

FICHAS PEDAGÓGICAS

Espectáculo “Pequeña Max” Cía. Arena en los bolsillos.

La compañía propone algunas actividades o juegos a realizar con los niños y niñas antes y después de asistir a la representación del espectáculo.

El desarrollo evolutivo en los primeros años de vida se sucede de una manera muy rápida. Dentro de este ciclo, cada grupo de edad, incluso cada niño tiene su propia pauta de desarrollo, por ello dejamos al criterio de los profesionales de los centros educativos el elegir unas actividades u otras en función de los alumnos, del espacio y de los propios adultos.

Quizá a partir de estas actividades surjan nuevas formas de relacionarse o nuevos juegos.

Como OBJETIVOS comunes de estas actividades se pretende trabajar en la educación emocional; aprender a expresar los afectos, reconocer las emociones, nombrarlas y aprender a expresarlas. La confianza en el otro y en el grupo, y la libertad para expresarse. Fortalecer los vínculos socio afectivos. El autoconocimiento, autocontrol, automotivación, empatía y habilidades sociales. Y el reconocimiento de la presencia del otro.



1: CREACIÓN DE UN AMIGO IMAGINARIO.

El niño recurre a la imaginación para tratar de comprender, interpretar y recrear el mundo que le rodea. Gracias a la imaginación puede inventar situaciones fantásticas mientras se divierte enriqueciendo lo que percibe de su entorno, y las experiencias que vive en él.

El mundo imaginario sólo tiene las reglas que el pequeño decide y en él posee control absoluto sobre lo que sucede. Cuando se traslada al mundo imaginario, goza de un entorno afectivo donde puede jugar con lo que quiere y con quien desea en cada momento. En la mayoría de ocasiones, inventar un mundo fantástico no implica la necesidad de evadirse de la realidad, ni está vinculado con una infancia emocionalmente difícil, es una forma de poder ensayar y llevar a la práctica sensaciones y proyectos, sin correr riesgos, ni sufrir consecuencias.

La fantasía es el mundo de experiencia subjetiva creado por el propio niño. A través de ella exterioriza sus propios problemas e inquietudes, apareciendo la imaginación como una reflexión de la vida emocional.

El niño sueña, y su sueño se expresa por medio de palabras, adquiriendo la forma de una historia. En esta historia construye un personaje imaginario, con frecuencia él mismo, pero que no excluye a otros personajes. Inventa un hermano, un amigo o un primo, generalmente de la misma edad y del mismo sexo que él, en el cual proyecta parte de sus experiencias y sentimientos personales.

La imaginación es la base de la creatividad y, como todas las capacidades del ser humano, debe ejercitarse para conseguir su desarrollo óptimo.



JUEGO:

Pedir a los alumnos que traigan a clase una bolsa que durante los días anteriores hayan ido llenando con cualquier objeto que les llame la atención, cotidiano, piezas de algo roto, encontrado en la calle, en casa, en el aula... permitirles que cada uno construya con esos objetos un amigo imaginario, y que se sienta libre es su creación, sin juzgarlo. Se permitirá a cada niño dotar a ese amigo de un cuerpo no necesariamente “perfecto” o “completo” o totalmente visible a los ojos de los demás.

El educador le pedirá a cada niño que le dé un nombre y que piense cómo es. Con ayuda del adulto, a través de preguntas del tipo: ¿es fuerte o flojo?, ¿tiene un idioma propio?, ¿qué le gusta comer? ¿Qué es lo que más le enfada?, etc., Le dé a ese amigo imaginario una personalidad, y unas cualidades propias o unas inquietudes en la vida.

Uno a uno, cada niño presentará su amigo imaginario al resto de los alumnos.

Este es un juego totalmente libre, donde no hay algo bueno o malo, algo mejor o peor, todo lo que cree cada niño con su imaginación será válido.

2: TALLER DE CARICIAS.

Las caricias son esenciales para la salud física y también para la emocional, y generan unos lazos de intimidad más profundos que ningún otro tipo de contacto. Esto nos sirve para constatar que la caricia, aparte de ser una forma de comunicación primaria, necesaria para el bienestar de la persona y su sentimiento de seguridad, es así mismo indispensable para el adecuado desarrollo físico y psíquico de toda persona, tanto en el ámbito familiar como en el escolar.

Las expresiones de afecto, como las palabras cariñosas, caricias, besos, los elogios, los actos amables, el reconocimiento de logros y cualidades, son acciones necesarias para que niños y niñas crezcan emocionalmente y puedan mantener relaciones de confianza, seguridad y respeto con los demás. Para todas las personas el afecto es tan importante como el alimento y el vestido.

Las caricias pueden ser dadas en forma de toque físico real o por medio de alguna forma simbólica de reconocimiento, como una mirada, una palabra, un gesto o cualquier acto que signifique "yo sé que estás ahí".



JUEGO 1:

Pidiendo a los alumnos que se coloquen en círculo (el educador evitará que los alumnos se coloquen junto a sus amigos preferidos), de pie o sentados, el educador les hablará primeramente sobre la necesidad de que toda persona se sienta alguien importante y feliz, y de cómo eso es bueno para el grupo.

Partiendo de un alumno y siguiendo por turnos en un sentido del círculo, se les invitará a que se saluden muy amablemente, con un fuerte saludo de mano, una sonrisa y un “buenos días”.

A la segunda vuelta del círculo, se les pedirá que se saluden con un abrazo.

A la tercera vuelta, se les pedirá que se miren a los ojos y se digan algo bueno el uno del otro: (por ejemplo: me gusta como juegas al fútbol, me gusta como dibujas, me gusta tu pelo...)

Una variación de este juego, situados por parejas, y con los ojos vendados, ofrecerles diferentes objetos para que puedan tocarse en las manos, y ellos adivinen de qué objeto se trata: una pluma, un lápiz, unas gotas de agua...

JUEGO 2:

Como parte del juego anterior el educador se sentará en una silla, a la altura de los alumnos, y les pedirá formar una fila frente a él. Uno a uno, el educador les irá dedicando una frase alentadora a cada alumno (debe ser un sentimiento real), un reconocimiento de un logro para él y frente al grupo (por ejemplo: estoy orgulloso de cómo ayer ayudaste a tu amigo con tal cosa y quiero darte las gracias, tu risa es algo muy especial y me encanta oírla, etc...)

Entendemos esta actividad como un continuo, no como algo puntual. Creemos que los resultados positivos sobre los objetivos llegarán con el tiempo, una vez que el juego se tome como algo habitual. También dará una información tanto al educador como a las familias sobre el crecimiento emocional del niño o la niña y su relación con los demás.

3: CREAR UN UNIVERSO.

Entendemos la capacidad de abstracción en la imaginación infantil como el uso de la imaginación para crear universos a medida, la capacidad para crear un universo ficticio a partir de una idea sencilla.

La capacidad para usar la abstracción como generador de universos personales, únicos, es una herramienta intelectual que potencia la creatividad en los niños y que podrían estar perdiendo progresivamente debido a la era digital en la que se ven inmersos donde no tienen necesidad de “crear” universos porque los universos prefabricados vienen a ellos sin esfuerzo.

Con la puesta en escena del espectáculo “PEQUEÑA MAX”, donde se presenta un espacio diáfano, se ha pretendido que cada niño “complete” con su imaginación lo que encuentra en escena, objetos, sonidos, personajes...

Si miramos un folio en blanco veremos en él mil cosas que puede contener, pero finalmente solo dibujaremos en él lo que tengamos en nuestra cabeza, no otra cosa.

El espectador no actúa como elemento pasivo a la hora de contemplar una obra, sino como elemento activo con su mente y en su conocimiento de tal forma que el vacío o el blanco son llenados de la riqueza intelectual del espectador.

Esto nos lleva a definir el arte representado como un arte subjetivo, y no objetivo, como un arte sugerido y no explicado, como un arte abierto y no cerrado, como un arte interpretado y no explícito.

JUEGO:

Se reúne a todos los alumnos en el patio del colegio, o algún espacio amplio que posibilite dibujar en el suelo con tiza y donde tengan espacio suficiente para moverse libremente.

Con todos los niños a un lado, el educador tiza en mano dibujará en el suelo un solo elemento de partida (por ejemplo, un árbol, una rueda, una ventana, un animal, una estrella...) A partir de ahí, entre toda el aula, ir sumándole elementos para diseñar entre todos ese lugar imaginario y definir qué cualidades tiene y porqué les gusta o no

ese lugar que están creando. Siempre desde la creación libre pero permitiendo que discutan entre ellos y se pongan de acuerdo entre todos en cómo es ese universo, esa escena.

El juego evoluciona cuando el educador les invita a que imaginen qué pasa ahí, o qué ha pasado o está a punto de pasar.

El educador debe favorecer que todos los alumnos participen, sin juzgar, todo es válido y todo viene a sumar a ese universo único creado por ellos.

Al final se le entrega a cada niño su propia tiza y a partir de aquí, libremente, se moverán por todo ese “universo” dibujando o borrando libremente.

Si es posible, al final del juego, se permitirá que quede ahí dibujado hasta que el tiempo lo vaya borrando. Si no es posible, el educador realizará una fotografía (que posteriormente colgará en el aula) y entre todos limpiarán el dibujo de tiza.



4: TODOS SOMOS DIFERENTES.

“Todos somos genios. Pero si juzgamos a un pez por su habilidad para trepar un árbol, vivirá toda su vida creyendo que es estúpido” Einstein.

Todos somos diferentes y entre todos formamos este mundo. Todos tenemos capacidades diferentes pero igual de importantes. Todos tenemos un lugar en el mundo.

JUEGO:

Disponiendo de un espacio despejado y seguro, el educador propondrá a cada alumno que se desenvuelva con un elemento que “limite” sus movimientos y su comunicación y que experimente cómo otras personas viven sus diferencias, buscando la empatía y la puesta en valor de sus capacidades.

Vendar los ojos, anudar las manos a la espalda, tapar su boca o con un cartón en un pie crearles un pie de aleta, y a partir de ahí permitir que se generen situaciones distintas y que libremente puedan resolverlas.

