

EL CIRCO

1.- OBJETIVOS:

- Descubrir los recursos expresivos del cuerpo mediante el movimiento.
- Expresar sensaciones a través del cuerpo: tristeza, pena, alegría, placer, dolor,...
- Comprender sencillos mensajes corporales.
- Desarrollar la creatividad e imaginación.

2.- CONTENIDOS:

- *CONCEPTOS:*

- El gesto: expresión y comunicación.
- El ritmo y el movimiento: expresión y comunicación.
- La creatividad.

- *PROCEDIMIENTOS:*

- Juegos de carácter espontáneo.
- Juegos de imitación e identificación.
- Canciones populares, infantiles,...
- Actividades teatrales y de dramatización.
- Escenificar acciones cotidianas.

- *ACTITUDES:*

- Valorar los recursos expresivos propios y de los demás. Mostrar naturalidad, espontaneidad y expresividad.
- Guardar respeto a las capacidades expresivas de los demás.
- Vivenciar la expresividad como medio de relación.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Participa activamente en la comunicación expresiva.
- Imita objetos, animales y personajes sencillos.
- Representa corporalmente acciones cotidianas.
- Respeta y valora las capacidades expresivas de los demás. Trabaja bien en equipo.

OBJETIVOS:

- Experimentar las posibilidades expresivas propias.
- Expresar sensaciones y sentimientos a través del gesto corporal.
- Representar mímicamente diferentes objetos.

MATERIALES: radiocasete, cartulinas con números.

CALENTAMIENTO

1.- “ La zona terrorífica “.

Los alumnos se desplazan libremente por el espacio al ritmo de la música. No pueden entrar en la zona terrorífica. Si lo hacen, la música se para y se quedan estáticos con cara de terror. Tienen que ver dónde pisan y así adivinar cuál es la zona de terror.

PARTE PRINCIPAL

1.- “ El teléfono “.

Por tríos: dos alumnos en los extremos y el otro hace de teléfono. El 1º le dice al teléfono el nombre de un animal. Éste va al 2º y lo representa mímicamente. Si el 2º acierta, pasar a ser teléfono y a llevar el recado al 1º y así sucesivamente.

Variantes: oficios, objetos, acciones,...

2.- “ Expresión en cadena “.

Se hacen dos filas paralelas con igual nº de alumnos. Una fila mira en una dirección y la otra en la opuesta. Cada fila funciona por su cuenta. Al oír la señal, los 1º de las filas se vuelven hacia los 2º de un salto, cayendo con un grito y gesto de todo el cuerpo. Los 2º imitan el gesto y el grito. Mientras los 1º están paralizados, los 2º se vuelven hacia los 3º, y así sucesivamente. Cuando todos lo hagan, el maestro indica que se vuelvan hacia el otro grupo y se observen. .

3.- “ Conflicto de números “.

Se entrega una cartulina con un nº a cada alumno, que se distribuyen por el espacio. Los nº se colocan en el pecho. El profesor va diciendo nº y los alumnos deben agruparse para formar esos nº.

4.- “ Juego de gestos “.

Los alumnos representan con gestos las propuestas de éste: tomando un pastel (satisfacción), medicina desagradable (asco), ha tocado un premio (alegría), fantasma (miedo), se han caído (dolor).

VUELTA A LA CALMA

1.- “ El lavacoches “.

Se forman dos filas, mirándose una a otra. En un extremo se coloca un alumno (coche). Cada pareja, frente a frente, hace una parte de la máquina de lavado. Cuando el coche llega al final, otro hace de coche y el anterior le sustituye.

OBJETIVOS:

- Representar mímicamente a personas, animales y cosas.
- Representar objetos animados o inanimados

TÉCNICA DE ENSEÑANZA:

ESTILO DE ENSEÑANZA:

MATERIALES: todo el material disponible.

CALENTAMIENTO

1.- “ Mi gesto es...”

Por grupos de 5. El primero dice su nombre, una cosa que le guste y un gesto característico: mi nombre es...me gusta...y mi gesto es...

El segundo dirá lo del primero y después lo suyo. Así hasta el último.

PARTE PRINCIPAL

1.- “ El circo “.

Somos un circo. Cada niño es un personaje: domador, equilibrista, elefante, tigre, payaso, bailarina, etc.. Vamos a representar un día en el circo.

Se dejará un tiempo para que ensayen

Variantes: zoológico, safari,...

No se puede hablar, sólo mimica.

2.- “ Los animales “.

Por equipos de 6 niños. Cada grupo tiene que hacer con sus cuerpos un animal: pulpo, ciempiés, serpiente, cangrejo.

3.- “ Vida cotidiana “.

Los mismos grupos, representar escenas de la vida cotidiana: una boda, un partido de tenis, una clase y jugando en la playa.

VUELTA A LA CALMA

1.- Los mismos equipos: un alumno propone un estado de ánimo: triste, feliz, aburrido, etc y los demás lo adivinan.

<p>UNIDAD DIDÁCTICA: EL CIRCO</p> <p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar y conocer las posibilidades expresivas del propio cuerpo y del de los demás. <p>MATERIALES: 1 pañuelo</p>	<p>SESIÓN Nº 3</p>
<p>CALENTAMIENTO</p> <p>1.- “ El hada y la bruja “.</p> <p>Se colocan en corro, inmóviles. Dentro del corro está el hada y la bruja. El hada toca las articulaciones de los niños del corro y éstas se pondrán en movimiento. La bruja debe tocar esas articulaciones para inmovilizarlas. Cambios de rol</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p> <p>1.- El profesor narra un cuento y los alumnos imitan a los animales que se nombran:</p> <p>2.- “ La ola mexicana “.</p> <p>En corro con las manos enlazadas. Vamos haciendo la ola: manos, sentarse y levantarse.</p> <p>3.- “ Las plantas “.</p> <p>Simular que los niños son semillas y a medida que se riegan, van creciendo hasta convertirse en árboles.</p> <p>4.- “ Las mariposas “.</p> <p>Igual al anterior pero esta vez son gusanos que se convierten en mariposa, pasando por hacer el capullo.</p> <p>5.- “ El bosque de los sonidos “.</p> <p>Todos los alumnos simulan ser árboles en cuya copa hay un animal. Un alumno con los ojos cerrados, tocará a un árbol y éste imitará el sonido de un animal.</p> <p>El alumno ciego debe reconocer quién es.</p> <p>6.- El maestro contará una historia y los alumnos deben realizar cuanto diga el maestro.</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p> <p>1.- U alumno propone un estado de ánimo: triste, feliz, aburrido, etc y los demás lo adivinan.</p>	

Érase se una vez el reino de bicholandia donde habitaban toda clase de bichos. Tenía muchas casas llenas de gatos para ahuyentar a los ratones y en cada puerta había un perro guardián. Había muchos caballos que relinchaban y en los que cabalgaba el principito. Un día el principito se encontró con una rana que croaba y saltaba por el valle. Principito, si medas un beso me convertiré en el animal que tú quieras. Pues quiero que seas: león, culebras, peces, cangrejos, monos, canguros,...