



Artes escénicas y diversidad funcional



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione Europea



Proiect cofinanțat prin
Programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Avrupa birligi Erasmus+
programi tarafından ortaklaşa
finansé edilmektedir

Este currículum no es un currículum de artes escénicas. Las habilidades creativas no solo están vinculadas a las artes; también son importantes en todas las áreas del currículum general de nuestros alumnos.

Los profesionales y alumnos también podemos utilizar la metodología escénica para guiar la enseñanza y el aprendizaje.

Las artes escénicas son un método esencial de comunicación y aprendizaje, y están fuertemente vinculadas al lenguaje. Percibimos el mundo a través de los sentidos, y las artes nos permiten comprender (observar), explorar, experimentar y expresarnos:

La comunicación y la autoexpresión de los niños adoptan muchas formas, incluido el intercambio de historias y símbolos de su propia cultura, la recreación de historias conocidas y el uso de artes creativas, como el dibujo, la pintura y la escultura, el teatro, la danza, el movimiento y la música para comunicarse con otros. Crean y exploran mundos imaginarios a través de juegos dramáticos.

Las artes escénicas brindan otra salida para que los alumnos interactúen con los demás. Cuando se combina con danza, música y teatro, los alumnos pueden usar el lenguaje para comprender y expresar ideas más complejas.

Hemos abordado desde este currículum un pequeño paso en la utilización de las artes escénicas como metodología transversal para trabajar diversas áreas fundamentales en el currículum general de nuestros alumnos. Por otra parte, la dramatización en la escuela no persigue la formación de actores.

Desde los ámbitos de Movimiento y ritmo, habilidades emocionales, habilidades sociales y comunicación hemos pretendido dotar de recursos de artes escénicas el trabajo en estas áreas, es un currículum ampliable y extensible.

El movimiento y el ritmo

El ritmo y el movimiento son una parte esencial del ser humano. Forman parte como cualquier órgano de nuestro cuerpo. Son un elemento esencial de nuestros ciclos vitales, nuestros órganos son rítmicos por naturaleza. El corazón, el pulso, la respiración, etc. tienen intervalos regulares y rítmicos. Pero la naturaleza también tiene sus propios ritmos, día/noche, las estaciones, etc.

Las actividades trabajadas con ritmo y movimiento generan en nuestros alumnos una disminución de la agresividad y de la tensión. Desarrollar un sentimiento rítmico genera conciencia corporal, orientación en el espacio, coordinar locomociones, armonía de movimiento, coordinar la motricidad, etc.

Los juegos grupales con ritmo y movimiento generan en nuestros alumnos trabajar juntos y eso fomenta trabajar para el resultado final en conjunto.

Objetivos Generales

- 1.- Desarrollar las posibilidades motrices y el movimiento a través de las artes escénicas.
- 2.- Desarrollar el sentido del ritmo.
- 3.- Desarrollar el ritmo y el movimiento a través de la música.
- 4.- Desarrollar la representación de vivencias por medio de la expresión corporal.

OBJETIVOS DE REFERENCIA SOBRE LOS NIVELES DE DISCAPACIDAD

1.- *Desarrollar las posibilidades motrices y el movimiento a través de las artes escénicas.*

NIVEL I Discapacidades Graves

- a) El descubrimiento de las posibilidades del cuerpo para expresar y comunicar sentimientos y emociones
- b) El conocimiento del cuerpo: actividad, movimiento, respiración, equilibrio y relajación.
- c) La aplicación de las nociones espacio-temporales con el propio cuerpo.
- d) El descubrimiento del espacio a través del desplazamiento con movimientos diversos.

NIVEL II Discapacidades Moderadas

- a) Experimentación, en actividades de movimiento, de la pulsación, la pregunta-respuesta, el eco y el ostinato a través de la escucha.
- b) Experimentación del movimiento como medio de expresión a partir de distintos estímulos sonoros.
- c) Juegos de improvisación a través del movimiento individual y en grupo.
- d) Participación activa en las producciones de movimiento individuales y en grupo.

2.- Desarrollar el sentido del ritmo.

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
a) Exploración de las posibilidades motrices del propio cuerpo a través de juegos rítmicos. b) Práctica de técnicas básicas de movimiento individual y juegos motores: paso de marcha, paso lateral, etc. c) Identificación y seguimiento corporal de la pulsación y el acento (andar-palmas) en la audición de piezas instrumentales y canciones	a) Representación del fraseo musical con ayuda del movimiento. b) Realización de movimientos fijos o inventados utilizando diferentes tipos de estímulos: visuales, verbales, sonoros y musicales. c) Experimentación y utilización del compás de 2 tiempos y de 3 tiempos en el desarrollo de improvisaciones de movimientos como respuesta a diferentes estímulos sonoros.

3.- Desarrollar el ritmo y el movimiento a través de la música.

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
a) Disfrute con la realización de actividades musicales de movimiento. b) El conocimiento de la música como medio de expresión y como sistema de representación. c) El descubrimiento del ruido, silencio y música. d) El conocimiento de las propiedades sonoras de la voz, de los objetos de uso cotidiano y de los instrumentos musicales. e) La discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria. f) Las cualidades del sonido: intensidad y ritmo. g) El conocimiento de las canciones populares infantiles, danzas, canciones del folklore, canciones contemporáneas, baile y audiciones. h) El conocimiento de las propiedades sonoras de la voz.	a) Disfrute con la realización de actividades musicales en las que interviene el movimiento, solo y en grupo. b) Confianza en las aportaciones propias y de los demás en el desarrollo de las actividades musicales con movimiento. c) Traducción a movimiento la representación de elementos musicales como un dibujo, una forma, un ritmo o una melodía.

4.- Desarrollar la representación de vivencias por medio de la expresión corporal

NIVEL I Discapacidades Graves

- a) El interés e iniciativa para participar en representaciones de danza y de teatro entre otras.
- b) La vivencia del lenguaje corporal con intencionalidad comunicativa y expresiva en actividades motrices del propio cuerpo.
- c) La imitación y representación de situaciones, de personajes, de historias sencillas, reales y evocadas individualmente y en pequeño grupo
- d) El interés e iniciativa para participar en representaciones.

NIVEL II Discapacidades Moderadas

- a) Interpretación de sencillas coreografías y danzas grupales adecuadas al nivel, memorizando las secuencias de movimientos.
- b) Identificación y seguimiento corporal del ritmo de canciones y piezas instrumentales.
- c) Aplicación de los conocimientos musicales adquiridos en la creación de sencillas improvisaciones de movimientos para compases de 2, 3
- d) Invención de coreografías para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, individual y en grupo.

Actividades de aprendizaje

Alcanzar el sol

Los alumnos permanecen de pie, separados unos dos metros unos de otros. Las piernas separadas por el ancho de los hombros, brazos hacia abajo. En la inhalación, levantan lentamente las manos hacia arriba, "estirando" gradualmente todo el cuerpo: comenzando con los dedos, luego estirando con las muñecas, codos, hombros, región torácica, espalda baja y piernas, pero sin mucha tensión y sin levantar los talones del suelo. Contener la respiración, con las puntas de nuestros dedos alcanzamos el sol.

1.- Desarrollar las posibilidades motrices y el movimiento a través de las artes escénicas.

Bebiendo

Los alumnos permanecen con las piernas separadas por el ancho de los hombros, los brazos bajados y los puños apretados. En una respiración lenta: los alumnos levantan los puños por encima de los hombros, manteniendo los codos ligeramente flexionados, tirar la espalda hacia delante, extendiendo los hombros y lanzando la cabeza hacia atrás; estirar, enderezar los brazos y levantarse sobre los dedos de los pies (imagina que acabas de despertar y te estás estirando dulcemente). Fijar esta postura, contener la respiración. En la exhalación, los alumnos bajan las manos hacia abajo, tratando de "llevar" los dedos al suelo.

Alcanzar el sol

Los alumnos permanecen de pie, separados unos dos metros unos de otros. Las piernas separadas por el ancho de los hombros, brazos hacia abajo. En la inhalación, levantan lentamente las manos hacia arriba, "estirando" gradualmente todo el cuerpo: comenzando con los dedos, luego estirando con las muñecas, codos, hombros, región torácica, espalda baja y piernas, pero sin mucha tensión y sin levantar los talones del suelo. Contener la respiración, con las puntas de nuestros dedos alcanzamos el sol. "Exhalan, bajando las manos, se relajan

Cuello Terco

Cruzan los dedos en la parte posterior de la cabeza (codos a los lados), levantan la cabeza, miran hacia arriba. Las manos tratan de inclinar la cabeza hacia adelante, el cuello resiste. Ejecutar 3-5 veces. Del mismo modo, palmas en la frente.

Lavarse el pelo

- a) Dedos ligeramente extendidos y ligeramente doblados en las articulaciones. Con las yemas de los dedos, los alumnos masajean la cabeza en la dirección de: 1) desde la frente hasta la corona, 2) desde la frente hasta la parte posterior de la cabeza y 3) desde las orejas hasta el cuello.
- b) Los dedos están ligeramente doblados, la superficie de las uñas y las primeras falanges están en estrecho contacto con la superficie de la cabeza, justo detrás de las orejas; el masaje es realizado por el niño con ambas manos una hacia la otra desde las orejas hasta la corona.

Orejas

Los alumnos se frotan las orejas con las palmas como si estuvieran congeladas; amasar tres veces de arriba a abajo - verticalmente; el movimiento recíproco se frota en la otra dirección - horizontalmente (los dedos, excluyendo los grandes, están conectados y dirigidos a la parte posterior de la cabeza, codos hacia adelante).

Luego cierre las orejas con las palmas de las manos y coloque los dedos en la parte posterior de la cabeza, acercándolos. Con los dedos índices, toque ligeramente en la parte posterior de la cabeza hasta tres veces. Este ejercicio tonifica la corteza cerebral, reduce la sensación de ruido en los oídos, dolor de cabeza, mareos.

Pescado

Mi boca está un poco abierta. Los alumnos toman el labio superior con la mano derecha y el labio inferior con la mano izquierda. Realizan movimientos simultáneos y multidireccionales de las manos, estirando los labios hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha, hacia la izquierda. Cierran la boca, toman ambos labios con las manos y los estiran, masajeando, hacia adelante.

Peines de mono

La mano derecha masajea la cabeza con los dedos desde la sien izquierda hasta el lado derecho de la parte posterior de la cabeza y la espalda. A continuación, la mano izquierda - desde la sien derecha hasta el lado izquierdo de la parte posterior del cuerpo. En una versión más compleja, las manos se cruzan en la base del cabello (pulgares a lo largo de la línea media); en esta posición, el alumno masajea intensamente la cabeza desde la frente hasta el cuello y la espalda

Inclinaciones de la cabeza

Sentados o puestos de pie. A un ritmo lento (¡esto es muy importante!) llegar a la barbilla al pecho, la parte posterior de la cabeza a la espalda, poner la oreja en el hombro derecho, luego en el izquierdo (es importante que los hombros y la columna vertebral permanezcan rectos). Giran lentamente la cabeza hacia la derecha, hacia la izquierda

Hoja de hierba en el viento

El alumno representa una brizna de hierba con todo su cuerpo (sentarse en una silla o en el suelo, en sus talones, estirar las manos hacia arriba, tomar un respiro). El viento comienza a soplar, y la hoja de hierba se inclina hacia el suelo (exhalando, incline el torso hacia adelante hasta que el pecho toque las caderas; las manos se estiran hacia adelante, las palmas en el suelo; sin cambiar la posición del torso, tire de las manos en el suelo aún más hacia adelante). El viento disminuye, la hoja de hierba se endereza y alcanza el sol (en la inhalación para volver a la posición inicial, estirar hacia arriba).

Fuego y hielo

Los niños de pie en un círculo. En el comando "fuego" los niños comienzan movimientos intensivos con todo el cuerpo. Suavidad y el grado de intensidad de los movimientos que cada niño elige arbitrariamente. En el comando "hielo" los niños se congelan en una posición en la que fueron atrapados por el equipo, tensando hasta el límite todo el cuerpo. El profesor alterna varias veces ambos comandos, cambiando el tiempo de ejecución de ambos

Dibujar círculos

Sentados en una silla. Levanta la pierna derecha y gira en la articulación de la rodilla (luego del tobillo) hacia la derecha, hacia la izquierda, imaginando que estamos dibujando círculos grandes y pequeños. Abajo al suelo. Del mismo modo, con la pierna izquierda; con las dos piernas.

Serpientes

Invita al niño a imaginar que sus dedos son pequeñas serpientes. Pueden moverse-girar, girando a la derecha, izquierda, de abajo hacia arriba y de arriba hacia abajo. Consistentemente, cada dedo representa una "serpiente" (si no se obtiene el movimiento deseado, ayuda con la otra mano).

Calentamiento y relajación

Los alumnos agitan sus manos como si estuvieran tratando de sacudirse el agua de ellas. Frotan las manos de hombro a mano y espalda como si estuviera congelados; masajeando constantemente los hombros, antebrazos y manos. Realizar contraste de tensión y relajación de las manos.

La tortuga

El niño imita los movimientos lentos de la cabeza de una tortuga, que luego se asoma fuera del caparazón (los hombros caen, la barbilla se estira hacia adelante y hacia arriba), luego se esconde en ella (los hombros se elevan, la barbilla - al pecho), luego gira su cabeza alrededor.

2.- Desarrollar el sentido del ritmo

La orientación al ritmo externo no solo activa el canal auditivo de percepción, sino que también ayuda a los niños a sintonizar con el ritmo general de la clase. Para realizar estos ejercicios, se utiliza una variedad de herramientas. Por ejemplo, al realizar cualquier ejercicio en el que usted mismo piense en voz alta a los niños, puede, mientras aplaude, variar el ritmo de ejecución, luego acelerarlo y luego ralentizarlo. Puede utilizar la alternancia de sonidos de diferente volumen y tonalidad dentro del patrón rítmico. También contribuye al desarrollo de la atención y a una mayor adaptabilidad de los niños a las condiciones cambiantes. El incremento de la dificultad de los ejercicios genera que podamos utilizar los mismos ejercicios, incrementando su dificultad, para todos los niveles.

Repetir el ritmo

El maestro establece el ritmo, golpeándolo con una mano, por ejemplo, "2-2-3" (al comienzo del desarrollo, se da refuerzo visual: el niño ve las manos del maestro). Luego hay una transición gradual sólo a la percepción auditiva, con los ojos cerrados):

- El niño repite el patrón rítmico con su mano derecha, mano izquierda, dos manos al mismo tiempo (aplaudiendo o golpeando la mesa), combinado (por ejemplo, "2" - con su mano derecha, "2" - con su mano izquierda, "3" - simultáneamente con dos manos)
- se invita al niño a reproducir el mismo patrón rítmico con sus pies: primero, seguir adelante con toda la pierna, luego movimientos sólo con el pie; saltando sobre una, dos piernas..

Movimientos con la música

Ejercicios con fragmentos musicales especialmente seleccionados con diferente estructura rítmica. Se invita a los niños a moverse arbitrariamente (o repetir ejercicios motores ya aprendidos) a la música de acuerdo con el patrón rítmico que suena.

Inventarse un ritmo

Ejercicios con el uso de instrumentos musicales rítmicos. Aquí el niño puede repetir un ritmo dado, o llegar a él y reproducirse. Este ejercicio es bueno para realizar en un grupo, cuando algunos en un círculo luego reproducen los ritmos de otros, luego establecen los suyos propios, mientras controlan la corrección de la repetición.

Eco

Caminando libremente por el espacio se les pide a los alumnos que imiten a uno de los actores, todos imitaran a dicho actor y luego volverán a seguir sus ritmos.

Pica - pica

Este juego es uno de los primeros en aparecer en la experiencia de cualquier niño. Si no está familiarizado con él - enseñarle a jugar primero en la versión clásica, pero no sólo con las manos, sino también sentado con los pies. A continuación, complique la tarea: a) palmas, palmas a dos manos con un compañero (ambas manos cruzadas, algodón, algodón con un compañero "izquierda-derecha", algodón, algodón con un compañero "derecha-izquierda". Además, la tarea se complica, el número de movimientos aumenta debido a la conexión de lo clásico y esta opción. Del mismo modo, con las piernas.

b) "palma de puño": las manos del niño siempre se giran unas a otras; palmas en las manos, palmas en la palma de la mano, palmas, palmas en el puño (la postura cambia a lo contrario. Jugando en parejas, el niño después de aplaudir "puño-palma" hace con usted. En una versión aún más compleja - "puño-palma" con un compañero se hace las manos cruzadas (delante de la izquierda, luego la mano derecha).

c) "palmas" con vueltas de palma: la versión clásica, en la que se llevan a cabo palmas con una pareja para que una palma del niño mire hacia abajo, y la otra - hacia arriba (se ponen unas a otras con costillas).

Ritmo en círculo

Los niños se sientan en un semicírculo. El profesor se despega de algunas series rítmicas. Los niños lo escuchan atentamente y lo repiten (individualmente o todos juntos). Cuando se domina el ritmo, reciben la orden: "Vamos a golpear este ritmo así: cada uno a su vez vence un pasaje de todo el ritmo dado. De izquierda a derecha. Cuando el ritmo ha terminado, el siguiente en un círculo espera una breve pausa y comienza de nuevo; y así sucesivamente a mi comando Stop. Tarde con su palmada, incapaz de soportar la pausa, que hizo una palmada extra obtiene un punto de penalización o es eliminado del juego.

La gran ciudad

Se les indica a los participantes que caminen por todo el espacio con la premisa de no rozarse entre ellos, no hablar y, mirándose a los ojos, ir al ritmo de la música que se escucha. Este ejercicio tiene muchas variantes, una de ellas puede ser que, si en esos momentos necesitamos trabajar para el futuro montaje que todos sean militares, podemos indicar que todos caminen como militares. Es decir, este ejercicio se puede adaptar al espacio y a una actitud o rol determinado. El objetivo de este ejercicio es, al igual que el anterior, fomentar la concentración y la relajación, capacitando al actor en el control del espacio teniendo en cuenta siempre a sus compañeros.

El cuento

En primer lugar, el profesor hace que los alumnos escuchen la música que se utilizará en la lección. (También puede ser una historia musical).

El profesor puede decir a los alumnos que "cierren los ojos e imaginen" mientras escuchan. (Según el grupo de discapacidad de los niños)

Para acompañar esta música; se les dice a los niños que pueden coger cualquier aparato de ritmo en el aula.

El profesor pide a los niños que cojan instrumentos rítmicos para acompañar la música. (No todos los niños tienen que hacer el mismo ritmo. Se pueden hacer ritmos sencillos según sus niveles. En los cuentos musicales, se puede pedir a los niños que acompañen sólo una parte del cuento. Ejemplo: Ritmo de lluvia en la sección de lluvia).

A los niños que no utilicen el equipo de ritmo en la clase se les puede pedir que representen una parte del cuento. Ejemplo: El alumno puede interpretar a un niño atrapado por la lluvia. (la parte de la lluvia del Cuento) El niño camina o corre según el ritmo. Los niños que no quieran utilizar un dispositivo de ritmo pueden utilizar su cuerpo como dispositivo de ritmo. Los alumnos que lo deseen, sin utilizar un dispositivo de ritmo, pueden participar en la actividad haciendo un sonido con la boca. Al final de la clase, los alumnos realizan una actuación conjunta.

3.- Desarrollar el ritmo y el movimiento a través de la música

Estatus alto

Todos los alumnos se mueven libremente por el espacio al ritmo de la música que previamente pondrá el monitor, se moverán libremente tratando de experimentar otras posibilidades. Una de las pautas a tener claro es que, en un principio, no puede haber comunicación entre los participantes, cuando esta etapa se cumpla y el monitor lo crea conveniente, los participantes podrán establecer relaciones, pero siempre teniendo en cuenta que dichas relaciones nunca se establecerán desde la comunicación verbal ya que uno de los objetivos es ampliar las capacidades de expresión corporal. Primero se trabajarán los movimientos en niveles altos, medios y, por último, bajos. El orden puede ser aleatorio. Una variante de este ejercicio es que el monitor, previamente, haga tres grupos donde cada cual trabajará un nivel determinado y al ritmo del tema musical que se escucha.

Bing Bang

Todos los participantes se moverán al ritmo de un tema musical, cuando cese la música todos, a la vez intentarán entrar en un cuadrado en el centro de la sala que se habrá marcado previamente; en dicho cuadrado deben entrar todos y cada uno de los actores. A la indicación del monitor los actores se separan rápidamente y se colocaran lo más lejos posible uno del otro. Este ejercicio se puede repetir tantas veces como se quiera

La naturaleza

Se les comenta que, en la actividad central de esta sesión, seguirán explorando su capacidad de imaginar y expresar. Se enfatizará la exploración del espacio y la convivencia con el grupo. Se sugiere iniciar con una actividad en la que se active el cuerpo, se estimule el sentido rítmico y/o se interactúe con los compañeros, como, por ejemplo: "sonido y silencio" o bien "sigue el ritmo"

Se tomará como tema para trabajar, los cuatro elementos fundamentales presentes en la naturaleza, como son: el agua, el aire, la tierra y el fuego.

El salón se dividirá en cuatro espacios iguales, cada uno de ellos representará alguno de los elementos antes señalados.

Se utilizará música que tenga sonidos de la naturaleza (ver la melodía sugerida en el cuadro general), y se les indicará a los alumnos que se desplacen por el salón.

Cuando los alumnos caminen dentro del recuadro del agua se "convertirán en agua" y la representarán (puede ser una gota, una cascada, la lluvia, un lago, el mar). Cada participante podrá representar el elemento "agua" en la forma que desee.

La música ambientará y favorecerá el movimiento de los alumnos y la representación del elemento de la naturaleza de que se trate.

Mientras unos compañeros están en el espacio de "agua", habrá otros compañeros en el área de "fuego", otros más en "aire" y otra parte del grupo en "tierra".

Así como en el territorio del agua los alumnos representan ese elemento, los alumnos que están en otras áreas, representarán el elemento que corresponda como "fuego", "aire" o "tierra".

Escucho, imagino y expreso

El monitor elegirá una música.

Pida a sus alumnos que se distribuyan por la sala, que tomen el sitio que les agrada, y que escuchen atentamente y con los ojos cerrados la melodía que usted les pondrá.

Ponga la música y pida a los alumnos que permanezcan escuchando atentamente sin abrir los ojos durante los primeros minutos. Dígales que cuando hayan imaginado algo con la melodía podrán abrir los ojos. (mientras los alumnos están con los ojos cerrados, el monitor pondrá, silenciosamente, hojas de folio y pinturas frente a cada participante).

Cuando abran los ojos, se les pedirá que dibujen lo que se imaginaron con la melodía (el monitor dejará la música para mantener el ambiente y que los alumnos puedan seguir imaginando). Se les dará el tiempo suficiente para que dibujen.

Después les pedirá que expandan su mano y brazo haciendo "como si" dibujaran en el aire con trazos amplios de la mano y el brazo. A continuación, les pedirá que se levanten y representen bailando lo que hayan imaginado (paisajes, escenas, personajes).

Nota: inicialmente, el monitor les dirá dividirá el grupo en dos mitades (A y B).

Al principio, todo el grupo dibujará, y en el momento de levantarse, sólo el equipo A se incorporará y empezará a bailar lo que antes dibujó, mientras el equipo B se queda sentado observando al equipo A (el equipo que danza rodeará las hojas para no estropearlas). Cuando la melodía concluya, los integrantes del equipo B mencionarán, brevemente, lo que observaron tratando de adivinar lo que sus compañeros danzaron.

Enseguida, los participantes del equipo A se sentarán y el equipo B empezará a bailar lo que dibujó e imaginó (el monitor volverá a poner la melodía desde el principio para que el grupo imagine y lo exprese con sus movimientos). Al concluir, el equipo A tratará de adivinar lo que danzaron los compañeros del equipo B.

Al final se realizará una exposición pictórica del grupo y se harán comentarios sobre ésta.

Mis movimientos

Los alumnos realizan un círculo, uno de ellos sale al centro. Comienza a realizar expresiones faciales comunes: besos, risas, llorar, sacar la lengua, mover las manos, levantar los brazos, etc. Posteriormente podemos ir sacando los niños con más dificultad para realizar imitaciones.

4.- Desarrollar la representación de vivencias por medio de la expresión corporal

La vida cotidiana

Los alumnos imitarán gestualmente acciones de la vida cotidiana sencilla, efectuadas por el profesor. Comer, lavarse la cara, las manos, peinarse, lavarse el cabello, lavar la ropa, batir un huevo, ponerse un calcetín, etc.

Proyectar energía

Un grupo de 5 a 8 alumnos forma un círculo.

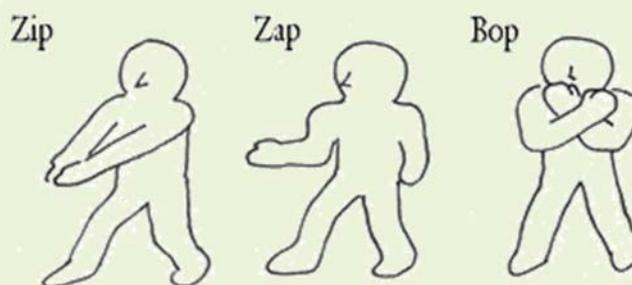
Es un juego en el que la energía se transmite a alguien uno tras otro. El punto es reaccionar rápidamente y explotar la energía. Si se comete un error y se detiene, se comienza de nuevo desde allí.

Hay tres formas de transmitir energía a alguien. Utilice estos tres correctamente.

Zip Puede pasar energía a personas que no están juntas. Pise un pie en dirección a la otra persona, junte ambas palmas y señale a la otra persona. En este momento, grita "¡Zip!".

Zap Puede pasar energía a la siguiente persona. Pise un pie en la dirección de la otra persona, extienda la mano del lado donde está la otra persona y grite "¡Zap!".

Bop La energía de la otra parte se devuelve directamente a la otra parte. Cruza los brazos y grita "¡Pop!" Para defenderte.



Un juego muy entusiasta. Debe acelerarse a medida que se acostumbran los alumnos. Para que puedan reaccionar al instante sin tener que pensar en ello. Creo que las palabras y las acciones a menudo se confunden y se equivocan, pero eso es evidencia de que el vínculo entre la cabeza y el cuerpo está subdesarrollado. Hay que tener cuidado de no quedarse sin energía con grandes movimientos.

La canción de los gestos

Seleccionamos una canción simple que podemos cantar con gestos referidos a la canción. Podemos ir subiendo el nivel de dificultad con nuevas canciones.

Instrumentos

Los alumnos interpretan gestualmente con ayuda de dos palos de 30 cm. Los instrumentos musicales siguientes: trompeta, guitarra, tambor, violín y harmónica.

La canción de los gestos

Divida en grupos de 4-6 personas.

Siéntese en una silla y haga fila, asumiendo que algunas personas están sentadas en el automóvil.

El resto de nosotros limpiamos el coche, imaginando la forma del coche.

Limpie el automóvil con pantomima, teniendo cuidado de no estropear el automóvil con los demás.

En lugar de hacer un automóvil con una imagen, deje que la gente se ponga de pie (o póngalos a cuatro patas) y que los demás se limpien todo el cuerpo. Haz contacto directo con cada rincón de tu espalda y rostro.

Puede ser más fácil hacerlo con la imagen de una gasolinera. Si puede ver la forma del automóvil desde los alrededores, es una prueba de que el lado que limpia está compartiendo la imagen y haciendo mímica. No sostenga un trapo, límpielo con la palma de la mano como si lo estuviera sosteniendo.

La pelota

Los alumnos se colocan en círculo. El ejercicio consiste en pasar una pelota invisible de una persona a otra.

Pasar una pelota de peso constante a diferentes velocidades y diferentes alturas. El punto más importante aquí es que las líneas y ángulos del cuerpo indican el camino por el que pasa la pelota.

Emitir una voz al lanzar. La voz se emite desde la mano del lanzador hasta que llega al destinatario.

Al recibir la pelota, la energía viva ingresa al cuerpo y se libera nuevamente cuando se lanza. Por lo tanto, una bola recta rápida puede hacer girar el cuerpo del receptor. El receptor cambiará la trayectoria de la pelota recibida a una nueva trayectoria y se la lanzará a alguien, incluso si gira.

Juegue a atrapar de esta manera. El receptor recibe no solo la bola invisible, sino también la energía y la voz.

Emite energía dinámica tanto mental, física y vocalmente, por lo que es una buena idea repetirlo con regularidad. Comprueba si puedes hacer contacto visual.

¿Qué estás haciendo?

Una persona A comienza a hacer un movimiento, como comerse una manzana. La persona de la izquierda B dice "¿Qué estás haciendo?" A continúa con la actividad, pero dice algo más, por ejemplo, "toco el piano". B comienza a tocar el piano. A detiene su actividad. C le pregunta a B qué están haciendo. Y dice salta hacia arriba y hacia abajo. C Comienza a saltar hacia arriba y hacia abajo y B se detiene, etc.

Habilidades Emocionales

Las emociones desempeñan en nuestros alumnos un importante papel motivador y activador de su vida. Como cualquier persona. Pero su diferencia radica en que nuestros alumnos son mucho más vulnerables en su capacidad para identificar sus sentimientos correctamente y trabajar con ellos. I como tal, es necesario desarrollar habilidades para los sentimientos, incluso en la enseñanza escolar, es necesario tenerlos en cuenta y desarrollar habilidades específicas de su percepción, comprensión y regulación. Su falta de experiencia y aprendizaje de los sentimientos influye no solamente en su estado mental sino también en el físico a través de los mecanismos fisiológicos

Objetivos Generales

1. Desarrollar la confianza en sí mismo a través de actividades artísticas
2. Expresar emociones a través de las artes escénicas
3. Formar las capacidades de recepción y comprensión de mensajes para reducir los comportamientos indeseables.

OBJETIVOS DE REFERENCIA SOBRE LOS NIVELES DE DISCAPACIDAD

1. *Desarrollar la confianza en sí mismo a través de actividades artísticas*

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
1.1. El reconocimiento de las emociones y sentimientos propios y ajenos.	1.1. El reconocimiento de las emociones y sentimientos propios y ajenos.
1.2. Desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo.	1.2. Desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo
	1.3 El desarrollo de la empatía y la capacidad de interrelación

2. Expresar emociones a través de las artes escénicas

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
<p>2.1. Identificar y diferenciar las emociones positivas y negativas a través de PECS.</p> <p>2.2. Recepción e imitación de mensajes y estados anímicos de los personajes.</p>	<p>2.1. Exteriorizar la vida interior de los personajes mediante el gesto, la mímica, la voz, el volumen, el movimiento escénico.</p> <p>2.2. Manifestación espontánea y no implicada en la interpretación de los caracteres.</p> <p>2.3. Desarrollar el espíritu de equipo y la colaboración reconociendo y respetando un sistema de reglas.</p>

3. Formar las capacidades de recepción y comprensión de mensajes para reducir los comportamientos indeseables

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
<p>3.1. Interpretación de papeles simples a su manera.</p> <p>3.2. Reducir el número de estereotipos sustituyéndolos por gestos socialmente aceptados</p>	<p>3.1. Aceptar las propias emociones para conseguir el bienestar</p> <p>3.2. Practicar la empatía identificando las emociones</p> <p>3.3. Expresar impresiones o emociones desencadenadas en diferentes situaciones de la vida.</p>

Actividades de aprendizaje

1. Autoconocimiento y interconocimiento

1.1.- Confianza en sí mismo	Ejercicios para desarrollar la confianza en uno mismo
1.2.- Diversidad	Ejercicios de Autoconocimiento

2. Comunicación y habilidades socio-emocionales

2.1.- Expresión	Ejercicios de relajación. Ejercicios de socialización. Ejercicios de coordinación corporal. Ejercicios de postura corporal. Ejercicios de mímica y gestos.
2.2.- Improvisación	Juegos sociales. Juegos de estimulación de la concentración. Juegos de atención. Juegos energizantes.

3. Comportamientos deseables

3.1.- Consciencia de los riesgos (Peligros)	Ejercicios de concienciación sobre los riesgos.
3.2.- Improvisación	Ejercicios de control de impulsos

Actividades de aprendizaje

1.- Autoconocimiento e interconocimiento. Confianza en si mismo

Círculo de confianza

Un niño se situará en el centro del círculo con los ojos cerrados y las manos pegadas al pecho. Se pondrá lo más recto posible y se dejará caer para atrás. Los demás niños, colocados en círculo, lo enviarán de un lado a otro, cuidando de que no se les caiga.

Cadena de ciegos

Se pedirá a los niños que memoricen el espacio en el que se encuentran. Luego se les sacará y el coordinador creará un laberinto. Sólo uno de los niños podrá ver el laberinto. Será el líder de la cadena y se mantendrá siempre abierto. Los demás niños mantendrán las manos en la fila india y, en función de la orden entregada por el primer niño, tendrán que cruzar todo el laberinto

1.- Autoconocimiento e interconocimiento. La diversidad

Atrapar la pelota

Utilizaremos una pelota o un globo para facilitar el conocimiento. Para empezar, el participante que coja la pelota dirá su nombre. A continuación, el lanzador establece un contacto visual con una persona del grupo y pronuncia su nombre, lanzando la pelota. Si alguien no está seguro del nombre de alguien tiene la oportunidad de preguntar. Con el progreso del juego, se puede aumentar la velocidad de lanzamiento de la pelota, entonces se puede introducir una o dos más hasta que la velocidad de lanzamiento aumente considerablemente.

¿Adivina quién se fue?

Los niños se sientan en círculo y se miran atentamente. El niño elegido para adivinar quién ha salido de la habitación (patio de recreo), mantiene los ojos cerrados hasta que el jefe del juego decide que es suficiente. El comandante del juego hace la pregunta: ¿Adivina quién se ha ido? Si el niño no adivina demasiado rápido se le puede ayudar o confundir con preguntas como "¿El niño es una niña, dónde tiene el pelo corto / largo con gafas?"

2.- Comunicación y habilidades socio-emocionales. Expresión

Estuve en el mar/montaña

Un niño se vuelve y dice: "Estábamos en... y tuve un sueño. En mi sueño era... "El niño piensa y dice cualquier objeto, tal vez un animal. "Estábamos en ... y tuve un sueño. En mi sueño era... un burro. " Los niños de atrás fingen ser burros. Ese niño se vuelve contra ellos y elige a un niño. El juego continúa con otro objeto o animal.

La frase del truco - La memoria

Un jugador dice una palabra, el segundo dice la misma palabra y añade otra, pero que tiene la lógica primero, el tercero dirá las dos primeras palabras y añadirá otra y así el juego continúa hasta que el primero falle.

2.- Comunicación y habilidades socio-emocionales. La improvisación

La cocina

Un niño se vuelve y dice: "Estábamos en... y tuve un sueño. En mi sueño era... "El niño piensa y dice cualquier objeto, tal vez un animal. "Estábamos en ... y tuve un sueño. En mi sueño era... un burro. " Los niños de atrás fingen ser burros. Ese niño se vuelve contra ellos y elige a un niño. El juego continúa con otro objeto o animal.

El emperador (MIMO)

Los niños se sientan en semicírculo en las sillas, y el emperador se coloca delante. Uno de los niños le pregunta:

- ¿Dónde has estado rey con la camisa rota en la espalda?
- ¡En el baño de la reina!
- ¿Qué hiciste allí?

El Emperador le responde al oído y él tendrá que imitar la acción (se lava el pecho, etc.), y los demás lo adivinan.

El que adivine será el rey.

3.- Comportamientos deseables. Consciencia de riesgos (Peligros)

El barco - Imaginación y creatividad

Cada jugador dirá un trabajo que le venga más rápido a la mente. Luego imaginarán que están en un barco que se dirige a una isla desierta. Ese barco se ha sobrecargado y alguien tiene que bajar, así que intentarán demostrar con argumentos que el trabajo de todos es importante en la isla desierta

¿Quién quiere ser actor?

Propone un tema que los jugadores tratarán de dramatizar ante los demás. Por ejemplo: * en la tienda, * en el mercado, * en el teléfono, * en el médico, * en la mesa, * en la mesa, etc.

3.- Comportamientos deseables. Control de los impulsos

Estoy en un bosque

Los niños se relajan y entornan los ojos. Escuchan la voz del coordinador que recorre una historia a través de diferentes lugares donde viven algunos estados. Luego, a la orden del coordinador, se despiertan y tienen que contar lo que han sentido.

¡¡¡Deshagámonos de las emociones negativas !!!

Los niños elegirán las fichas con los comportamientos adecuados (apéndice 1), de modo que las emociones negativas asociadas a la ira, la decepción y la preocupación (de la ficha emocional) ayudarían a alejarlas de ellas, haciendo que las emociones sean positivas. Al asociar las emociones negativas, los chips con los comportamientos adecuados, hace que los niños cambien el comportamiento negativo por uno positivo.

Juegos de expresión

EL CAMINO DE LOS CIELOS - Movimiento y orientación

Se le pide al niño que haga un camino a través de la habitación y que luego lo vuelva a hacer teniendo los ojos vendados.

INVISIBLE LITTLE BALL - Eurythmic, Stage motion

Con la música, los niños imaginan que se han tragado una pelotita y que ésta se mueve por su cuerpo y tienen que activar las partes de su cuerpo donde sienten que está la pelota.



LA MÁQUINA DE LAVADO DE LA EMOCIÓN - Creatividad

Se le da una emoción a un niño, luego se va detrás de una pantalla y cuando vuelve tiene que tener otra emoción, totalmente diferente.

COMO EN UN ESPEJO - Conciencia de su propio cuerpo y de los demás.

Los niños formarán dos equipos que se pondrán frente a frente. El profesor propone a un equipo un movimiento (o más en el mismo tiempo si los alumnos son mayores). El equipo ejecutará el movimiento o los movimientos y el otro equipo tendrá que imitar el movimiento sin indicación verbal.

¡SIGUE LA LETRA...!

Realización de movimientos por imitación y por asociación con la letra. Los alumnos se colocarán en un círculo. En el centro estará un profesor u otro alumno que dirá un breve poema. (como "Oso de peluche" o "Mi querido gatito")"

ADVERTENCIA - PELIGRO DE CAÍDA - Uso consciente de los movimientos del cuerpo, desarrollo de la motricidad general, desarrollo de la atención.

El profesor hará un puente imaginario de papel con las siguientes dimensiones 10-15 cm de ancho y 4 metros de largo. El trozo de papel se fijará al suelo. Cada alumno pasará por el puente imaginario. El profesor les explicará que si se salen del puente caerán al río imaginario. Los que pasen 5 veces serán recompensados".

¿ADIVINA QUÉ HA CAMBIADO? - Desarrollar el espíritu de observación, la atención, desarrollar la selectividad de los estímulos

Los niños se sentarán en círculo y uno de ellos pasará al centro del círculo. Presentará su forma de vestir y los accesorios que tiene. Entonces, el niño que está dentro del círculo saldrá de la habitación y hará cambios en su ropa o renunciará a un accesorio. Volverá a entrar en el círculo y los demás participantes en el juego adivinarán qué prenda o qué accesorio ha sustituido o le falta.

En el caso de los alumnos mayores, el juego se complicará, en el círculo habrá 2 o 3 alumnos que se cambiarán algo de ropa."

AMNESIA

Practicar el diálogo entre personajes; entrenamiento de habilidades de manejo de siluetas; La actividad está basada en los cuentos "Caperucita Roja" y "Los tres cerditos". Los cuentos se actualizan. Se elegirán los personajes. La nueva historia se desarrollará detrás de la pantalla a partir de un nuevo escenario. Utilizaremos el proceso de animación "Teatro de sombras". Se seleccionarán escenas de ambos cuentos, en función del número de alumnos. Los diálogos se desarrollarán a través de siluetas. Cada alumno manipulará la silueta y dirá un texto determinado. La idea básica del nuevo cuento es que el lobo, después de conocer a Caperucita Roja, sufre un accidente mientras se dirige a casa de la abuela y se despierta en otro cuento".

NUESTRO CUERPO - Eurytmia

A los niños se les dice que cuenten una historia sólo con la ayuda de ciertas partes del cuerpo".

LA RUTA IMAGINARIA - Creatividad e Imaginación

El coordinador crea una ruta imaginaria marcada por un objeto (por ejemplo, la silla representa la casa, la pelota el parque, la comida la comida). A continuación, se pide al niño que cree un recorrido que abarque todos los puntos de una historia".

PALABRAS - CREAR UN MOMENTO ARTISTICO - Creatividad e Improvisación

El juego se realiza en equipos de 4 personas. Cada niño recibirá una frase. Tendrán que crear una historia con personajes y acción que incluya las frases exactas del principio".

LA PALABRA PROHIBIDA - La imaginación

El juego incluye ejercicios de activación del vocabulario, atención volitiva e imaginación. Se hacen preguntas a los niños y éstos deben dar una respuesta en la que no se utilice una palabra, la palabra prohibida. Los niños deben encontrar otras formulaciones que sean la respuesta a la pregunta formulada. Para que el niño tenga claro lo que debe hacer, se le dará un ejemplo. La palabra prohibida - primavera
Pregunta: ¿Cuándo se derrite la nieve?
Respuesta: En la temporada de floración.
Pregunta: ¿Cuándo vienen las aves viajeras?
Respuesta: Cuando los árboles comienzan a florecer".

ADIVINAR EL ANIMAL

El profesor tiene que pensar en un animal y debe decir primero si es doméstico o salvaje, qué come, si es un ave, un mamífero o si está bajo el agua. Los niños pueden hacer preguntas sobre el animal y tienen que averiguar de qué animal se trata".

SI O NO - Atención

El juego se realiza entre dos o más personas. El profesor hace una pregunta y los niños no pueden responder ni sí ni no. Si responden sí o no, reciben el castigo. Ejemplo-pregunta correcta: "¿Estuviste en la tienda?"

PALABRAS - ESPONTANEIDAD. Improvisación

El profesor establece el campo en el que se utilizarán las palabras. Por ejemplo: nombres de niño/niña, países, ciudades, flores, animales, artículos de la casa/escuela/baño, nombres de dulces/alimentos, etc.
El profesor lanza la pelota a un niño, y después de que la coja, dice una palabra en el campo elegido, y luego vuelve a lanzar la pelota. Cuando los niños han agotado las palabras en un campo, se establece otro".

RESPUESTA CON PREGUNTA - Improvisación

Establece un marco para el juego (por ejemplo, el autobús, las tiendas, el parque, el hospital, etc.). Se elige a uno de los niños para que se siente en el centro y cree el ambiente. El siguiente que entra en escena tiene que hacer una pregunta. El otro tiene que responder con una pregunta. Y así, hasta que uno de los participantes no responda a una pregunta y sea sustituido".

TODO LO QUE ES REDONDO - Atención, Concentración, Espontaneidad

Cada jugador, a su vez, llamó a un objeto de la ronda hasta que uno de los jugadores no encontró ninguna otra ronda de objetos nuevos. Otras categorías pueden ser: todo lo que es azul, todo lo que se puede llenar de agua, todo lo que se hunde.

MÁQUINA DE ESCRIBIR - Creatividad, Coordinación, Atención

Uno de los niños se coloca en el centro de espaldas (el escritor). Los otros cuatro niños se colocan detrás de él y tienen que interpretar lo que dice el escritor. (por ejemplo, había 4 ángeles, uno estaba alegre, otro estaba triste, uno era pequeño y el otro estaba borracho, el primer ángel hizo...).

STORY - Imaginación, creatividad

El juego se realiza por equipos de 4-5 niños. Eligen una historia y tienen que debatir sobre ese tema. A la señal de la regla, la narración se detiene y el siguiente continuará donde la dejó. Para complicar un poco las cosas, se sortea una carta".

EL CUENTACUENTOS Y LAS MANOS - Improvisación

Uno de los participantes es el cuentacuentos y elige un trabajo (panadero, barbero, etc.) y debe describir un día de trabajo. Detrás de él, otro niño interpretará las manos del narrador. Las manos deben moverse en dirección contraria a la historia".

¿POR QUÉ? - La imaginación

Los niños o el coordinador harán una pregunta al niño. La pregunta empezará con "Por qué" y tiene que responder muy rápidamente empezando por "Porque"

MIME ON CRAFTS - Creatividad y Eufonía

El niño debe imitar un trabajo y los demás adivinarlo. Al principio, si no se le ocurre un trabajo, se lo proporcionará el coordinador.

CÓMO RESTAURAR EL MODELO - Memoria

El coordinador presenta un modelo hecho con objetos, luego le pide al niño que se vuelva y cambie el patrón, pidiéndole que se recupere".

OBJETOS EN LA MEMORIA - Memoria

El Coordinador coloca sobre una mesa unos 10 objetos y pide al niño que los observe detenidamente. Luego se tapan y el niño tiene que decir tantos objetos en la mesa".

EMOCIONES EN LAS PALABRAS - Creatividad, Memoria

Se eligen las vocales a, e, i, o, u. Cada vocal es un estado (por ejemplo, estoy durmiendo, E - estoy ansioso, I - tengo curiosidad, O - estoy nervioso, U - estoy feliz). Entonces el coordinador dirá palabras que empiecen con esa vocal y el niño tendrá que interpretar el estado impuesto".

MOMENTO IMPROVISADO - Improvisación

El coordinador distribuye los papeles y luego los niños entran en escena al oír el nombre y hacen lo que el coordinador dice, pero queda a la libre elección del niño que lo dirá.

EL AMIGO IMAGINARIO - Imaginación, creatividad

Se pide a los niños que creen un amigo imaginario. (Para empezar, se les ayuda con un dibujo o un globo dibujado en forma de niña) y tienen que crear una historia. Juega por equipos

¿CÓMO PUEDO CALMARME?

Este juego pretende ofrecer alternativas para los comportamientos deseables sustituyendo la ira, por situaciones mucho más agradables.



Autor pictogramas: Sergio Palao
Origen: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>)
Licencia: CC (BY-NC-SA) propiedad: Gobierno de Aragón (España)

CORAZÓN SANO	
OBJETIVOS	Social-emocional Reconocimiento y ajuste de los sentimientos
MATERIALES	Tarro Marcador Pompones
DESARROLLO	<p>Coge un frasco y escribe los números del 1 al 5 en el lateral del frasco. Un color designa una emoción. Habla de lo que provoca la emoción mientras introduces los pompones en el tarro.</p> <p>Por ejemplo, el bebé está enfadado porque ha perdido su juguete favorito; pídele que te diga cómo se siente, triste, enfadado, etc. mientras introduces pelotas en el tarro. Si sigue llenando el tarro por encima del nivel que esperarías para esa emoción, habla con el bebé sobre cómo esa emoción se ha hecho más grande de lo que debería, y luego coge otro tarro para los sentimientos de calma y alegría. Averigua con el bebé qué es lo que le produce el estado de tranquilidad o alegría cuando introduce los pompones en el tarro. A continuación, vuelve al tarro con los sentimientos de "enfado" e intenta averiguar si está dispuesto a sacar los pompones.</p> <p>Si un niño está demasiado enfadado para meter las pelotas en el tarro, deja que las tire, simplemente para eliminar ciertas frustraciones.</p> <p>El niño verá que sus sentimientos son validados y empezará a entender cómo gestionar sus emociones fuertes.</p>

¿CÓMO SE DICE? - Juego didáctico

Estamos familiarizados con la frase "No se trata de lo que dices, sino de cómo lo dices". Aunque a menudo el tono de voz y el lenguaje no verbal son intencionados, hay muchas veces que no lo son (el niño no es consciente o está demasiado emocionado para saber cómo reaccionar, si le damos al niño la oportunidad de entender el impacto de dirigirse a los demás puede ser el comienzo de la construcción de la empatía.

El primer jugador hace girar la rueda; se detendrá en un tono de voz y un color. Elige la tarjeta del mismo color, en la que están escritas afirmaciones sencillas y generales.

El siguiente jugador lee la afirmación escrita en la tarjeta sobre esa melodía representada en la rueda (enfadado, molesto, alegre, tranquilo, sicanador).

El jugador que lo lee coloca la cartulina en una cartelera en el lugar correcto con la emoción sentida al tono de su colega. Si se sintió feliz, el primer jugador se adelantó con una caja.

Se debate sobre el impacto y la importancia de la voz, la cara y el lenguaje no verbal.

CORAZÓN SANO	
OBJETIVOS	Identificar cómo nuestro comportamiento afecta a los sentimientos de los demás.
MATERIAL	Un corazón rojo recortado de una hoja A4 para cada participante.
DESARROLLO	<p>Enumere en la pizarra 21 comentarios ofensivos que los alumnos hayan escuchado o hayan utilizado alguna vez para dirigirse a otros. Por ejemplo, "no has sido invitado", "no tienes trabajo con nosotros", etc. Se enumeran sin hacer referencia a una persona concreta.</p> <p>A continuación, haz una lista de 21 afirmaciones positivas que hayan escuchado o expresado a otras personas. Anímelos a pensar en las cosas que les ayudan cuando están asustados, solos, enfadados, excluidos, inseguros.</p> <p>A continuación, lee la lista de palabras ofensivas. Cada vez que leas una expresión dolorosa, pide a los niños que se inclinen para doblar el corazón que tienen delante. (después de leer algunas frases comprueba si todos han hecho la flexión correcta). Los corazones tienen un aspecto algo diferente, pero todos tienen cicatrices.</p> <p>Vas a leer la lista de expresiones agradables. Las reglas son las siguientes: después de cada 7 cosas agradables diferentes pide a los alumnos que deshagan la curva del corazón.</p> <p>Discusiones:</p> <p>Comparte con la clase que se necesitan al menos 7 cosas agradables para eliminar un comentario negativo.</p> <p>Incluso si doblamos todos los pliegues, las huellas permanecen.</p>

Metodología y recursos materiales

Metodología

Explicación
Conversación
Demostración
Observación
Juegos de rol
Dramatización
Juego didáctico
Ejercicio

Materiales

El attrezzo teatral, las máscaras
Fichas de emociones
Fotos e ilustraciones
Tarjetas, hojas
Cajas de cartón, papel de color
Lápices, tijeras, pegamento
Palos, materiales textiles
Impresora, pistola de soldar, plastificante.

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales constituyen uno de los pilares de aprendizaje de nuestros alumnos. Sus dificultades para resolver conflictos, gestionar correctamente sus interacciones con los demás, acceder a diversos ámbitos fuera de su vida escolar y familiar, etc. hacen que las habilidades sociales son imprescindibles para una buena adaptación todos sus ámbitos: social, amistades, laboral, familiar, escolar, etc.

Las habilidades sociales no son normas de comportamiento, ni rasgos de personalidad, son en un porcentaje muy alto fruto del aprendizaje.

La falta de interacción social de nuestros alumnos, fuera de los ámbitos familiar y escolar refuerza la intervención de la escuela en el aprendizaje de las conductas que generan una buena y correcta adaptación social de nuestros alumnos.

Objetivos Generales

- 1.- Generar habilidades para solucionar conflictos.
- 2.- Utilizar el asertividad en nuestras relaciones sociales
- 3.- Conseguir un grado de autoconocimiento acorde a sus capacidades.
- 4.- Trabajar habilidades para conseguir autoestima.

OBJETIVOS DE REFERENCIA SOBRE LOS NIVELES DE DISCAPACIDAD

1. *Generar habilidades para solucionar conflictos.*

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
1.1.- Respetar turnos de palabra.	1.1.- Comprender distintas perspectivas, aceptando y respetando manifestaciones de sentimientos, emociones y necesidades de los demás.
1.2.- Desarrollar hábitos, actitudes y hábitos de colaboración y ayuda.	
1.3.- Reconocer errores.	1.2.- Saber escuchar y comprender a los demás.
1.4.- Trabajar en grupo.	

2. Utilizar el asertividad en nuestras relaciones sociales.

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
1.1.- No desanimarse ante los fracasos o errores.	1.1.- Aprender a decir que no sin sentir vergüenza
1.2.- Ser optimista	1.2.- Realizar críticas constructivas
1.3.- Atreverse a hacer cosas nuevas.	1.3.- Lograr los propios objetivos sin ofender a nadie.

3.- Conseguir un grado de autoconocimiento acorde a sus capacidades

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
1.1.- Expresar sentimientos y emociones con la palabra y el cuerpo.	1.1.- Conocerse a sí mismo y valorarse.
1.2.- Reconocer los propios gustos y preferencias.	1.2.- Hablar sobre sí mismo: presentarse, expresar gustos y sentimientos.
	1.3.- Respetar y confiar en los demás y en uno mismo.

4.- Trabajar habilidades para conseguir autoestima.

NIVEL I Discapacidades Graves	NIVEL II Discapacidades Moderadas
1.1.- Aceptar y estar contento con uno mismo.	1.1.- Reconocer los propios logros y errores.
1.2.- Superar dificultades.	1.2.- Valorarse y tener iniciativa.
1.3.- Expresar sentimientos, emociones y necesidades a través del lenguaje verbal o no verbal.	1.3.- Saber defenderse

Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES, EJERCICIOS Y JUEGOS DRAMÁTICOS PARA TRABAJAR LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVOS

- Potenciar nuestra creatividad y nuestras habilidades personales.
- Desarrollar nuestra imaginación.
- Estimular la espontaneidad.
- Aumentar la percepción y la sensibilidad.
- Fomentar la eliminación de complejos y de inhibiciones.
- Reforzar la autonomía, la autoestima i la personalidad.

CRITERIOS METODOLÓGICOS

El maestro/a inducirá a los alumnos/as a iniciar, motivar y guiar el juego, a fomentar la creatividad de los demás, y con la capacidad de convertirse en muchos momentos en un participante más en la actividad.

Es fundamental que el maestro/a escuche, estimule y guie el juego de modo libre. No valorando la correcta o incorrecta realización de los ejercicios, sino que ayude a sus alumnos a rectificar, modificar y mejorar la realización de las actividades.

Los participantes deben percatarse de sus errores y formarse una opinión sobre su trabajo.

Las actividades no constituirán un fin en si mismas, serán siempre un medio para desarrollar las habilidades sociales.

Siempre comenzaremos las sesiones de actividades con ejercicios que nos ayuden a la relajación, a la respiración, a mejorar la capacidad de atención y concentración, a desarrollar la sensibilidad de los órganos sensoriales y a mejorar la calidad de las percepciones.

EJERCICIO: Relajación y distensión muscular

10 minutos. Toma de contacto con el espacio en el que tenemos que trabajar.

PROCEDIMIENTO

Se camina por el espacio con un objetivo importante de libre elección. El maestro/a puede sugerir algunos objetivos en caso necesario, por ejemplo, acudir a una cita amorosa muy importante; ir a coger un tren en cinco minutos, etc. Cuando todos los alumnos han empezado a caminar, cada uno con su objetivo concreto, el maestro/a dará unas ordenes que todos tendrán que seguir:

- Una palmada: todos paralizados.
- Dos palmadas: volvemos a la situación inicial.
- Al decir **au**pa: un salto hacia arriba.
- Al decir **ma**: tocamos el suelo con una mano.
- Al decir **vo**y: caminamos a cámara rápida.
- Al decir **hei**: caminamos a cámara lenta.

Cuando alguien se equivoque, quedará eliminado y pasará a guiar el juego como hacia el maestro/a.

Se acaba el juego cuando queda solo un participante.

EJERCICIO: Relajación de todo el cuerpo y liberación de tensiones

5 minutos. Todos.

PROCEDIMIENTO

La mitad de los miembros del grupo se coloca en un extremo del espacio, uno junto a otro. La otra mitad se sitúa en el otro extremo, en la misma posición. Los dos grupos se desplazan al mismo tiempo hacia el extremo contrario de aquel en el que están y luego vuelven a su posición inicial. La forma de desplazarse en este ejercicio es la siguiente: se mueven los pies y los brazos al estilo kung fu, como si estuvieran luchando contra alguien imaginario. Los participantes no deben tocarse ni chocar con los miembros del otro extremo, pues se cruzaran de frente con ellos.

Estos movimientos pueden acompañarse de algún grito o sonido que ayude a descargar tensiones.

EJERCICIO: Aprender a respirar correctamente y tomar conciencia de la propia respiración

Entre 10 y 15 minutos en una sesión de 1 hora. Todos. Varios ejercicios.

PROCEDIMIENTO

- Se cierran los ojos para tener más conciencia de la respiración y concentrarse más.
- Inspiramos y levantamos los brazos, luego expiramos y bajamos los brazos. Repetimos los ejercicios cinco veces más.
- Todos se colocan en círculo y de pie, y el maestro/a entre ellos. Inspiramos y flexionamos la cintura hacia la izquierda, flexionando el brazo derecho hacia la izquierda por encima de la cabeza. Expiramos y volvemos a la posición inicial. Repetimos el ejercicio cinco veces hacia cada lado.
- Todos se colocan en círculo y de pie, y el maestro/a entre ellos. Inspiramos y doblamos el cuerpo como si estuviera colgando por la cintura, y con la cabeza y los brazos también colgando relajadamente. Expiramos y volvemos a la posición inicial. Repetir el ejercicio cinco veces.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES

Estimular la creatividad y la imaginación. Desarrollar la capacidad para resolver conflictos.

Entre 10 y 15 minutos.

METODOLOGÍA

Antes de comenzar la actividad el profesor debe recordar a los alumnos que:

- Han de mantener en todo momento el objetivo marcado y probar todas las formas posibles de conseguirlo.
- No están obligados a hablar, solo deben hacerlo si lo consideran necesario. Mucha gente no habla cuando está sola y, en cambio, otros lo hacen constantemente.
- No han de estar pendientes del público. Procuraran actuar como si estuvieran solos de verdad.
- Para el profesor: debe dar por terminada una improvisación cuando observe que:
 - La improvisación ha alcanzado el objetivo propuesto.
 - La improvisación se vuelve repetitiva y no alcanza su objetivo.
 - La improvisación sobrepasa el tiempo señalado.
 - El actor pierde el objetivo.

EJERCICIOS

- Llegas a casa después de la escuela, muy cansado/a y con ganas urgentes de ir al baño. En casa no hay nadie. Buscas las llaves para entrar en casa, pero no las encuentras.
- Estás solo/a en casa mirando tranquilamente la TV y de pronto oyes un ruido en la cocina. Parece que alguien quiere entrar por la ventana de la cocina. Vas a llamar a la policía, pero el único teléfono de la casa está justamente en la cocina. Quieres salir por la puerta de entrada, pero está misteriosamente bloqueada.
- Estás a dieta. Has perdido tres kilos en una semana y estás muy orgulloso/a pero aún tienes que perder más. Abres la nevera y ves un trozo de tarta de chocolate que ha hecho tu madre. Nunca te has podido resistir a la tarta de chocolate.
- Llegas a la escuela. Tienes que devolver una nota firmada por tus padres para ir de excursión. Buscas la nota y no la encuentras.

ACTIVIDADES CON DOS PERSONAJES

**Aprender a escoger y a tomar decisiones. Intentar resolver problemas.
Aceptar las ideas de los demás. Mejorar la expresión oral**

Entre 10 y 15 minutos.

METODOLOGÍA

Antes de comenzar la actividad el profesor debe recordar a los alumnos que:

- El actor/actriz debe tener siempre el objetivo muy claro y no perderlo de vista. Si tenemos el objetivo claro la escena avanzará y se desarrollará correctamente.
- El actor tiene que concentrarse en el otro actor y no en el público. No deben actuar para la audiencia sino para su compañero de escena.
- Hay que aceptar las propuestas del compañero.
- El actor debe mantener su objetivo hasta el final, hasta que el profesor indique que la actividad ha terminado.
- Es muy importante que el profesor de los objetivos a cada alumno por separado. Que los alumnos no conozcan los objetivos del otro/a.

EJERCICIOS

- Una alumna le pide un vestido nuevo a su hermana para salir con un amigo con el cual está muy interesada. Su hermana aún no ha estrenado el vestido, pues es para una boda que tiene el día siguiente.
- Un amigo te dice que ha visto el día anterior a su novia con otro chico. El amigo no lo cree y piensa que su amigo está celoso porque no tiene novia y que le quiere quitar la suya.

-
- Una compañera/o quiere pasar el fin de semana en tu casa, pero tu madre no conoce a la compañera/o y no ve bien que pase el fin de semana en tu casa.
 - Un compañero/a de la escuela me ha propuesto salir como novios fuera de la escuela. Pero a mí no me gusta, no me cae bien.

ACTIVIDADES COLECTIVAS

**Aprender a escoger y a tomar decisiones. Intentar resolver problemas.
Aceptar las ideas de los demás. Mejorar la expresión oral
Desarrollar la creación de personaje, aprender a escuchar a los demás.**

Entre 10 y 15 minutos.

METODOLOGÍA

Antes de comenzar la actividad el profesor debe recordar a los alumnos que:

- El actor/actriz debe tener siempre el objetivo muy claro y no perderlo de vista. Si tenemos el objetivo claro la escena avanzará y se desarrollará correctamente.
- El actor tiene que concentrarse en el otro actor y no en el público. No deben actuar para la audiencia sino para su compañero de escena.
- Hay que aceptar las propuestas de nuestros compañeros.
- El actor debe mantener su objetivo hasta el final, hasta que el profesor indique que la actividad ha terminado.
- Es muy importante que el profesor de los objetivos a cada alumno por separado. Que los alumnos no conozcan los objetivos del otro/a.
- Dejar hablar a los demás e intervenir en el momento adecuado. No hablar a la vez que los demás.

EJERCICIOS

- En la escuela. Estamos en un aula de la escuela. El profesor llega a clase y elimina una salida al exterior sin aviso. Algunos no están de acuerdo con la medida y llaman al director.
- El primer día de rebajas. Es el primer día de rebajas en una tienda de ropa. Todos los alumnos hacen de clientes, menos uno que será el dependiente y otro el guardia de seguridad. Dos hombres se disputan la misma prenda y una mujer ha robado una falda, la lleva puesta y niega haberla sustraído.
- La familia. Una familia formada por el padre, la madre y dos hermanas. Una de las hermanas comunica a los padres por primera vez que tiene novio. Los padres les argumentan que es muy joven para tener novio y no quieren que salga con él.
- En el trabajo. Alguien se ha chivado al encargado que salen del trabajo antes de la hora. Todos acusan a una persona en concreto y esta se defiende de las acusaciones.

Comunicación

Nuestra propuesta de actividades teatrales y expresivas, con valor pedagógico, está orientada a favorecer la integración y la socialización dentro del grupo de clase, pretendiendo que sea una realidad compleja y multidimensional, ofreciendo momentos capaces de combinar la dimensión artística con la expresiva y relacional.

Desde esta perspectiva, el teatro representa una oportunidad de comparación y conocimiento ampliado para todos, satisface la necesidad de comunicación y facilita la expresión de emociones, deseos y potencial creativo. A través del teatro, es posible crear una dimensión de entendimiento donde la diversidad se expresa y se transforma en recursos.

Utilizaremos técnicas teatrales para crear un contexto de aprendizaje utilizando el cuerpo y las emociones como materia prima.

Objetivos Generales

Favorecer el bienestar psicofísico y social del niño dentro de una experiencia educativa a través del teatro

Desarrollar la capacidad de comunicación y colaboración

Construir relaciones, ser autónomo, aumentar la autoestima

Estructurar una mentalidad positiva, la autoevaluación

Fomentar el descubrimiento y el desarrollo del potencial expresivo a través del gesto, los colores, los objetos, el sonido y el movimiento corporal

Descubrir modos de expresión alternativos a los convencionales

Mejorar las relaciones dentro del grupo

Promover la cooperación y la integración entre las personas

Actividades de aprendizaje

Comunicar emociones y sentimientos

Desarrollar la imaginación a través de la improvisación

Orientarse en el espacio escénico en relación con las personas, los objetos, las luces y los sonidos

Aumentar el control y la expresión de los gestos corporales y las expresiones faciales

Comprender los valores en la base de las actividades realizadas

Aprender a moverse en el espacio

Aprender a relacionarse con el compañero y el pequeño grupo

Aprender a moverse según un ritmo

Aprender a moverse según el tiempo

Utilizar el cuerpo como herramienta de comunicación

Contenido

Primer nivel "vamos a involucrarnos": relajación, posicionamiento en el espacio, trabajo de expresión corporal, exploración de los sentidos y las emociones.

Segundo nivel "vamos al grano": improvisación libre y guiada, interpretación guiada.

Tercer nivel "vamos a ponernos en escena": preparación para una actuación

Metodología

A través de la experimentación con el potencial de sus cuerpos, la exploración del espacio y las relaciones con los demás, la imitación y la improvisación, cada alumno podrá alcanzar un mayor y más profundo conocimiento de sí mismo.

El curso se desarrollará en torno al tema del lenguaje no verbal, a través de divertidas actividades creativas que permitan a los niños experimentar la escuela como un lugar acogedor.

Recursos

Material audiovisual (música, imágenes)

- Ordenador
- Proyector de vídeo
- Cámara de fotos
- Colores fosforescentes
- Cartón coloreado
- Tejido de color
- Mono negro
- Zapatos y guantes blancos

Este documento fue elaborado con motivo de la realización del Proyecto Erasmus+ “Artes Escénicas y diversidad funcional”.

Es un currículo abierto, modificable, ampliable y todas aquellas operaciones que consigan mejorarlo para su uso posterior.

No es necesario comunicar a sus autores cualquier modificación realizada sobre el documento.



**I.I.S.S. ETTORE MAJORANA
GENZANO DI LUCANIA
ITALIA**