***TALLER DE EXPRESARTE***

Estoy enviándote unas dinámicas de expresión teatral para que compartas junto a la familia:

**I DE PRIMARIA**

**La papa caliente**

1. Se elegirá un objeto que representará la “papa caliente”, puede ser una pelota de trapo o de jebe, por ejemplo.
2. Los integrantes del grupo (la familia) deberán sentarse formando un círculo.
3. Debido a que la “papa” está caliente, éstos deberán pasarla rápidamente al compañero de la izquierda, al mismo tiempo que dicen su nombre.
4. Se elegirá un coordinador y éste con ayuda de un cronómetro (el tiempo dependerá de la cantidad de niños), deberá repetir la frase “la papa caliente”, la cual dirá con mayor rapidez a medida que el tiempo se agota.
5. Al faltar 10-15 segundos, la frase cambiaría a “se quema” y al finalizar “se quemó”.
6. El último en tener el objeto será el que pierda.

Es recomendable que el tiempo de cada partida sea suficiente para todo el grupo pueda decir su nombre.

## **El día del elogio**

Es un juego sencillo pero divertido a su vez. Tendrán que elegir un día a la semana y todos los miembros de la familia tienen que estar.

Ahora solo tendrás que decir una cosa que te gusta de cada miembro de la familia. Verán como el niño puede ver sus cosas positivas y en consecuencia puede tener más confianza en sí mismo. Algunos padres piensan que es un juego que no da resultados, pero te puedo asegurar que se ha demostrado que realmente ayuda a mejorar su autoestima.

**III – IV – V DE PRIMARIA**

**La mascota**

1. El grupo deberá de elegir a un coordinador.
2. Se debe de elegir un peluche o similar que será la mascota del grupo
3. El grupo deberá asignarle un nombre con el que la mayoría esté de acuerdo (este puede ser elegido por el coordinador si es que desean).
4. A partir de allí, las posibilidades son infinitas, cada integrante deberá de realizar diversas actividades haciendo uso de la mascota.
5. Por último el grupo debe de inventar un cuento donde la mascota esté involucrada, recuerden que su cuento debe de tener una moraleja (una enseñanza).

**La silla caliente**

Es un juego muy bueno que ayuda a los niños a ver sus valores. Para comenzar, un integrante del grupo se sentará en la silla y el resto de integrantes tendrán que ir pasando por delante y decirle algo positivo al que este sentado en la silla (se le puede dar un regalito de afecto o un dulcecito). Cuando todos los integrantes hayan pasado, se vuelve a hacer con otro integrante hasta que todos se hayan sentado. Si se hace bien, cada uno se darán cuenta de lo buenos que son y en consecuencia tendrán más confianza en sí mismos.

**Cuento compartido**

A los niños les encantan los cuentos e historias, por lo que inventar uno entre todos ellos es una actividad súper entretenida que favorecerá tanto la integración del grupo, como la **creatividad e imaginación**.

1. Primero se elegirá a un coordinador y éste comenzará a relatar el cuento o historia, en donde se incluirá a él y a la mascota (si siguieron la dinámica anterior) y a un integrante del grupo que deberá señalar.
2. Éste tendrá que decir su nombre y continuar la historia, en donde deberá aparecer otro integrante que tendrá que señalar y así sucesivamente. No olviden que su cuento debe de dejar una moraleja.

***TALLER DE ACTUACION***

Estoy enviándote unas dinámicas teatrales, de roles y creación para que compartas junto a la familia:

**VI DE PRIMARIA Y 1RO DE SECUNDARIA**

**El juego de las estatuas**

Es un juego muy divertido. El grupo asignará a su dj y éste pondrá música para que los demás integrantes comiencen a bailar. Como todos bailarán, ningún integrante tendrá vergüenza en bailar. Y cuando el dj corte la música, los integrantes tendrán que parar sin moverse (quedarse como estatuas). El que se mueva quedará eliminado. Y así sucesivamente hasta que quede el ganador y se le podrá dar un premio (puede ser de afecto o un dulcecito).

**El espejo**

Una técnica ideal para **crear confianza en sí mismo y en los demás** y hacerlos reflexionar acerca de las emociones y actitudes de cada uno. Los pasos a seguir para esta dinámica de integración son:

1. Se forman parejas de trabajo.
2. Luego cada uno debe colocarse uno al frente del otro.
3. Primero un integrante intentará copiar los movimientos físicos del otro de forma simultánea, independientemente de la parte del cuerpo que utilice (puede imitar expresiones, movimientos de las extremidades, entre otros).
4. Luego será el turno del otro integrante de imitar a su pareja.

**El mensaje equivocado**

Esta es una de las dinámicas divertidas, permite reflexionar acerca de la **transmisión de la información de una persona a otra**, ya que el mensaje comienza siendo de una manera y termina convirtiéndose en algo diferente.

1. Se elegirá a un coordinador y éste deberá ordenar a los participantes en una fila o círculo.
2. Luego se le debe transmitir un mensaje al primero de la fila o el participante que escoja el organizador del círculo sin que los demás escuchen.
3. La persona deberá pasarle el mensaje a la siguiente (también sin que nadie escuche) y así sucesivamente hasta el final.
4. El último integrante deberá decir el mensaje y se hará la comparación con el original.

**2DO Y 3RO DE SECUNDARIA**

**La pelota más preguntona**

Perfecta para trabajar en grupo. Una manera de ir conociendo a los integrantes de los mismos, rompiendo el hielo a modo de presentación y con preguntas muy originales.

1. Vamos a necesitar una pelota de trapo o de jebe, así como una radio.
2. Los integrantes se colocan en círculo y elegirán a un dj para poner la música y cuando comience la música, la pelota irá pasándose de unos a otros.
3. La persona que tenga la pelota en las manos, **cuando la música pare, es la encargada de decir su nombre y hacer una pregunta corta a los demás**.
4. Los demás compañeros tendrán que responder antes de que comience la música. Porque una vez que suceda, la pelota tiene que seguir en movimiento.

Este juego durará hasta que todos se hayan presentado o intervenido.

**La telaraña**

Ya su nombre indica que puede ser un poco lioso, pero lo cierto es que se trata de un juego muy divertido. Perfecto para conocerse un poco más y echarse unas buenas risas.

1. Los participantes estarán de pie, formando un círculo.
2. Se les dará un ovillo de lana o cordel, también sirve una cinta. **La persona que empiece, tendrá que decir su nombre y algún secreto confesable** sobre sí mismo. Así que, se quedará con el extremo de la cinta o cordel y le pasará la bola a otro de sus compañeros.
3. Este segundo compañero, tendrá que hacer lo mismo que el primero y así sucesivamente hasta que todo el grupo esté enroscado en una especie de telaraña. Para poder deshacerla, el último que tuvo el ovillo o cinta en su mano debe dársela a quien se la envió. Es decir, hacer el camino contrario.
4. La bola tendrá que volver a quien comenzó el juego y repitiendo los datos que dieron sus compañeros, por lo que aquí **la atención juega una parte protagonista**.

**Uniendo refranes**

Es un**juego muy animado**. Sin duda, la timidez quedará aparcada para que todos se dejen llevar por los refranes. Deben de tener dos tarjetas en blanco para cada integrante antes de iniciar el juego.

1. A los participantes se les darán dos tarjetas en blanco. En una escribirán la primera parte de un refrán y en la otra, la segunda. Por ejemplo: ‘Perro ladrador, poco mordedor’. Es uno de los **refranes míticos**. Pues la primera parte que iría en una tarjeta sería: ‘Perro ladrador’, mientras que ‘poco mordedor’, iría escrito en la segunda tarjeta.
2. Una vez que todas las tarjetas estén escritas, cada participante se quedará con una y la otra, se mezclarán. Por lo que cada uno tendrá que buscar la otra parte de su refrán entre los jugadores. ¡Un juego sencillo y muy didáctico!