

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1º
CONTENIDO	Unidad 8: “¡A por el Oscar”	SESIÓN	1ª
OBJETIVOS			
- Realizar acciones cotidianas. Representar personajes y objetos mediante el cuerpo y cara. - Interiorizar, utilizar y representar mentalmente el esquema corporal global y segmentario en reposo y en movimiento. - Adquirir confianza y seguridad en sí mismo. - Elaborar mensajes corporales y transmitirlos a través del movimiento. - Improvisar creaciones plásticas, (estáticas o dinámicas) con el cuerpo.			
MATERIALES	Propio cuerpo y colchoneta.		
-Descubrir al intruso: Sentados formando un corro. Uno de ellos se aleja del grupo. Todos los que están en el corro, excepto uno, deben expresar con la cara un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo previamente. Hay uno que expresará algo diferente. EL alumno que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado por sus compañeros. Debe descubrir también al que expresa algo diferente. - Agrupaciones de animales: Organización inicial: Se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales. Los diferentes animales son escogidos libremente por los alumnos, o bien, de acuerdo con las sugerencias del profesor. Desarrollo: A la señal, los alumnos que representen el mismo animal deben encontrarse y formar diferentes grupos, todo ello sin intercambiar información verbal.			T

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1
UNIDAD	Unidad 8: “¡A por el Oscar”	SESIÓN	2ª
OBJETIVOS - Conocer diferentes formas de comunicación corporal y desarrollar la creatividad. - Representar el propio cuerpo de forma global. - Conocer la variedad de las posturas corporales. - Experimentar las posibilidades expresivas del propio cuerpo de forma global. - Vivenciar papeles sencillos de la vida cotidiana.			
MATERIALES	Propio cuerpo y colchoneta		
- El sirve para todo: Se distribuyen por el suelo distintos objetos: un trapo, un paraguas, un bolígrafo, una bombilla, etc. Los alumnos rodean estos objetos y los usarán –según vayan improvisando- imprimiéndoles una utilidad diferente a aquella para la cual fueron inventados. Por ejemplo, de la bombilla hago un micrófono. Cuanto más dure el ejercicio, mejor. - La palabra clave: Los alumnos se distribuyen por el local. Cuando el profesor mencione una palabra clave individualmente cada uno hará una acción relacionada con esta palabra. Por ejemplo reloj. Los alumnos pueden mimar el movimiento de las agujas, hacer como un reloj de cuco, etc. A cada palabra clave los alumnos cambian instantáneamente de acción.			
OBSERVACIONES			

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

PARTE PRINCIPAL - Cambios de expresión: Por parejas, uno frente a otro. Uno de la pareja se pasa la mano por delante de la cara, de arriba a abajo. Cada vez que la cara queda destapada ha de representar una expresión diferente. El otro lo observa y decide si lo ha realizado correctamente o no. - El espejo: Por parejas. A es el emisor y B el receptor. A realiza una acción y B se mueve y se desplaza en función de dicha acción. El ejercicio se hace en silencio. Se cambian - Escenas de la vida cotidiana: En pequeños grupos. Improvisar situaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo: las actividades del domingo por la mañana, la vida cotidiana de un alumno, el encuentro de dos amigos, etc. - La Gorra Mágica. Divididos en grupos sentados en círculo. Una persona sale y se pone la gorra mágica que le convertirá en lo que quiera ser. Representará la profesión que quiera y los demás deberán adivinarla. - Representaciones por parejas. Divididos en dos grupos, y colocados por parejas. En cada grupo saldrá una pareja a representar la letra o el número que ellos quieran. - Juego: No me hagas reír. Colocados en parejas como antes, uno intenta hacer reír al otro con gestos, muecas...pero no puede tocarle ni hacerle cosquillas. Después cambian los papeles. Duración: de 5 a 10 minutos.	T 35'
PARTE FINAL - El hombre del tiempo: Organización inicial: En corro cogidos de la mano. En el centro, uno de ellos es "el hombre del tiempo".El hombre del tiempo va indicando diferentes fenómenos meteorológicos. Los que forman el corro van girando, cambiando su comportamiento en función de diferentes cambios de tiempo. Los cambios han de realizarse lentamente. - Conclusión de historias: Forman pequeños grupos. El profesor explica una historia sin final. Cada grupo inventa un final y lo representa.	5'

PARTE PRINCIPAL Continuar la historia: Uno inventa el inicio de una historia y la representa gestualmente. Al cabo de unos instantes, la interrumpe y debe continuarla el siguiente compañero. El objeto invisible: Grupos de cuatro. Una pareja hace ver que manipula un objeto, por ejemplo, se pasa una pelota invisible. La otra pareja debe adivinar de qué objeto se trata. Leer los labios por parejas: cara a cara, intentaran decir frases sin ruido. Se puede hacer en forma de juego de adivinar en grupo. Deportes en mímica y en cámara lenta: Se trata de imitar los gestos de diferentes deportes en cámara lenta. 1, 2, 3 pollito inglés: 1- Nos quedamos como estatuas exageradas.2- Sólo se juega por el suelo, no vale levantarse.3- El que para no avisa, se gira cuando quiere. (Se potencia la atención).4- Al revés, salimos desde donde está el que para. El baúl mágico: Imaginamos que están metidos dentro de un baúl mágico, de modo que si está cerrado, deben permanecer en silencio y encogidos. El profesor dice: "se abre el baúl y salen..." nombrando a continuación animales u objetos animados. Es entonces cuando los alumnos deben adoptar ese rol y comportarse como tal hasta que el profesor diga "se cierra el baúl". Gatos, lagartijas, muelles, gallos, gallinas, monos, canguros, mariposas, pollitos, perros, moscas, cangrejos, robots, pelotas y fuegos artificiales.	T 35'
PARTE FINAL - La entrega: Se forman parejas. Uno cierra los ojos y ha de adivinar el sentimiento que el otro ha de manifestarle sin palabras. Entre los sentimientos a trabajar están: el amor, el desprecio, la tristeza, la compasión,... - El muñeco engañoso: Uno hace de niño y el otro de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al "muñeco" como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole, mientras el niño intenta escaparse.	

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1
CONTENIDO	Unidad 8: “¡A por el Oscar”	SESIÓN	3ª
OBJETIVOS - Representar objetos animados e inanimados fácilmente reconocibles. - Vivenciar papeles sencillos de la vida cotidiana. - Experimentar las posibilidades expresivas del propio cuerpo de forma global. - Utilizar de forma apropiada los segmentos corporales. - Conocer la variedad de las posturas corporales.			
MATERIALES	Propio cuerpo	T 	

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1
UNIDAD	Unidad 8: “¡A por el Oscar”	SESIÓN	4ª
OBJETIVOS			
- Conocer y aceptar su imagen corporal interna y externa. - Toma de conciencia de los distintos segmentos corporales. - Practicar juegos populares dentro y fuera del entorno escolar. - Experimentar diferentes estados de tono muscular en distintas posturas. - Vivenciar papeles sencillos de la vida cotidiana.			
MATERIALES	Propio cuerpo		
- El fotógrafo: Se forman dos líneas. A hará el papel de fotógrafo, B será el modelo. B adopta una posición (sentado, de pie, agachado, etc.) a partir de un sentimiento o estado de ánimo indicado por A. Se puede repetir el mismo sentimiento si el fotógrafo lo desea. Se cambia de sentimiento. Después cambiar los papeles. - El extranjero: grupos de 4. Un extranjero llega a casa de una familia con la que guarda relaciones de parentesco. Por ejemplo, el hijo de un tío que emigró hace muchísimos años. Los miembros de la familia son todos unos desalmados egoístas y cada uno desea para sí ganarse la amistad del extranjero, ya que éste es ultra-millonario. Hay un problema, el extranjero no tiene ni idea del idioma de la familia, y viceversa.			T 5'
OBSERVACIONES			

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

PARTE PRINCIPAL - La caza de los indios: Somos los indios de la tribu de los ____ Nos gusta reír, cantar y bailar pero sobre todo cazar venado (hacemos sonidos con la mano en la boca, nos pintamos rayas y nos ponemos la cinta en el pelo, cantamos al mismo tiempo que movemos los brazos). Una mañana muy temprano un grupo de indios se fueron de caza y antes de partir bailaron la caza del venado, que era una danza para tener buena suerte (en círculo bailamos la danza imitando al profesor). Luego los indios prepararon su arco y sus flechas, cogieron sus caballos y formando una fila india llegaron al bosque. Nos levantamos, preparamos arco y flechas por medio de gestos y en fila imitaremos el movimiento de ir a caballo: paso, trote, galope... Tomaron el camino de la derecha, iban rodeando los árboles y escuchando atentamente los ruidos que llegaban a sus oídos El bosque estará formado por conos y picas. Rodear árboles equivaldrá a rodear picas con gestos de escuchar atentamente cualquier ruido del bosque. Mantener una actitud vigilante, escondiéndonos entre los árboles, para que no nos oigan. Poco después llegaron a una zona montañosa. Antes de comenzar a escalar dejaron sus caballos atados a un árbol. Subieron una montaña, luego otra hasta llegar a un río. Las montañas podrán ser sillas y bancos colocados estratégicamente para poder trepar. Varias canoas les estaba esperando. Se subieron a ellas y todos se pusieron a remar. Pronto llegaron a las verdes praderas y echaron su cuerpo a tierra para que los animales no les vieran. Avanzaron arrastrándose durante un rato hasta que llegaron a una cueva. A continuación estará el río con sus canoas: aros pequeños colocados en fila. Se sentarán en el espacio interior de los aros y remarán. (Las canoas pueden ser también bancos suecos, colchonetas...). Una alfombra o colchoneta delimitará el espacio destinado a las verdes praderas. Los niños retarán sobre ella. Parecía la guarida de un oso. Entraron con sus arcos y flechas preparados, pero no vieron ningún oso dentro. La cueva estará elaborada con varias mesas, tapadas con una tela. A un lado quedará una abertura para entrar y salir. Entrará un grupo de exploradores que llevarán un distintivo cualquiera. No consiguieron cazar nada en todo el día así que decidieron volver andando al poblado. Finalizar el circuito andando y regresar al centro donde está el poblado, para bailar de nuevo la danza del venado. Hacemos un círculo, comentamos las incidencias de la aventura. Después, al llegar de noche, nos metemos en nuestros sacos y dormimos alrededor del fuego, porque mañana nos espera una nueva aventura...Tumbados en el suelo, los papeles de periódico serán nuestros sacos de dormir. Después nos dormimos alrededor del fuego (papeles y bloques).	T 35'
PARTE FINAL - Lo absurdo: tenemos que imitar la siguiente situación: darle una aspirina a una jirafa. - Pasa la cara: sentados en círculo le paso una cara al compañero.	5'
PARTE PRINCIPAL - “La mansión de las sorpresas”: “nos encontramos en el interior de una gran mansión para realizar una misión secreta, por lo tanto somos unos intrusos y nuestra vida corre peligro si descubren nuestra presencia. Por esta razón, debemos pasar desapercibidos”. Iremos pasando por las habitaciones donde se encuentran una serie de personajes: borrachos, atletas, militares, camareros, bailarines, aristócratas, gordos, enanos... - “Siameses”: pegados por una parte del cuerpo (muslo, nuca, hombros...) tienen que desplazarse, y a la misma vez, se le dirán que realicen diferentes acciones (levantarse,...) - “El molesto”: Uno intenta mantener una parte de su cuerpo pegada al de su compañero, mientras éste intenta quitárselo, desplazándose, agachándose, girando. No puede correr. - “El monstruo”: Por parejas o por grupos de 4, tienen que formar un monstruo con el cuerpo que tenga una forma peculiar de moverse y que haga un ruido. - “Estatuas de deportes”: Se trata de hacer estatuas sobre algún gesto típico de algún deporte o juego. Se va a procurar que impliquen todas las partes del cuerpo y no solo las manos o los pies. Se analizará en grupo. Se tiene que mostrar el esfuerzo en la cara y el cuerpo. - “Nos quitamos el polvo” con las manos. Se trata de quitar el polvo del compañero y después limpiarlo con delicadeza sin olvidarnos de ninguna parte de su cuerpo. Añadiremos jabón (imaginario), agua y después aclaramos, etc..	T 35'
PARTE FINAL Masajes energéticos. A partir de masajes por el cuerpo del compañero intentamos sacar su energía y jugar con ella. Jugamos con la cara del compañero haciendo muecas con las manos. Masajes con pelota. Con una pelota pequeña haremos masajes encontrando las formas del cuerpo del compañero. Recorremos todo el cuerpo. Vamos caminando por el espacio y cuando nos encontramos con alguien hacemos como si nos hiciera mucha ilusión y nos abrazamos, hace muchos años que no nos veíamos.	

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1
CONTENIDO	Unidad 8: "¡A por el Oscar"	SESIÓN	5ª
OBJETIVOS - Vivenciar el ritmo por el movimiento espontáneo. - Percibir velocidades: rápido-lento. - Experimenta las nociones de simultaneidad y sucesión. - Distinguir noción de movimiento- pausa y duración de la pausa. - Adaptar el movimiento a ritmos sencillos.			
MATERIALES	Propio cuerpo, colchonetas, pelotas pequeñas y diferentes objetos.		T
"LA ORQUESTA": Con diferentes instrumentos y objetos simples crearemos nuestra orquesta con mucha imaginación. Será una orquesta móvil porque bailaremos a la vez. Nos iremos cambiando los objetos con los demás e intentaremos buscar nuevos sonidos. "CAMBIOS DE MÚSICA": Es un juego simple en el cual se cambia de música a menudo para que los alumnos caminen y bailen experimentando el ritmo.			5'
OBSERVACIONES	Variar las parejas para facilitar la socialización		

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1
UNIDAD	Unidad 8: "¡A por el Oscar"	SESIÓN	6^a
OBJETIVOS - Experimentar las posibilidades expresivas del propio cuerpo de forma global. - Vivenciar papeles sencillos en la vida cotidiana. - Representar objetos animados e inanimados fácilmente reconocibles. - Toma de conciencia de la movilidad de las diferentes articulaciones. - Vivenciar diferentes papeles dentro de un mismo juego.			
MATERIALES	Propio cuerpo y colchonetas		T
Los animales por partes: Hacemos un círculo, vamos andando y tendremos que imitar a un animal, pero de forma progresiva con las diferentes partes del cuerpo, primero las piernas, luego el tronco, luego los brazos... “¿Adivina quien soy yo?”: mediante una imitación sin hablar, tienen que descubrir quien soy.			5'
OBSERVACIONES	Ambiente con poca luz, temperatura adecuada, en silencio y tumbados/as en las colchonetas.		

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

PARTE PRINCIPAL Islas musicales: libre, islas de aros (una menos que el número de participantes). Los participantes van bailando alrededor de la habitación y cuando para la música se deben subir a una isla; el que se queda sin silla, pierde. Se van sacando sillas. Juego de Creación de sonidos. Todos sentados en el círculo del ejercicio anterior, comienza uno haciendo un ruido con su cuerpo, por ejemplo una palmada, y después lo repiten todos a la vez. y así sucesivamente. El director de orquesta: Explicación en un grupo, se juega en dos. Cada grupo sentado en círculo. Una persona sale fuera, mientras otra adoptará el papel de director de orquesta, los demás tendrán que imitar los movimientos y ruidos que este haga. La persona que abandonó el grupo vuelve, y tendrá que adivinar quién es el director de orquesta. Movimientos acumulados: Divididos en grupos. En cada grupo una persona comienza realizando un movimiento que puede ir acompañado de un sonido. Y todo el grupo lo repite a la vez. Luego su compañero/a de la derecha debe repetir ese movimiento, y además añadir uno nuevo. Tras ello todo el grupo le imitará repitiendo los movimientos realizados. Paquetes: Bailar al ritmo de la música y cuando se corte, agruparse en paquetes del nº de gente que indique el profesor. Introduciremos variantes añadiendo al nº otro tipo de consignas, por ejemplo: grupos de tres en los que haya una chica, grupos de 7 en los que haya 2 chicos y una chica. Baila: Todo el grupo se distribuye por el espacio y van sonando diferentes tipos de música. Cada alumno deberá, siguiendo el ritmo, representar lo que le sugiera la música.	T 35'
PARTE FINAL - Relájate: Tumbados en el suelo con los ojos cerrados, escuchamos una música (Enya). - Por parejas, uno echado sobre el suelo en tendido supino, el otro le pasa un balón de espuma por todas las zonas del cuerpo, de manera que cuando se diga “tensión”, por cada lugar que se pasa el balón aumentará el tono muscular, y cuando se diga “relajación” ocurrirá lo contrario.	5'

PARTE PRINCIPAL Cogemos un saco ficticio: - no podemos con él y se nos cae. Pesa pero sí podemos con él. A penas pesa. Globo con helio: con 10 Kg. nos elevamos rápidamente, con 1 Kg. nos levantamos lentamente (vamos viendo diferentes pesos). Frases expresivas: un turista japonés se ha perdido, uno que practica el tiro en arco, un pintor artístico, un policía que pone multas por nada, un socorrista acuático, un periodista pesado. El actor: Imagina que eres un actor y que tienes que ser capaz de saltar, reír, imitar, dominar un balón de fútbol o lavar la ropa; convertirse en un mono o en un bailarín profesional. El actor por partes: 1. Con los dedos: escribir a máquina, tocar el piano... 2. Con las muñecas: poner en marcha una moto, batir huevos... 3. Con los codos: hacer una exhibición de esgrima, jugar rayuela... 4. Con los hombros: expresar sorpresa, indiferencia... 5. Con el cuello: seguir el vuelo de una mosca, cabecear una pelota... 6. Con las caderas: bailar, modelar ropa... 7. Con las rodillas: esquiar, patinar... 8. Con los tobillos: pasar la cuerda floja...	T 35'
PARTE FINAL 1, 2, 3 chocolate inglés: un alumno se la queda, se pega a la pared de espaldas, dice la frase anterior y se da la vuelta. El resto tiene que llegar a la pared sin que les vea moverse. Cada juego se avanzará de forma diferente: como si fuéramos un canguro, conejo, pato, borracho...	N

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1º
CONTENIDO		SESIÓN	7ª
OBJETIVOS			
- Conocimiento e iniciación a la dramatización. - Representar el propio cuerpo de forma global. - Experimentar la posibilidad de movimiento dentro de cada postura. - Vivenciar papeles sencillos. - Representar objetos animados e inanimados fácilmente reconocibles.			
MATERIALES	Propio cuerpo y materiales para la representación.		T
PARTE INICIAL - Comptiendo 2 contra 2; un grupo tiene que hacer reír o sonreír al otro. - “Lo absurdo”: tenemos que imitar las siguientes situaciones (dar aspirina a una jirafa y acostarla a dormir. Bañar a un elefante. Bañar a un gato y tenderlo a secar. Hipnotizar a un león. Castigar a un coche por saltarse el semáforo).			5'
OBSERVACIONES			

BLOQUE	CONOCIMIENTO Y DESARROLLO CORPORAL; SALUD CORPORAL	CURSO	1º
CONTENIDO		SESIÓN	8ª
OBJETIVOS - Juegos dramáticos.			
MATERIALES	Propio cuerpo y materiales para la representación		T
PARTE INICIAL - Ensayo de la obra.			5'
OBSERVACIONES	Se podría utilizar otra sesión para ensayar en el caso de que no diera tiempo.		

Sesiones Unidad Octava: “¡A por el Óscar!”

PARTE PRINCIPAL NO HAY QUE TRAER LOS PROBLEMAS DEL TRABAJO A LA CASA" (Extraída y adaptada del texto "Cómo desarrollar la expresión a través del teatro" Grupo editorial CEAC S.A. Barcelona. España) Personajes: Papá, Mamá, Fresia (11 años), Leonora (10 años) La escena se desarrolla en una habitación con una mesa, varias sillas y floreros. El telón de fondo debe representar estantes con libros, retratos, etc. La mamá teje sentada en un sillón, Fresia y Leonora, en el suelo, juegan con muñecas. Papá aparece por un costado con un porta documentos que deja en la mesa, se sienta y suspira. Papá : Buenas tardes... vengo muy cansado y me duele la cabeza (Rechaza a las niñas que se han levantado a saludarle) Mamá : (Se levanta y trae un vaso de agua y una pastilla) Toma viejo... Esto te quitará el dolor... ¿te preparo una taza de té? Papá : (Se toma la pastilla con grandes aspavientos) No, gracias mi vieja... espero hasta la hora de comida (Se estira) ¡Qué alivio!... Fresia : Papá... Papá : Hija... Fresia : ¿Cuántos son los movimientos de la tierra? Papá : ¡Pero no sabes que los problemas del trabajo no se traen a casa! Leonora : Papá... ¿qué se entiende por ciclo del agua? Papá : Te repito lo mismo que a Fresia... el trabajo no se trae a casa... Leonora : Sí... claro que sí... pero si después traigo malas notas te vas a enojar... Fresia : Papá... ¿por qué el aparato para medir la velocidad del viento se llama anemómetro y no vientosómetro?... ¡ah!... Leonora : Papá... ¿cuántos empleados trabajan en la Municipalidad? Fresia : ¿Se puede usar un termo por un termómetro?... Leonora : Papá... ¿por qué los árbitros de fútbol visten de negro? Fresia : ¿Por qué a la brújula se le llama Rosa de los Vientos... si no tiene pétalos? Papá : ¡Ya basta!... ustedes aburrirían a un santo... no quiero más preguntas. Mamá : Ya está bueno chicas... dejen tranquilo al papá para que descansa y pueda leer el diario (Le pasa un diario) (El papá empieza a leer pero de vez en cuando mira su portadocumentos... al fin se levanta y tras algunas vacilaciones lo abre y comienza a sacar documentos que esparce por toda la mesa... saca un lápiz y empieza a trabajar) Papá: ¡Qué oficio!... por qué no seré yo rico... Mamá: ¿Y no puedes dejar ese trabajo para después? Papá: ¡No puedo mujer!... tengo que tenerlo listo mañana y me queda mucho... ¡al diablo! no me quiere cuadrar... ¡cuando me saqué el Kino para no tener que mirarle la cara a nadie!.. Esto no quiere salir... (estrella el lápiz contra la mesa) y todavía verle la cara de caballo con hipo al jefe... ¿Terminó ya el balance de la fábrica de hoyos de picarones?...¿Le falta mucho al informe de la Distribuidora de Hormigas?...¡esto no es vida!... Leonora y Fresia: (Se han levantado y frente a su padre recitan a dúo).... ¡No sabes que los problemas del trabajo no se traen a casa!	T 35'
PARTE FINAL - Se hace una puesta en común sobre la obra y sobre las dificultades encontradas al representarla.	5'

PARTE PRINCIPAL - Representación de la obra	T 35'
PARTE FINAL - Puesta en común sobre la obra.	5'