

JUEGOS PARA UN TALLER DE TEATRO

| Más de 200 propuestas para expresar y comunicar

Colección Recursos, n.º 171

SERIE EDUCACIÓN: PEDAGOGÍA DE RECURSOS ARTÍSTICOS
COORDINADA POR ALFREDO MANTOVANI

Juegos para un taller de teatro.

Más de 200 propuestas para expresar y comunicar

Primera edición: abril de 2021

© Alfredo Mantovani Giribaldi, Rosa Inés Morales Bautista

© De esta edición:

Ediciones Mágina, S.L.
Editorial Octaedro Andalucía
Pol. Ind. Virgen de las Nieves
Paseo del Lino, 6 - 18110 Las Gabias - Granada
Tel.: 958 553 324
mágina@octaedro.com - octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com - www.edicionesmágina.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-945342-7-0
Depósito legal: GR 515-2021

Diseño interior y maquetación: Marta Macarena García
Diseño cubierta: Sylvia Coca
Ilustraciones cubierta: Freepik
Producción: Octaedro Editorial

Impresión: Masquelibros

Impreso en España - *Printed in Spain*

Alfredo Mantovani - Rosa Inés Morales

JUEGOS PARA UN TALLER DE TEATRO

| Más de 200 propuestas para expresar y comunicar

*La pedagogía de la expresión dramática es una pedagogía de la acción [...].
Ella ocupa en la escuela un lugar específico reemplazando el saber y el
saber hacer por el saber ser.*

GISELE BARRET (1979). «Reflexión». *Le Grand Robert* (tomo 4, pág. 322)

*Aplicamos la palabra juego intencionadamente, ya que, por un lado, es la
alegría acentuada del movimiento y, por otro, la voluntaria subordinación
a las reglas del juego. El término dramático en sustitución del teatral hace
patente que no queremos actuar para el público como primer objetivo, sino
para nuestro propio placer y nuestro desarrollo personal. Por tanto, los jue-
gos de expresión son juegos que hacen posible la exteriorización de senti-
mientos y observaciones personales a través de gestos y movimientos.*

LEÓN CHANCEREL, definiendo el término *juego dramático* en 1936,
en su obra *Jeux dramatiques dans l'éducation a une méthode*

¿Qué es el juego?

*El juego se caracteriza por ser una actividad placentera, espontánea y vo-
luntaria, mediante la cual los niños se autoafirman y elevan su autoestima,
descubren el mundo. Es autoexpresión de la personalidad infantil, colabora
en el desarrollo integral de la infancia.*

*Jugar le permite al ser humano «hacer», lo que implica una participación
activa del que juega. El juego es una actividad creadora que se convierte en
el origen de la experiencia cultural del ser humano.*

LOS AUTORES



A la izquierda, Rosa Inés Morales. A la derecha, Alfredo Mantovani.

Ella, profesora de Lengua y coach. Él, profesor y director de teatro.

Ambos especialistas en técnicas de expresión.

Ella ejerció en la ESO. Él, en ESTO y AQUELLO.

Viven en Víznar (Granada).

Ella es actriz *amateur*. Él ama a las actrices.

Les gusta jugar. Ella, a los médicos. Él, a las casitas.

Y después de realizar varios proyectos juntos, escribieron su primer hijo:

Juegos para un taller de teatro.

Sumario

Prólogo: Por un aprendizaje lúdico _____	9
Introducción _____	13
Propuesta de juegos para un taller de teatro _____	15
Bloque 1: Juegos para empezar grupos _____	21
1. Juegos de presentación _____	23
2. Juegos de conocimiento _____	33
3. Juegos de confianza _____	43
4. Juegos de contacto _____	53
Bloque 2: Juegos para empezar sesiones _____	63
5. Juegos de calentamiento _____	65
6. Juegos de imitación _____	75
Bloque 3: Juegos para expresar _____	85
7. Juegos de estatuas _____	87
8. Juegos corporales _____	97
9. Juegos de pantomima _____	107
10. Juegos de objetos y disfraz _____	117
Bloque 4: Juegos para dramatizar _____	127
11. Juegos de personajes _____	129
12. Juegos de historias _____	139
13. Juegos dramáticos _____	149
14. Juegos integrales _____	159
Bloque 5: Juegos para terminar _____	169
15. Juegos de relajación _____	171
16. Juegos de evaluación _____	181
Apéndice. Ficha para inventar juegos _____	191
Bibliografía _____	193
Los autores _____	195

Prólogo: Por un aprendizaje lúdico

Prólogo, palabra mágica que abre, introduce, enseña el camino e indica la dirección del viaje, el deseo de ir adelante. ¡Qué desafío!

Me encanta este pro latino, cuando menos por sus tres sentidos, que me implica y habla de lo esencial de *Juegos para un taller de teatro*, obra de Alfredo Mantovani y Rosa Inés Morales, de los objetivos y del contenido. Tenemos todo lo que necesitamos en la introducción de los autores para utilizar pertinentemente estas fichas.

En este prólogo intentaré ir adelante (que es el primer sentido de pro). ¿De quién? ¿De qué? *Adelante*, palabra clave que a veces se olvida en el contexto escolar, donde hay una tendencia a quedarse miedosamente detrás de la gente, de los últimos avances, ya sea de las ciencias o de las artes.

Hemos trabajado muchas veces, en el pasado, con las viejas y seguras fórmulas que consisten en enseñar lo que ya está caduco. Al contrario, *prólogo* significa ponerse en una situación de anticipación, también de riesgo, en el lugar de los jóvenes, del futuro.

Pero es también sinónimo de «a favor de», y eso me encanta. Estamos demasiado «contra»: contra la Administración, los padres, la política cultural, artística o intelectual; casi contra todo, incluso contra nuestros jóvenes desde por la mañana hasta por la noche; gritamos y nos lamentamos de que los chavales sean a veces demasiado pasivos o violentos, indiferentes o histéricos. La inercia del sistema, del profesorado (falta de tiempo, de ilusión, de recursos... y más...) constituyen una situación negativa que no puede sino empeorar el contexto educativo.

Nuestros autores intentan invertir el proceso en una posición positiva a favor de la acción, del ideal, de la utopía. Con ellos ¡sí se puede! Hay que intentarlo sin desesperación, sin bajar los brazos, porque si no, sería demasiado esfuerzo... ¿Y para qué?

La verdad es que vale la pena apostar por lo diferente, por la incertidumbre, por el riesgo; no solo por el conocimiento (*pro-logos*), sino por la vivencia global del ser humano, por la presencia de su cuerpo, corazón y cerebro (como he dicho hace tiempo hablando del profesor).⁽¹⁾ La expresión dramática está «por» la personalidad completa, única e irremplazable.

⁽¹⁾ Barret, G. (1991). *Pedagogía de la expresión dramática* (pág. 9). Quebec: Recherche en Expression.

Intentaré una fórmula arriesgada: me inclino por un aprendizaje lúdico y más... erótico –por favor, no se asusten ni malinterpreten este término tabú pero muy hermoso e importante por su relación con el amor, que nunca es suficiente en la relación pedagógica–, porque no se puede separar el eros del logos poniendo el eros en el infierno, en lo prohibido y el logos, en el paraíso, tal como el árbol del saber.

Hay que buscar una nueva fórmula, encontrar el tiempo para construirla, y desarrollar instrumentos para ayudar a acercarse, asegurarse y atreverse, como lo hicieron, desde mi punto de vista, los autores de este libro. Y para ello no se puede escribir solo con la intuición y la buena voluntad. Tenemos que presentar la propuesta de la manera más «profesional» posible; es decir, con todo lo que se ha asimilado, reflexionado después de una larga experiencia y con todo lo que se sabe del contexto y de las necesidades específicas del mundo y de la gente de la educación. Este último pro es el indispensable para actualizar a los otros. Revindico la práctica en primer lugar, el método inductivo más eficaz, más profundo, más personal, como método privilegiado en la enseñanza-aprendizaje..., y una formación intensiva, didáctica, de alto nivel para el profesorado, porque «jugar» no es realizar cualquier cosa de cualquier manera. En este caso, me agradó especialmente la propuesta final de los autores en su última ficha (en el apéndice); la cual no se podrá utilizar sin una lectura activa de las otras y una práctica permanente de algunas secuencias o propuestas.

En estos «más de 200 juegos», los animadores encontrarán impulsos, sugerencias, estructuras, ejemplos... a su disposición, que hay que probar, elegir para gozar y explotar en su experimentación personal.

Y por fin, me gustaría añadir un último sentido a pro.

Me encantó escribir este prólogo con placer, interés y un sentimiento de honor «por» una amistad que perdura a pesar de la distancia en el espacio y en el tiempo y de la diferencia (¡qué suerte!) de nuestras prácticas. Esto es posible por esta manera nuestra de mantenernos en contacto, la confianza, la continuidad (en la discontinuidad) y la necesidad profunda de compartir algunos conceptos que también empiezan por «c» (¡qué casualidad!) como calor, color, calidad, contenido, conocimiento, cariño y tantos más. Claro, hay otras «c» muy feas que no quiero nombrar aquí, pero cada uno puede jugar para encontrar las suyas y rechazarlas o reírse de ellas.

Así, quizás, muy estimados lectores conocidos o desconocidos, encontraréis este prólogo diferente.

Porque parece que no me refiero precisamente a la obra de Alfredo y Rosa Inés (aunque quizás, esta manera, que es la mía, dice mucho). Porque me encuentro «delante» de este libro de fichas y le doy mi apoyo. Porque no tengo vergüenza de escribir en un idioma que no es el mío para un contexto que conozco muy poco. Estos porqués tienen que ver con mi implicación en iniciativas como estas que constituyen una forma importante de acción

didáctica y lúdica, también con mi conciencia de la urgencia en formación y mi «amor» por los que intentan –a veces a contracorriente– «algo» para mejorar la situación pedagógica que se encuentra cada día más en peligro de descomposición.

A todos los que van a leer y, por supuesto, a aprovechar este texto, no se olviden: el movimiento, tal como el eros y el logos, es vida y nos empuja siempre adelante. Espero que este prólogo funcione como un impulso vital y lúdico hacia lo esencial.

GISELE BARRET

Doctora de Estado en Letras y Ciencias Humanas.
Profesora catedrática en la Universidad de Montreal (Canadá)
y en la Universidad de La Sorbonne Nouvelle, Paris III (Francia)

Introducción

El juego, por su carácter globalizador e integrador, es susceptible de análisis desde varias perspectivas según diversos criterios: edades, objetivos, habilidades que pone en marcha, lugar de realización o número de jugadores.

Desde la primera clasificación que hiciera R. Caillois sobre sus elementos constitutivos, la mayoría de los actuales autores de libros de juegos han intentado hacer su propia clasificación para facilitar la comprensión del lector y la posterior aplicación práctica.

En nuestro caso, enmarcados en el ámbito de la expresión dramática, el criterio de sistematización que presentamos se sustenta en la realización ininterrumpida, durante más de treinta años, de talleres de dramatización y teatro, donde la tarea básica se apoyaba en la mejora de la expresión individual dentro de un colectivo, en la constante interrelación entre los participantes y en el aprendizaje por intercambio de conocimientos.

Los juegos y sus variantes que presentamos en este libro han sido practicados con niños y adultos; en especial, maestros, aunque también hemos conseguido muy buenos resultados en la preparación de actores.

Hallándonos actualmente dedicados a la formación del profesorado en el área de la Educación Artística, hemos recopilado nuestra experiencia con el convencimiento de que este material será muy bien recibido por los profesionales de la educación que siempre están ávidos de novedades prácticas.

Por tal razón, el libro lleva como subtítulo «200 propuestas», ya que imaginamos que los niños y adolescentes apreciarán estos juegos en toda su magnitud y agradecerán a su profesorado su introducción en el aula, aunque se pueden aplicar en otros ámbitos y con otras edades.

Está dividido en cinco grandes bloques, que contienen dieciséis categorías de juegos, generadas por los objetivos didácticos que pretenden las propuestas.

El **bloque 1** («Juegos para empezar a formar grupos») reúne los típicos juegos de iniciación que pretenden la integración grupal y la implicación en la tarea. Se incluyen los tradicionales juegos de «presentación» y de «conocimiento», que se amplían con los de «confianza» y «contacto». En su conjunto, este primer bloque busca eliminar la inseguridad y el miedo iniciales que generan las dinámicas grupales, así como desarrollar la motivación de los participantes por la actividad y la pertenencia al grupo. Todas las propuestas pretenden que los jugadores se puedan conocer de una manera rápida y eficaz sin que nadie se sienta amenazado ni cohibido.

En el **bloque 2** («Juegos para iniciar sesiones») aparecen juegos que se pueden intercalar con los del primer bloque y sirven específicamente como preparación para pasar a los juegos de carácter expresivo que planteamos en el bloque siguiente. Comenzamos con los llamados juegos de «calentamiento», que son de suma utilidad para poner al grupo en marcha, ya que al ser de carácter «físico» movilizan y predisponen a concentrarse en el aquí y ahora. Siguen los juegos de «imitación», adecuados a grupos de principiantes para ampliar el repertorio gestual por medio de la repetición. Su carácter mimético provoca movimiento, por lo que también pueden usarse como juegos de «calentamiento».

A continuación, sigue el **bloque 3** («Juegos para expresar») con dos categorías que agrupan los juegos de «estatuas», muy usados en los inicios de la vida grupal para ayudar a los participantes a disfrutar del movimiento controlado y los juegos «corporales», que son propuestas de tipo sensorial y cinestésico. Se completa esta sección con los juegos de «pantomima» a los que también podemos llamar «juegos con la boca cerrada»; estos, sin llegar a exigir la técnica del mimo, rescatan de este difícil arte sus aspectos más interesantes para representar emociones o ideas sin necesidad de recurrir al lenguaje hablado. Finaliza con los juegos de «objetos y disfraz», que, inseparables de la realidad en que vivimos, constituyen una fuente de innumerables propuestas para accionar y un soporte imprescindible para la imaginación creadora.

El **bloque 4** («Juegos para dramatizar») incluye una serie de actividades que globalizan, en cierta medida, todas las propuestas anteriores y resumen los objetivos de todas las categorías precedentes. Aquí se incluyen juegos de «personajes», de «historias», «dramáticos» e «integrales», donde aparece la palabra como indicadora de sentido, vertebando una cantidad importante de iniciativas y permitiendo creativas combinaciones para inventar y representar argumentos propios.

Cierra nuestra sistematización el **bloque 5** («Juegos para terminar») que contiene los juegos de «relajación» muy necesarios a la hora de aquietar grupos después de una actividad intensa y como manera de volver a la calma sin perder el espíritu lúdico. Y siguen los juegos de «evaluación», que nos muestran la posibilidad de realizar reflexiones grupales sobre la práctica de una forma poco convencional.

Propuesta de juegos para un taller de teatro

El adulto ante el juego

Para los niños, jugar es un acto espontáneo, pero se puede mejorar con la intervención del adulto. Este se verá muchas veces en su doble papel de animador y de jugador, lo que le da un carácter creador a su participación. Nuestra sugerencia es que, en esa posición privilegiada, el profesor o la profesora investigue a partir de su propia práctica, ya que todo es un proceso. Y en este viaje alrededor de la comunicación es necesario que aprenda, entre otras, lo siguiente:

- ▶ **Distinguir** entre el caos y el cumplimiento entusiasta o desordenado de una propuesta.
- ▶ **Apreciar** la distinción entre el juego libre y el dirigido.
- ▶ **Ver** cómo la acción potencia o modifica las propuestas.
- ▶ **Valorar** la riqueza de los actos espontáneos.
- ▶ **Estimular** los intentos de cooperación.
- ▶ **Enunciar** las propuestas con claridad.
- ▶ **Expresar y comunicar** (como observador-participante y catalizador del grupo).

La suma de todos estos verbos proporciona una vivencia particular a quien dirige juegos y, tal vez sea difícil reflejarla en estas páginas. Solo al educador le cabe la responsabilidad de aprender, día a día, cómo saber estar en clase para dar cabida al descubrimiento personal y a la capacidad de crear de su alumnado.

El éxito pedagógico de esta empresa está asegurado si clarifica, en primer lugar, sus intenciones ante el juego y, en consecuencia, despierta el suficiente interés en el grupo receptor. Por ello, es fundamental que evalúe diariamente su propia intervención en clase, cuestionándose cómo participa, cómo dirige, cómo estimula el juego para que el grupo crezca en su desarrollo, si disfruta con el juego, si está relajado/a, si le quedan ganas de repetir...

Esta tarea de retroalimentación es a posteriori de cada clase y se debe plasmar del modo más descriptivo posible en un cuaderno de notas, donde se reflejará el proceso que se está orientando.

Es importante establecer claramente los momentos que se viven en el aula para interpretar las diferentes situaciones y realizar, en consecuencia, las sucesivas adaptaciones a las particularidades del grupo.

No hay que olvidar que una buena recogida de datos ayudará no solo a evaluar, sino también a programar el futuro.

Las fichas

Todo lo que presentamos en las fichas ha sido experimentado en nuestros cursos y talleres con niños/as, jóvenes y adultos, pero en este momento, al transcribirse al papel, se ha convertido en teoría, por lo que cada enseñante debe volver a hacerlo práctico.

Además, estas fichas no ofrecen todas las posibles variantes de un juego; por lo tanto, cada lector deberá realizar las modificaciones que estime oportunas con relación a su realidad.

Lo ideal sería que las propuestas recopiladas en este libro fueran un punto de arranque para crear otros juegos y sirvieran de estímulo para que cada cual encuentre «lo lúdico» a partir de su propia experiencia. Así que tan importante es la claridad con que se intentó redactar este material, como las incidencias que ocurrirán en cada situación mediante su aplicación.

Nuestra sugerencia es que cada docente llegue a apropiarse de los juegos propuestos, y los viva y recree con cambios, pruebas y adaptaciones. Además, las fichas pueden multiplicarse con otras nuevas de propia elaboración, para lo cual proponemos redactarlas en tarjetas o folios independientes archivándolas sistemáticamente. Se obtendrá así un inventario personal de recursos. (Ver en el Apéndice la «Ficha para inventar juegos»).

En cuanto al **contenido de las fichas**, cada una contiene un juego. Los juegos están numerados. Al iniciarse cada bloque hay un índice parcial y al final del libro hay un índice general con todos ellos. La organización que presenta cada ficha es la siguiente:

Nombre

Título sugerente que adelanta a jugadores y jugadoras una primera imagen abierta y atractiva de lo que se va a jugar.

Objetivos

Capacidades que se pretenden desarrollar, dejando aclarado que siempre existen otras posibles finalidades que el profesorado podrá incluir en el planteamiento de cada actividad, modificando alguna propuesta o poniendo el acento en algún aspecto no reseñado en la ficha.

Desarrollo del juego

Explicación de lo que se va a llevar a cabo de la forma más simple para que las principales acciones que el grupo vaya a realizar se puedan visualizar fácilmente.

Se incluyen también otras propuestas que permiten ampliar el juego para profundizar en él o darle una mayor continuidad, reforzando un matiz o modificando levemente la actividad.

Tengamos en cuenta...

Pequeños comentarios basados en la experiencia profesional de los autores y que señalan al profesorado algunas cuestiones interesantes de observar o de prevenir. Parecen consejos, pero no pretenden serlo, más bien son advertencias prácticas.

Variantes

Otras maneras de realizar el juego, en las que se cambia el procedimiento, se incorporan objetos o se modifica algún elemento, como la ubicación espacial o la forma grupal de asociarse.

Duración

Tiempo orientativo en que se puede desarrollar el juego, teniendo en cuenta que cada grupo puede alargarlo o acortarlo, según sus intereses y necesidades

Materiales

| Soportes para realizar el juego (objetos, elementos, accesorios y música).

Orientaciones didácticas

Numeramos algunas orientaciones didácticas que conviene aplicar en los sucesivos juegos:

- 1– Para la aplicación de la mayoría de los juegos que se explican en este libro, lo ideal es usar un gimnasio, patio o un aula grande donde las mesas y sillas se puedan arrinconar. Si se utiliza una sala específica debe estar bien iluminada, pero con posibilidades de oscurecerla totalmente y el suelo lo más cálido posible.
- 2– La mayoría de los juegos no requieren materiales específicos, de modo que cuando se recomienda algún soporte este no es de uso obligatorio, pudiendo ser sustituido por otros elementos similares. Lo ideal es disponer de material de desecho, ropa vieja y telas en un arcón o baúl de mimbre, así como de un equipo de música.
- 3– El juego debe tener un espacio y un tiempo en el aula, diferenciándose de los simples ejercicios instrumentales y del trabajo propiamente dicho. El profesor es quien debe propiciar una verdadera actitud y actividad lúdica.
- 4– Como se observa en una primera lectura de las fichas, los juegos están planteados para que juegue todo el grupo, sin eliminaciones, ni equipos que compitan. En ese sentido, estamos muy cerca de la filosofía de los llamados «juegos cooperativos».

-
- 5– Sin embargo, no se puede obligar a nadie a expresar o expresarse, a riesgo de que se pierda el sentido del juego, por lo tanto, el profesorado se debe preocupar por estimular más que por imponer.
 - 6– Las propuestas de este libro están dirigidas al colectivo y cuando en algún caso los protagonistas son dos participantes (por ejemplo, en la ficha 11.8: «El experto»), siempre habrá una tarea para quienes momentáneamente participen como espectadores.
 - 7– Las fichas explican cómo se juega de la manera más neutra posible; de ahí que convenga que cada educador/a encuentre su propio estilo personal para enunciar las propuestas, siempre con claridad y precisión.
 - 8– Las propuestas no son estrictas, son un marco para la expresión-comunicación, por lo que será conveniente esperar respuestas divergentes de los jugadores. Partamos de cierta flexibilidad en el desarrollo de las mismas y evitaremos el sentimiento de frustración si las cosas no salen como nos las habíamos imaginado. Ello significa que es beneficioso aceptar las iniciativas de los participantes, pues suelen enriquecer el juego inicial.
 - 9– Los juegos no van dirigidos a una edad concreta. La única salvedad que hacemos, basándonos en nuestro «sistema de teatro evolutivo por etapas», es que con niños/as menores de 9 años los juegos para dramatizar deben ser de actuación colectiva sin espectadores. Los juegos con público se aplican con niños mayores de 9 años.⁽²⁾

Planificación de sesiones

- ▶ Es importante que el profesor destine tiempo a planificar las sesiones, teniendo en cuenta los contenidos que hay que desarrollar, los materiales que vamos a utilizar y los objetivos parciales y totales de la sesión, aunque luego tenga que cambiar de juegos o de orden preestablecido por necesidades circunstanciales o de grupo.
- ▶ La duración establecida en la ficha es una medida teórica para ayudar a una temporalización de las actividades, pero cada profesor adaptará el tiempo a su propia práctica. El tiempo ideal para el desarrollo de las sesiones es el tiempo máximo que aparece en algunas fichas (1 h 30 min). Cuando necesitamos más tiempo, entonces proponemos dos o más sesiones. Si no se dispone de tiempo para introducir los «juegos de expresión dramática» en el aula porque las otras materias lo impiden o por cualquier otra causa, diez minutos pueden ser suficientes

⁽²⁾ Mantovani *et al.* (1993); Eines y Mantovani (2008).

para que los niños y las niñas exterioricen sus sentimientos a través del movimiento.

- ▶ Los juegos pueden hacerse aisladamente uno de otros, pero es más interesante encadenarlos para que unos nos sirvan de preparación a los siguientes. Es interesante preparar una secuencia y, en la medida de lo posible, engarzarlos tratando de que no haya cortes ni demasiado tiempo de espera entre una y otra actividad.
- ▶ Respecto a la formación de grupos, habría que dedicar las primeras sesiones a juegos de presentación y conocimiento, introduciendo paulatinamente los juegos de confianza y los de contacto. No obstante, con grupos cuyos integrantes ya se conocen, algunos de esos juegos se pueden aplicar como refuerzo del conocimiento adquirido, así profundizaremos en la confianza grupal.
- ▶ En cuanto a los juegos de calentamiento, existe un bloque específico para este apartado, pero debemos aclarar que, según el tipo de sesión que se planifique, es posible utilizar un juego de estatuas o un juego corporal con los mismos fines.
- ▶ En realidad, deberíamos visualizar que los juegos de cada bloque están predisponiendo a los del bloque siguiente con la intención de generar una progresión fluida y así llegar a momentos expresivos cada vez más complejos. No hay que olvidar que la finalidad última es llegar a la dramatización como culminación de un proceso en el que interesa que jugadores y jugadoras se expresen a través de su identificación con un rol o un personaje. Tengamos en cuenta también que los «juegos integrales» se diferencian de los «juegos dramáticos» en que tienen un grado mayor de complejidad.
- ▶ De todo lo anterior se deduce que no existen «recetas» para programar sesiones de juegos de expresión dramática, ya que cada grupo posee sus propias características y dinámica. Corresponde, pues, al docente diseñar las sesiones para «su grupo», utilizando la guía de este libro con el apoyo de otras publicaciones que reseñamos en la bibliografía.

Evaluación

¿Evaluar también puede ser un juego? Nuestra intención es que se tome la retroacción de la manera más natural posible por lo que hemos incluido diez fichas que ofrecen distintas posibilidades para realizarla. (Ver «Juegos de evaluación» de la ficha 15.1 a la 15.10).

La evaluación puede realizarse por escrito u oralmente, y siempre al terminar la actividad del día. Lo ideal es que el grupo permanezca sentado en círculo (así todos se ven las caras), hablando de uno en uno y sin discutir lo que ha dicho el compañero anterior. Es un momento que fomenta la intimidad grupal, la conciencia colectiva y, especialmente, que cada participante se sienta como miembro activo de algo que les importa a todos.

La evaluación es un medio que garantiza la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el que debemos tener en cuenta aspectos fundamentales como:

- los objetivos logrados;
- los factores que limitan o impiden el buen desarrollo del aprendizaje;
- la corrección, orientación y modificación de la planificación y puesta en práctica, y
- la aportación de datos para saber los intereses y aptitudes específicas del alumnado.

Evaluamos en todo momento y para ello usamos los siguientes procedimientos: la observación directa y sistemática del grupo y del alumno, el análisis de las actividades realizadas y las rondas de evaluación (charlas reflexivas, interrogatorios, comentarios, descripciones, etc.).

El grupo puede evaluar al comenzar la sesión (excepcionalmente para evaluar la sesión anterior), durante el desarrollo de la misma, al finalizar la sesión, o al finalizar un trimestre o curso completo.

Evaluamos en los alumnos los aspectos siguientes:

- a– En el juego realizado: la capacidad de integración, de juego, de concentración y de organización.
- b– Respecto a la relación con el profesorado y sus compañeros/as: la buena comunicación con ambos, la cooperación y respeto por el grupo y el trabajo desarrollado, la aceptación de propuestas del profesorado y compañeros, y la capacidad de integración.
- c– Respecto al aprendizaje: la conciencia de límites y posibilidades, la capacidad de autocrítica, la capacidad para generar cambios de conducta, el hecho de aceptar críticas, el interés por modificar y solucionar dificultades, y la evolución del aprendizaje.

BLOQUE 1

Juegos para empezar grupos

1. Juegos de presentación

- ▶ Fichas 1.1 a 1.10

2. Juegos de conocimiento

- ▶ Fichas 2.1 a 2.10

3. Juegos de confianza

- ▶ Fichas 3.1 a 3.10

4. Juegos de contacto

- ▶ Fichas 4.1 a 4.10

1.1. Adivina mi nombre

Objetivos

- ▶ Interés por conocer a todos los miembros del grupo y comunicarse con ellos.

Desarrollo del juego

Jugadores/as escriben la inicial de su nombre con letra bien visible en medio folio y se lo prenden en la ropa, luego se desplazan por el espacio libremente. Cada uno debe adivinar el nombre de los demás haciendo todas las tentativas que sean necesarias. Dirán «sí» con un movimiento de cabeza cuando se ha acertado.

Tengamos en cuenta...

Se trata de un juego de adivinanzas del nombre propio, e implica a todos, incluyendo al profesor o la profesora, que participará activamente. Induce a la comunicación basándose en la curiosidad innata por saber con quién se va a compartir el juego y es especialmente apto para aquellos grupos cuyos miembros no se conocen antes de la primera clase.

Variante

La variante que proponemos a continuación requiere cierto grado de desinhibición, por lo que sugerimos realizarla en una segunda o tercera clase, cuando los participantes tengan más confianza entre ellos. Solo se dispone de tres posibilidades para adivinar el nombre del compañero; después habrá que intentarlo con otro. Además, se pueden dar pistas que ayuden a descubrir cómo se llama cada uno:

Unirse por familias de nombres inventando un pareado con música de rap y una pequeña coreografía que les permita presentarse conjuntamente. El criterio de agrupamiento puede ser: los nombres que son iguales; los que empiecen por la misma letra; los que estén entre la A y la F, entre la F y la M, entre la M y la O y entre la O y la Z.

Duración

- | 20 minutos.

Material

Folios o trozos de cartulina de tamaño A4, rotuladores e impermeables para sujetar a la ropa el papel con el nombre. Los folios e impermeables pueden ser sustituidos por etiquetas adhesivas grandes.

1.2. Saludos amistosos

Objetivo

- ▶ Romper el hielo e iniciar dinámicas de expresión y creatividad.

Desarrollo del juego

Los participantes comienzan el juego desplazándose por la sala de forma libre y ocupando todo el espacio. Ante una orden del profesor, se saludan con el primer jugador que se cruzan, se dicen los nombres y se despiden. Siguen caminando y repiten la situación al encontrarse con otros compañeros.

Es muy divertido si el desplazamiento se hace al ritmo de una música: el docente puede detener la música en algún momento y, cuando esto ocurra, cada participante tiene que detenerse y saludar a alguien.

Otras propuestas:

- ▶ Saludarse solo con gestos. Se abrazan, se tocan, se palmean; solo pueden emitir sonidos, gritos, exclamaciones, etc., pero no se puede usar la palabra.
- ▶ Se dan la mano y unen otra parte del cuerpo como, por ejemplo, la nariz, los pies, las caderas.
- ▶ Se saludan sin darse la mano con una parte del cuerpo que cada uno haya elegido, como las rodillas, los hombros o los codos.
- ▶ Saludan con distintas circunstancias: como si se padeciera un dolor de muelas, un ataque de risa o algo similar.
- ▶ Utilizando la palabra, se saludan con frases determinadas de antemano por el guía: *¡Buenos días!, ¿cómo está usted?; ¡Hola!, ¿quieres jugar conmigo?; ¡Adiós!, ha sido un placer haberte conocido*. Estas frases se dirán de diferentes maneras: con alegría, con tristeza, enfadados, afectuosos, robotizados, con mucho entusiasmo, etc.

Variante

Al encontrarse con el compañero o la compañera, pueden imaginar que hace mucho tiempo que no se ven y se cuentan hechos que les han ocurrido ficticiamente (ganar la lotería, un viaje a África...). En cada nuevo encuentro se aumenta el tiempo en que no se vio al amigo (6 meses, 2 años y 5 años).

Duración

- | 20 minutos.

Material

- | Opcionalmente, equipo de música en el juego inicial.

Los autores

Alfredo Mantovani, actor, director y profesor de teatro. Desde hace 40 años desarrolla su actividad en España, donde ha realizado una intensa tarea en el campo de la educación artística, siendo pionero en actividades e investigaciones teatrales con niños y niñas, jóvenes, actores y docentes. Iniciador de diferentes proyectos educativos, es socio fundador de Proexdra (Asociación de Profesores por la Expresión Dramática en España), cuyos objetivos son difundir y promocionar la enseñanza del juego dramático y el teatro en la educación formal y no formal.

Ha sistematizado su trabajo teatral para educadores en las siguientes publicaciones: *El juego dramático de 5 a 9 años* y *Dramática creativa de 9 a 13 años*, en coautoría con Rosario Navarro, y *El teatro joven de 13 a 16 años*, todos publicados por la Editorial Octaedro.

Durante diez años fue coordinador de la Muestra de Teatro Escolar organizada por el Departamento de Educación del Ayuntamiento de Sevilla, así como de la Muestra de Teatro Joven organizada por el Plan Municipal de Drogodependencia del mismo ayuntamiento.

Actualmente coordina el curso anual «Técnicas de Expresión y Pedagogía de Lenguajes Artísticos» y la Escuela de Verano de Expresión y Desarrollo Personal, en Viznar (Granada), que ya va por su 25^o edición.

Su actual preocupación es la formación del profesorado en el campo de la expresión y la investigación sobre la espontaneidad de los adultos a través del juego y la improvisación.

Rosa Inés Morales, licenciada en Filología Hispánica, ha sido profesora de Primaria y Secundaria durante 35 años. Terapeuta humanista creadora del proceso «Mujeres en crecimiento». Coach personal y docente.

Formada en técnicas de expresión, se ha especializado en expresión corporal de la mano de Mayi Chambeaud. Ha impartido talleres de teatro, títeres y expresión corporal con carácter escolar y extraescolar, y realizado diversos montajes teatrales.

Su espíritu inquieto y creativo, hizo que desde siempre se interesara por un enfoque innovador de la enseñanza, habiendo desarrollado su propia metodología para la enseñanza de la Lengua desde lo corporal y lo lúdico.

Ha sido ponente en cursos de expresión corporal organizados por CEPS y otras instituciones, así como coordinadora de jornadas y encuentros pedagógicos organizados por Proexdra, asociación de la cual es secretaria desde hace varios años. Ha desarrollado su faceta de actriz, dando vida, con humor, a personajes que sufren su condición femenina, como esposas, madres y mujeres trabajadoras.

Índice

Prólogo: Por un aprendizaje lúdico	9
Introducción	13
Propuesta de juegos para un taller de teatro	15
El adulto ante el juego	15
Las fichas	16
Orientaciones didácticas	17
Planificación de sesiones	18
Evaluación	20
Bloque 1: Juegos para empezar grupos	21
1. Juegos de presentación	23
1.1. Adivina mi nombre	23
1.2. Saludos amistosos	24
1.3. Nombres encadenados	25
1.4. La picazón	26
1.5. Nombres con balón	27
1.6. Nombres con balón imaginario	28
1.7. Naranja-limón	29
1.8. Nombres con ritmo	30
1.9. Te quiero mucho	31
1.10. Este/a soy yo	32
2. Juegos de conocimiento	33
2.1. Buscando coincidencias	33
2.2. El carnet de identidad	34
2.3. Cualidades personales	35
2.4. Presentación con rima	36
2.5. El acróstico	37
2.6. Periodistas	38
2.7. Publicistas	39
2.8. ¿Qué es lo que más te gusta?	40
2.9. Si fuese un animal, sería...	41
2.10. Apellido imaginario	42

3. Juegos de confianza	43
3.1. La botella borracha	43
3.2. Al agua el pez que tiene sed	44
3.3. El sostén	45
3.4. Paseando al muerto	46
3.5. Si te llaman, corre	47
3.6. El ciego y el lazarillo	48
3.7. La gallinita ciega	49
3.8. Buscando en la oscuridad	50
3.9. El rodillo	51
3.10. Confía en ti	52
4. Juegos de contacto	53
4.1. El precipicio	53
4.2. La ameba	54
4.3. Lavacoches	55
4.4. La lavadora	56
4.5. Frente con frente	57
4.6. Parejas inseparables	58
4.7. El muro y la enredadera	59
4.8. Abrazos musicales	60
4.9. El mobiliario del Sr. Marqués	61
4.10. Energy	62
Bloque 2: Juegos para empezar sesiones	63
5. Juegos de calentamiento	65
5.1. Tocar sin dejarse tocar	65
5.2. Baltasar dice...	66
5.3. Pegar en el trasero	67
5.4. Las ranas y las langostas	68
5.5. El cuerpo loco	69
5.6. Los caballitos	70
5.7. Jugar con globos	71
5.8. Balón vuela	72
5.9. Medir el aula	73
5.10. Hap, hep, hip, hop, hup	74

6. Juegos de imitación _____	75
6.1. Alí Babá y los cuarenta ladrones _____	75
6.2. El espejo _____	76
6.3. El tren _____	77
6.4. El paralelo _____	78
6.5. Imitémonos _____	79
6.6. El monitor de baile _____	80
6.7. Hacer lo que haga el primero _____	81
6.8. Exagerando _____	82
6.9. El teléfono _____	83
6.10. Payasos _____	84
Bloque 3: Juegos para expresar _____	85
7. Juegos de estatuas _____	87
7.1. Estatuas en parejas _____	87
7.2. Estatuas con roles _____	88
7.3. Si yo fuera... _____	89
7.4. Una palabra: una estatua _____	90
7.5. Componiendo temas _____	91
7.6. Estatuas numeradas _____	92
7.7. Un, dos, tres, al pollito inglés _____	93
7.8. El escultor y su escultura _____	94
7.9. El cuento imagen _____	95
7.10. La conferencia _____	96
8. Juegos corporales _____	97
8.1. Asociarse por... _____	97
8.2. La serpiente encadenada _____	98
8.3. Los sonidos del cuerpo _____	99
8.4. Así andamos _____	100
8.5. Los equilibristas _____	101
8.6. El taxi _____	102
8.7. Baloncesto sin pelota _____	103
8.8. Viaje con obstáculos _____	104
8.9. Informando _____	105
8.10. La máquina de escribir _____	106

9. Juegos de pantomima	107
9.1. Mimando acciones cotidianas	107
9.2. Deportes	108
9.3. El regalo	109
9.4. Historias mimadas (en parejas)	110
9.5. Historias mimadas (en grupos)	111
9.6. Historias mimadas (en grupos y con música)	112
9.7. Historias mimadas con sonidos	113
9.8. Mimo en cinco escenas	114
9.9. Un mimo solo	115
9.10. ¿Qué harías si...?	116
10. Juegos de objetos y disfraz	117
10.1. ¿Con qué jugamos?	117
10.2. Adivina qué es	118
10.3. Malabares con zapatillas	119
10.4. Festival de objetos	120
10.5. Los sonidos del globo	121
10.6. Un, dos, tres, vístete otra vez	122
10.7. ¡Disfrázame!	123
10.8. El mercado de telas	124
10.9. Desfile histórico	125
10.10. Queridos monstruos	126
Bloque 4: Juegos para dramatizar	127
11. Juegos de personajes	129
11.1. La cajita mágica	129
11.2. El mago	130
11.3. Vale que...	131
11.4. El amo y el esclavo	132
11.5. Personajes en la espalda	133
11.6. Inventemos personajes	134
11.7. El reportaje	135
11.8. El experto	136
11.9. Vendedor y muñeco	137
11.10. Encadenamiento de personajes	138

12. Juegos de historias	139
12.1. ¡Chic!, ¡chac!, ¡pum!	139
12.2. Mosaico	140
12.3. La radio loca	141
12.4. El cómic (o fotonovela)	142
12.5. Cantares de ciego	143
12.6. Improvisando a partir de una palabra	144
12.7. Historias curiosas	145
12.8. ¿Qué pasaría si...?	146
12.9. Teatro-periódico	147
12.10. La foto	148
13. Juegos dramáticos	149
13.1. Vamos a hacer teatro	149
13.2. El personaje conflictivo	150
13.3. Cuadros famosos	151
13.4. Una de aventuras	152
13.5. El túnel del tiempo	153
13.6. Mezclando personajes	154
13.7. Anuncios televisivos	155
13.8. Canciones disparatadas	156
13.9. Resolución de conflictos	157
13.10. Concurso de improvisación	158
14. Juegos integrales	159
14.1. Ambientación	159
14.2. La feria de los sentidos	160
14.3. Variedades	161
14.4. El <i>Far West</i>	162
14.5. Mimo libre	163
14.6. El circo de las maravillas	164
14.7. Los juglares	165
14.8. Ensalada de cuentos	166
14.9. Jugando con la voz y la palabra	167
14.10. El texto como pretexto	168

Bloque 5: Juegos para terminar	169
15. Juegos de relajación	171
15.1. De arriba abajo	171
15.2. Vamos a respirar	172
15.3. La cascada de luz	173
15.4. En el jardín	174
15.5. Automasaje	175
15.6. El muñeco de trapo	176
15.7. Masaje en la selva	177
15.8. Masaje por presión	178
15.9. Masaje con ruedas	179
15.10. La ducha	180
16. Juegos de evaluación	181
16.1. Olimpiada de juegos	181
16.2. Mural colectivo	182
16.3. Evaluación india	183
16.4. Evaluación «asistida»	184
16.5. La postal	185
16.6. Evaluación anónima	186
16.7. Cuestionario	187
16.8. La radiografía	188
16.9. Evaluación personal	189
16.10. Diario	190
Apéndice. Ficha para inventar juegos	191
Bibliografía	193
Los autores	195

Serie Educación: Pedagogía de lenguajes artísticos

Coordinada por Alfredo Mantovani

