



Autoras: **Mankoff, Claudia y Palermo, Julieta**

Libro

## Ludoteca bailable. Propuestas lúdicas para la danza

Año: 2019

Mankoff, C. y Palermo, J. (2019). *Ludoteca bailable. Propuestas lúdicas para la danza*. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://upc.dspace.theke.io/handle/123456789/359>

# Ludoteca Bailable

PROPUESTAS LÚDICAS PARA LA DANZA

CLAUDIA MANKOFF - JULIETA PALERMO



**LUDOTECA BAILABLE**

# Ludoteca Bailable

PROPUESTAS LÚDICAS PARA LA DANZA

CLAUDIA MANKOFF - JULIETA PALERMO



Mankoff, Claudia

Ludotecaailable: propuestas lúdicas para la danza / Claudia Mankoff; Julieta Palermo. - 1a ed. - Mayu Súmaj: Quo Vadis Ediciones Visionarias, 2019.  
120 p.; 21 x 15 cm.

ISBN 978-987-4996-12-1

1. Juegos Recreativos. I. Palermo, Julieta. II. Título.  
CDD 793.3

© 2019 - Claudia Mankoff/Julieta Palermo

Los lectores que deseen intercambiar sus opiniones y vivencias o aportar datos de relevancia, podrán enviar sus mensajes a la dirección de correo electrónico de las autoras:

:: Claudia Mankoff: [claudiamankoff@gmail.com](mailto:claudiamankoff@gmail.com)

:: Julieta Palermo: [juli.palermo.pef@gmail.com](mailto:juli.palermo.pef@gmail.com)

:: Facebook: Claudia Mankoff

:: Facebook: Julieta Palermo

© QUO VADIS EDICIONES

Director: José Oviedo Oller

Los Abedules 1 - Tel.: (03541)15622704 - 496196

(5153) Mayu Súmaj - Córdoba - Argentina

E-amil: [quovadisediciones@hotmail.com](mailto:quovadisediciones@hotmail.com)

Facebook: Quo Vadis Ediciones

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

ISBN 978-987-4996-12-1

Primera edición. Impreso en Argentina

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia, sin previa autorización de las Autoras.

Dedicado a quienes se atreven  
a jugar y danzar...

## AGRADECIMIENTOS

A los/as estudiantes y egresados/as  
que fueron parte de una u otra manera de éste trabajo,  
y de nuestras inspiraciones para llevarlo a cabo.

A nuestros maestros de la danza, de la vida,  
que perduraran por su eterna siembra  
y nos acompañan cada día en el crecer:  
*Karina Rodríguez, Ariana Andreoli, Mirtha Fassina*  
y en su nombre tantos otros y otras que dejaron  
su huella, abriendo caminos para los que vendrán.

A la UPC, nuestra casa, el lugar que nos reúne  
y alberga nuestros deseos creadores.

## PRÓLOGO

Cuando era niña me gustaba mucho jugar a la payana, entremezclar las piedras, sostenerlas en el aire con un ademán, mientras la otra mano ensayaba el modo de apresarlas, para que no toquen el suelo; los movimientos eran sutiles por momentos y ágiles al mismo tiempo, como danzar, se me ocurre hoy.

Juego de las manos, en estrecha sintonía con el aire, la velocidad, el gesto oportuno, la sonrisa y el placer de mecer el cuerpo entero al compás de las piedras que trazaban dibujos en el aire y en el suelo, como danzar, pienso hoy.

Y la inseparable pareja que *Claudia Mankoff* y *Julieta Palermo* nombran en estos textos, es una unidad que se enuncia en dos vocablos, que son acciones, sentimientos, pensamientos, bagajes de la cultura, puestos a rodar como piedras que decantan, que dejan marcas, que arrastran polvo, que encienden brillos en las miradas de quienes juegan y danzan, danzan y juegan, reinventando modos, reglas, desafíos, convenciones.

Textos macerados en la cotidiana tarea del enseñar y aprender, gestados en juegos propuestos por estudian-

tes del Profesorado de Danza de la Roberto, desmenuzados en situación de clase, ofrecidos para ser compartidos, jugados y danzados para volver a ser reinventados en otra situación de clase, la escuela, el barrio, el centro cultural, la academia, el taller, el encuentro. Textos que se vistieron con ropaje de palabras para esta publicación, pero primero salieron a escena en el fragor de innumerables clases de didáctica de la danza, juegos teatrales, prácticas docentes, juegos para enseñar a danzar, danzas que se enseñan como juegos, desde el juego, con el juego, juegos en danza, “danzas jugadas”, juegos danzados, ninguna receta, mucha imaginación y el deseo poderoso de seguir amasándolos según las circunstancias, las gentes, los lugares, la ocasión que los evoque.

Gracias Claudia, gracias Juli por abrir la puerta para ir a jugar.

Por *Karina Rodríguez* para dos amigas entrañables, para dos trabajadoras del arte, la cultura y las prácticas corporales con sabor a identidades.

## INTRODUCCIÓN

Comenzamos esta aventura de escribir lo que jugamos y jugar lo que escribimos, buscando interpretar los sutiles modos en que las palabras se hacen cuerpo y las acciones traducen ideas, pensamientos... Nos reunió la necesidad de visibilizar la experiencia, como camino al andar, como vivencias que nos tejan en la entrega compartida.

Una manera de entender la práctica educativa y artística en un mismo paño, conjugarlas, entretejerlas. Recuperar nuestra biografía como docentes, estudiantes, artistas; reconocer aquello recibido y compartido durante tantos años en la formación y en nuestra propia vida como semilla que germine nuevos conocimientos.

Intentamos en este texto, develar significados, literalmente hablando, que nos ayuden a quitar el velo y aproximarnos a algunos conceptos en relación a la cultura, al sujeto, a la educación; poner en perspectiva lo aprehendido, reconstruir, ampliar la mirada y edificar nuevas posibilidades. Para ello elegimos el juego y la danza como modos de ser, hacer, sentir y percibir el “cuerpo en conocimiento”.

En este sentido, el diálogo de ideas, nos posiciona en lo que nos interesa compartir; siempre desde la propia experiencia, que nos sitúa hoy como docentes-estudiantes, con nuestro propio bagaje lúdico, expresivo, simbólico.

Nos adentramos en cada capítulo con la intención de generar preguntas que nos impulsen a reflexionar acerca de las prácticas corporales, que implican no solo el jugar y el danzar, sino también, los dispositivos pedagógicos-didácticos en los que se enmarcan y las prácticas políticas que de allí se desprenden.

**Claudia Mankoff y Julieta Palermo**

*“El juego es más viejo que la cultura...”*

**Johan Huizinga**

*“...y la danza la expresión de la misma”.*

## **La Danza y el Juego... El Juego y la Danza, una pareja inseparable...**

Juego y danza, lo podríamos llamar: “juganza”, algo nuevo que se origina en esa conjunción, un parentesco que resulta posibilitador de vivencias creativas y creadoras. Una excusa para apropiarnos de nuestra historia, para pensar un mundo mejor, con menos exigencias y más entrega, menos imperativos y más complicidades, más tiempos, más rincones, más guiños. Hacer lugar a la desprejuiciada picardía del juego y la indomable presencia de los cuerpos que danzan.

Entendemos al jugar y al danzar como experiencias humanas, sensibles que ponen de manifiesto la idiosincrasia de los pueblos, su cultura, su historia; un bagaje simbólico que alberga creencias, mitos, personajes, héroes y heroínas de ficción, memorias de nuestras comunidades.

El juego y la danza como experiencia de conocimiento, un conocimiento que sólo es “con otros”. Un lenguaje, una forma de comunicación que permite recrear viejas historias y relatos, cuentos contados y juegos jugados que hoy danzamos. El pasado para entender y recrear el

presente, para imaginar futuros posibles; lo actual, con sus objetivos e ideologías frescas. Juego y danza se encuentran, se topan, inventan y reinventan para quedarse y perdurar.

En este intercambio devienen otras maneras de aprender los juegos ya conocidos; los tradicionales, simbólicos, expresivos, rítmicos; otras formas de bailar lo que ya hemos bailado, de cantar lo que ya hemos cantado; jugamos al ritmo del 2 por 4, el folklore, el hip hop o la danza clásica, descubrimos nuevas maneras de danzar y de mover; ponemos “el cuerpo en juego” o mejor dicho “jugamos con el cuerpo que danza”. Parafraseando a Helena Katz (2011) si entendemos al lenguaje como la apropiación que permite nombrar, la danza se torna el lenguaje artístico que nombra con el cuerpo, la danza como un lenguaje común (singular-plural por elección) un modo de pensarnos a partir de la danza.

Pretendemos poner a disposición de los y las lectores/as un material elaborado por estudiantes del Profesorado de danzas de la ciudad de Córdoba<sup>1</sup> en el transcurso de estos años en diferentes cátedras, entre ellas: Didáctica de la danza, Práctica Docente II y Juegos teatrales. Junto con ellos hemos elaborado, modificado, desarmado, inventado y finalmente reunido, a partir de diferentes instancias lúdicas, “El juego y La danza”, “La danza y El juego”, como prácticas de la cultura, prácticas históricas, vigentes, presentes en la actualidad.

---

<sup>1</sup> Profesorado de Danzas de la Escuela Superior de Teatro “Roberto Arlt” que forma parte de la Facultad de Arte y Diseño, UPC.

## Viejos conocidos

*La danza es algo muy antiguo. La primera vez que el hombre bailó fue para llamar al sol, a la luna, al viento, a la lluvia... ¿A que no sabéis como lo hacían?... Imitaban el movimiento de los animales... Es como un juego... te conoces los huesos y los músculos de todo el cuerpo<sup>2</sup>.*

Diferentes autores hacen referencia al juego, los juguetes, la danza y sus sentidos.

Giorgio Agamben (2011) pone su atención en la relación del juego con los ritos, con lo sagrado: Desde hace tiempo, expresa el autor, numerosas y bien documentadas investigaciones, muestran que la mayoría de los juegos que conocemos, se hallan en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias. De este modo: Observamos en el juego de la pelota

---

<sup>2</sup>\_ Abecedaria-Teatro Guía para el profesorado y para el alumnado.

las huellas de una representación ritual de un mito en el cual los dioses luchaban por la posesión del sol; la ronda era un antiguo rito matrimonial; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el damero eran instrumentos adivinatorios (p.p. 96-97)

Johan Huizinga (1990) expresa al respecto: “El juego es más viejo que la cultura” (p. 1) en tal sentido esta última nace con el juego, lo lúdico forma parte de las instituciones sociales desde sus inicios.

En tanto Bonetti (1992) señala: “La cultura refleja posturas, mandatos, valores, roles, propios de una sociedad en un momento histórico dado” (p. 50)

Quienes analizan las culturas populares recuperan a los juegos y a los juguetes como símbolos de identidad de los pueblos, producciones culturales que tienden a transformarse para abrir paso lo nuevo, sin perder el sentido expresivo, lúdico y político. En este sentido, Jorge Larrosa, (1995), manifiesta que los niños aprenden qué significa el juego y cómo jugar legítimamente, y que son ellos mismos y los demás, en ese juego social enormemente complejo, en el que uno se describe a sí mismo en contraste con los demás, se define y elabora su propia identidad.

Recoger este legado para expandirlo, desarmarlo, amarlo y compartirlo; implica, de algún modo, volver a pensar nuestros encuentros sociales, y educativos. “El juego como fenómeno cultural es promotor y productor de existencia y en su carácter constituye al ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador” (Sarle, P. 2006) Un ser libre, si se quiere, porque construye y deconstruye cada juego, cada regla, como parte de sus acciones y senti-

mientos que lo hacen comprenderse, conocerse, transformarse.

Así la danza, una expresión tan movilizadora e indómita, como necesaria para la humanidad, se cuela en nuestra genealogía. Danzamos para celebrar y recordar, para recibir y despedir, para expresar nuestros enojos y demandas, danzamos por amor a la vida, a la tierra, para saber quiénes somos y quienes fuimos, danzamos para reunirnos como pueblos con identidad. Hoy danzamos y jugamos porque la historia humana se ha constituido a partir de estas prácticas, que son “la piel” de las sociedades, lo que aparece como manifestación externa de lo que al interior ocurre. Como expresa Ariana Andreoli: *“Danza desde una mirada amplia, diversa, transcultural. Danza como poesía, identidades, conocimiento y decires del cuerpo en movimiento; desde su estado ritual, expresivo, comunicacional y/o escénico”*. (Andreoli, 2014)<sup>3</sup>.

Revolver y alborotar; mover, jugar, entrar, salir, imaginar; danzar un mundo por transformar. “Poner el cuerpo”, “ser cuerpo”, corporizar nuestras verdades, alegrías, oca-sos; danzar el presente, agitar nuestra memoria. Celebrar y celebrarnos como personas, comunidad, grupo, cultura.

Este escrito, que pretende ser recurso artesanal, equipaje, conejo de la galera, es producto de una serie de experiencias colectivas, que permitieron indagar acerca de estas prácticas; a partir de perspectivas tendientes a revisar imaginarios incorporados en los juegos y en la danza, a lo largo de la historia y en nuestra propia vida.

---

3\_ Ariana Andreoli. *“Juegos y poesías del cuerpo. Construcciones metodológicas”*. Apuntes de cátedra. 2014.

Jugar y volver a jugar de otra manera, sin que nadie quede afuera del juego, jugar poniendo énfasis en el hacer con otros, jugar porque es divertido inventar y compartir, probar distintas maneras de combinar ese juego con la danza.

Danzar sin prejuicios estéticos, volver a hacerlo sin mirar el paso o las posiciones utilizadas, sólo una música o una intención que despierta movimientos, formas, energías.

El cuerpo y todo lo que de allí se desprende: reconocerlo, aceptarlo, descubrirlo en relación con el mundo y con otros; una sensibilidad que de algún modo ha sido opacada o relegada por la cultura occidental en tantos casos. Cada danza jugada, cada juego danzado, es un universo de posibilidades diferentes cada vez.

Cuerpos sexuados que danzan y expresan, miradas, órganos vivos, formas diferentes, la piel y sus texturas, sus aromas, nada más y nada menos que modos de ser y estar juntos en este tiempo como seres corporizados.

Decimos “expresar”, como “sacar-apretando-hacia afuera”; como signo de un Lenguaje, en el que hay huellas, rastros del sujeto que lo produce. (Larrosa. 1995, p. 28) Huella, como impresión, como significante, como lo que queda inscripto en nosotros, gesto como movimiento habitado. (Casanova y Klein. 2013)

Así el Juego y la danza son formas de expresión en los que la metáfora y las diversas formas de representación y creación se hacen presentes para que cada quien pueda ser uno mismo, en sus múltiples facetas.

Es ruptura, innovación, invención de mundos. Un puente para construir lo común.

## ¿Y en la escuela?

Creemos que la escuela es el lugar para desplegar estas experiencias, sin embargo mucho de lo que allí sucede es producto de una construcción sostenida a lo largo del tiempo que privilegió concepciones fragmentadas e individualistas respecto al cuerpo, con sus consecuencias en las prácticas que lo involucran desde un lugar sensible, expresivo.

Danzar en la escuela, significa llevar adelante una tarea que permita “reconocernos” con necesidades, demandas, alegrías y tristezas comunes. Tal vez en esta frase se resumen nuestras intenciones; la danza puede hacer de la escuela un lugar de descubrimiento, abrazos, conocimiento, un espacio de transformación de modelos exitistas, segregacionistas y exclusivos que tienden a reproducirse.

Para Karina Rodríguez y Equipo<sup>4</sup>: “La danza al estar en la escuela propone el pasaje de los/las estudiantes por vivencias de disponibilidad motriz, sensible, expresiva,

---

4\_ Rodríguez Karina, Marcantonelli Ivanna, Brochero Victoria, Bosio Virginia, Bosque Laura. “La incorporación de la danza como espacio curricular en la educación primaria y secundaria del sistema educativo cordobés”. IPEF. Argentina. 2013.

artística, posibilitando experiencias de aprendizaje asociadas a una concepción integral del sujeto aprendiente, donde lo sensible cobra relevancia, incomodando los modos instituidos del trabajo escolar.”

En tiempos de reflexiones colectivas, invitamos a gestar un lenguaje hecho cuerpo, palabra, acto, mirada, razón; a re-configurar el aula. Como dice Larrosa, a abrir lugares en el que se produzcan, se interpreten y medien historias personales, que permitan construir y transformar subjetividades (de estudiantes y docentes en una relación de cada uno consigo mismo) Poner de a ratos el mundo patas arriba, quitarle la atención a los poderosos para encontrar las razones en la sencillez de la humanidad; adentrarnos en nuestras comprensiones, en nuestras causas y cauces.

Imaginamos “docentes habitando sus propios cuerpos”, sensibles, reflexivos; la escuela como un espacio en el que convivan, junto con el saber institucionalizado, historias propias de cada estudiante-jugador/a-bailarín/a, y el enseñar y aprender como experiencia constante, de construcción, formación, transformación. “Como si educar versara sobre una conversación acerca de la relación entre el mundo y las vidas, hecha con nuestras propias palabras, afectándonos para poder escuchar otras interpretaciones de la existencia, el surgimiento de otras formas de vida, la enunciación de otras palabras.” (Skliar, C. 2017, p. 16) Invitamos a hacer de esta propuesta un rompecabezas, un acertijo, un crucigrama que se resuelva bailando, derribando estereotipos, desarmando las formas más cristalizadas de enajenación.

El Juego y la danza, tanto como la risa, “cuestiona los

hábitos y los lugares comunes del lenguaje”. La risa, dice Larrosa, dialoga con lo serio, lo desgarrar, lo disuelve, lo pone en movimiento, es la “seriedad suprema” (Larrosa Bondia, J. 2017, p. 195)

Así, en este entrevero de intenciones, la danza pretende asentar sus premisas: heterogeneidad de cuerpos y culturas, singularidad de movimientos, pluralidad de voces, en fin; una polifonía lúdica que resuena en cada sonido o silencio que se corporiza.

“El hacer lúdico desafía lo instituido, lo burocrático, lo dogmatizado y propone el movimiento, la construcción, el debate, la tolerancia, la confrontación dialéctica, la incompletud, la creatividad. Jugar y jugarse hablan de andar por un camino que se va construyendo con otros con clara dirección, pero incierto destino, habla de un impulso lúdico motorizado por la esperanza.” (Sarle, P. 2006)

Nos convocan las aulas con bancos desordenados, patios musicalizados, voces, cuerpos en movimiento; creemos que las disciplinas artísticas permiten que algo del orden establecido se modifique, y eso tal vez, posiblemente que, por un momento, sea más justo.

En los Diseños curriculares de Educación Artística de la Provincia de Córdoba, “El arte es visto como patrimonio cultural, vehículo de percepciones, concepciones y significaciones del mundo, que promueve una comprensión crítica, divergente y metafórica del entorno.” (Karina Rodríguez y equipo. 2013)

Nos gusta también, hablar de emancipación, tal vez refiriéndonos a esas primeras acepciones del término, que denota el paso de la dependencia a la autonomía, la

liberación de cualquier clase de vínculo de dominación; aunque la amplitud y dimensión de estos conceptos nos desbordan, creemos que de alguna manera jugar y danzar puede ser un acto político de independencia cultural, social, colectiva.

“El educador es también artista: él rehace el mundo, él redibuja el mundo, repinta el mundo, recanta el mundo, redanza el mundo.” (Paulo Freire)

## Abriendo la puerta para ir a jugar

“No se puede jugar a medias;  
si se juega, se juega a fondo;  
para jugar bien hay que apasionarse,  
para apasionarse hay que salir  
del mundo de lo concreto.

Entrar y salir.  
Sin juego no hay creatividad.  
Sin creatividad uno se burocratiza,  
repite palabras de otro.”

**Edgardo Tripodi y Gabriel Garzón**

## Piedra libre a la creatividad...

*Pensando a la creatividad como “la inteligencia divirtiéndose” nos dice Albert Einstein, como un modo de andar por la vida, es que proponemos encontrarnos con nuestras múltiples inteligencias y con la de los/las otros/as. Jugar para reunirnos en una música, un movimiento, un gesto, un silencio, y escondernos de nuevo para mirarnos diferentes.*



## UNA HISTORIA TE VOY A CONTAR

### **Objetivo**

Poner en juego la creatividad y expresión corporal para comunicar.

### **Desarrollo**

Dividir el grupo en subgrupos de no más de 6 personas quienes buscarán crear una historia. Luego mientras una lee las otras van corporizando esa historia.

### **Variantes**

Puede haber una misma historia para todos los grupos, puede ser a modo de improvisación intercambiando las historias sin saberla.

## YO IDIOMA

### **Objetivo**

Estimular la creatividad y comunicación en situaciones inesperadas.

### **Desarrollo**

En ronda, cada persona se presentará con un idioma inventado propio. Dirá lo que quiere decir en su propia lengua.

### **Variantes**

En una instancia posterior la presentación puede ser cantada siempre con el idioma creado por cada participante. Finalmente el lenguaje de presentación será solo corporal, con o sin música.

## REGALO EN MOVIMIENTO

### Objetivo

Potenciar al cuerpo como posibilitador de trabajo en equipo y diversión.

### Desarrollo

El grupo se dispondrá en ronda y un paquete envuelto varias veces con papel de diario o afiche irá pasando de mano en mano. En cada capa de papel habrá pegada una consigna a llevar a cabo para permitir que el paquete siga su rumbo. Lo que marcará la parada del paquete para sacar una capa de papel y cumplir la consigna puede ser una música que se detiene. Las consignas pueden ser grupales, individuales, de a dos, de a tres, etc.

## BÚSQUEDA DEL TESORO

### **Objetivos**

Promover la Organización y creación en instancias grupales.

### **Desarrollo**

Dentro del salón se encontrarán papelitos escondidos que contienen pequeñas secuencias de movimiento y pistas para llegar al siguiente, todos los miembros del grupo deberán realizar la secuencia de movimientos correctamente para pasar a la siguiente pista. Luego de encontrar todas las secuencias, cada grupo las unirá de alguna manera para crear una coreografía. El tesoro será poder elegir una canción para dicha creación.

## EL TELÉFONO DESCOMPUESTO

### Objetivos

Desarrollar la creatividad, el ritmo musical y la memoria corporal.

### Desarrollo

El grupo se dividirá en equipos los cuales se dispondrán en un círculo cada uno, la idea es ir haciendo movimientos a tiempo musical y copiando dicho movimiento para que el/la del lado haga el mismo más otro movimiento que desee.

## CADÁVER DE OÍDO

### **Objetivos**

Estimular la Imaginación e improvisación de movimientos.

### **Desarrollo**

Se divide el grupo en dos, cada uno formará una ronda. Uno/a de cada grupo le dirá al/la compañera/o al oído el comienzo de una historia, el que escucha continuará contando la historia al del lado, y así hasta el último que le dará un final. Luego esa historia será contada al otro grupo quien deberá representarla.

### **Variantes**

Cada grupo representa esa historia.

## SEÑALES DESCOMPUESTAS

### Objetivos

Estimular la comunicación corporal y la imaginación.

### Desarrollo

Todos/as en ronda, el primero dirá una palabra, movimiento o frase en el oído al/la que le sigue, éste corporizará lo que escuche y el participante de al lado interpretará la palabra. Así sucesivamente uno corporiza y el otro/a dice la palabra que interprete hasta llegar a la última persona quien dirá la palabra en voz alta.

### Variantes

Pueden hacerse varios grupos, la palabra frase o movimiento puede tener ciertos criterios a trabajar en la clase.

## DE FORMAS GRUPALES

### Objetivo

Fortalecer la comunicación grupal para hacerla cuerpo.

### Desarrollo

De a grupos de más de 4 personas deberán formar entre todos/as una figura dada. En suelo, con relieve o movimiento. Acorde al contenido de la unidad a trabajar

### Variantes

Que se construya una “escena congelada” (una foto), o que se construya una célula de movimiento en grupos pequeños con un mismo disparador para todos los grupos.

## PARA QUÉ SIRVE EL REGALO

### Objetivos

Favorecer el conocimiento, la integración grupal y la imaginación.

### Desarrollo

Todos en ronda, primero identificar qué personas se encuentran a la izquierda y a la derecha de cada uno/a. El del lado derecho le regalara algo susurrando al oído al/la del izquierdo, hasta completar toda la ronda. Luego la ronda vuelve desde donde terminó para que el/la del derecho le diga a su izquierdo para que sirve el regalo que me dieron. Al final, cada uno/a tiene un regalo y un para qué sirve que deberá corporizar.

### Variantes

Que se construya una “escena congelada” (una foto), o que se construya una célula de movimiento en grupos pequeños con un mismo disparador para todos los grupos.

El regalo puede ser corporizado y quien recibe interpretar lo que recibió y decir para qué sirve o simular darle uso.

Alguna propuesta que desees agregar? .....

.....

**Objetivos**

.....

.....

.....

**Desarrollo**

.....

.....

.....

**Variantes**

.....

.....

.....

## **Comunicación, imitación, ritmización, director de orquesta... veo veo...**

*“Lo más importante  
de la comunicación  
es lo que no se dice”*

**Peter Drucker**



## EL HILO MÁGICO

### Objetivo

Potenciar la comunicación sensorial percibiendo al el/la otro/a en movimiento y creación.

### Desarrollo

El gran grupo será dividido en subgrupos de dos. Cada grupo de dos se formará por una/un mago/a y un/a hechizada/o. La persona maga estimulará con un hilo mágico cada parte de la persona hechizada dando movimientos a cada parte del cuerpo. Puede jugar con las velocidades, las pausas, los niveles, calidades de movimiento. La persona hechizada estará atenta y perceptiva para llevar a cabo cada pauta. Luego de cierto tiempo los roles cambiarán para vivenciar la percepción del/la que invita y del/la que se mueve. Esto podrá ser acompañado con música.

### Variantes

Pueden utilizarse también toques mágicos. Se pueden incluir los tres niveles y otras pautas espaciales. Al toque de una música o en el silencio cambiarse de pareja.

## ANTÓN PIRULERO DE DANZA

### Objetivo

Estimular la atención y la cohesión grupal.

### Desarrollo

Todo el grupo en ronda, uno va a ser el coordinador (El Antón), que al cantar la canción se golpetea la pera. Cada uno elegirá un movimiento para realizar, al son de la música. Luego empezarán a cantar: “Antón Antón Antón pirulero, cada cual, cada cual, atiende a su juego, el que no, el que no, una prenda tendrá”. Antón en un momento dejará de golpetearse la pera y comenzará a realizar el movimiento de uno de los integrantes, ése entonces se golpeteará la pera como lo hacía Antón, si no está atento, y no lo hace una prenda tendrá.

El juego continúa mientras Antón va simulando los movimientos de los distintos integrantes y estos cada vez que le toca cambian el movimiento para tocarse la pera. Luego cambia el coordinador.

### Variantes

Se puede agregar que la persona del movimiento elegido por óle puede cambiar el lugar a Antón o cambiarse a un lugar cualquiera. Los movimientos pueden tener que ver con alguna calidad de movimiento especial, con una temática especial.

## IMITACIONES

### Objetivo

Reconocer, imitar y comunicar reconociendo al otra/o con características singulares.

### Desarrollo

Se escribirán personajes conocidos en papelitos, se les dará uno a cada uno de los/as jugadore/as bailarines quienes pasearán por el salón con el mismo pegado en su frente. El resto se moverán representando los personajes que vean pegado en las frentes de sus compañeros/as para que el compañero adivine.

### Variantes

Los personajes podrán estar relacionados a la Danza, o a alguna otra pauta. Todos/as pueden ir caminando y al frenar la música cada uno/a se acercará a alguien para gestualizar su personaje y ayudar a que lo descifre.

## IMITACIONES

### **Objetivo**

Reconocer, imitar y comunicar reconociendo al otra/o con características singulares.

### **Desarrollo**

Se escribirán personajes conocidos en papelitos, se les dará uno a cada uno de los/as jugadore/as bailarines quienes pasearán por el salón con el mismo pegado en su frente. El resto se moverán representando los personajes que vean pegado en las frentes de sus compañeros/as para que el compañero adivine.

### **Variantes**

Los personajes podrán estar relacionados a la Danza, o a alguna otra pauta. Todos/as pueden ir caminando y al frenar la música cada uno/a se acercará a alguien para gestualizar su personaje y ayudar a que lo descifre.

## DICIENDO, HACIENDO, LLEGANDO...

### Objetivo

Concientizar (reflexión- acción) sobre las herramientas infinitas de comunicación que poseemos los humanos.

### Desarrollo

La propuesta consiste en el viaje de un mensaje que da un/a emisor/a hasta un/a receptor/a, pero con ciertas diferencias en el lenguajes que hay que resolver en el traslado. Se divide al gran grupo en tantos equipos como necesite para que se integren de entre 4 y 10 personas. La persona emisora en un lado del espacio y la receptora en otra punta. Entre medio habrá los siguientes roles: una persona que se le imposibilite la visión, una persona sin posibilidades de mover las piernas, una persona muda, un animal, una persona con ticks, etc, los roles pueden ser dados por la/el coordinador/a o inventados por el equipo.

El mensaje debe viajar hasta llegar a/la receptor/a.

### Variantes

Se puede resolver tipo carrerita u observando a cada equipo como resuelve. Otra variante es que haya obstáculos entre medio para llegar a la persona siguiente para pasarle el mensaje. La disposición espacial puede ser en fila o dispersos.

## EL BARCO SE HUNDE

### Objetivo

Mejorar la organización grupal y las respuestas colectivas.

### Desarrollo

El grupo se ubica en el espacio y el/la coordinador/a (quien dirige el juego) dice: “el barco se hunde si no somos cantidad de personas dentro”. Previamente va a haber escondidos algunos papelitos con nombres de animales, a medida que va sucediendo el juego, los/las participantes irán encontrándolos y cuando el/la coordinador/a diga cada barco deberá representar uno de los animales encontrados.

### Variantes

Los barcos pueden ser armados de acuerdo a los papelitos de ciertos colores que van encontrando, o tendrá que sostener determinada cantidad de personas bailando juntos.

## CAMBALACHE DE SECUENCIA

### **Objetivo**

Repercutir en la creación colectiva y diversa a partir de ciertas temáticas.

### **Desarrollo**

Todo el grupo caminará por el espacio y a la señal se frenará cada uno/a donde quede, ahí dirán su nombre y algo que le guste hacer, luego seguirán caminando y a la señal paran en otro punto, el en mismo se plantea una pose monstruosa por ejemplo. El tipo y cantidad de consignas serán acorde al objetivo del momento. Luego se junta de subgrupos para unir lo creado y lo muestran el resto.

### **Variantes**

La música y el traslado distinto pueden formar parte. El tomar movimientos, modos, ideas de la otra persona puede funcionar también.

## **ATRAPADITA SUBTERRÁNEA**

### **Objetivo**

Experimentar la inmediatez del cuerpo en movimiento utilizando el suelo como impulsor de nuevos traslados.

### **Desarrollo**

Como las llamadas manchas, atrapaditas, viejito, ésta es una mancha en la que una o dos personas atraparán al resto de sus compañeros/as, pero solo se podrá ir por el suelo, nadie podrá correr, ni pararse, tanto las manchas como el resto del grupo. La persona tocada pasará a ser mancha.

### **Variantes**

La persona tocada realizará algún movimiento o alguien la ayudará para ser salvada.

## APOYOS CUANTOS

### **Objetivo**

Descubrir nuevos modos de apoyarse individualmente y en grupo.

### **Desarrollo**

Se dividirá el grupo en equipos de 3 personas en adelante. Cada equipo elegirá una tarjeta donde dirá cierta cantidad de apoyos por ejemplo: dos manos, tres cabezas, cinco espaldas, etc. cada grupo vivenciará la cantidad de tarjetas posibles.

### **Variantes**

Los apoyos pueden ser inventados por el grupo o cada equipo y luego intercambiarlos. Otra variante es que, junto con los apoyos, las tarjetas tengan una temática que deba verse en el equipo.

## SIAMESES

### Objetivo

Experimentar diferentes modos de apoyos en un/a otro/a.

### Desarrollo

El grupo irá caminando por el espacio, a la señal se pondrán de a dos y se pegarán como siameses de alguna parte del cuerpo. La parte del contacto puede ser elegida por los dúos o propuesta por el /la coordinador/a.

### Variantes

Puede haber objetos por todo el espacio que los/las participantes pueden elegir transportar con su cuerpos siameses.

## COLOREANDO LA ACCIÓN

### Objetivo

Impulsar la memoria auditiva y motriz coordinándolas entre sí para agilizar la reacción.

### Desarrollo

El/la coordinador/a o el grupo mismo planteará un movimiento para cierta cantidad de colores. Mientras se trasladan caminando o corriendo por el espacio se dice el color y el grupo recordará a qué movimiento corresponde y llevarlo a cabo.

### Variantes

El color puede ser dicho, escrito, o mostrado, así la visual también cobrará sentido. Puede usarse como referencia también animales y números.

## HAZ LO QUE DIGO PERO NO LO QUE HAGO

### Objetivo

Identificar y desarrollar la disociación audición-movimiento.

### Desarrollo

Una persona, ya sea coordinador/a o estudiantes, dirá un número que corresponde a un movimiento y a medida que se dice los número los participantes hace el movimiento. Luego de un tiempo de haber aprendido los movimientos el/la que coordina dirá un número pero hará otra movimiento al que corresponde y los/las que miren y escuchen harán sólo lo que escuchen.

### Variantes

Puede ser con número o solo decir la acción. Los movimientos pueden ser cotidianos, técnicos, de acuerdo al objetivo de la unidad didáctica a llevar a cabo.

## ROMBOS

### Objetivo

Enriquecer la vivencia corporal y la atención visual-motriz en coordinación con un otro/a.

### Desarrollo

El grupo grande se dividirá en subgrupos de 4 personas. Cada subgrupo formará un rombo con los cuerpos que lo componen mirado hacia una de las personas que será punta y la cual dirigirá el grupo por el espacio y movimientos. El resto, los/las tres integrantes irán copiado exactamente los movimientos del/la primero/a, e intentarán que el rombo no se desarme. A la señal (cambio de música, coordinador/a, decisión del/la punta), girará todo el grupo a la derecha o izquierda para cambiar de punta-motor.

### Variantes

Puede cada uno/a copiar con una calidad o consigna diferente. Puede superponerse dos rombos y que cada subgrupo copie a su motor sin confundirse con el movimiento del resto.

## ATENTI

### Objetivos

Exploración del espacio, la atención, la velocidad en la acción/reacción, las caídas y formas de entrar al piso. Trabajo en grupo.

### Desarrollo

Se reunirán, con el/la compañero/a que esté más cerca, imaginaran que tienen una linterna en la mano. Comenzaran a caminar con la mirada hacia el piso y alejándose de su compañero/a, a la señal del/la docente: preparen, listo, ahora, levantarán la mirada, localizarán a su compañero-fugitivo y una vez encontrado, lo iluminarán, levantando el dedo índice y diciendo ¡¡LUZ!! El/la primero/a que lo haga conseguirá el objetivo. El que es alcanzado por el haz de luz se tirará al piso.

### Variantes

En parejas uno llevará linterna, el otro bombita de agua, caminarán mirando hacia abajo, cuando se encuentren con alguien que lleva el mismo elemento lo alumbro y grito luz, (levantando el índice) o hago el movimiento de lanzar, quien lo hace primero logra el objetivo, el otro o se tira al suelo al ser iluminado o comienza a girar si es tocado por la bomba de agua.

Además se puede incluir el desplazamiento con diferentes calidades de movimiento o que la luz produzca determinados movimientos y el agua otros. Quienes son iluminados o reciban la bombucha caerán al piso desde los puntos (Zonas del cuerpo) en los que son tomados por la luz o el agua. Se puede proponer realizar el juego en “cámara lenta” o “cámara rápida” con la corporalidad que le corresponde a cada una (voz, movimiento, fuerza, etcétera). .

## EL HILO

### Objetivos

Experimentar diferentes calidades de movimiento, niveles, disociaciones, motores, velocidades en relación con el movimiento de otro.

### Desarrollo

En parejas, uno/a de los/las dos será quien guiará el movimiento a través de un hilo imaginario atado en la frente del/la compañero/a. Quien guía o dirige, sostendrá el hilo con su mano llevando al/la compañero/a por todo el salón, con diferentes movimientos, niveles de altura, velocidades. Luego un tiempo, el/la docente dará la orden de cambio de roles y agregará la consigna de llevar al compañero con dos o más hilos atados en diferentes puntos del cuerpo.

### Variantes

Otra instancia podrá ser que alguien que se ofrezca y guíe con un hilo todo el grupo. Se puede también musicalizar para trabajar nociones de ritmo.

## EL ROBOT

### Objetivos

Vivenciar roles en el juego, improvisar movimientos a partir de estímulos con ciertos criterios de coordinación, espacialidad, acción o reacción por estímulos, calidades de movimiento, roles de juego-improvisación, quietud.

### Desarrollo

Se agruparán de a dos, uno es un robot y el otro lo dirige. Una palma en la cabeza, activa el robot y hace que camine, dos palmas en la cabeza hace que frene, una palma a los costados para que doble. Como tercera variante, el robot podrá descomponerse realizando los movimientos que desee quien hace de robot, y quien dirige irá tocando diferentes puntos del cuerpo para reestablecer el funcionamiento.

### Variantes

Se agruparán de a tres, habiendo así, dos robots y un guía. Comenzará el recorrido con los dos robots alejados, de manera tal que quien dirige buscará acercarlos para que se encuentren y tomen contacto, de la forma que surja allí. Si son muchos, se podrán dividir dos grupos de tríos, que entrarán por turnos y quienes están momentáneamente afuera lanzarán municiones (bollitos de papel)

que duermen a los que guían cuando el/la docente de la orden. Además según el estímulo que dé quien dirige, el robot realizará un movimiento diferente (giros, saltos, agachadas) y si gira, por ejemplo, hacia la derecha, realizará movimientos que tengan que ver con un estilo determinado, y si gira para la izquierda con otro estilo, y así se incorporarán diferentes variantes que tengan que ver con los géneros/estilos, con movimientos de exploración del cuerpo-tiempo-espacio.

## LA MANO Y LA LÍNEA

### Objetivos

Estimular la comunicación a través del movimiento, la dinámica de disociación mano- ojo y de ahí a la cabeza, diferenciar calidades de movimiento, espacialidad.

### Desarrollo

En dúos, un/una participante con su mano dibujará en el aire y otro/a con la mirada seguirá la mano recorriendo cada espacio y velocidad que haga la misma.

### Variantes

Cada mano podrá tener una calidad de movimiento o una emoción diferente.

## EL OSO Y EL CAZADOR

### Objetivos

Motivar el trabajo de disponibilidad corporal. Coordinación.

### Desarrollo

De a dos uno/a de los/las participantes acostado/a boca arriba en el suelo en forma de estrella (cazador/a) quien moverá la parte del cuerpo que el oso quiera pisarle. El oso irá, con una progresión de pies, luego pies manos, luego cabeza, queriendo pisar o tocar partes del/la cazador/a. A cierta cantidad de toques cambiarán de roles.

### Variantes

A cierta cantidad de toques, cambiarán la posición inicial como arrodillado, de pie, otras posturas, velocidades y variantes de opuestos.

## DE MÍ Y DE VOS

### Objetivo

Compartir, conocer e integrarse con otros, a partir movimiento y sonido.

### Desarrollo

Caminarán todos/as por el espacio con una música o sonido x, al frenar a la persona que tengan en frente le compartirán algunas preguntas y respuestas como: qué cosas te gusta hacer? en que sos bueno/a? En qué te consideras malo/a?, etc.

Al comenzar la música la dinámica se repetirá.

### Variantes

Tanto la música como las preguntas pueden surgir de la unidad a trabajar. Pueden ser temáticas. Las preguntas pueden surgir de la persona con quien me encuentro. O ser situaciones imaginarias. otra variante pueden ser las calidades de movimiento al caminar o tal vez la consigna puede ser bailar. También pueden nacer sólo respuestas a escuchar.

## LAS PALMAS CAMBIAN EL PESO

### Objetivo

Vivenciar los apoyos con un/a otro/a en inmediatez y disociados a partir de un estímulo sonoro.

### Desarrollo

Todo el grupo caminará por el espacio, a la señal (palmas), se juntarán de a dos y generarán un apoyo con rapidez. Luego seguirán caminando y a la nueva señal se juntarán de dos, intentando sea con otro/a compañero/a. y así sucesivamente.

### Variantes

La cantidad de palmas podrán ser la clave para la cantidad de personas que se junten para generar los apoyos. Los apoyos podrán ser predeterminados, diferentes o iguales.

## EL JUEGO DEL “YA”

### Objetivos

Conocer las actitudes y reacciones de los compañeros y las propias en una situación de inmediatez. Atención y memoria para reaccionar a los diferentes estímulos.

### Desarrollo y Variantes

Todos/as en círculo. Se iniciará lanzando un grito de “¡Ya!”, hacia la derecha junto con un golpe “de karateca” hacia la derecha con el brazo izquierdo. El siguiente lanzará también su “¡Ya!” con el mismo gesto al siguiente. Así consecutivamente hasta dar una vuelta. El primer comando que se agregará será “HONDOM”. Cuando a alguien le toque decir “Ya”, en vez de eso podrá usar HONDOM apretando puños arriba y dando un golpe con los codos hacia abajo, lo que invertirá la dirección del juego. El segundo comando que se agregará será “AJA TORO”. Cuando una persona se equivoque, para que el juego no se detenga, el que sea comenzará a gritar “AAAJA TORO”. Entonces todos irán hacia el centro, chocaran las manos al momento de decir “Toro” y regresarán todos a sus posiciones rápidamente. La persona que comenzó el “AJA TORO” dice un “YA” en la dirección que desee y reiniciará el juego. El tercer comando es “ALLA”. Este comando, consistirá en puntas de pié,

haciendo mímica de parábola con el brazo para el lado que va la ronda, éste gesto saltará al compañero siguiente. El cuarto comando será “TWIST”, con el que todos girarán 180°, quedando todos de espaldas al centro del círculo. Se volverá a la posición primaria tras otro twist o después de un “Aja Toro”.

## 1,2,3 TIC TAC

### Objetivos

Reaccionar rápidamente en diferentes situaciones, inhibir movimientos, construir posturas, comunicarse con otros.

### Desarrollo

Un grupo partirá desde una línea, un jugador o jugadora estará ubicado/a a algunos pasos adelante de ellos. Éste estará dando la espalda al grupo, y los /las jugadores/as ubicados en la línea avanzarán de diferentes formas según la consigna dada (caminando, bailando, imitando animales, etc.). El jugador de adelante se dará vuelta diciendo 1,2,3, tic tac, y en ese momento, el grupo, se quedará inmóvil al ser observados por el jugador. Si alguien se moviera volverá al lugar de partida.

### Variantes

Se podrán variar las formas de desplazamiento, las posturas al quedar inmóviles, por ejemplo: marcando un equilibrio, de a dos formando alguna figura, o congelar con gestos diferentes, en espejo, u otras formas.

## INTERFERENCIAS

### Objetivo

Valorar las dificultades de comunicación si no se hacen en condiciones adecuadas.

### Desarrollo

Se redactarán frases a ser transmitidas por los/las participantes antes de comenzar la dinámica, se dividirá al grupo en subgrupos en cada cual habrá un emisor y un receptor. Cada subgrupo estará distribuido en el espacio de juego de la siguiente manera: El/la emisor/a subido/a a una silla y el/la receptor/a en frente, a una distancia relativamente corta, también sobre una silla. El resto de los/las participantes serán la interferencia e intentarán interrumpir la transmisión del mensaje del equipo contrario con movimientos y sonidos. Luego de cierto tiempo se ve si el mensaje llegó correctamente.

### Variantes

Los/las emisores/as y receptores/as podrán tener un espacio donde moverse, circular por ejemplo intentarán sortear los obstáculos auditivos y visuales.

## QUE NO SE CAIGA LA MANZANA

### Objetivos

Disociar movimientos, coordinar ritmos colectivos, corporizar imágenes.

### Desarrollo

El juego consiste en colocar una manzana en diferentes partes del cuerpo y moverse al ritmo de la música, la parte en la que esté ubicada la manzana, quedará inmobilizada para que ésta no se caiga. La segunda parte del juego consiste en dejar la manzana e imaginarla apoyada en determinada parte del cuerpo, ésta se inmovilizará como si estuviera la manzana y se realizarán movimientos al ritmo de la música acentuando las partes que sí pueden moverse.

### Variantes

Imaginar diferentes elementos, con distintas formas, tamaños y peso, sostenidos por distintas partes del cuerpo. Otra variante es sostener imaginariamente ese elemento con un compañero, luego de a tres, cuatro y finalmente varios.

## EL GUSANO CON MANOS

### Objetivos

Asociar y coordinar movimientos grupales, comprender el aporte de cada uno para tareas colectivas, en las que uno es el colectivo también.

### Desarrollo

De a dos personas formarán un mini gusano. Sentados/as uno/a delante del/la otro/a, el/la de atrás encastrará sus piernas en la cadera del de delante, ambos se trasladarán con la coordinación de los apoyos de manos e isquiones. Luego de recorrer un poco el espacio se juntarán con otro dúo debiendo formar el gusano de 4 y trasladarse. Luego de a 8, y así sucesivamente hasta juntar a todo el curso, grado o grupo.

### Variantes

En el traslado deberán llegar a lugares y realizar ciertas tareas para terminar con el desafío. Otra variante puede ser que deban trasladar algo. Potra puede ser moverse con música, llevando el ritmo con determinadas partes del cuerpo.

## EL CARDUMEN

### Objetivos

Trabajar nociones espaciales a partir del desplazamiento, velocidad, planos, niveles, según la consigna podrá incorporarse la vivencia de distintas calidades de movimiento.

### Desarrollo

El grupo, amontonado cual cardumen, se desplazará por el espacio en constante rotación de posiciones, quienes se encuentran al exterior o al borde del cardumen, podrán ser alcanzados/as por el pez espada y quedará excluido del juego. En un principio podrá ser el docente o coordinador quien oficie de pez espada, pero luego pasan a ser los/las estudiantes e incluso quienes son tocados por el pez, pueden ayudar a cazar.

### Variantes

Desde las calidades de movimiento: El pez espada podrá realizar movimientos rectos y cortados, mientras que el cardumen se mueve de manera circular y fluida, o viceversa.

Además se podrá variar el número de peces espadas y trabajar pequeños y grandes grupos con diferentes consignas como:

desplazarse sin despegarse del piso, separarse y volver a encontrarse sin ser atrapados, solamente moverse en las periferias del espacio, o sólo por el centro, etcétera.

## BOLITAS DE PAPEL

### Objetivos

Percibir en forma consciente, diferentes movimientos a partir de la respiración. Jugar con la respiración, descubriendo intensidades y características al soplar.

### Desarrollo

Se dividirá al curso en 4 grupos aprox. y se les repartirá dos bolitas de papel del mismo color a cada persona. Acostados/as en el suelo boca arriba pondrán la pelota en la panza para empezar a respirar y ver el movimiento de la pelota de color, luego en la frente, en la boca y a medida que van viviendo los diferentes movimientos se van parando.

Luego con el soplido la idea es ir jugando con los colores acorde a ciertas consignas como:

- :: Juntarse todos los colores iguales.
- :: Formar un grupo con una bolita de cada color.
- :: Juntarse en grupos de dos bolitas por cada color.
- :: Juntarse de a 5 formar un....

### Variantes

Podrán ir resolviendo situaciones al juntarse con cada grupo.

## EL NINJA

### Objetivos

Estimular la atención, la creatividad en los movimientos y compartir en forma grupal, diferentes formas de reaccionar ante situaciones inesperadas.

### Desarrollo

Ubicados en ronda, se irá “deshabilitando” partes del cuerpo (Brazos y piernas) del/la compañero/a siguiente al sonido de “iá” haciendo un movimiento cortante con la mano aplanada a la persona que sigue. Pero para que eso suceda la parte del cuerpo será tocada. Al perder las dos piernas o dos brazos se pasará a formar parte del jurado.

### Variantes

Las variantes podrán ser acorde a las calidades de movimiento planteadas, o alguna consigna con la música como cambio de lugares.

## EL INSTRUMENTO PERDIDO

*“¿Quién será el nuevo dueño del instrumento perdido?”*

### Objetivo

Desarrollarla búsqueda rítmica grupal.

### Desarrollo

Todos sentados en ronda, mientras un/a compañero/a realiza un recorrido al compás de la canción por fuera del círculo con un instrumento musical en la mano. Al terminar de cantar, apoyara el instrumento detrás de quien desee. Entonces, la persona elegida inventara una breve secuencia rítmica y los demás se moverán al ritmo de lo que suena. Será ella quien tome el nuevo lugar de elegir a otro/a.

### Variantes

Inventar grupalmente la secuencia, dividir el grupo en dos (el que es elegido y el del frente marcan las mitades) para hacer pregunta respuesta.

## PATO AL AGUA

### Objetivos

Construir gestos, posturas que denoten expresividades. Asociar movimientos al ritmo de la música, a partir de consignas específicas. Disfrutar el juego grupal.

### Desarrollo

Se determina un círculo con una soga, Los/as niños bailaran por fuera de la soga hasta escuchar la palabra FUEGO, cuando esto ocurre saltarán dentro de la soga y quedaran quietos en una pose. Al oír nuevamente FUEGO bailarán por dentro de la soga, si llegan a oír la palabra FUEGUITO deben sacar un brazo o una pierna por fuera de la soga y continuar bailando así, y así se sucede el juego alternando las palabras.

### Variantes

Muchos círculos a los que deberán ir acorde a la música.

## MANCHA ABRAZO

### Objetivo

Disfrutar de la propuesta de persecución encontrándose en el abrazo de diferentes formas entre los participantes.

### Desarrollo

Se elegirá un/a voluntario/a que quiera empezar a manchar /as demás. Quien elija ser mancha tendrá que atrapar a alguien y ese pasará a ocupar el lugar de la mancha. Los/as que corren escapando podrán salvarse de ser atrapados sólo abrazando al número de personas que se decide o que el/la guía del juego marca.

### Variantes

Los abrazos serán de cantidad de personas diferentes, en espacios diferentes, de formas diferentes, con intenciones diferentes.

## LA MANCHA DEL MOVIMIENTO

### Objetivo

Vivenciar la disociación movimiento específico-carre-  
ra disfrutando la velocidad de la persecución.

### Desarrollo

Un/a jugador/a será la mancha y perseguirá a los demás. Al atrapar a un/a compañero podrá darle una consigna como: mover alguna parte del cuerpo, realizar determinado paso, pose o secuencia. Luego ese jugador será la mancha.

### Variantes

El/la que atrape correrá a manchar moviendo cierta parte del cuerpo, o deberá tocar con la parte del cuerpo que le tocaron al mancharlo.

## LA BOTELLA

### Objetivo

Compartir diferentes formas de bailar en dúos, en búsqueda de comunicación.

### Desarrollo

Sentados en una ronda, se pondrá una botella en el medio, en principio la seño la girará. Los participantes señalados seguirán las siguientes consignas: (ejemplo de consignas). 1 bailar un ritmo determinado (cumbia, cuarteto, salsa, etc.). 2 trabajar en espejo con el compañero. 3 trabajar en oposición. 4 Bailar tomados.

### Variantes

Las consignas podrán ir creciendo en complejidad.

## ALÍ BABÁ Y LOS 40 LADRONES

### Objetivos

Favorecer la coordinación óculo motriz y la temporalidad rítmica.

### Desarrollo

Los/las participantes se dispondrán en círculo, se recomienda hasta que se haga varias veces, no ser más de 6 participantes. Se irá cantando una canción que tiene 4 tiempos. *Alí babá y los 40 ladrones*. Una de las personas comienza con los movimientos repitiéndolo 4 tiempos, la del lado comienza a hacer en los segundos 4 el mismo movimiento que la primera hizo. Así la 3a en el tercer 4 repite.

### Variantes

Pueden utilizar otra canción, puede haber pautas que formen parte de la unidad Didáctica trabajada.

## AYUDA A TUS AMIGOS

### Objetivos

Mantener el equilibrio de un objeto sobre el cuerpo, equilibrar el objeto independizando movimientos, aprender formas de moverse que impliquen inmovilizar alguna parte del cuerpo.

### Desarrollo

Cada participante dispone de un cuaderno que colocara sobre su cabeza, el cual debe mantener en equilibrio. Todos se desplazan por el espacio de juego ensayando los movimientos que se les ocurran. Si el cuaderno se cae, queda congelado, entonces otro niño debe recoger el cuaderno ayudando a su amigo a descongelarse para que siga jugando. El que ayuda, si al agacharse, se le cae su cuaderno, quedará congelado.

### Variantes

Se le puede agregar música y los movimientos se adaptaran al ritmo de la música. Se pueden introducir consignas de movimientos, partes del cuerpo. o reunirse con otros para trasladarse.

## WANA

### Objetivos

Estimular el diálogo corporal, la creatividad e inventiva en los movimientos.

### Desarrollo

Nos ponemos de a dos, una pareja del grupo dirige y el resto repite la canción y el movimiento.

### Canción

*Waaaaaana* (suples hacia atrás)

*wanana* (suples hacia atrás)

*wana wana wanana*

(Se cruza pie derecho hacia la izquierda....)

*Wana 1, wana 2, wana 3 wanana* (tres pasos grandes hacia adelante y me agacho moviendo la cadera)

*wana wana wanana* (tres pasos hacia atrás).

### Variantes

Se modifican los movimientos. Se van agrupando de 4, 8, mitades de grupo y finalmente todos juntos.

## LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO

### Objetivos

Activar el cuerpo, entrar en calor, despertar, etc.

### Desarrollo

Los jugadores se reunirán en ronda y comenzaran a cantar “en la batalla del calentamiento, había que ver la furia del jinete”, quien guía el juego dirá: “Jinete, a la carga con una mano”, todos responden cantando las dos estrofas anteriores moviendo energéticamente una mano. Así progresivamente se van agregando partes del cuerpo.

### Variantes

Quien propone las partes del cuerpo las puede cam-

biar. Se puede hacer sentado.

Alguna propuesta que desees agregar? .....

.....

## Objetivos

.....

.....

.....

## Desarrollo

.....

.....

.....

## Variantes

.....

.....

.....

## **Espejito espejito... cómo me encuentro hoy?**

*En el juego surge una comunicación de sentidos,  
sentimientos, sensaciones  
y efectos con una/o mismo/a.*



## DIÁLOGO DE SENTIMIENTOS

### Objetivos

Expresar los sentimientos. Aprender diferentes alternativas y modos de corporizar sentimientos.

### Desarrollo

Por parejas, de a uno por vez, expresarán corporalmente un sentimiento y el/la otro/a en frente manifestará corporalmente el mismo, seguramente diferentes modos de expresión habrá.

### Variantes

Me acoplo o intento cambiar ese sentir.

## LAS ESTATUAS

### Objetivos

Estimular la gestualidad y expresividad.

### Desarrollo

El grupo bailará libre por todo el espacio mientras suene la música pero al parar la misma todos/as se quedarán quietos/as como estatuas para seguir ciertas consignas.

- :: Estatua haciendo equilibrio
- :: Estatua en un pie, una mano en la cabeza, otra en la panza y la lengua afuera.
- :: Estatua de monstruo.
- :: Estatua de mono andando en moto.
- :: Estatua de globo, se pinchó..

### Variantes

En otra instancia podrán trabajarse algunas formas de grupalidades:

- :: Estatua en grupos de a tantas personas.
- :: Estatua en grupos de acuerdo a la comida que me gusta.
- :: Etc.

## TETRIX Y CHANCHO VA

### Objetivos

Crear, Identificar y compartir movimiento y calidades.

Reconocer y expresar emociones vividas y lo que surge al ser compartidas.

### Desarrollo

Primera parte: lo/as participantes se dispondrán en un gran círculo, cada uno irá nombrando una parte del cuerpo con la cual harán un movimiento cortado y sin abandonar la posición lograda, a medida que transcurre la ronda, se irán sumando todos los movimientos.

Segunda parte: a través de sentimientos, palabras, frases, que recuperemos de algún momento vivido, realizarán en forma individual, un dibujo abstracto; luego el grupo se dispondrá nuevamente en círculo sentados, y se jugará al chanco va. La idea será mezclar los dibujos cuando se dice chanco al medio. Mientras una persona mezcle los dibujos las otras, que están en la ronda irán bailando al son de la música. Cuando se detenga la música, cada persona buscará un dibujo que le llame la atención. Luego se compartirá el por qué lo elegí. Para finalizar quien quiera puede unirse con quien realizó el dibujo elegido para compartir ideas.

## **Variantes**

Crear un dibujo entre dos o más participantes, en el que se expresen las emociones de todos/as.

## PUNTO DE ORIGEN

### Objetivos

Situar al cuerpo en todas sus dimensiones en el espacio común, el compartido y el personal.

### Desarrollo

Todos/as los/as participantes se distribuirán en el espacio común (total) definiendo ese espacio el personal y punto de origen. Se pondrá música y todos/as saldrán a moverse (consignas que serán propuestas por la persona que coordina), hasta el aviso de “punto de origen” con el que cada uno/a volverá a su espacio inicial.

Luego se enumerarán todas las personas, pero intentando no sea en orden de organización espacial, sino lo más desordenado posible.

Acá comienza la parte más dinámica de la propuesta: La persona con el número 1 irá hasta la 2 y le cambiará el lugar, la 2 a la 3 y así sucesivamente hasta llegar del último número al primero.

Esto se repetirá con consignas de traslado (me cambio de lugar diciendo una frase pero mi cuerpo físico acompaña con la emoción que me genera lo que digo, o la emoción contraria, o saltando, o en algún nivel espacial, o con cierta calidad de movimiento, etc.) hasta que cada persona vuelva a su lugar nuevamente.

Hay que tener en cuenta que mientras más personas haya más consignas habrá que resolver, y la memoria de dónde está cada número hay que practicar.

### **Variantes**

En algún momento se puede hacer la cuenta regresiva, lo que cambiará la dinámica de lugares.

## CADENA DE MOVIMIENTOS Y SONIDOS

### **Objetivo**

Relacionar movimientos y sonido con intencionalidad comunicativa.

### **Desarrollo**

De a dos o tres integrantes encadenaran 4 movimientos cotidianos de cada uno/a hasta saberlos de memoria, luego les pondrán sonido a cada movimiento respetando su duración y calidad de movimiento.

### **Variantes**

Establecer diálogos de movimientos entre grupos, siempre respetando la consigna de movimientos cotidianos.

## SONIDOS SINGULARES

### Objetivos

Estimular la creatividad en los movimientos, relación con el sonido, observación de la propuesta de otros/as.

### Desarrollo

Dividirán al grupo en dos subgrupos. Luego se elegirán ciertas músicas a la que habrá que responder con una parte del cuerpo diferente. Con cada música que suena cambia el movimiento y parte de cuerpo. Mientras tanto observamos que parte y calidad de movimiento interpreta el resto de los compañeros.

### Variantes

Colocar nombres a las diferentes formas de moverse.

## ENREDADOS

### Objetivos

Percibir estados de diferentes partes del cuerpo durante esa actividad. Comprenderse parte de una grupalidad, un tejido.

### Desarrollo

Quienes participan se ubicaran en una ronda y se pasaran un ovillo de totora, de a uno/a por vez, enredándose una parte del cuerpo (consignas: partes olvidadas, partes que me gusten, partes que no me gusten, parte que me recomienden los/las compañeros/as) formando una tela de araña. Luego de haberse enredado todos/as se moverán por dentro o fuera de la tela de araña comenzando el movimiento desde la parte enredada ( motor de movimiento) Quien dirige la actividad da la orden de detenerse y el resto percibirá cómo se encuentra en ese momento su cuerpo (espacio, tensión, forma, emoción). Después de unos minutos se desenredarán de a uno/a por vez prestando atención a los criterios anteriores.

### Variantes

Al enredarse o desenredarse pueden decir algo que les guste de ellos/as, que les gusta hacer, o una consigna acorde al objetivo de la clase.

## **IDENTIDADES vs ESTEREOTIPOS**

### **Objetivos**

Identificar y reflexionar acerca de estereotipos de género en nuestra cultura.

### **Desarrollo**

Se repartirán tarjetas las cuales habrá que corporizar mientras vayan saliendo. Puede ser en ronda, cada uno por su lado o en grupos. Luego se realizará la misma acción pero pensando en otro género. Una vez finalizada la propuesta se puede conversar sobre lo sucedido.

### **Variantes**

Se agrega música y expresividad al movimiento.

## RONDA DE NOMBRES

### Objetivos

Compartir el disfrute, la diversión, al presentarse de distintas formas; utilizando gestualidades, voces, pronunciaci3nes creativas. Abrir una puerta para relacionarse desde la posibilidad de reírse de uno mismo con otros.

### Desarrollo

Ubicados en ronda, cada participante, empezará a pronunciar su nombre solamente diciendo las consonantes, una segunda vez pasando por toda la ronda se dirá el nombre solo con sus vocales y por último, una vez más, agregándole un movimiento al nombre (en ésta última todos/as podrán repetir nombre y movimiento del/la que va haciendo).

### Variantes

La siguiente forma de presentación, podrá ser cantando y variando voces, a la vez que surja el movimiento.

## ADIVINA LA PERSONA

### Objetivos

Integrarse grupalmente, identificar señas particulares de los/as compañeros/as y propias.

### Desarrollo

Cada integrante del grupo anotará en un papelito su nombre y se mezclarán. Luego cada uno sacará un pape-lito (si tiene su nombre propio lo devolverá y sacará otro). Cada uno interpretará a partir de gestos, señas, movi-mientos la identidad del/la compañero/a. Los/las demás intentarán adivinar de quién se trata. Toda la actividad será interpretada en ronda, pero si es necesario salir para hacer alguna acción, se sale.

### Variantes

Transformar el gesto que hizo mi compañero sobre mí, en danza, la propia danza. Característico de mi identidad.

## TELARAÑA

### Objetivos

Conocer algo más de la vida de los/as compañeros/as.  
Integración grupal.

### Desarrollo

En ronda, los/las participantes se irán pasando un ovillo de lana mientras cada jugador/bailarín irá contando (depende la instancia de conocimiento del grupo) algunas cosas que se deseen, al finalizar se enrollaran el dedo, y lo pasarán al compañero haciéndole una pregunta para unir la tela. Cada persona hará ese pasaje de contar, enrollar, contestar y preguntar, para ir formando la tela araña. al finalizar volverá el ovillo contestando cada uno lo que le preguntó al compañero.

### Variantes

Antes de desarmar la tela de araña una persona sale y va a cambiar el lugar de otra pasando por el medio de la telaraña bailando como, con la música tal, con el ritmo o velocidad tal, con cierta calidad de movimiento, etc.

Alguna propuesta que desees agregar? .....

.....

## Objetivos

.....

.....

.....

## Desarrollo

.....

.....

.....

## Variantes

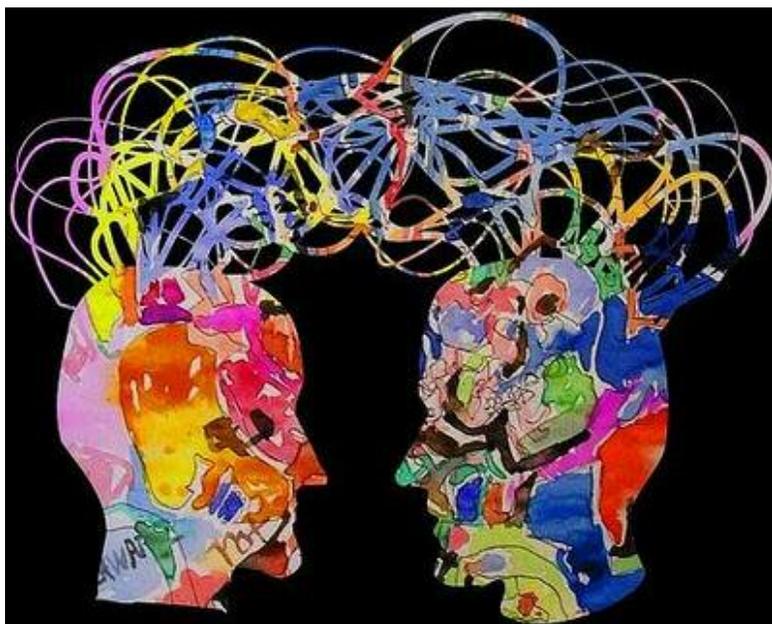
.....

.....

.....

## Había una vez...

*Juegos de imaginar, simbolizar, percibir.*



## **ADIVINA ADIVINADOR**

(Tarjetas de expresión)

### **Objetivos**

Reconstruir y crear nuevas corporalidades de expresión desde el propio sentir

### **Desarrollo**

En ronda, cada participante escribirá, en un papelito de 2 cm x 4 cm aprox. una emoción en la que se encuentre ese día, momento, lugar. Luego las mezclarán todos boca abajo, sin que se lean para que cada persona saque uno y se lo pegue en la frente. La persona no podrá saber que tiene pegado en la frente, pero el resto serán los/las encargados/as de hacerle saber sin la palabra, sino poniendo el cuerpo físico, emocional y cultural.

### **Variantes**

Las tarjetas pueden sólo tener colores para luego compartir lo ocurrido.

## MARIONETAS

### **Objetivos**

Reforzar la disociación de miembros superiores, inferiores y cabeza y la percepción óculo-motriz.

### **Desarrollo**

En grupos de dos personas una cumplirá el rol de marioneta y la otra de titiritera. Ésta última guiará a la marioneta para que ésta se vaya moviendo. Pueden crear historias, inventar personajes o encontrarse titiritero y marioneta al son de una música.

## ESCULTORES

### Objetivos

Motivar la escucha y síntesis de un interés ajeno.

### Desarrollo

En grupos de dos o tres personas charlarán un rato contándose que les gusta, que hace, que desean. Luego una deberá pararse en posición anatómica mientras las otras dos, como dos escultores, irán dándole la forma acorde a la idea de persona-cuerpo que entendieron y les comentó. Así van a ir pasando las tres personas.

### Variantes

Pueden fotografiarse o dibujarse al final para que quede registro. Las consignas de que contarse o charlar puede acordarse en relación a la unidad didáctica.

## CUBOS DE FUSIÓN

### **Objetivo**

Identificar estilos y ritmos sabiéndonos creadores de la propia fusión.

### **Desarrollo**

El/la coordinador/a y los/las participantes crearán tres grandes cubos donde uno tendrá escrito o dibujado un estilo de danza, en otro cubo músicos/as y cantantes que les agraden, y por último en el otro cubo calidades de movimiento. La idea será tirar los tres dados a la vez y crear lo propio con la música, la calidad y el estilo que salgan.

### **Variantes**

Podrán crear más dados con cantidad de personas, niveles espaciales, etc.

## MOTORES EN MARCHA

### Objetivos

Poner en juego la coordinación, el trabajo grupal y la imaginación.

### Desarrollo

En ronda, el profesor entregará a algunas personas una pelota imaginaria con un color, de manera que en total habrá 3 pelotas de diferentes colores. Cada uno irá tirando la pelota y diciendo el color que tiene antes de lanzarla. Al terminar el juego, tendrá que haber la misma cantidad de pelotas con su color correspondiente. A medida que se genera un clima de trabajo grupal, el profesor incrementará el número de pelotas.

### Variantes

Para la danza podría ser que en vez de decir el color de la pelota que se está por lanzar, se diga el nombre de un género/estilo o referente de la danza, o el nombre de un movimiento técnico, el nombre de una obra, o en vez de utilizar la palabra, generar un movimiento previo al lanzar la pelota que los compañeros tendrán que imitar. Hay muchas posibilidades de variantes que se pueden incluir en el mismo juego.

## EL BAILE DE LA SELVA

### Objetivos

A partir de la imitación, expresar características de los personajes con el propio movimiento. Estimular la inventiva y creatividad.

### Desarrollo

Una persona contará una historia en la que el título es “el cazador y el oso hormiguero”, el resto del grupo se dispondrá en dúos quienes imitarán uno al oso y otro al cazador. Luego de a cuatro uno será el oso quien tendrá una sombra y otro el cazador quien tendrá también su sombra, pero ahora el que cuenta la historia (que puede ser otro) le agregará un contexto a la misma historia.

### Variantes

Una persona cuenta la historia, y todo el grupo imitará solo al cazador, pensando en un oso imaginario.

## ESTATUAS CIEGAS

### Objetivos

Aprender a interpretar posturas corporales.  
Desarrollar las posibilidades del cuerpo.

### Desarrollo

En parejas, uno se colocará en una postura, y el otro con los ojos tapados o cerrados, deberá tocarlo con las manos para copiar la postura.

### Variantes

El número de personas podrá ser diverso, lo que dará la posibilidad de comparar percepciones a modos de gracia y no de juicio.

## **EL CUERPO EN ALARMA, ANULANDO PARTES DEL CUERPO**

### **Objetivos**

Registrar modos, posturas, inteligencias corporales a la hora de resolver las diferentes consignas.

### **Desarrollo**

Caminando por el espacio tras una señal todos/as tomarán un papelito que habrá en el suelo que diga por ejemplo pierna derecha. Al leer su cartel, cada participante se trasladará bailando o por momentos en stop o simplemente caminando como si esa parte que leyeron les faltara.

En un momento el/la coordinador/a propondrá intercambiar los papeles, o dejarlos en el suelo para luego tomar otro.

### **Variantes**

La actividad puede tener entre medio momentos de trabajo en equipo para pasar a tomar otro papel, como por ejemplo que se agrupen con los/las coincidencias y formen, con todo su cuerpo, en el suelo, la parte que les falta.

## JUEGO DE SEÑAS

### Objetivos

Romper el hielo, encontrarse con el compañero en el juego de a dos.

### Desarrollo

De a dos enfrentados (al estilo piedra papel o tijera) tendrán cuatro posibilidades de movimiento, uno que comparten (la palma en muslo), pulgares a un lado, pulgares al otro, y pulgares al frente-arriba. Lo realizan al mismo tiempo, cuando no coincide el movimiento, siguen jugando, si coinciden festejan (de alguna manera) Cada 3 festejos cambian de pareja o de lugar.

### Variantes

Cambiar los movimientos que se realizan. Otra variante puede ser que los festejos no se hagan en el lugar.

Alguna propuesta que desees agregar? .....

.....

## Objetivos

.....

.....

.....

## Desarrollo

.....

.....

.....

## Variantes

.....

.....

.....

## REFLEXIÓN FINAL

Es necesario un antídoto para la inercia cotidiana, para resistir a la visión tecnocrática de la educación. Abrir ventanas a los sueños, a la creación, a lo que nos eleva como seres humanos. La invitación entonces, sigue siendo a encontrar innumerables caminos para andar un mismo juego, para danzar cada objetivo; deformar, borrar y modificar todo lo que pueda pensarse como receta.

*Cuéntate a tí mismo tu propia historia. Y quémala en cuanto la hayas escrito. No seas nunca de tal forma que no pudieras ser también de otra manera. Acuérdate de tu futuro y camina hacia tu infancia. Y no le preguntes quién eres al que sabe la respuesta, ni siquiera a esa parte de ti mismo que sabe la respuesta, porque la respuesta podría matar la intensidad de la pregunta y lo que tiembla en esa intensidad. Sé tú mismo la pregunta. (Meirieu, P en Larrosa J. Pedagogía profana, p. 266)*

## BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN GIORGIO. *Infancia e Historia*. Adriana Hidalgo editora. Argentina. 2011.
- ANDREOLI ARIANA. *Juegos y poesías del cuerpo. Construcciones metodológicas*. Apuntes de cátedra. 2014.
- BONETTI JUAN. P. *Juego, cultura y...* EPPAL. 1992.
- CASANOVA GRACIELA-KLEIN MARC GEORGES. *El gesto y la Huella. Una poética de la experiencia corporal*. Editorial Biblos. Argentina. 2013.
- FREIRE PAULO. *Jugar y jugarse, las técnicas de la dimensión lúdica y la educación popular*. Editorial Asociación Madres de Plaza de Mayo. Argentina. 2006.
- HUIZINGA JOHAN. *Homo ludens*. Alianza Emecé. España. 1990.
- KATZ HELENA. *Pensar la danza a partir de lo público y lo común. Ejes en Danza*. Prodanza. Argentina. 2011.
- LARROSA JORGE. *Escuela Poder y subjetivación*. La piqueta. España. 1995.
- LARROSA JORGE. *Pedagogía Profana. Estudios sobre Lenguaje, Subjetividad y...* 2017.
- RODRÍGUEZ KARINA, MARCANTONELLI IVANNA,

BROCHERO VICTORIA, BOSIO VIRGINIA, BOSQUE LAURA. *La incorporación de la danza como espacio curricular en la educación primaria y secundaria del sistema educativo cordobés*. IPEF. Argentina. 2013.

SARLÉ PATRICIA. *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós. Argentina. 2006.

SKLIAR CARLOS. *Pedagogía de las diferencias*. Editorial Noveduc. Argentina. 2017.

TRIPODI-GARZÓN. *El cuerpo en juego*. Grupo Editorial Lumen. Argentina. 1999.

## ÍNDICE

Prólogo .....	11
Introducción .....	13
Marco Teórico: despertando cuerpos	
La Danza y el Juego.... El Juego y la Danza; una pareja inseparable .....	17
Viejos conocidos .....	19
¿Y en la escuela? .....	23
Abriendo la puerta para ir a jugar .....	27
Piedra Libre a la Creatividad .....	29
Comunicación, imitación, ritmización, director de orquesta... veo veo... .....	41
Espejito, espejito, cómo me encuentro hoy... .....	85
Había una vez.... Propuestas para imaginar, simbolizar, percibir .....	101
Reflexión final .....	113
Bibliografía .....	115

Este ejemplar se terminó de imprimir en septiembre de 2019  
en los talleres de **Gráfica Solsona**  
Córdoba - Argentina

Primera Edición