	terminar - terminando
cortar - cortando	mentir - mintiendo	tirar - tirando
costar - costando	mirar - mirando	tocar - tocando
creer - creyendo	morir - muriendo	trabajar - trabajando

ANEXO 16: JUEGO LA VOZ DE LOS SIN VOZ



ANEXO 17: JUEGOS QUE NO SE TRABE LA LEGUA – OBSTÁCULO EN LA LENGUA

<p>Tres tristes tigres, tragaban trigo en un trigal, en tres tristes trasto, tragaban trigo tres tristes tigres.</p>	<p>¡Compadre, cómpreme un coco!. ¡Compadre, coco no compro!, porque el que poco coco come, poco coco compra y como yo poco coco como, poco coco compro!.</p>	<p>Rasquín era un rascón que rascaba en una risca, con un tosco rasca risca rascador, rasca que rasca acabó con el risco, rasca la risca, rascó un rincón.</p>
<p>A Cuesta le cuesta subir la cuesta, y en medio de la cuesta, va y se acuesta.</p>	<p>Cuando yo digo Diego, digo digo y cuando digo digo, digo Diego.</p>	<p>Pepe piña Pica papa Pica papa Pepe piña.</p>
<p>Me han dicho un dicho, que dicen que he dicho yo. Ese dicho está mal dicho, pues si yo lo hubiera dicho, estaría mejor dicho, que ese dicho que dicen que algún día dije yo.</p>	<p>Cuando cuentes cuentos cuenta cuantos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas nunca sabrás cuántos cuentos sabes contar.</p>	<p>Me han dicho que he dicho un dicho, pero ese dicho no lo he dicho yo. Porque si yo lo hubiera dicho ese dicho estuviera bien dicho por haberlo dicho yo.</p>
<p>El cielo está encapotado ¿Quién lo desencapotará? el que lo desencapotare, buen desencapotador será.</p>	<p>Pepe pecas pica papas con un pico pica papas pepe pecas con un pico pica papas pepe pecas.</p>	<p>El rey de Constantinopla Se quiere descontantinopolizar el que lo descontantinopolizare buen descontantinopolizador será.</p>
<p>El cielo está enladrillado ¿quién lo desenladrillará? el buen desenladrillador que lo desenladrille buen desenladrillador será.</p>	<p>El gallo Pinto no pinta, el que pinta es el pintor; que el gallo Pinto, las pintas, Pinta por pinta, pintó.</p>	<p>El cielo está emborregado ¿quién lo desemborregará? el buen desemborregador que lo desemborregue buen desemborregador será.</p>
<p>Tres tristes tigres tragaban trigo en tres tristes trastos sentados tras un trigal. Sentados tras un trigal, en tres tristes trastos tragaban trigo tres tristes tigres.</p>	<p>El Arzobispo de Constantinopla está constantinoplizado. Consta que Constanza, no lo pudo desconstantinoplizar. El desconstantinoplizador que desconstantinoplizare al Arzobispo de Constantinopla, buen desconstantinoplizador será.</p>	<p>Quiero y no quiero querer a quien no queriendo quiero. He querido sin querer y estoy sin querer queriendo. Si por mucho que te quiero, quieres que te quiera más, te quiero más que me quieres ¿qué más quieres?, ¿quieres más?</p>

ANEXO 18: JUEGO CUENTOS EN MI IDIOMA

Blancanieves	La Sirenita	Ricitos de oro
Caperucita Roja	Los tres cerditos	Los músicos de Bremen
El Mago de Oz	Peter Pan	El príncipe valiente
El patito feo	Pinocho	Juan sin miedo
Pulgarcito	Rapunzel	Pedro y el lobo
La bella durmiente	El ratoncito Pérez	Los siete cabritillos
Cenicienta	La ratita presumida	Los frijoles mágicos

ANEXO 19: JUEGO CANON A DOS O TRES VOCES

Fray Jacobo

Fray Jacobo, Fray Jacobo
Duerma usted, Duerma usted,
Suenan las campanas, Suenan las campanas,
Ding, dong, bell... Ding, dong, bell...

Las manitos

Las manitos, Las manitos
Donde están, Donde están
Ellas te saludan, Ellas te saludan
Y se van, y se van.

El patio de mi casa

El patio de mi casa es muy particular
Se llueve y se moja
Igual que los demás
Agáchate y vuélvete a agachar
Que los agachaditos
No saben bailar.

ANEXO 20: JUEGO EL ADVERBIO

Rápidamente	Gentilmente	Plácidamente	Suavemente
Cómodamente	Tímidamente	Tristemente	Amorosamente
Tranquilamente	Silenciosamente	Ferozmente	Poéticamente
Locamente	Ruidosamente	Elegantemente	Educadamente
Ligeramente	Repentinamente	Pacientemente	Fríamente
Felizmente	Desordenadamente	Lánguidamente	Calurosamente
Cuidadosamente	Disimuladamente	Temerosamente	Furiosamente

BITÁCORA

INSTRUMENTO DE PLANIFICACIÓN
Y AUTO MONITOREO

ANTECEDENTES

El manual *Taller de teatro: Protagonistas en el juego*, sugiere contenidos, metodologías, estrategias pedagógicas y recursos, que facilitarán la planificación del trabajo que se requiere al momento de enfrentar un taller de teatro en la escuela. En este proceso se valora que el docente facilitador(a) adquiera la práctica de dejar registro del proceso particular del taller de teatro en su contexto educativo específico, para lo cual se ha diseñado y puesto a disposición en este manual una Bitácora, instrumento de planificación y auto monitoreo que consideramos hará más amable el ejercicio de registrar la información y experiencia alcanzada en el taller de teatro.

Esta herramienta además de ser un medio normalizado de las acciones básicas del facilitador(a) al enfrentar un proceso de taller de teatro, se convertirá en un preciado acopio de experiencia y registro del proceso de cada grupo de taller de teatro. Este registro requiere de parte de la persona encargada una adecuada atención y disposición en el proceso, donde la información registrada se convierta en un insumo más, que aporte al desarrollo y avance del taller de teatro.

La bitácora cuenta con elementos prediseñados que ayudarán a realizar la práctica docente de manera ordenada y sistemática, con formatos estándar. Esto busca simplificar el trabajo y hacer más eficaz la forma, de cómo monitorear con permanencia el proceso, el avance del programa, las actividades destinadas a los(as) estudiantes y los hechos destacables que ocurran con todos los participantes involucrados.

Las observaciones deben ser registradas de forma sistemática sesión a sesión, donde se asigna un lugar explícito a la planificación, implementación o evaluación del taller de teatro.

BITÁCORA



ETAPA DIAGNÓSTICA DE ANÁLISIS CONTEXTUAL

Al iniciar cualquier proceso formativo es de suma utilidad realizar un análisis de contexto, previo a la planificación, en este caso, del Taller de Teatro. Este análisis permitirá:

- Conocer las características de los participantes que asistirán a nuestro taller de teatro.
- Explorar el entorno sociocultural en el que están inmersos con sus familias.
- Conocer y analizar la valoración que tiene el entorno (comunidad) e institución donde desarrollamos la actividad.
- Tener en cuenta los recursos materiales, humanos y de infraestructura con los que se cuenta para el trabajo.

Tener conocimiento del contexto en el que desarrollaremos el trabajo, nos permitirá detectar y anteponernos a cualquier necesidad o carencia que sea preciso resolver a la hora de implementar el Taller, por otro lado, esta valiosa información puede ser determinante en la definición de los objetivos y en la planificación del que buscarán ser coherentes y adecuados al contexto.

GUÍA DE TRABAJO PARA DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL PROPIO CONTEXTO EDUCATIVO.

Pregúntese:

¿Por qué es importante realizar un diagnóstico del contexto educativo en el que se ejerce la práctica docente? En nuestro caso, el taller de teatro.

¿Cuál es el contexto educativo en el que implemento el Taller de teatro?

Tenga en cuenta la institución donde se implementa la actividad (lugar geográfico y características) y los participantes (edades, etapas de desarrollo, nivel, etc.), características y necesidades particulares del grupo que dirige (características socioculturales, necesidades educativas particulares etc.), medios y recursos con los que se cuenta para realizar el taller (infraestructura, espacios, recursos materiales y humanos), carga horaria (distribución semanal, mensual, anual), y otros antecedentes del contexto que considere relevantes.

Luego de este pequeño diagnóstico puedo plantearme los objetivos del taller de teatro que quiero promover. ¿Cuáles serían?

Objetivos del taller de teatro que quiero proponer (lineamientos que orientarán los énfasis del taller que pondré en marcha)

Te invitamos a plasmar alguna reflexión y/o comentario respecto lo que has trabajado.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	Fecha																
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	
16.																	
17.																	
18.																	
19.																	
20.																	

IDENTIFICACIÓN DEL TALLER DE TEATRO

Nombre de la institución educativa
Nombre de fantasía del grupo
Nombre del profesor(a) titular a cargo
Nivel de los cursos o edades aproximadas de los participantes

FOTO DEL GRUPO DE TEATRO AL INICIO DEL PROCESO.



DATOS DEL CONTACTO

Listado y datos de contacto

Nº	Nombres/ Apellidos	Edad / Curso	Correo electrónico	Datos de contacto (teléfono y domicilio)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

INDICE DE ACTIVIDAD DEL MANUAL

Se pone a disposición en modalidad menú, para que el docente facilitador(a) anote, al costado del número de página, si se utiliza como referencia la actividad X para la sesión N° X

JUEGOS Y/O ACTIVIDADES	N° Pág.	Se Utiliza	Sesión N°
Preliminares			
El gato y el ratón			
Te Salto y te Pillan			
1, 2, 3, 4			
Los Siameses			
La maldición de la tortuga			
La mancha voraz			
Los pegajosos			
Tuti-fruti			
Cortar el hilo			
El autobús			
Rápido, rápido			
Atrápame si puedes			
Alto, stop, contacto, plano			
Mr. Hit			
El viudo			
¡Ritmo!			
Cuidado con el lobo			
Corre que te pilló			
Me quiere, no me Quiere			
1, 2, 3, artes del Cuerpo			
Sensibilización			
El sonido más lejano			
Viaje en un capullo			
Manos amigas			
Un mundo de olores			
Dibuj-arte			
Razas de un solo sentido			
Viaje en bote			
Asalto al castillo			
El rescate de la princesa			
En la oscuridad			
Confía en mí			
Adivina quién			
Aterrizaje forzoso			
Cuncuna ciega de dos cabezas			
Cada oveja con su pareja			
N-S-E-O			

JUEGOS Y/O ACTIVIDADES	Nº Pág.	Se Utiliza	Sesión Nº
Sensibilización			
¡Cuidado!			
Los imitadores			
Depredador			
Al mono porfiado			
Encuentros cercanos			
Creatividad Corporal			
La abuela fue a la feria			
Acciones			
De película			
¡Qué Animal más lindo!			
Memoriza, representa			
El escultor			
La marioneta			
El director de orquesta			
El último cuenta la historia			
Operación comando			
El asesino misterioso			
El robot			
Mi nombre y punto			
La estatua			
El adverbio			
La noticia			
Los tres niveles			
Pinta en pareja			
Mi cuerpo, un instrumento			
El asesino oculto			
La rana			
Creatividad Vocal			
El grito de la tribu			
Coro animal			
Juego, jugando			
La voz de los sin voz			
Que no se trabe la lengua			
El Amigo-go Eco-co			
Tic sonoro			
Cuentos en mi idioma			
¿Quién es este animalito?			
Vuelan los colores			
Y suena así			
A las voocaaaleees			
Canon a dos o tres voces			

JUEGOS Y/O ACTIVIDADES	N° Pág.	Se Utiliza	Sesión N°
Creatividad Vocal			
A la rima animal			
El que calla muere			
Adivina quien se casa			
Decibeles			
Obstáculo en la lengua			
El colgado fonético			
¿Y dónde están las consonantes?			
Ya no es cosa de niños			
Expresión del lenguaje teatral			
Mi amiga, mi sombra			
Sopa de fábula			
Recreo con ¡Stop! o ¡Siga!			
Aventura en la selva			
Ritmo en el viaje			
Piratas y tesoros			
Ambientes y lugares			
Antes y después			
Expresión de emoción			

ANEXOS	N° Pág.	Se Utiliza	Sesión N°
Anexo 1: Planificación			
• Ejemplo 1			
• Ejemplo 2: Planificación en trayecto			
• Ejemplo 3: Sesión Training – Ensayo			
Anexo 2: Evaluación			
• Heteroevaluación – Hoja de registro			
• Heteroevaluación – Hoja registro de observaciones			
• Autoevaluación – Escala de apreciación			
• Actividades, Técnicas e Instrumentos			
• Coevaluación – Evaluar desempeño entre compañeros			
Anexo 3: Protocolo y ejemplos de valoración			
Anexo 4: Registro anecdótico			
Anexo 5: Portafolio			
Anexo 6: Escala de estimación			
Anexo 7: Actitudes observables en la escuela			
Anexo 8: Objetivos Taller de teatro			
Anexo 9: Ejercicios de expresión corporal			

ANEXOS	N° Pág.	Se Utiliza	Sesión N°
Anexo 10: Género y estilos			
• Teatro clásico			
• Teatro Isabelino			
• Teatro Naturalista			
• Teatro Realista			
• Teatro Musical			
• Pantomima			
• Teatro de marionetas			
• Teatro del Absurdo			
• Teatro Épico			
• Happening			
• Teatro de Calle			
• Teatro Laboratorio			
• Teatro Pobre			
• Teatro de Guerrilla			
• Teatro Invisible			
• Teatro Antropológico			
• Teatro Ambientalista			
• Performance			
• Socio-Drama			
• Psico-Drama			
• Teatro Danza			
Anexo 11: Ejemplo Carta de Acuerdo			
Anexo 12: Técnicas de maquillaje			
• Aplicación del Maquillaje			
• Tipos de rostro			
• Partes del rostro			
• Maquillaje de cara limpia			
• Técnica de envejecimiento			
• El maquillaje de fantasía			
Anexo 13: Juego acciones			
Anexo 14: Juego memoriza/representa			
Anexo 15: Juego jugando			
Anexo 16: Juego la voz de los sin voz			
Anexo 17: Juego que no se trabe la lengua – obstáculo en la lengua			
Anexo 18: Juego cuentos en mi Idioma			
Anexo 19: Juego canon a dos o tres voces			
Anexo 20. Juego el adverbio			

LISTA DE ASISTENCIA AL TALLER:

Nº	Nombre	Día del mes													
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
11.															
12.															
13.															
14.															
15.															
16.															
17.															
18.															
19.															
20.															
21.															

HORARIOS

JORNADA	Día	Horario	
Mañana			
Tarde			

Semestre

MES	Nº de sesiones realizadas	Horas mensuales totales

Observaciones y/o comentarios sobre variaciones de la rutina de horarios programados

Situación	Fecha / /
Motivo	
Situación	Fecha / /
Motivo	
Situación	Fecha / /
Motivo	
Situación	Fecha / /
Motivo	

REGISTRO SESIÓN N° 1

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 2

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

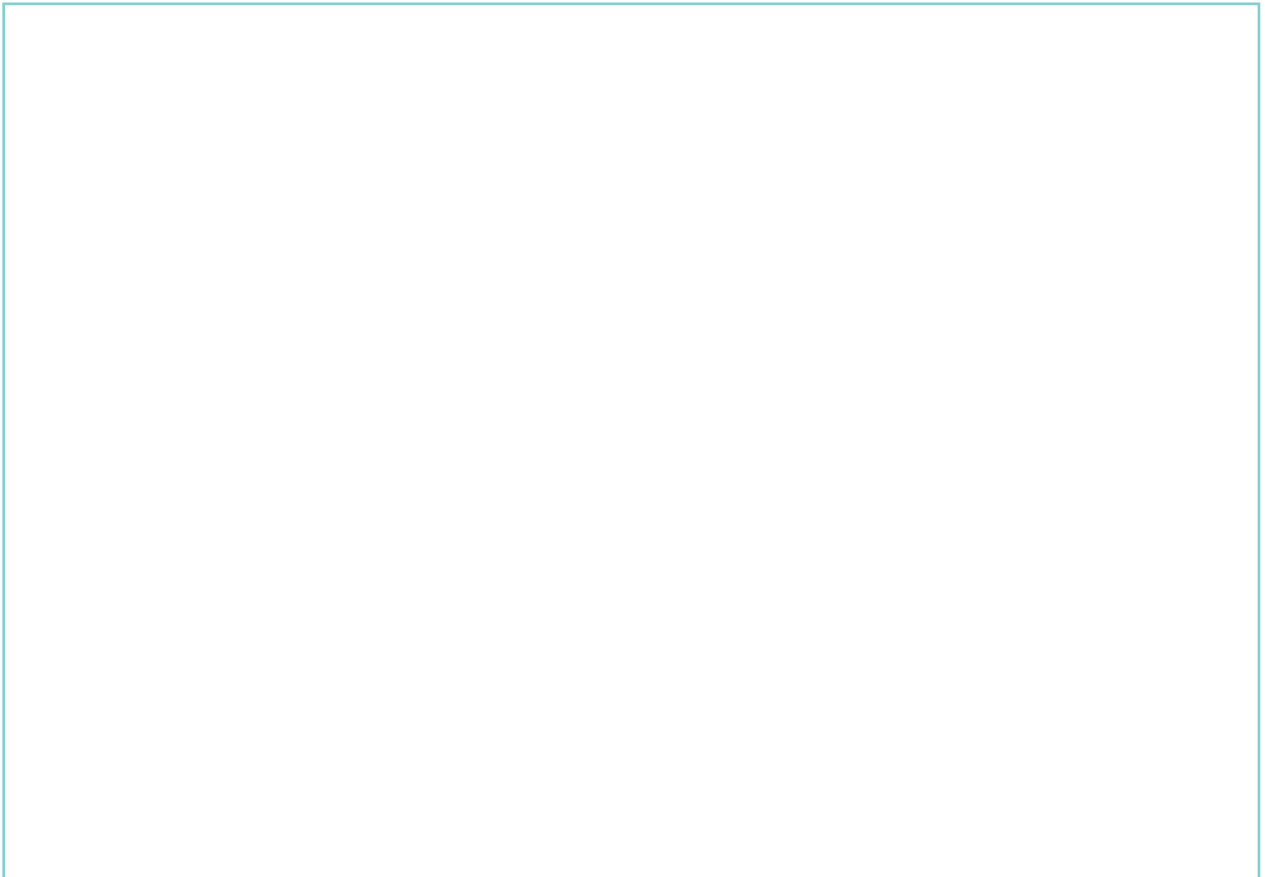
PROCESO DE MONTAJE PARA LA MUESTRA

IDEA INICIAL PARA

FECHA: / /

Lluvia de ideas

FOTO DEL GRUPO DE TEATRO EN PROCESO.



REGISTRO SESIÓN N° 4

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 5

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 6

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

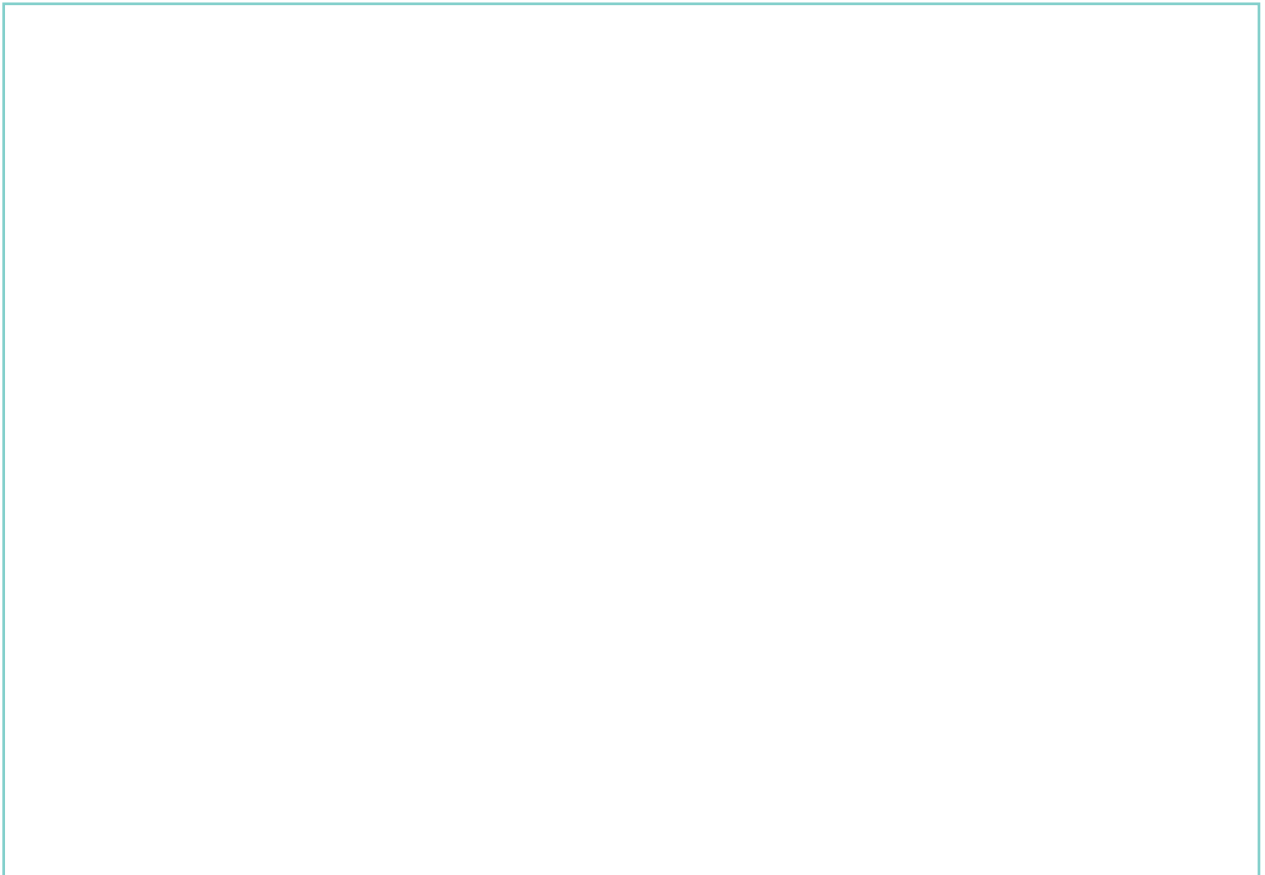
PROCESO DE MONTAJE PARA LA MUESTRA

IDEA INICIAL PARA

FECHA: / /

Lluvia de ideas

FOTO DEL GRUPO DE TEATRO EN PROCESO.



REGISTRO SESIÓN N° 7

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

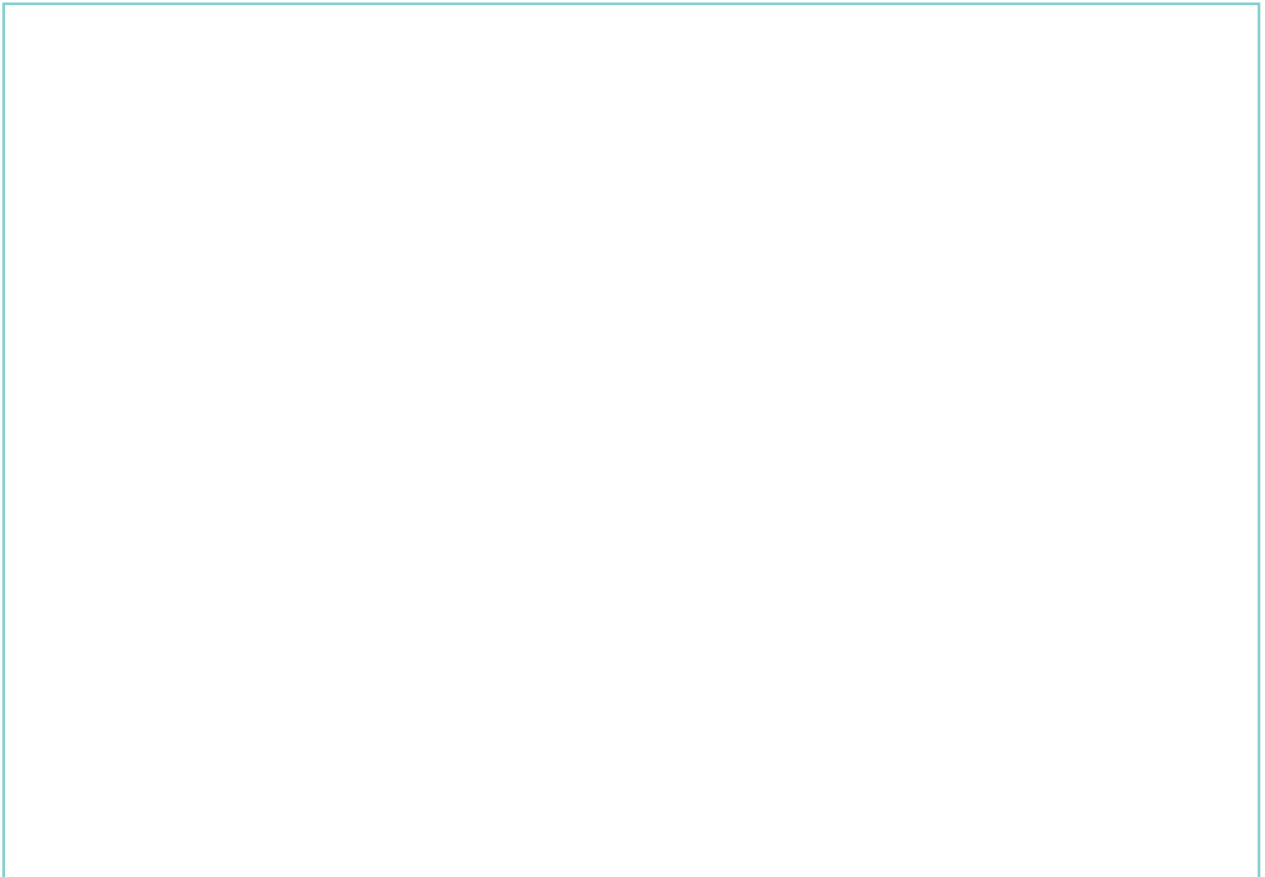
REGISTRO SESIÓN N° 8

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 9

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

FOTO DEL GRUPO DE TEATRO EN PROCESO.



PROCESO DE MONTAJE PARA LA MUESTRA FINAL

IDEA INICIAL PARA

FECHA: / /

Lluvia de ideas

REGISTRO SESIÓN N° 10

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 11

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 12

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 13

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 14

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 15

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

REGISTRO SESIÓN N° 16

REGISTRO N°:	FECHA:
N° Estudiantes presentes:	de
Objetivos de la sesión	
Actividades y/o contenidos planificados:	
Observaciones:	
Firma del facilitador(a):	

FOTO DEL GRUPO DE TEATRO EN PROCESO.



EVALUACIÓN FINAL:

Comentarios globales y reflexión sobre la experiencia de la presentación final del Taller de Teatro.

A large, empty rectangular box with a thin teal border, provided for students to write their final evaluation and reflections on the theater workshop experience.



BIBLIOGRAFÍA

AHUMADA ACEVEDO, PEDRO

(1989). *Tópicos en evaluación en educación*. Valparaíso: Ediciones Universitarias de Valparaíso.

(2001). *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo*. Valparaíso: Ediciones Universitarias de Valparaíso.

AKOSHKY, JUDITH (y otros)

(2006). *Artes y escuela*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

ANDER-EGG, EZEQUIEL

(1998). *Diccionario de pedagogía*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.

ARTAUD, ANTONIN

(2003). *El teatro y su doble*. México, D.F.: Editorial Tomo.

BARNECHEA, EMILIO y RAFAEL REQUENA

(1972). *Guía del profesor: El Lenguaje de las Imágenes 1º*. Salamanca, España: Ediciones Anaya.

BARROW, JOHN DAVID

(2004). *Teorías del Todo: Hacia una explicación fundamental del Universo*. Barcelona, Editorial Crítica.

BERMEOSOLO B., JAIME

(2001). *Psicología del Lenguaje: fundamentos para educadores y estudiantes de pedagogía*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.

BICE, REBECA y MARIO AGUILAR

(2010). *Pedagogía de la Intencionalidad*. Santiago de Chile: Virtual Ediciones.

BRAUN, EDWARD

(1986). *El director y la escena*. Buenos Aires, Editorial Galerna.

BOLGERI, PEDRO

(2007). *Técnicas de facilitación grupal*. La Serena, Chile: Nueva Mirada.

CAÑAS, JOSÉ

(1992). *Didáctica de la Expresión Dramática*. Barcelona: Octaedro.

(2009). *Taller de Juegos Teatrales*. Barcelona: Octaedro.

CAPMANY, MARÍA AURELIA

(1972). *El Teatro Universal*. Barcelona: Editorial Bruquera.

CERVETTO, MARINA

(1998). *Juegos teatrales en el aula*. Buenos Aires: Psicoteca.

CHILDS, CARO

(2008). *Maquillaje de fantasía*. Reino Unido: Usborne Publishing.

CONDEMARÍN, MABEL

(2006). *Estrategias para la enseñanza de la lectura*. Santiago de Chile: Ariel.

DANIELSON, CHARLOTTE y LESLYE ABRUTYN

(2002). *Una introducción al uso de portafolios en el aula*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

DE MARINIS, MARCO

(1988). *El Nuevo Teatro 1947-1970*. Barcelona, España, Ediciones Paidós.

DÍAZ, JORGE y CARLOS GENOVESE

(1993). *Manual de teatro escolar*. Santiago de Chile: Editorial Don Bosco.

EQUIPO EDITORIAL

Enciclopedia de la psicopedagogía. Barcelona: Editorial Océano Centrum.

FERRARI, MARÍA TERESA

(2001). *Pedagogía de la expresión*. Ciudad Real, España: Ñaque Editora.

GARCÍA-HUIDOBRO, VERÓNICA y COMPAÑÍA LA BALANZA

(2004). *Pedagogía Teatral: Metodología Activa en el Aula*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.

GRIFFERO, RAMÓN (y otros)

(2001). *La dramaturgia del espacio*. Santiago de Chile, Ediciones Frontera Sur.

HERNÁNDEZ, MANUEL y MANUEL Sánchez (Coords.)

(2000). *Educación artística y arte infantil*. Madrid: Fundamentos Editorial.

HOLOVATUCK, JORGE

(2012). *Una fábrica de juegos y ejercicios teatrales*. Buenos Aires: Atuel.

LAFERIÈRE, GEORGES y TOMÁS MOTOS

(2001). *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*. Ciudad Real, España: Ñaque Editora.

(2003). *Palabras para la acción*. Ciudad Real, España: Ñaque Editora.

LEFRANCOIS, GUY

(2000). *Acerca de los niños. Una introducción al desarrollo del niño*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

LIVSCHITZ, P. y A. TEMPKIN

(1993). *Maquillaje teatral*. Buenos Aires: Editorial Quetzal.

MANTEROLA, MARTA

(2003). *Psicología educativa. Conexiones con la sala de clases*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica Cardenal Raúl Silva Henríquez.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

(2005). *Política Nacional de Educación Especial, Nuestro compromiso con la diversidad*. Santiago de Chile: Mineduc, División de Educación General, Unidad de Educación Especial.

MOTOS, TOMÁS

(2008). *Taller de teatro*. Barcelona: Octaedro.

NERVI, HUGO y MARÍA LORETO NERVI

(2007). *¿Existe la pedagogía? Hacia la construcción del saber pedagógico*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

PAVIS, PATRICE

(2005). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Ediciones Paidós.

PIMIENTA PRIETO, JULIO

(2008). *Evaluación de los aprendizajes. Un enfoque basado en competencias*. Naucalpan de Juárez, México: Pearson Educación.

POVEDA PIÉROLA, LOLA

(1995). *Ser o no ser: Reflexión antropológica para un programa de Pedagogía Teatral*. Madrid: Narcea.

(1998). *Teatro oculto*. Sant Quirze de Vallés, Barcelona: Instituto para el Desarrollo Integral.

PREGNAN, CARMEN (y otros)

(1999). *Juego, aprendizaje y creatividad*. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Educación.

PROYECTO COLECTIVO

(1999). *El arte de enseñar arte*. Santiago de Chile: ARTEQUÍN, SM Chile.

READ, HERBERT

(1997). *Educación por el arte*. Buenos Aires: Paidós.

ROTGER AMENGUAL, BARTOLOMÉ

(1992). *Evaluación formativa*. Madrid: Cincel.

SANTOS GUERRA, MIGUEL ÁNGEL

(1996). *Evaluación educativa 2. Un enfoque práctico de la evaluación de alumnos y profesores, centros educativos y materiales didácticos*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.

(2006). *Evaluación educativa 1, Un proceso de diálogo, comprensión y mejora*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río la Plata.

SHARIM PAZ, SARAH

(1998). "El Juego Dramático: Creatividad y Aprendizaje" en *Revista chilena de humanidades*. Santiago de Chile: Facultad de Filosofía Humanidades y Educación, (Textos Pedagógicos).

SLADE, PETER

(1978). *Expresión dramática infantil*. Madrid: Aula XXI Educación Abierta Santillana.

SOTOCONIL, RUBÉN

(1965). *Teatro escolar*. Santiago de Chile: Austral.

(1998). *Prontuario del teatro*. Manual y vocabulario. Santiago de Chile: Planeta.

UNIVERSIDAD CENTRAL FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

(2002). *Juegos y juguetes de los niños y niñas del mundo*. Santiago de Chile: Altazor.

WRIGHT EDWARD

(1982). *Para comprender el teatro actual*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.