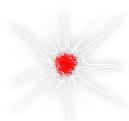


Crea!



Cuaderno Didáctico



El cuaderno.

Con este cuaderno los más pequeños podrán practicar y entender el proceso creativo mediante actividades lúdicas, lo que les hará poner en valor la imaginación y la creatividad para el desarrollo de su vida cotidiana. De hecho, en la sociedad actual, un gran número de trabajos exigen un alto nivel creativo y es importante dedicar tiempo a su desarrollo.



Aprender a ser creativo es tan necesario como aprender a leer. Por eso nos parece importante que las actividades planteadas en este cuaderno ayuden a los niños y niñas a entender que la creatividad puede estar en todo lo que hacemos, y aportar ideas que mejoren nuestro entorno de manera divertida. Cuando las personas desarrollan la capacidad de imaginar, son capaces de avanzar, de resolver problemas, de afrontar nuevos retos.

La imaginación, la creatividad, soñar con mundos mejores... éstas son algunas de las cualidades que distinguen a niños y niñas de la mayoría de adultos. Sin embargo, nos olvidamos de potenciarlas, aún cuando son divertidas. Éstas son grandes bazas y entrenarlas es muy motivador tanto para adultos como para pequeños.

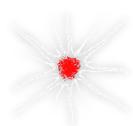


En *Dinamo* estamos convencidos de que el uso del teatro como herramienta didáctica es fundamental. Con *Crea!* decidimos tener muy presente la *Teoría de las Inteligencias Múltiples* y utilizarla como marco para desarrollar el proceso creativo en cada una de las improvisaciones. No pretendemos hacer expertos a los niños y niñas, sino hacer que conozcan cuáles son las diferentes inteligencias planteadas por Gardner, que puedan entender que la inteligencia no es algo invariable y que mediante la creatividad podemos desarrollar y mejorar nuestras potencialidades con trabajo.



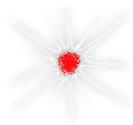
Antes de la Representación





Algunas Preguntas.

- ¿Sabes qué son las neuronas?
- ¿Qué significa ser inteligente?
- ¿Qué es la imaginación?
- ¿Y ser creativo?



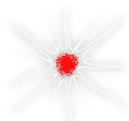
Algunas Respuestas.

Todos somos inteligentes, cada uno a nuestra manera. Este hecho nos lo explica la *Teoría de las Inteligencias Múltiples*, que nos dice que cada uno pensamos de forma diferente, que unos hacemos bien unas cosas y otros otras y que nuestro cerebro está formado por distintas "cajitas" que contienen diferentes habilidades (las matemáticas, el movimiento del cuerpo, la música, el lenguaje, las emociones, el espacio y la naturaleza). Cada inteligencia la tenemos desarrollada de forma diferente, lo que nos hace únicos. Por lo tanto, podríamos decir que Mozart y Einstein son unos genios al mismo nivel, uno en la música y el otro en la física.



¿Y qué podemos desarrollar en cada una de las inteligencias? En realidad muchas cosas, pero una de las más importantes es la creatividad. Es decir, construir ideas nuevas, dar respuestas originales a cualquier problema. Aunque no es fácil, necesitaremos entrenamiento.

¿Y quién se encarga de procesar todo esto? ¡Las neuronas! Estas pequeñas células, que funcionan por impulsos eléctricos, son las que se ocupan de trasladar la información a las diferentes partes del cuerpo y hacer que todo funcione.



Verdadero y falso.

- No todos somos capaces de usar la imaginación. **V F**
- La escritora Gloria Fuertes es más inteligente que el tenista Rafa Nadal. **V F**
- La creatividad es muy importante para nuestra sociedad. **V F**
- Vivimos en un mundo imaginario, en el que todo lo que nos rodea, es el resultado final de una idea que surgió de la mente de alguien. **V F**
- Las neuronas son células que funcionan por impulsos eléctricos. **V F**
- Haciendo teatro no estamos trabajando ninguna *Inteligencia Múltiple*. **V F**



Después de la Representación



Del mismo modo que en *Crea!*, con este cuaderno, queremos proponer actividades enmarcadas en las *Inteligencia Múltiples de Gardner*. El objetivo, CREAR. Os proponemos dos sesiones, con dinámicas de expresión dramática, que buscarán sumergir a los alumnos en pequeñas creaciones. Y aunque es imposible que en cada actividad se trabaje únicamente un área propuesta por Gardner, nos centraremos en las que generen el proceso creativo con tal de organizarlas.

1ª SESIÓN



El movimiento.



Empezaremos este juego pidiendo a los participantes que anden aleatoriamente por la clase. Cuando hayamos conseguido que caminen de manera individual (sin ir en grupos) y estén bien concentrados, iremos enunciando números. Cada número tendrá asignada una acción dramática que los alumnos tendrán que recordar e interpretar.

Repetiremos varias veces cada número hasta que lo veamos conveniente. Estas son nuestras propuestas:

1. Empezamos a sentirnos mareados y terminamos cayendo al suelo de un desmayo.
2. Muy asustados, correremos a ponernos a salvo al grito de *¡Peligro!* (Usaremos cualquier rincón de la clase para escondernos: debajo de una mesa, detrás de la puerta, dentro de un armario...).
3. Buscaremos un compañero/a y entre sollozos y muy apenados, le pediremos disculpas. Terminaremos la acción con un abrazo de reconciliación.
4. Elegiremos un animal e imitaremos su manera de desplazarse y comunicarse.



5. Tenemos mucha hambre así que sacaremos un plátano imaginario de nuestro bolsillo, lo pelaremos, nos lo comeremos y lo tiraremos. Al seguir caminando, pisaremos la piel y nos resbalaremos cayendo al suelo. Tras levantarnos cogeremos la piel de plátano y la tiraremos a la basura.
6. El conductor de la actividad dice en voz alta, seguido del número, el nombre de un participante. A continuación el resto del grupo le aplaude, mientras este saluda como si estuviese en un escenario.

Objetivos:

- Favorecer la memoria y la concentración.
- Trabajar la expresión oral y corporal.
- Romper inhibiciones.



Áreas trabajadas:

- Inteligencia Corporal-kinestésica.
- Inteligencia Interpersonal.
- Inteligencia Intrapersonal.
- Inteligencia Naturalista.



El lenguaje.

Tal y como hacen nuestras Neuronas, os proponemos una dinámica para jugar con el abecedario. Nuestra propuesta es la siguiente:

Nos dividiremos en dos filas enfrentadas una con otra. Cada fila se colocará en el extremo de la clase, de modo que creemos espacio entre ellas, será nuestro escenario. Cada niño/a localizará a su pareja en la fila de enfrente, será el que tenga delante, a su misma altura.

Para comenzar el juego, la primera pareja saldrá al escenario, al encontrarse en el centro comenzaran una conversación improvisada, solo hay una norma: el primero que hable tiene que empezar con la letra *A* y el compañero con la *B*. Así sucesivamente siguiendo el abecedario...



Cada cuatro letras la pareja que está en el escenario se retirará y saldrá la siguiente, que tendrá que seguir con el abecedario y con la historia que se esté desarrollando.

Podemos jugar hasta terminar el abecedario o hacer varias rondas y decidir cada cuántas letras realizamos los cambios, en función de las necesidades de cada grupo.

Objetivos:

- Utilizar la agilidad mental y la imaginación mediante la expresión oral.
- Repasar o aprender el abecedario.
- Favorecer la atención y la concentración.
- Trabajar la expresión oral y corporal.
- Romper inhibiciones.

Áreas trabajadas:

- Inteligencia Lingüística.
- Inteligencia Corporal-kinestésica.
- Inteligencia Interpersonal.



El espacio.

En este juego propondremos a los alumnos que representen, de uno en uno, mediante mímica, una acción cotidiana. Lo más importante es que *dibujen corporalmente* los espacios donde se desarrollará la acción.

Han de recordar, por ejemplo, donde han *dibujado* la puerta, la mesa, los armarios, la cama, la pila del baño... Estas son algunas propuestas:

- Cepillarse los dientes.
- Poner la mesa.
- Ordenar la habitación.
- Preparar la mochila para una excursión.

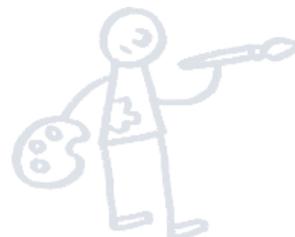


Objetivos:

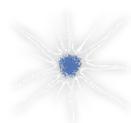
- Mejorar la percepción espacial.
- Favorecer la memoria y la concentración.
- Trabajar la expresión corporal.
- Romper inhibiciones.

Áreas trabajadas:

- Inteligencia Espacial.
- Inteligencia Corporal-kinestésica.



2ª SESIÓN



La música.

Para esta dinámica os proponemos un juego de *movimiento libre*. Los participantes podrán desplazarse por el espacio con total libertad, simplemente dejándose llevar por la música.

Hemos preparado una pista de audio con distintos temas de música clásica, que cambiarán cada pocos segundos haciendo variar los ritmos y las atmósferas.

Haz clic en [Música](#) o escribe <https://youtu.be/dWhxYYlu7vY> en la barra de tu explorador.

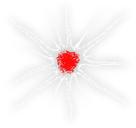
Objetivos:

- Expresar y reconocer emociones a través de la música.
- Trabajar la expresión corporal.
- Romper inhibiciones.

Áreas trabajadas:

- Inteligencia Musical.
- Inteligencia Corporal-kinestésica.
- Inteligencia Intrapersonal.





La lógico - matemática.

En el siguiente juego pediremos a un voluntario/a salir del aula. A continuación, el resto decidirá un personaje (Por ejemplo, Batman) y un conflicto (Por ejemplo, ha perdido la capa) y se lo asignaremos, sin que lo sepa, al compañero/a que ha abandonado la clase. Ya tendremos nuestro titular de prensa (En este caso, Batman ha perdido su capa).

Cuando todo esté claro, nuestro voluntario/a volverá al aula y el resto de la clase asumirá el rol de periodista en una rueda de prensa.

De manera ordenada, todos formularán preguntas sobre lo sucedido, pero tendrán que ir con cuidado, pues el objetivo del juego es que el compañero que ha salido de clase, averigüe, mediante las preguntas de la prensa, quién es y qué ha pasado.

Objetivos:

- Mejorar el razonamiento lógico.
- Favorecer la atención y la concentración.
- Trabajar la expresión oral.
- Romper inhibiciones.

Áreas trabajadas:

- Inteligencia Lógico-matemática.
- Inteligencia Lingüística.
- Inteligencia Interpersonal.





Las emociones.

Distribuimos a los participantes en grupos de cuatro o cinco personas. Cada grupo tendrá que preparar, adoptando posturas estáticas, el cartel de una película inventada.

Cuando los grupos tengan preparadas sus creaciones, las representaran por turnos al resto de compañeros/as y estos, tendrán que averiguar cuál es el género cinematográfico al que pertenece la película (terror, comedia, drama, romántica, aventuras...).

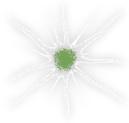
Objetivos:

- Expresar y reconocer emociones.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Trabajar la expresión corporal.
- Romper inhibiciones.

Áreas trabajadas:

- Inteligencia Interpersonal.
- Inteligencia Intrapersonal.
- Inteligencia Corporal-kinestésica.





La naturaleza.

Manteniendo los mismos equipos que en la dinámica anterior, nuestra propuesta es preparar una improvisación por cada grupo, solo hay una consigna: ha de suceder en un espacio natural. Lo más importante será adaptarse a cada entorno y explotar sus posibilidades (Jugando con elementos naturales, integrando animales y plantas...).

Para esta dinámica hemos preparado un cubo que tendréis que recortar y montar. ¿Pero cuál es su función? Muy sencillo, los grupos lanzarán el cubo antes de preparar su improvisación. Cada lado nos ofrece un personaje que, obligatoriamente, tendrá que aparecer en la improvisación y que, de manera lógica, tendremos que contextualizar en su entorno natural.

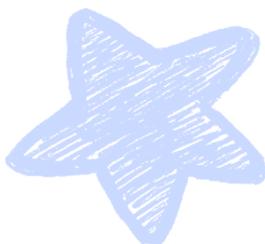
Objetivos:

- Reconocer y representar entornos naturales a través del teatro.
- Expresar y reconocer emociones.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Trabajar la expresión oral y corporal.
- Romper inhibiciones.

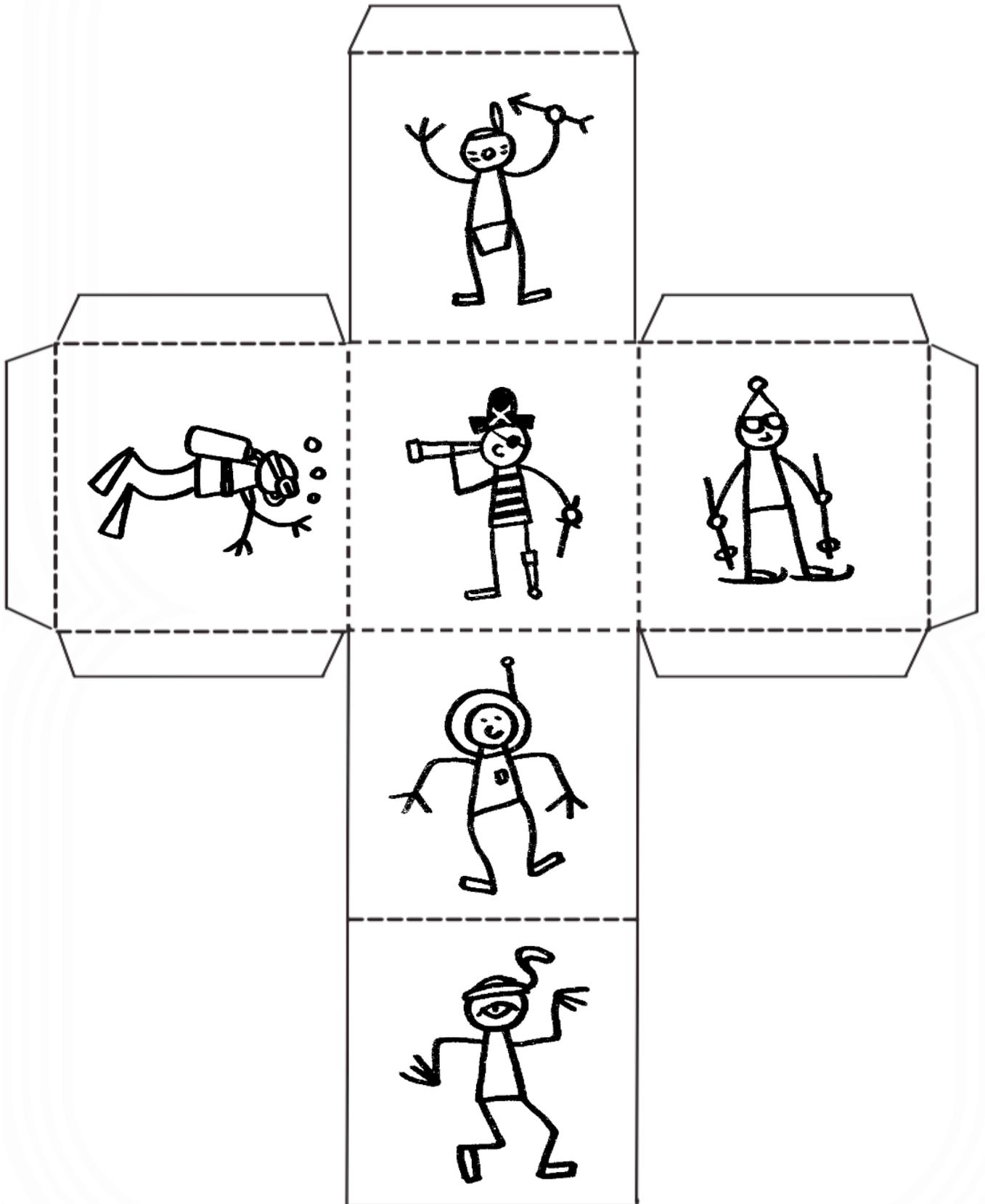


Áreas trabajadas:

- Inteligencia Naturalista.
- Inteligencia Interpersonal.
- Inteligencia Intrapersonal.
- Inteligencia Corporal-kinestésica.
- Inteligencia Lógico-matemática.
- Inteligencia Espacial.
- Inteligencia Lingüística.



Crea!



Esther Reig – Ernest Sendín
Dinamo Producció Teatral
C/Pintor Pinazo, 3
Torrent (Valencia). 46901
660 253 904 - 656 807 401
info@dinamoproduccioteatral.es
www.dinamoproduccioteatral.es

