Cómo dirigir nuestras dinámicas de presentación

METODOLOGÍA PROPIA

Bajar a las aulas y dar clases de verdad puede suponer un choque, porque la profesión docente está muy idealizada. Cuando trabajas con niños siempre aparecen situaciones y problemas: algunos sabrás gestionarlos rápidamente y otros te costará más entenderlos.

En este recurso cuento algunas situaciones que me he encontrado yo y cómo las he gestionado. No siempre lo que hago funcionará con todo el mundo, y en determinadas situaciones puede ser necesario hablar con las familias. Pero aquí no pretendo entrar en problemas complejos: me centro únicamente en pequeñas situaciones y actitudes que pueden aparecer durante las dinámicas de presentación que compartimos en los recursos «7 dinámicas de presentación para la primera clase de teatro» y «3 juegos de presentación para la clase de teatro».

La idea es darte algunos consejos sobre estas 10 dinámicas para que puedas sacarles más partido en clase.

01 · EL GLOBO SIMPÁTICO

En este ejercicio es importante controlar la tranquilidad del grupo desde el principio. Un globo al que se le pone nombre y se le dibuja una cara puede generar mucha emoción.

ELECCIÓN DEL NOMBRE

Si haces participar al grupo en la elección del nombre, deja que todo el mundo proponga ideas, pero deja claro que al final tendrás que escoger uno. Siempre puedes hacer algún pequeño cambio a las propuestas del alumnado para encontrar un nombre que sepas que va a funcionar bien con el grupo.

UN NOMBRE QUE DÉ JUEGO

Eso sí, presta atención al nombre que elegís, porque se puede repetir muchísimas veces a lo largo de las clases. Conviene que sea un nombre que dé juego y que te permita volver a hacer referencia al personaje del globo siempre que quieras.

02 · LO QUE MÁS ME GUSTA HACER / IMITAR AL CENTRO

CUANDO NO SABEN QUÉ GESTO HACER

En estas dinámicas puede haber alumnado que no sepa qué gesto hacer y que te responda «no sé». En ese caso me pongo a su lado, le doy alguna idea o intento guiarle: le pregunto por algo que le guste o por algo que haya hecho ese día. Me lo cuenta y luego lo hace.

CUANDO DA VERGÜENZA SALIR AL CENTRO

Si tienen que entrar en el círculo, puede haber alumnado al que le dé muchísima vergüenza salir solo al centro a hacer algo. Cuando alguien me dice con la cabeza que no, que no quiere salir, y se ve que tiene mucha vergüenza, me pongo a su lado y le propongo: «Venga, entramos tú y yo. ¿Qué quieres hacer?».

Si insiste en que no, le doy un gesto muy fácil e intento salir con esa persona al centro y hacerlo con ella. Si aun así no quiere, no pasa nada: no le obligo y pasa la siguiente persona.

Después me fijo en si esa persona sí imita al resto de compañeros. A lo mejor el problema no es actuar, sino que salir al centro de forma individual te convierte en el foco de todas las miradas, y eso hay gente que tiene que irlo superando despacio.

En esta actividad he tenido alumnos que incluso se han puesto a llorar por la vergüenza que les daba salir delante del grupo. Necesitaban ese apoyo de ir poco a poco, y una vez que cogieron confianza fueron capaces de hacer cualquier cosa en escena.

Mi consejo es no forzar: acompañar e ir poco a poco, y la vergüenza se irá soltando. Proponer temáticas diferentes y divertidas también puede ayudar a que algunos se suelten más.

GESTOS REPETIDOS

También verás alumnado que repite siempre el mismo tipo de gesto: hay quien lo hace siempre saltando, quien siempre pone una pose como si le fueran a hacer una foto, quien simplemente levanta las manos acompañándolo de una especie de gruñido, o quien hace siempre gestos muy exagerados.

Cuando ocurre, les hago conscientes de ello —«mira, siempre haces un gesto así; vamos a intentar hacer otro»— y les voy guiando para que vayan cambiando. Aquí cada persona es un mundo.

CONTROL DEL GESTO

Conviene controlar también que no hagan gestos corriendo ni haciendo el bruto. Tiene que ser algo estilizado: un gesto que se pueda repetir, imitar y copiar.

NO PENSAR DEMASIADO

Hay alumnado que necesita pensarse mucho lo que quiere hacer. Yo siempre les animo a dar los tres pasos hacia delante y hacer el gesto que les venga, porque es un ejercicio en el que buscamos la espontaneidad. No se trata de hacerlo perfecto, sino de hacer lo primero que nos viene, lo que sentimos, para descubrir gestos que no sabíamos que podíamos hacer y que después podemos incorporar a nuestras interpretaciones o a nuestros montajes.

Lo que ya sabes hacer lo puedes repetir; aquí lo que buscamos es crear cosas que no sabías que podías hacer. Por eso no hay que pensar: 1, 2, 3... ¡ya!

---

03 · PLASH

DIFICULTADES DE COORDINACIÓN

En esta dinámica te encontrarás sobre todo con alumnado al que le cuesta coordinar. En esos casos hay que ir haciéndolo despacio y sin meter presión.

CUANDO BAJA EL RITMO

Además, como es una dinámica muy repetitiva, el grupo puede empezar a bajar el ritmo. Cuando pasa, te conviene marcarlo con palmadas o con unas claves.

---

04 · ¿TE GUSTAN LAS PERSONAS QUE TIENES AL LADO?

Es una dinámica muy sencilla y que gusta mucho. Estas son algunas cosas que te puedes encontrar.

CUANDO RESPONDEN QUE SÍ

Alumnos que, para hacer gracia, responden que sí les gustan las personas que tienen al lado. En este caso hay que insistir en que, dentro de la mecánica del juego, hay que decir que no.

SIEMPRE ELIGEN A SUS AMIGOS

Alumnos que siempre dicen el nombre de gente que ya conocen, y entonces el juego no les sirve para aprender otros nombres. Aquí hay que distinguir si lo hacen porque todavía no se saben otros nombres o porque quieren estar siempre cerca de sus amigos. Si es lo segundo, intento cortarlo y les guío para que digan a otras personas que todavía no hayan salido.

QUE LA BROMA NO CORTE EL RITMO

En algún momento, al decir «no», lo harán de forma muy expresiva para hacer gracia. Está bien, pero hay que ser conscientes de que eso no puede cortar el ritmo del juego.

05 · PISTOLERO

LOS PRIMEROS ELIMINADOS

El pistolero es una dinámica muy divertida, y el único problema que tiene es que es eliminatoria: siempre hay alguien que cae el primero. Presta atención, porque eso puede hacer que algún alumno pierda la motivación para volver a jugar.

Habrá alumnado al que le cueste más, y yo intento que esas personas no sean siempre las primeras en caer. Si alguien tiene un nombre muy largo, conviene recortarlo para jugar.

Si hay alguien muy bueno en el juego, intento pillarle alguna vez para que vea que también puede ser eliminado y que no se crea superior al resto.

DISCUSIONES SOBRE QUIÉN DIJO EL NOMBRE ANTES

También habrá momentos en los que surjan discusiones sobre quién ha dicho antes el nombre. Aquí tienes que estar muy atento a quién lo ha pronunciado realmente primero, y para ello es importante que el resto esté en silencio.

ALUMNADO DESPISTADO

Cuando veo a alguien despistado, aviso: «Voy a ir a por la gente despistada». Y señalo a alguien que tenga justo al lado, para que tenga que reaccionar y disparar. A ver si así se concentra.

QUIÉN OCUPA EL CENTRO

En algún momento te pedirán ponerse ellos en el centro. Yo lo haría cuando ya tengas confianza con el grupo. Y si juegas tú, tienes que seguir muy atento a cómo dicen los nombres los demás.

UNA NUEVA RONDA

Cuando acabes una ronda, si quieres volver a jugar, te aconsejo cambiar al alumnado de posición: así tienen que aprender nombres nuevos de compañeros y compañeras.

06 · NOS PRESENTAMOS A LOS DEMÁS

CÓMO FORMAR LAS FILAS

A la hora de hacer las dos filas, yo tengo en cuenta si el alumnado ya se conoce. Si es así, intento poner en la misma fila a quienes ya tienen confianza, para que tengan que hablar con gente diferente.

Alguien puede decirte: «Pero es que a esta persona ya la conozco». Y es cierto, pero aunque nos conozcamos siempre podemos hacernos preguntas nuevas y descubrir cosas nuevas de la otra persona.

CUANDO NO SABEN QUÉ DECIR

Puede haber alumnado que no sepa qué preguntar o qué contestar. Tienes que estar atento para acercarte y provocar la conversación.

CUANDO LES DA VERGÜENZA HABLAR

También puede haber alumnado al que le dé mucha vergüenza comunicarse con quien tiene delante. Si es necesario, me acerco y hago yo las preguntas para ayudar a arrancar la conversación.

PARA QUE TODOS HABLEN CON TODOS

Al terminar verás que la gente de una fila no ha hablado con los de su misma fila. Entonces puedes separar los dos grupos, que cada grupo camine por el espacio en su zona, que se paren delante de una pareja y repetir el ejercicio. Así, al acabar, todo el mundo habrá hablado con todo el mundo.

07 · ME LLAMO, ME SIENTO

RESPETAR LA FRASE

En esta dinámica es importante que caminen y que solo digan las frases indicadas. Yo insisto mucho en que la frase tiene que ser siempre la misma. No es que improvisar esté mal, sino que quiero que se acostumbren a repetir una frase exactamente como es.

NO BUSCAR SIEMPRE A LOS MISMOS

Tendrás alumnado que va corriendo y otros que buscan continuamente a sus compañeros o amigos. Hay que intentar que se relacionen con todo el grupo.

Es importante que no repitan siempre a la misma persona. Además, es una dinámica muy buena para ver qué grupos se forman y quién se relaciona más con quién.

LAS ACCIONES

Para las acciones, puedes darles un pequeño tiempo previo para pensar qué les gusta hacer, y animarles a que cada vez que se presenten a alguien hagan una cosa distinta.

RECORDAR LOS GESTOS

Sobre el gesto que tienen que recordar, puedes decirles antes que se queden con el gesto que más les llame la atención, o plantearlo solo al final, para ver si realmente han prestado atención y recuerdan algo.

08 · EL MONSTRUO

LAS REGLAS QUE MÁS HAY QUE VIGILAR

En la dinámica del monstruo ya está explicado prácticamente todo lo que necesitas saber. Lo fundamental es que el grupo se mantenga todo el tiempo en movimiento, en silencio y que se miren a los ojos. Y que, cuando están de cara a la pared mientras tú eliges al monstruo, nadie mire a escondidas.

UN SEGUNDO MONSTRUO

Cuando el grupo es grande y ya sabe jugar, yo incorporo un segundo monstruo: toco a dos personas. La consigna nueva es que un monstruo no puede matar a otro monstruo. Si yo soy monstruo y otro monstruo me saca la lengua, no hago nada: simplemente sigo jugando.

09 · CAMBIAR EL SITIO CON NOMBRE

RESPETAR EL ORDEN

Es una dinámica de coordinación con cierta dificultad. Hay que estar muy atento y pedir siempre que sean conscientes de dónde está la energía del juego. Insisto en el orden: primero se dice la frase o el nombre, después se recibe la respuesta, y solo entonces se empieza a caminar.

CUANDO CUESTA COORDINARSE

Habrá alumnado al que le cueste mucho coordinar los movimientos como toca. No hay que meter presión: con paciencia e insistiendo, todo el mundo acabará controlando la dinámica.

¿Buscas una obra para representar con tu grupo de Primaria?
Descarga gratis la obra «El Príncipe Ladrador»
¿Quieres más recursos para tus clases de teatro?
Descubre todos los recursos gratis en obradeteatro.com