PROGRAMACIÓN JUEGO TEATRAL (7-12 años)

INTRODUCCIÓN

Consideramos al juego como la piedra fundamental de la acción educativa, considerando los procesos vitales esenciales del ser humano, donde se expresan todas las necesidades, deseos, logros e intereses del individuo.
El juego toma al sujeto en todas sus dimensiones, es decir en una situación de juego lo compromete en lo corporal, en lo afectivo y en lo cognitivo.
Es por ello que dignificar la niñez, respetar y llevar a la práctica los derechos de la educación y los derechos de la apropiación de saberes básicos, significa construir propuestas sistemáticas en las que confluya lo lúdico, la enseñanza y el aprendizaje.

COMPETENCIAS

- Participar y cooperar en juegos de dramatización y organización mediante roles.
- Desarrollar y recrear artísticamente (plática y corporalmente) las características de un personaje.
- Apreciar la lectura como actividad placentera y creativa.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Integración, colaboración e interacción con el grupo.
- Desarrollo de la imaginación.
- Coordinación entre las propias acciones y la de los compañeros.
- Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación.
- Interés por el conocimiento del mundo social, a partir de asumir diferentes roles lúdicos.
- Organización del espacio de juego.
- Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales.
- Utilización de los materiales para la creación de variados escenarios lúdicos.
- Respeto por las reglas de juego.
- Conocimiento de algunos juegos que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.
- Practicas del lenguaje vinculadas al hablar y escuchar: interpretar el planteo de un juego o una actividad. Preguntar sobre un aspecto de la actividad planteada que no se haya comprendido. Invitar y responder a una invitación.

ESTRATEGIAS DEL DOCENTE

El docente facilita, juega, sugiere, pregunta, propone modos de juego, con la intención de:

- Habilitar el juego.
- Promover un clima en el que se facilita la expresión, la combinación de materiales, el desplazamiento libre por el espacio, la iniciativa, la resolución de conflictos...
- Proporcionar materiales, disponiéndolos al alcance de los alumnos, a modo de favorecer el desarrollo autónomo durante el juego.
- Acompañar la resolución de conflictos tanto entre los alumnos como entre el alumno y los objetos de juego.
- Marcar pautas, límites, reglas, tiempos y espacios.
- Observar el juego de los alumnos para intervenir adecuadamente.

CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS.

No se necesitan requisitos previos. Sólo actitud de trabajo.

CONTENIDOS

A través del juego, los alumnos trabajaran:

- Presencia.
- Concentración activa.
- Escucha escénica.
- Espacio. Control y gestión del mismo.
- Imaginación activa.
- Estado de máxima alerta.
- Relajación activa.
- Conciencia corporal con los centros vitales e imaginarios. Sentido de la verdad.
- Relación tiempo y espacio.
- Conciencia de juego.
- Entrenamiento del cuerpo y la mente.
- Improvisación a través del juego.
- Introducción a la creación del personaje.

RECURSOS

Aula diáfana.
Equipo de sonido. Bastones cortos y largos. Mobiliario y objetos.

NORMAS DEL TRABAJO

- En el aula se trabajará con ropa cómoda y sin calzado o el especifico de la escena.
- Respeto a los materiales comunes y propios.
- Se creará y mantendrá un buen ambiente de trabajo.
- El material aportado por el alumno es de uso personal y no podrán ser utilizados fuera del trabajo hasta que este no finalice.
- Respeto al trabajo personal y al de los compañeros.