PROPÓSITO:

Mmanifestar sentimientos y sensaciones a través del movimiento del propio cuerpo, que será el instrumento principal de la expresión corporal

MOTIVACIÓN:

Estimados estudiantes, en la siguiente guía va a encontrar actividades que se van a realizar durante las próximas dos semanas, dentro de la misma van a encontrar los textos o contenidos con el fin de apoyar el desarrollo de la misma y favorecer la comprensión del tema.

- Que observas en la imagen



EXPLICACIÓN:

Juego Simbólico

OBSERVA LA SIGUIENTE PRESENTACION Y REALIZA UN MENTEFACTO

https://prezi.com/tzbjjeqel45k/el-juego-simbolico-...

El niño piensa de modo representativo y expresa sus ideas como símbolos lúdicos, es decir, crea un símbolo con sus acciones. El Juego Simbólico alcanza su máxima expresión en la forma de *Juego Sociodramático* (representación de roles).

El Juego Simbólico va a ser natural y espontáneo, el niño representa objetos y personajes reales a través de otros que toman el mismo significado (Ej. una escoba como si fuera un caballo).

1. Características

- El Juego Simbólico facilita el paso de lo biológico a lo social y cultural.
- El adulto es el modelo que se va a imitar.
- El lenguaje usado es básicamente el movimiento del cuerpo.
- El espacio donde se desarrolle la acción, debe ser agradable y favorecedor del juego.
- El Juego Simbólico va a favorecer el desarrollo integral de la persona.

B. Juego Dramático

Cañas (1992), afirma que **el Juego Dramático o Dramatización** es la representación de una situación, donde se reúne un grupo de jugadores que improvisan colectivamente en base al tema elegido de antemano. Podemos decir que el Juego Dramático es una forma sencilla de iniciarnos en el juego teatral, donde se imita a la realidad pero la cambiamos en función de las necesidades y donde se comienza a utilizar el lenguaje oral y corporal.

1. Características

- En el Juego Dramático ya aparecen reglas sencillas y se necesita una mínima organización.
- No necesita tener una secuencia temporal.
- El ritmo vendrá dado por los miniconflictos que surgen en el juego.
- La actitud del profesor será la de ayudar a coordinar y estimular el juego.

C. Juego Escénico

Varios autores, entre ellos, *Mantovani* (1980), señalan que el **Juego Escénico** es en realidad un Juego teatral en el que se representan argumentos, con una acción y diálogos previamente preparados para ser mostrados a otras personas.

1. Características

- Se trabaja en grupo la preparación y ensayo de la obra.
- La planificación se da de forma conjunta entre el grupo y el profesor.
- El profesor coordina y controla al grupo.
- Toma gran importancia la palabra y el lenguaje corporal.
- El espacio o escenario debe presentar un ambiente que favorezca la libertad e intimidad del alumnado.

Desarrollo de la expresión dramática

El Juego Simbólico lo trabajaremos básicamente en el primer ciclo, *el Juego Dramático* en el segundo ciclo y el *Juego Escénico* no será tratado hasta el tercer ciclo, debido a su mayor complejidad. En general, se pasa de un trabajo basado en situaciones jugadas de imitación y representación de roles, a situaciones jugadas o representaciones con papeles asignados donde predomina la espontaneidad, hasta llegar al juego teatral planificado.

Desarrollo de los elementos básicos

La Toma de Conciencia Corporal, Espacial y Temporal será tratada en los tres ciclos, pero de forma diferente.

A. Toma de Conciencia Corporal. Se trabajará a través del:

- **Rostro:** primero hay que realizar *el trabajo técnico*, reconociendo y

sintiendo los músculos faciales y mejorando la gestualidad a través de diferentes combinaciones de gestos, dándole la máxima movilidad y flexibilidad al rostro. Luego vendrá *el trabajo expresivo*, representando emociones y sentimientos.

- **Las Manos:** la gestualidad manual es esencialmente expresiva, se exteriorizan rasgos expresivos de cada persona. Las manos consuelan, inspiran miedo, tranquilizan, etc.
- **Los Pies:** los pies también tienen una expresividad muy peculiar en la locomoción, en los apoyos, en los movimientos, etc.

B. Toma de conciencia espacial

En las sesiones de Expresión Corporal, cuando trabajamos el Espacio, es necesaria una *progresión*. La relación del cuerpo con el espacio, debe trabajarse primero en el **espacio próximo**, para luego, llegar a la percepción del **espacio total**, donde se relacionará con los demás y con los objetos.

- Con respecto al Espacio Próximo, debe tenerse en cuenta:
  - *La toma de conciencia corporal* a través de posiciones diferentes con relación a los objetos, utilizando desplazamientos y combinando posibilidades de actuación con todos los elementos.
  - *La orientación en el espacio,* utilizando conceptos espaciales para relacionarse con objetos, puntos de referencia, sonidos, olores, etc.
  - *La percepción del espacio* a partir de sus propias sensaciones ya experimentadas.
- Con respecto a la utilización del Espacio Total, hay que:
  - Reconocer el espacio utilizando diferentes *trayectorias* (rectas, curvas).
  - Buscar otras dimensiones del espacio utilizando *saltos y/o desplazamientos* en distintas direcciones y sentidos.
  - Entender el espacio físico como un elemento de relación con los objetos, con el otro y con el grupo.
  - Utilizar *lanzamientos* de móviles siguiendo una progresión (de ligeros a pesados, etc.).

Además, existen *cuatro posturas básicas* para el trabajo de la toma de conciencia espacial:

- **Postura abierta:** los brazos tienden hacia arriba y se abren. Expresa alegría, optimismo.
- **Postura cerrada:** los brazos se contraen, tienden hacia abajo y se cierran. Expresa tristeza, pesimismo.

- **Postura hacia atrás:** los brazos se retrasan como para protegerse y se ponen en tensión. Expresa rechazo, temor.
- **Postura hacia delante:** los brazos se proyectan hacia delante y en tensión. Expresa enfado, orgullo.

C. Toma de Conciencia Temporal. Se trabajarán:

- Aspectos temporales a través de *los ritmos orgánicos* (Ej. escuchar el pulso, la respiración).
- Aspectos temporales a través de *la percusión corporal* (Ej. palmadas, chasquidos, pisotones, etc.) y *la percusión instrumental*.
- Aspectos temporales mediante *la Danza Popular y el Juego Expresivo*. Gracias a estos contenidos, los alumnos podrán descubrir su propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- Aspectos temporales a través de diferentes ritmos musicales.

EJERCICIOS:

realizar videos de los siguientes juegos

A. Juegos de Calentamiento

“QUE CHULA LAS MAQUINAS”.

- Imitación por parejas, movimientos libres.
- Imitación de máquinas con desplazamiento (coches, motos, aviones, barcos, apisonadoras.
- Imitación de máquinas sin desplazamiento (grúa, taladradora, impresora cambios de rol

VARIANTES: Por tríos, por grupos de cinco.

B. Juegos de Parte Principal

Los Policias y Ladrones

Objetivo: Si eres policía, tu objetivo es pillar al ladrón, y si eres ladrón, tu objetivo es que no te pille el policía.

Número de participantes: Dos equipos con el igual número de participantes.
Reglas del juego: Hay dos equipos, unos son los policías y otros los ladrones.
El equipo de los policías trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel.
Los ladrones pueden ser salvados por sus propios compañeros si son tocados en la cárcel.
El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.
Duración: 30 minutos.
Variantes: Una vez acaba el juego, los participantes se cambian los roles.
Canciones:
Para elegir al ladrón, se ponen todos en fila y señalando a cada jugador se canta; Melón, melón tu serás un buen ladrón.
Para elegir al policía, se ponen todos en fila y señalando a cada jugador se canta; Sandía, sandía tu serás un buen policía.

“A QUIÉN IMITAMOS”.

Individualmente, expresar mímicamente las siguientes escenas:

- Una persona:
  - Metida en una caja de cristal cerrada y sellada.
  - Más grande la caja, más pequeña, con expresiones de angustia, o de relajación.
  - Metida en una esfera transparente.
  - Libre por el espacio, inerte en la Luna (sin gravedad)
  - Libre con movimientos en la Tierra.
- Por parejas:
  - "TANDEN DE BICICLETA". Imaginar que se va por parejas en una bicicleta "Tandem"
  - "TANDEN EN PIRAGUA". Idem.
  - "SIAMESES". Pegados de piernas y brazos, realizar los movimientos propios de una sola persona.
  - "EL ASERRADERO". Por parejas cortar un gran tronco con una sierra común.
  - "EL DUO DE CANTANTES". Imitar los movimientos de dos cantantes que están en escena cantando una canción.
- Composición mímica de:
  - Un animal de 4 patas (uno cabeza, otro patas).
  - Gigante (uno encima y otro debajo).
  - Enano (uno en supino y el otro sentado sobre el abdomen con rodillas en tierra y apoyado sobre las rodillas del que está en Supino)

“LA GRAN CORRIDA DE TOROS”.

- Una corrida de toros. Distribuidos en grupos de diez, representación del festejo:
- Paseíllo de cuadrillas (picadores, monosabios. banderilleros, mulilleros, mulillas, toreros....
  - La faena.
  - El público.

EVALUACIÓN:

DEL SIGUIENTE PREZI REALIZA UN ESQUEMA CONCEPTUAL CON EXPLICACION Y EJEMPLOS DE JUEGOS EN SUS CATTEGORIAS

https://prezi.com/p/ia0et16ibfux/el-juego-y-su-did...

ACTIVIDAD

Deben enviar a sinapsisi el mente facto y el esquema conceptual

NOTA

LA ACTIVIDAD SE ENVIA HOY 13 DE JULIO DE 202 PLAZO HASTA LAS 6 PM

BIBLIOGRAFÍA: