

## BLOQUE 4 : ATRACTIVAS ESTRATEGÍAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN DRAMÁTICA

---

- FRASES PARA DECLAMAR

Frases para declamar con distintos tonos según diferentes situaciones que se inventen. Se pueden decir por separado o por grupos, preparando versiones de una misma frase. (En este caso se pueden grabar las aportaciones de los niños para aprovecharlas posteriormente en representaciones teatrales).

Sígame la cornida. Tengo que salir.  
Por fin te veo.  
Estoy esperando tu respuesta.  
Todo esto es demasiado complicado.  
Regresa pronto, es muy tarde.  
Tienes que ir a comprar el pan.  
¡Preparen! ¡Apunten! [Fuego!  
Atiendan, por favor  
Anda a comprar el pan.  
Te digo que te calles.  
¿Estaban todos? Estaban todos  
¿Han llegado los invitados?  
¿Hubo un accidente?  
¿Me esperas o no?  
¿Eres tonto o te lo haces?  
¿Por qué llegaste tarde? No he llegado tarde,  
¿Dónde estuviste? En ningún lado.  
¿Por qué mientes?  
¿Por qué me mientes?  
¡Es terrible todo lo que ha pasado!  
¡Qué podemos hacerle!  
¡Y yo que esperaba verlo!  
¡No puedo creerlo de ti!  
¿Cómo quiere usted que lo resuelva?  
¡Pero esto es increíble!  
¡No lo hagas así!  
No sé si Juan vendrá. Podría ser.  
Me gustaría que vinieras.  
¿Quién de vosotros rompió el florero? ¿Yo? No...  
Te he dicho millones de veces que este es *mi* banco  
*Ésa*, la que vive en la esquina, es tonta.  
Estoy *aquí* definitivamente.  
Ella, él, todos nosotros estamos llenos de dudas.  
Aquí, allá, más acá, nunca está en ningún lado.  
Trabajo lunes, martes, miércoles y viernes.  
Hay una, dos, tres, cuatro, cinco naranjas.  
Señora, no se ponga nerviosa.  
Esteban, explíqueme la lección.  
Te dije estoy lo otro y lo demás allá.  
O te digo la verdad o te miento y te engaño.  
Te expliqué, muchacho, la razón de todas estas cosas.

- PÁRRAFOS PARA LEER EN VOZ ALTA ( Dándoles la entonación adecuada)

- En tono discursivo provocando la expectativa ante lo que sigue:

En este momento del país, en el que sólo nos queda la alternativa de triunfar o morir, / en este momento, digo /que es el pueblo el que nos salvará de la derrota. / Ningún hombre, / ninguna mujer, / ningún niño / deberá estar ausente de la gesta que hoy se inicia.

- En tono rememorativo pero alegre:

Recuerdo que era un día de sol hermoso, lleno de hormiguelo popular, en las calles atronadas de vehículos.

- Enumerando acciones casi objetivas, pero cargadas de emotividad.

El padre Angel se incorporó con un esfuerzo solemne. Se frotó los párpados con los huesos de la mano, apartó el mosquitero y permaneció sentado en la estera pelada, pensativo un instante.

- Descripción objetiva sin tinte emocional.

Los romanos, cuando invadieron la Galia, observaron que las vestimentas de los habitantes no se parecían a nada que hubieran visto antes: los galos usaban ropa ceñida al cuerpo y de brillantes colores.

- POESÍAS PARA SEGUIR CON MÍMICA

<p>EL DESAYUNO</p> <p>Él puso el café en la taza.</p> <p>Puso la leche en la taza del café</p> <p>Puso el azúcar en el café con leche.</p> <p>Con la cucharita él lo revolvió.</p> <p>Bebió el café con leche y apoyó la taza.</p> <p>Sin hablarme, encendió un cigarrillo.</p> <p>Hizo círculos con el humo.</p> <p>Tiró las cenizas en el cenicero.</p> <p>Sin hablarme, sin mirarme se levantó,</p> <p>Se puso el sombrero,</p> <p>Se puso el chubasquero porque llovía.</p> <p>Y partió bajo la lluvia.</p> <p>Sin una palabra, sin mirarme.</p> <p>Y yo tomé la cabeza entre mis manos</p> <p>Y me largué a llorar.</p>	<p>LA RANA</p> <p>Como era domingo</p> <p>de buena mañana,</p> <p>se fue de paseo,</p> <p>la señora Rana.</p> <p>Va de tiros largos,</p> <p>verde sombrerito,</p> <p>mantillita verde,</p> <p>verde zapatito.</p> <p>En esto se pone</p> <p>muy fuerte a llover.</p> <p>¿Qué hará doña Rana?</p> <p>¿Se pondrá a correr?</p> <p>¡Qué va! Su paraguas</p> <p>con calma sacó.</p> <p>¡Ay, qué paraguaitas</p> <p>de lindo color!</p>
--	--

CAPERUCITA ROJA Y EL LOBO

Estando una mañana haciendo el bobo  
 le entró un hambre espantosa al Señor Lobo,  
 así que, para echarse algo a la muela,  
 se fue corriendo a casa de la Abuela.  
 "¿Puedo pasar, Señora?", preguntó.  
 La pobre anciana, al verlo, se asustó  
 pensando "¡Este me come de un bocado!".  
 Y, claro, no se había equivocado:  
 se convirtió la Abuela en alimento  
 en menos tiempo del que aquí te cuento.  
 Lo malo es que era flaca y tan huesuda  
 que al Lobo no le fue de gran ayuda:  
 "Sigo teniendo un hambre aterradora"...

¡Tendré que merendarme otra señora!"  
Y, al no encontrar ninguna en la nevera,  
gruñó con impaciencia aquella fiera:  
"¡Esperaré sentado hasta que vuelva  
Caperucita Roja de la Selva!"  
-Que así llamaba al bosque la alimaña,  
creyéndose en Brasil y no en España-.  
Y porque no se viera su fiereza,  
se disfrazó de abuela con presteza,  
se dio laca en las uñas y en el pelo,  
se puso la gran falda gris de vuelo,  
zapatos, sombrerito, una chaqueta  
y se sentó en espera de la nieta.  
Llegó por fin Caperu a mediodía  
y dijo: "¿Cómo estás abuela mía?  
Por cierto, ¡me impresionan tus orejas!"  
"Para mejor oírte que las viejas  
somos un poco sordas". "¡Abuelita,  
qué ojos tan grandes tienes!". "Claro, hijita,

son las lentillas nuevas que me ha puesto,  
para que pueda verte, Don Ernesto  
el oculista", dijo el animal  
mirando con gesto angelical  
mientras se le ocurría que la chica  
iba a saberle mil veces más rica  
que el rancho precedente. De repente  
Caperucita dijo: "¡Que imponente  
abrigo de piel llevas este invierno!"  
El Lobo, estupefacto, dijo: "¡Un cuerno!  
O no sabes el cuento o tú me mientes:  
¡Ahora te toca hablarme de *mis dientes!*  
¿Me estás tomando el pelo...? Oye, mocosa,  
te comeré ahora mismo y a otra cosa".  
Pero ella se sentó en un canapé  
y se sacó un revolver del corsé,  
con calma apuntó bien a la cabeza  
y -¡pam!- allí cayó la buena pieza  
\*\*\*

Al poco tiempo vi a Caperucita  
cruzando por el Bosque... ¡Pobrecita!  
¿Sabéis lo que llevaba la infeliz?  
Pues nada menos que un sobrepelliz  
que a mí me pareció de piel de un lobo  
que estuvo una mañana haciendo el bobo.  
"Cuentos en verso para niños perversos",  
Roal Dahl, Ed. Altea

#### CAMINAR

Caminar expresando distintos estados anímicos o situaciones especiales:  
Marchar expresando abatimiento, agotamiento, orgullo, enfado, ira, alegría ...  
Marchar de manera majestuosa ( como un rey)  
Marchar como una persona anciana, coja, ciega...  
Moverse como el ser más horrible, más pesado, más ligero, más feroz, más tranquilo...  
Moverse fingiendo desplazarse sobre rocas, arena, pantano, contra el viento...

#### SENSACIONES

Transmitir sensaciones de frío, calor, desgana, alegría, pena, miedo, risa, burla, fuerza, debilidad, gloria, ira...( pueden a la vez moverse por el espacio).

### IR ANDANDO Y GIRAR

Ante un pedido de auxilio, rápidamente. Ante una increpación o insulto de otro personaje, lentamente pero con decisión. Ante una duda que se le plantea (¿me habré dejado las llaves en casa?), dudando de su propio movimiento. Si cree que ha pasado una persona conocida, también dubitativo...

### CORRER

Correr y detenerse bruscamente sin perder el equilibrio. Correr ante un pedido de auxilio. Correr para escapar de un peligro. Correr para sostener a una persona que se puede desmayar. Correr sorteando obstáculos...

### CAER

Saber caer según diferentes ocasiones: Por desmayo, por muerte, por tropezar con un obstáculo, por haber sido empujado, por estar borracho, por chocar contra algo...

### SENTARSE Y LEVANTARSE

Sentarse en asientos cada vez más bajos con un objeto en la cabeza. Sentarse tímidamente en una silla. Desplomarse cansadamente en un sillón. Sentarse manteniendo una conversación. Sentarse como una persona anciana. Sentarse cansadamente pero sin deplomarse. Levantarse bruscamente con ira. Levantarse como un anciano. Levantarse para recibir a alguien que se espera con impaciencia. Levantarse denotando cansancio. Levantarse con alegría para ir a una fiesta...

### JUEGO DE ESPEJOS

Por parejas, uno hace de espejo y otro se mira. Luego se alternan los papeles. La persona que se mira puede representar:

Un hombre que se afeita por la mañana. Una joven que se arregla para ir al baile. Una dama se maquilla (depila cejas, da crema, pinta labios, da rimmel...). Un niño hace caras feas y se asusta de sí mismo...

### JUEGO DEL CINE

Un grupo o un solo niño representa con mímica el título de una película o serie y el otro debe adivinarlo (Ej: "Con faldas y a lo loco", "El bueno, el feo y el malo", "Los cazafantasmas", "E.T."...)

### REPRESENTAR SITUACIONES

Ejemplo: Un grupo de personas pasea tranquilamente por el bosque. Se pone a llover, luchan contra la lluvia y el viento. Encuentran una casa abandonada y entran. Sienten curiosidad y temor. Se abre una puerta despacio y ven aparecer una mano. Ven que era un amigo que se había perdido del grupo.

### REPRESENTAR UNA ESCENA DE GRUPO.

Sale el primero y se coloca frente a los demás, comenzando una composición, iniciando una figura. Aquellos que lo deseen saldrán paulatinamente y compondrán un cuadro plástico. Al principio serán libres. Después el profesor puede dar sugerencias:

Fotografía de familia numerosa, la boda de la famosa, mi clase es un desastre, llegaron los extraterrestres, maravilloso partido de fútbol entre ciegos y cojos.

### REPRESENTAR IDEAS OPUESTAS

Requiere un nivel alto de abstracción, por lo que esta actividad estará indicada para los mayores. Se pueden representar en dos grupos, mediante el movimiento ideas opuestas:

Guerra-paz / frío-calor / agua-fuego / fuerza-debilidad / riqueza-pobreza / salud-enfermedad...

### COMER

Con gula, despacio, deprisa, con desgana, comida fría, caliente, amarga, agria, dulce, espaguetis, un bocadillo, un polo, un filete duro, un yogurt.

Juego de cómo se comen las frutas: plátano, naranja, manzana, cerezas, uvas, pera, sandía, granada, ciruela algo agria, un melocotón... Un niño representa la acción y los demás averiguan de qué fruta se trata.

### LOS OFICIOS Y EL TRABAJO

El tema de los oficios y el trabajo puede brindar sugerencias muy enriquecedoras:

Un grupo de decoradores decora una habitación. Se establecen los papeles según las inclinaciones de los niños: diseñadores, diversos especialistas, pintores etc.

Un servicio de mozos atiende un banquete. El resto del grupo pueden ser los comensales.

Un grupo de artistas trabaja en un estudio: escultores, pintores, músicos...

Un grupo de obreros entra y trabaja en una fábrica...

### **SITUACIONES**

Se proponen a continuación distintas situaciones y posibles estrategias que facilitan la creatividad y la improvisación dramática. Se grabarán en cinta y se harán anotaciones de las creaciones de los niños para luego poder depurar los guiones, la actuación y la representación en general. Para representar algo, un texto creado u otro ya escrito habrá de tenerse en cuenta:

Personajes- Tiempo- Espacio- Argumento- Conflicto- Tema.

#### **SITUACIONES EN GRUPO:**

Se les sugieren a los niños situaciones y ellos improvisan de forma espontánea. Como hemos dicho es conveniente grabarles para recordar luego las aportaciones de cada uno, luego se pueden escribir los guiones para representarlos. Propuestas de situaciones:

Dos grupos de personas que discuten porque quieren ver dos canales de televisión diferentes (fútbol y telenovela).

Una familia que discute por los horarios de comidas o de llegada a casa de los hijos mayores.

Gente que discute por el lugar en la cola del cine o el turno en una tienda.

Astronautas que van a aterrizar y les dicen que hay un desperfecto técnico.

Familia que discute por el lugar de vacaciones (playa o montaña ).

Taxista que habla con sus clientes de cómo está la vida y el tráfico.

Madre e hijos por la mañana al levantarse.

Familia que está comiendo y llega el hijo mayor y les dice que ha suspendido y debe repetir curso (reacciones de todos los miembros ).

Compradores que se consideran mal atendidos por el dependiente de una tienda y discuten con él, solicitando la presencia del dueño del establecimiento (supermercado, electrodomésticos...)

#### **REPRESENTACIONES CON CONSIGNA**

Se puede proponer a los niños que representen algo hablando sólo con números ( Ej. Dos personas que se encuentran, se saludan hablan, se preguntan cosas, se asombran de algo, dudan, se enfadan y se van o reconcilian).

Representar una escena simple, pero mientras uno ríe, el otro contesta siempre llorando (comprar algo en una tienda, encontrarse dos conocidos... ). También, mientras uno muestra ira, el otro está muy apagado; uno muy altivo y el otro comportándose servilmente...

#### **JUEGO DE LAS ESTATUAS**

Por parejas . Uno improvisa y el otro permanece inmóvil, escuchándole como una estatua. El alumno que improvisa puede imaginarse que el otro le pregunta o le responde y verbalizar las réplicas del que hace de estatua. Se proponen las siguientes situaciones:

Empleado que pide al jefe aumento de sueldo.

Hijo que reencuentra a su padre tras muchos años (puede manifestar felicidad, reproches, pedir explicaciones, sentir lástima...)

Amante que dirige reproches a su amada.

Padre que riñe a su hijo (por travesura, por repetir curso...)

Hijo que se disculpa ante su padre.

Mujer que discute con su marido o viceversa.

Profesora que riñe a un alumno.

Profesora que habla a otra de sus alumnos.

Señora cotilla que habla con otra.

Vendedor que intenta vender un producto.

#### **REPRESENTAR UN PERSONAJE**

Cada uno elige el personaje que le gustaría ser (de ficción, actual o histórico). Se concentra en andares, rasgos físicos, maneras y gestos, rasgos de carácter, forma de hablar... Andan por el aula interpretando al personaje, los distintos personajes se relacionan entre sí, entablan conversaciones, se presentan, realizan acciones juntos. Se tiene que tratar de conservar la improvisación de los rasgos adoptados todo el rato.

#### **VENDEDOR- COMPRADOR**

Improvisar conversaciones entre vendedor y cliente en: Una farmacia, un mercado, tienda de ropa, zapatería, herbolario juguetería, tienda de discos, mercería, ferretería...

#### **MÁS SITUACIONES**

En parejas o en pequeños grupos trabajar escenas:

Un combate de boxeo- Una escena amorosa- Una operación quirúrgica- Una peluquera con su cliente- Una pequeña orquesta de cámara- Representar chistes- Dramatizar canciones- Representar cuentos- Representar anuncios inventados (se pueden tomar los slogans o músicas de los que conocen)- Representar noticias curiosas preparándolas como si fueran reportajes de la televisión- Hechos habituales de un día corriente- Una madre que va a la compra y se encuentra con una amiga- Unos amigos que van al cine y a unos les gusta la película y a otros no (actitudes en el cine, comentarios y discusiones a la salida, encuentran a otro amigo y se la cuentan dando cada grupo su versión)- Un tendero que ha vendido una falda a una señora y esta va a devolvérsela manchada y diciendo que le queda mal- Un niño que está haciendo los problemas del colegio y que no le salen- Excusas que da un novio que llega tarde a la cita con su novia sin lograr convencerla- Una persona que entra en su casa y todo parece normal, pero se encuentra a un ladrón dentro- Pasajeros que van en un avión que empieza a perder altura- Un guardia y un conductor discutiendo- Dos o más conductores discutiendo- Conductor que suplica para que no se le ponga una multa- Camarero que mancha a un cliente y discuten- Persona que se despierta con el despertador y se da cuenta de que tiene poquísimo tiempo para llegar a una cita importante- Señor que espera una importante llamada telefónica que se retrasa (puede llamar entre tanto algún pesado)- Un señor que detiene a otro para saludarle con riesgo de hacerle perder el tren- Personas que miran un escaparate y deciden qué les gusta- Primer viaje de Colón a América ( ilusión de la tripulación, desaliento posterior de la misma, sufrimientos por la escasez de víveres, discusiones sobre la redondez de la tierra, peleas por creer que los había engañado, estupefacción y alegría cuando se anuncia que se ve tierra).

## **BLOQUE5: TRABAJO SOBRE UN LIBRO LEÍDO**

---

El niño tendrá que escoger alguno de los libros de la lista dada por el profesor, o si es de casa que lo haya visto él antes.

El trabajo tendrá las siguientes partes:

- 1)-La portada. En ella puede haber un dibujo, pero necesariamente tendrá el título del libro y su autor e ilustrador, si lo hubiera. Abajo tendrá los datos del alumno: nombre y apellidos, grupo, colegio...
- 2)-Una Primera hoja. En la que pondrá todos los datos que haya podido encontrar sobre el autor del libro y los ilustradores.
- 3)-Una hoja titulada: Vocabulario. En ella aparecerán veinticinco palabras encontradas en el libro y de las que el alumno desconociera el significado También pueden ser palabras que le parezcan difíciles. Al lado de cada una estará el significado que habrá buscado en el diccionario.
- 4)-Argumento. Contará el argumento del libro sin pasar de una página, resumiendo, contando principio, centro y final.
- 5)-Superdibujo a todo color.
- 6)-Reescribir una escena Elegirá libremente una escena y se imaginará que es un nuevo personaje que entra en ella. Al aparecer , cambiará el rumbo de la escena, pues hará o dirá cosas diferentes a lo que en ella ocurre. No tiene que durar más de dos páginas.
- 7)-Cambiar el final. Abrirá el libro al azar (conviene abrirlo más allá de la mitad) y continuará contando lo que crea que puede ocurrir, cambiando el final. No tiene que durar mas de una página.
- 8)-Carta al autor. Diciéndole lo que más le gustó, lo que menos, lo que le sorprendió, lo que cambiaría. Puede cambiar esta actividad por una entrevista al autor, imaginándose que es un periodista, y le hace las preguntas que quiera. Se inventa también las respuestas.
- 9)-Cómo son los personajes. Puede dibujarlos y describir debajo brevemente a cada uno. También puede describirlos por escrito.
- 10)-Hoja opcional. Puede hacerla o no, según quiera. Se trata de escribir una carta o hacer una entrevista al protagonista.

II)-Telegrama. De unas quince palabras aconsejando o desaconsejando la lectura del libro a sus compañeros.

Hay que cuidar la presentación del trabajo, la letra, la expresión, las faltas de ortografía, los dibujos y todo lo demás. El colorido y la originalidad son también importantes.