

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Descubrir la capacidad expresiva de las distintas zonas corporales. Estimular la creatividad latente. Desarrollar habilidades para la dramatización.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Caminar en círculo, al principio a un ritmo normal. A la señal hacerlo lentamente. El profesor dirá el nombre de un animal y los participantes comenzarán a transformarse en él: éste se experimentará primero en las piernas, después en el tronco, luego en las manos y la cara y, finalmente, en la voz.

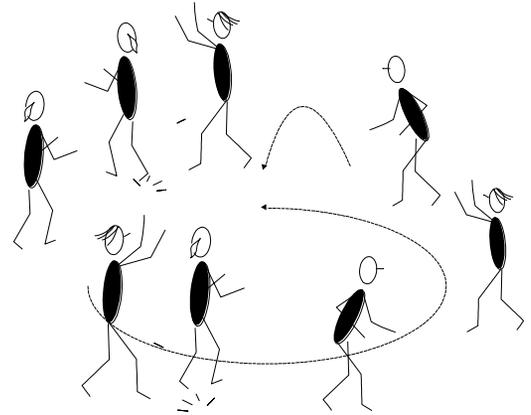
Mientras el círculo va girando, el profesor va proponiendo otros animales: cigüeña, canguro, culebra, jirafa, rana, caballo, etc..

Reglas:

Se le ha de recomendar a los alumnos que guíen su improvisación hacia el ritmo del animal, no hacia la copia estereotipada de sus acciones. Destacaríamos la agilidad del mono, la pesadez del oso, la sinuosidad del gato, la brusquedad del gorila, la arrogancia del gallo, la pesadez del elefante, la gracia de la gacela.

Variantes:

Sin variantes.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Ejercitar la capacidad de concentración y desarrollar habilidades para la dramatización.

Organización:

Gran grupo.

Desarrollo:

Sentado en círculo, cada cual adopta la postura que le resulte más cómoda. Cada uno elige a otra persona (pero sin comunicárselo a ella ni a los demás) que se encuentra entre los componentes del cuarto de círculo de la derecha de cada uno. No importa a quien se elija, lo importante es que nadie debe conocer nuestra elección.

A la señal, comienza el juego que consiste en copiar la postura, la expresión facial, los movimientos, sonidos, etc. del compañero que hemos elegido. Se le debe imitar en todo y continuar haciéndolo hasta que se haga la señal de finalizar el juego.

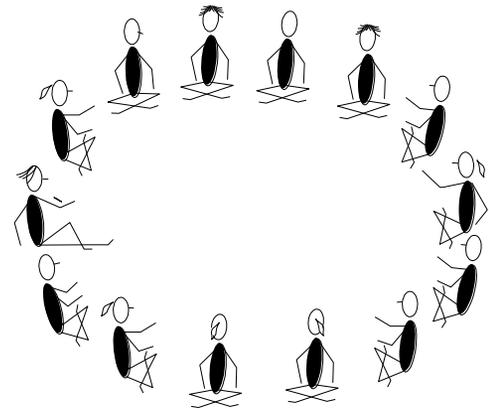
Reglas:

Sin reglas.

Variantes:

Se puede dar a cada sujeto una cuerda para realizar el mismo juego.

Gráfico:



Etapas:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Interacción grupal, desinhibición.

Organización:

Gran grupo.

Desarrollo:

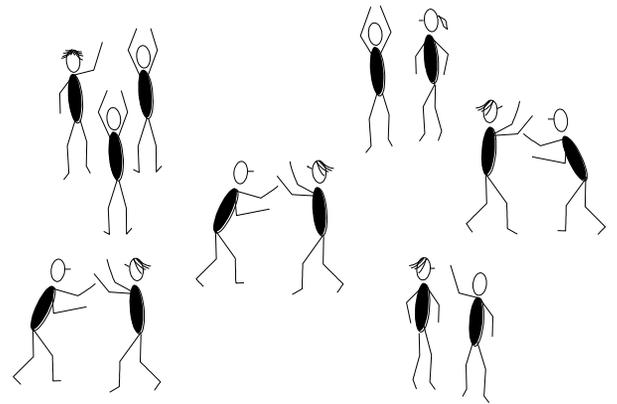
La clase se dividirá en dos grupos con igual número de componentes estando todos de pie. Por medio de distintos gestos, un grupo intentará hacer reír a los demás que deberán mantenerse sin reír o sonreír. El que se ría o sonría se deberá sentar. El tiempo de duración del juego será de 30 segundos, transcurridos estos se cambiarán los papeles. Ganará el equipo que pasado este tiempo tenga más componentes de pie, es decir, el grupo que menos sujetos se hayan reído.

Reglas:

No se puede tocar a nadie.

Variantes:

Repetir varias veces el juego, dándole un punto al equipo que gane cada vez. Ganará el equipo que antes llegue a tres.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Ejercitar la capacidad de concentración y atención y desarrollar habilidades mímicas.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

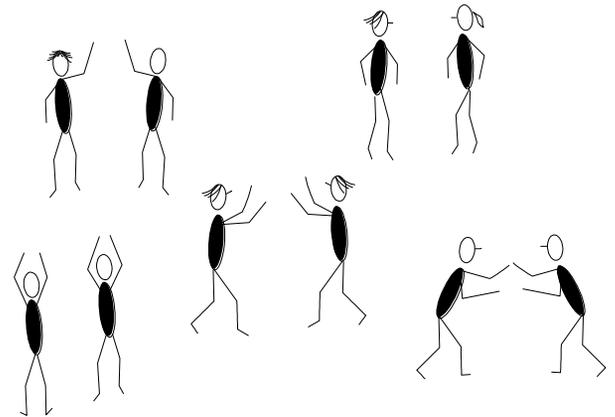
Los alumnos de la clase se agruparán por parejas colocados frente a frente. "A" reproducirá todos los movimientos de su compañero como si se tratase de un espejo. Para comenzar se pueden realizar acciones cotidianas como, por ejemplo, el aseo matinal, la comida. Cambiar los papeles.

Reglas:

Los movimientos deberán ser nítidos y precisos por ambas partes.

Variantes:

Realizar las acciones a cámara lenta, a velocidad normal, rápidamente.
 Agregar sonido a las acciones, desplazamiento por el aula.
 Un participante es imitado por varios.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de percepción y mejorar la desinhibición.

Organización:

Pequeño grupo

Desarrollo:

Los alumnos, en grupo de 8 a 10, estarán formando un círculo. Uno del grupo sale de él y se da la vuelta mientras el resto del grupo elegirá a uno que hará gestos que todos deberán imitar. El que salió volverá al círculo y tratará de averiguar quien es el director de orquesta. Cuando sea descubierto se saldrá del círculo.

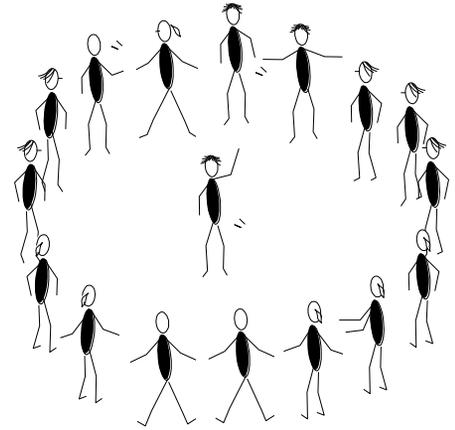
Reglas:

Sin reglas

Variantes:

El director de orquesta realizará movimientos con sonidos.

Gráfico:



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la creatividad, conciencia corporal y el equilibrio.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

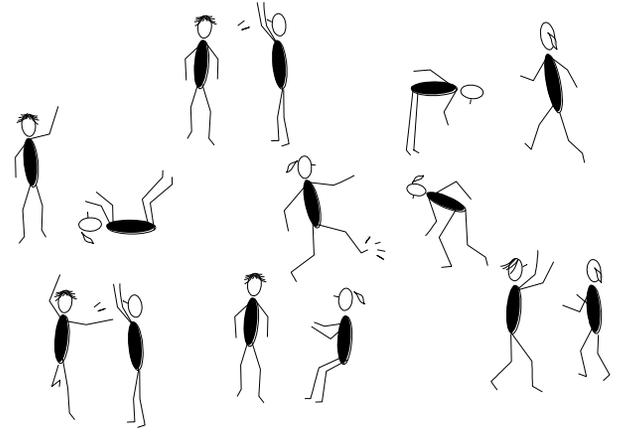
Los alumnos se encontrarán distribuidos por el espacio del aula por parejas. Uno hará de arcilla para esculpir y otro será el escultor. El escultor realiza con la arcilla una escultura. Una vez realizada ésta, todos los escultores pasarán para ver las esculturas que han realizado los demás escultores. Cuando indique el profesor cada escultor imitará a la estatua que tenga más cerca. Se cambiarán los roles. Se valorará especialmente la mirada perdida, la inmovilidad de las estatuas, la creatividad de la escultura.

Reglas:

Las esculturas tratarán de no moverse una vez que hayan sido esculpidas.

Variantes:

Sin variantes.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar habilidades de dominio y control corporal. Tomar conciencia de la autonomía de cada uno de los miembros, segmentos corporales y de cada uno de los diferentes puntos de articulación.

Organización:

Por parejas.

Desarrollo:

Los alumnos se encuentran distribuidos por parejas, donde uno será la marioneta (A) y otro (B) el titiritero que la maneja. En primer lugar, debe haber un trabajo individual para ver qué partes del cuerpo son las móviles, cómo se muevan y en qué sentido.

"B" comienza a manejar a "A". Por ejemplo, por el cuello de la camisa y éste se deja caer si de una marioneta se tratase.

Cada articulación de "A" tiene un hilo imaginario que "B" maneja. "A" reacciona solamente a los impulsos de éste. "B" le irá diciendo en cada momento los hilos que mueve y la fuerza con que lo hace, a fin de que pueda responder con la mayor exactitud el movimiento sugerido. "B" guiado por la marioneta a través de hilos irá desarrollando las acciones concretas (sentar a la marioneta en una silla, acostarla, ponerla de pie.). Cambiar los papeles.

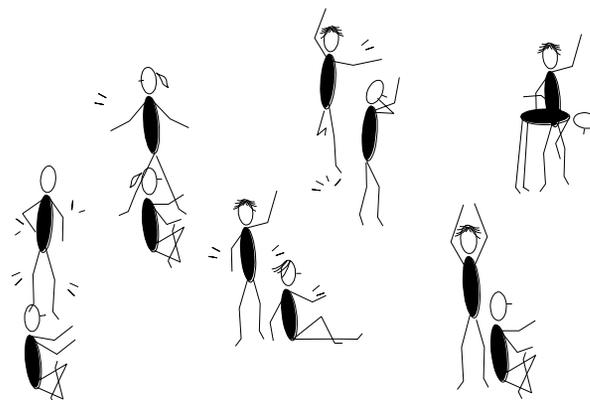
Reglas:

Sin reglas.

Variantes:

El animador es el titiritero. Dice a los participantes que imaginen que está situado arriba por encima de ellos, en un posición desde la que se puede manejar todos los hilos fijados a determinadas partes de sus cuerpos. En voz alta irá numerando los hilos que mueve. Todos realizarán el movimiento inducido como si de una obediente marioneta se tratase.

De pie, a indicaciones del animador, los participantes van relajando sucesivamente los músculos del cuello, hombros, torso, caderas, rodillas, hasta caer al suelo. Realizar el ejercicio lentamente para que puedan tomar conciencia de cada segmento y punto de articulación.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio

Material:

Láminas con diferentes máscaras.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Tomar conciencia de la movilidad y expresiones del rostro. Expresar corporalmente estados de ánimo o rasgos de carácter. Desarrollar habilidades mímicas.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

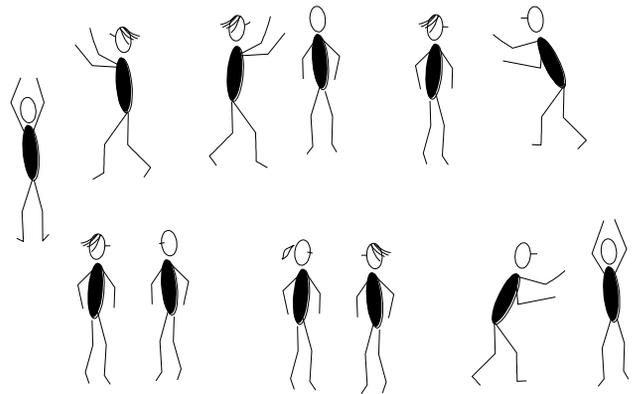
Los alumnos, de forma individual, irán reproduciendo las siguientes máscaras que expresan estados de ánimo o acciones: calma, llanto, sueño, timidez, reflexión, sonrisa, enojo, indiferencia, bostezo, repugnancia, risa, ira, maldad, canto, desagrado, tristeza, terror, susto, rabia, enfermedad. Estas máscaras irán siendo enseñadas por el profesor, en un primer momento, para posteriormente, indicar sólo el nombre del estado de ánimo que se le pide que realicen los alumnos.

Reglas:

Hay que confeccionar unas láminas con todas las expresiones o estados anímicos que se indican.

Variantes:

Recopilar fotografía, reproducciones de obras de arte, cómics, etc... en los que predomine el rostro. Identificar qué expresan y a continuación imitarlas.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

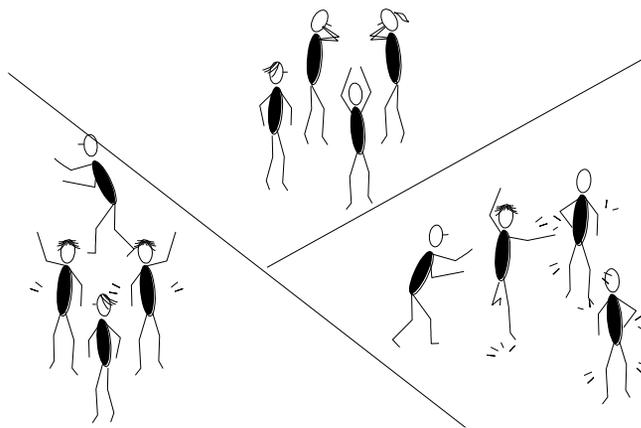
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Material para dividir la clase en varios espacios.

Gráfico:**Bloque Específico:**

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de improvisación y creatividad.

Organización:

Pequeños grupos.

Desarrollo:

La clase se encontrará dividida en varios espacios, por medio de cuerdas, sillas, bancos, tiza. En cada una de las zonas en que ha quedado dividida la sala hay una instrucción que nos indica cómo debe decirse el texto que se va a trabajar.

1.- El profesor lee en voz alta una estrofa:

Yo tenía un globo de color azul; lo hinchaba, lo hinchaba, se llenó de luz.

2.- Se efectúa un recorrido por los distintos espacios en que está dividida la clase recitando esta estrofa de acuerdo con cada una de las instrucciones.

3.- Situado el grupo en el espacio 1 (SILENCIO) se le explica que el ejercicio consiste en sustituir los versos 2 y 4 de la estrofa anterior dejando como están los versos 1 y 3.

4.- Cuando uno del grupo ha inventado ya los dos versos, pasa al espacio 2 y lo recita de acuerdo con la instrucción pertinente. Después pasa todo el grupo a ese espacio y repiten. Todos vuelven al espacio 1 hasta que salga otro con nuevos versos.

Cada estrofa nueva se recita en un nuevo espacio. El espacio dedicado al gesto se utiliza para repetir cualquier estrofa que se acaba de recitar, sin emplear la palabra, pues se trata de un ejercicio de mímica.

Si la dinámica de creación es muy rápida no haría falta volver al espacio número 1, y se podría pasar directamente de un espacio a otro.

Reglas:

El espacio 1 va señalado con la palabra SILENCIO y es el espacio destinado para el profesor. También sirve para que los componentes del grupo que realiza el ejercicio dispongan de espacio y tiempo para poder pensar e inventar los versos o las frases, que, en resumidas cuentas, es de lo que se trata el circuito.

La división del espacio es muy sencilla y también lo son las instrucciones (variantes de la voz: SUSURRO, VOZ Y GESTOS, VOZ NORMAL, LLORANDO, TARTAMUDEANDO, RIENDO, SOLO GESTOS, A GRITOS...) porque lo importante es este circuito es la creación poética, en concreto, los nuevos versos que deberán inventarse a partir de

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la improvisación, creatividad y representación escénica.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Cada alumno elige el personaje famoso que le gustaría ser, bien sea real, de ficción, actual o histórico.

Individualmente, deberá concentrarse en ese personaje que ha elegido en aspectos como sus andares, rasgos típicos, maneras y gestos, rasgos de carácter, forma de hablar. A continuación deberá desplazarse por el aula interpretando el personaje.

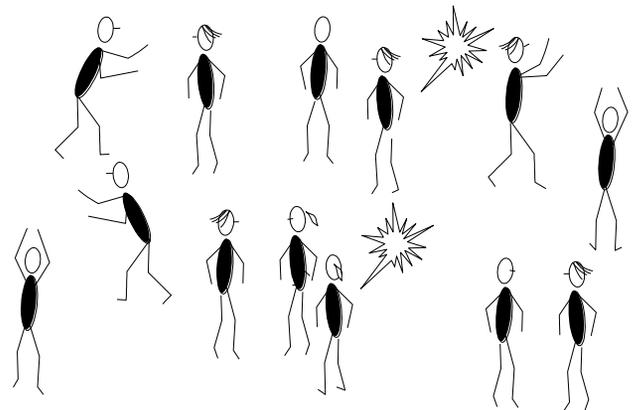
Los distintos personajes se relaciona entre sí: entablan conversaciones tratando de presentarse, realizan acciones en común, etc.

Reglas:

Se ha de procurar mantener durante todos la improvisación los rasgos adoptados.

Variantes:

Sin variantes.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de improvisación y la capacidad de representación escénica.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

El profesor planteará la siguiente situación: Nos encontramos en el interior de una gran mansión para realizar una misión secreta, por lo tanto somos unos intrusos y nuestra vida puede correr peligro si descubren nuestra presencia. Por lo tanto, debemos pasar desapercibidos como si fuésemos uno de sus moradores.

Tenemos que cruzar la mansión de parte a parte pasando por todas las habitaciones. En cada una de ellas hay distintos tipo de personas. Para poder pasar desapercibidos nos tenemos que transformar en los distintos tipos de personajes que haya en cada lugar.

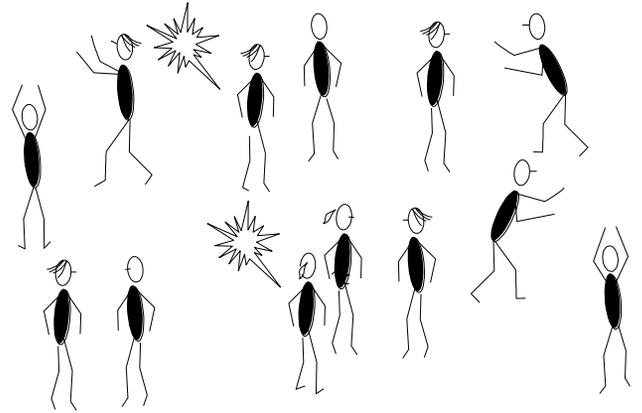
El profesor irá guiando la ruta por la mansión anunciando lo que hay en cada habitación. Dará un breve espacio de tiempo para que los alumnos puedan imitar a los personajes. Se puede proponer: borrachos, atletas, militares, camareros, bailarines, aristócratas, gordos, enanos, etc..

Reglas:

Sin reglas.

Variantes:

Sin variantes.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Gráfico:

Ciclo:

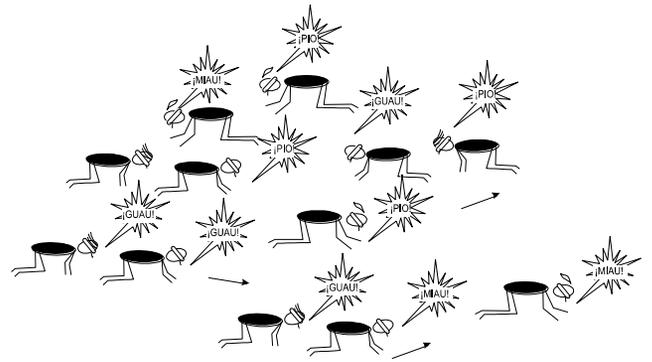
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Tarjetas con nombres de animales.



Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Interacción grupal. Desinhibición a través del desarrollo de la conciencia corporal y del trabajo de las senso-percepciones.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Todos los alumnos cogerán una tarjeta con el nombre de un animal. Cada uno deberá reunirse con los que tiene la tarjeta con el mismo animal. Tratarán de encontrarse pero con los ojos cerrados y emitiendo sólo sonidos del animal al que representan. Cuando se encuentran se dan la mano hasta que todos los animales iguales están juntos.

Reglas:

Todos estarán con los ojos cerrados. Desarrollar el juego de 30 segundos a 1 minuto.

Variantes:

Con los ojos abiertos pero sin emitir sonidos, se deberán encontrar mediante mímica, sólo con la cara.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollo de la conciencia corporal.
Desarrollar la capacidad de deducción.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

La clase se encuentra dividida en pequeños grupos de seis a ocho alumnos. Cada grupo piensa en una película para que un integrante de otro grupo la represente ante los miembros de su grupo durante un tiempo máximo de un minuto.

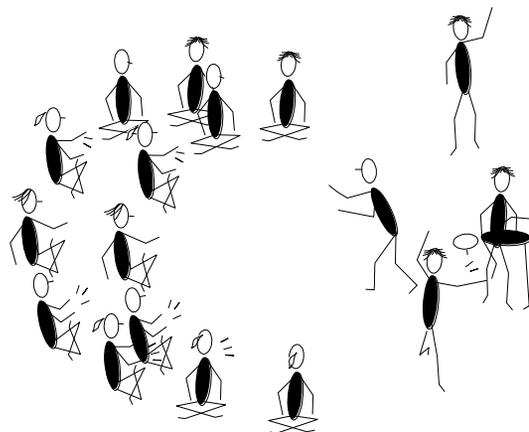
Se irá anotando si en el tiempo indicado se consigue o no el objetivo de descubrir el título de la película. Ganará aquel grupo que consiga descifrar mayor número de películas.

Reglas:

No se puede hablar. Sólo representa un miembro de cada grupo. No se pueden hablar, ni emitir sonidos, ni indicar colores. Quedan prohibidos los títulos en idiomas o con nombres propios.

Variantes:

Se pueden representar objetos, animales, regiones de España, dibujos animados, cuentos, etc..

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollo de la conciencia corporal.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

El juego consiste en plantear situaciones de la vida diaria que serán representadas por todo el grupo. Estas acciones pueden ser:

- Llamar por teléfono pero está la cabina ocupada.
- Se para el ascensor con todos dentro.
- Por la noche en un pub sin conocernos.
- Vas al cine y te atracan. Vas a la policía y no te cree, entonces te vas de copas y te encuentras con el atracador.

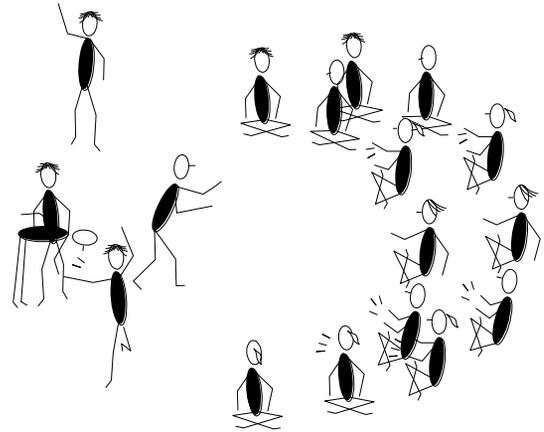
Reglas:

No se puede hablar en ninguna situación.

Variantes:

Se pueden incluir otras acciones de la vida cotidiana. Todos los grupos deberán representar al menos una acción.

Gráfico:



Etapas:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la capacidad de deducción.
Desarrollar la expresividad.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

La clase se encuentra dividida en pequeños grupos de seis a ocho alumnos que a su vez se encuentran divididos en dos subgrupos. Cada grupo estará ubicado al margen de los demás.

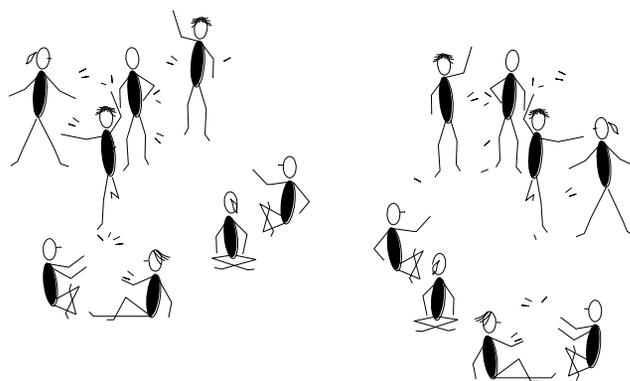
Cada uno de los subgrupos piensa en un cantante o grupo musical y en una canción de estos. Uno del otro subgrupo lo interpretará y el resto de su subgrupo deberá adivinar de qué cantante se trata y qué canción es.

Reglas:

Se le dará un tiempo de preparación de 30 segundos. El tiempo máximo de representación es de un minuto. El que representa puede ser ayudado por otro componente de su subgrupo en caso de necesidad. Todos tienen que realizar al menos una representación. No se pueden señalar objetos o colores, ni se pueden emitir sonidos, ni hablar. Se adivina primero el cantante y después la canción. Se pueden decir nombres hasta que se acierte la canción.

Variantes:

Se pueden representar deportes y deportistas, anuncios de televisión, etc..

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Gráfico:**Ciclo:**

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación, de deducción y la expresividad. Fomentar la desinhibición y la estructuración espacial.

Organización:

Pequeños grupos.

Desarrollo:

La clase estará dividida en grupos de diez a doce alumnos. Cada grupo caracterizará la representación de una cadena de televisión, haciéndose subgrupos para cada cadena que se quiera representar.

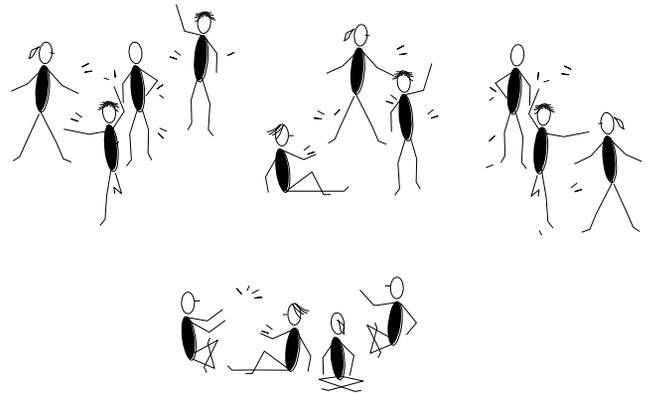
Uno del grupo no representará sino que tendrá el rol del que tiene el mando a distancia de la televisión. El grupo saldrá a representar y los demás harán de público, que tendrán que adivinar de que cadena se trata. Los subgrupos estarán separados para representar. El alumno que queda fuera tendrá la función de cambiar de cadena apuntando al subgrupo que quiera él que represente.

Reglas:

No se puede hablar. Se asignará un punto a su grupo cuando uno del público levanta la mano y acierta de que cadena se trata. Responde el primero que levanta la mano. Se hace un sumatorio de los puntos de cada grupo y se pasa a otro grupo para que haga su representación.

Variantes:

Hacer que el que lleva el mando cambie de cadena de forma rápida, de modo que provoque en el público una obligada retención de las diferentes representaciones que se van sucediendo de manera aleatoria, con lo que el público tenga que decir de que cadena se trata una vez terminada la representación completa.



Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

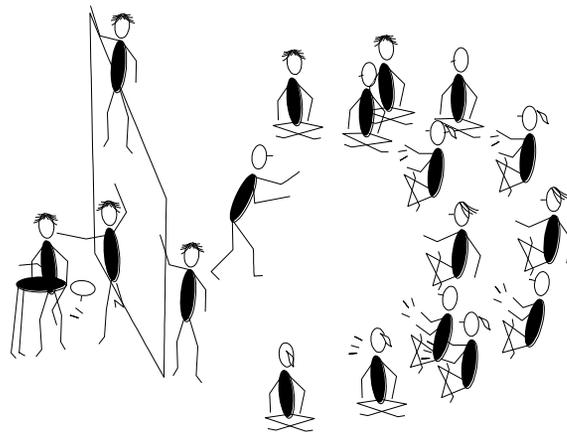
1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Un foco, una sábana, dos picas y demás objetos que puedan ayudar a la representación.

Gráfico:**Bloque Específico:**

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la expresividad.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

La clase se dividirá en grupos de 6 a 8 alumnos que se encuentran dispersos por todo el espacio. Se trata de representar un cuento mediante sombras de la siguiente manera: La historia del cuento se distribuye entre los grupos y cada grupo tendrá que representar la parte del cuento que le corresponda. Primero se lee el cuento para todo el grupo, a continuación se asignarán los roles de cada uno (todos tendrán que tener uno). Habrá tres personas que no tendrán un rol activo: el narrador y dos que aguantarán la sábana. Se aconseja que cada grupo realice un ensayo previo con y sin sábana. El escenario será de la siguiente forma: un foco lanzará su luz sobre la sábana. Al pasar los personajes entre la sábana y el foco se verán las sombras de estos al otro lado que será donde estará el público, que en este caso serán los grupos que no estén representando.

Reglas:

La representación se hará de forma continua, es decir, comienza un grupo y seguidamente le sigue el siguiente pasando a otro acto.

Variantes:

Sin variantes.

Etapa:

E.S.O.

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la expresividad. Fomentar la desinhibición y la estructuración espacial.

Organización:

Pequeño grupo.

Desarrollo:

La clase se encuentra dividida en pequeños grupos de 5 ó 6 alumnos. Realizarán una pequeña dramatización con los siguientes temas:

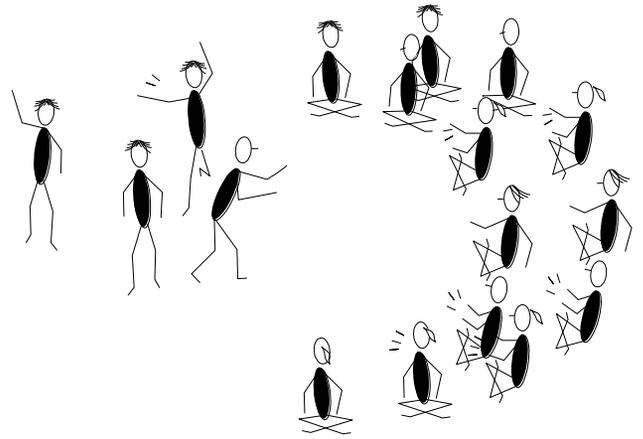
- Dar aspirina a una jirafa y acostarla a dormir.
- Bañar a un elefante.
- Bañar a un gato y tenderlo a secar.
- Hipnotizar a un león
- Castigar a un coche por saltarse un semáforo.

Reglas:

Se podrán emitir sonidos pero no se podrá hablar.

Variantes:

Todas aquellas situaciones que puedan ocurrírsele a los alumnos que sean absurdas en la vida cotidiana.

Gráfico:

Etapa:

E.S.O.

Gráfico:

Ciclo:

1

Lugar:

Pista polideportiva o gimnasio.

Material:

Sin material.

Bloque Específico:

EXPRESIÓN CORPORAL.

Objetivo a desarrollar:

Desarrollar la capacidad de representación y la expresividad. Fomentar la desinhibición y la estructuración espacial.

Organización:

Individual.

Desarrollo:

Todos los alumnos piensan en un personaje famoso. Corren por la clase y a la señal, cada uno de los alumnos tienen que iniciar una conversación con el de al lado encarnando el personaje famosos que han elegido. De esta forma se plantearán parejas disparatadas.

Se repetirá varias veces para que se vayan produciendo diversas situaciones.

Reglas:

En todo momento de la conversación no se puede abandonar el personaje que se ha elegido.

Variantes:

Cada cierto tiempo se cambiará de personajes.

