

PUESTA EN ESCENA 1



TEMA

Narrativas visuales

DIRIGIDO A

Niños y niñas de 4 a 7 años

DURACIÓN

2 horas

ACTIVIDAD 1

Cuerpos dormidos, cuerpos que cambian, cuerpos despiertos

MATERIALES

- Círculos de cartón
- Fotocopias de niños y niñas saltando
- Colores
- Crayolas
- Instrumentos musicales

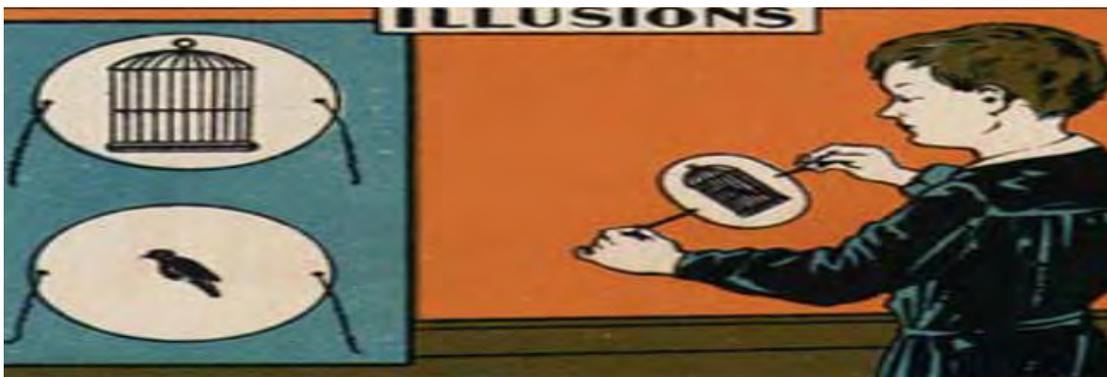
ARTEFACTO ESTÉTICO- CREATIVO

Taumatropo, lectura de imágenes, corporalidad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La sesión acude a las imágenes corporales y visuales, así como a actividades lúdicas corporales como elementos relevantes en el acercamiento de los niños y niñas a su cuerpo, al de los otros y a las afectaciones que este puede tener, como consecuencia de hechos atroces como las minas antipersonales. Así, a partir de juegos corporales y la elaboración de un taumaropo, se acerca a los niños y niñas a las MAP. Las imágenes representadas a través del cuerpo, los cuentos y los dibujos son el vehículo para reflexionar con los niños y niñas sobre qué son las minas y sus consecuencias sobre su cuerpo y el de otros.

El taumatropo “es considerado uno de los precursores del cine, es un juguete óptico, que se emplea para producir sensación de movimiento en las imágenes. Consiste en un disco con una imagen en cada una de sus caras. En los extremos del disco se ponen dos cuerdas o gomas que se retuercen mucho, de forma que, al estirarlas, el disco comienza a girar a toda velocidad. El giro crea en el espectador la ilusión óptica de que ambas imágenes están juntas” (Revista Muy interesante, s.f.)



Por otra parte, el cuento “Tragacuerpos, monstruos invisibles” (Castañeda, 2012), se ubica como medio para generar interpretaciones y reflexiones a partir de la lectura de imágenes, la co creación se hace posible a través de la elaboración de mundos imaginarios que se traducen en construcciones plásticas y movimientos corporales.

PASO A PASO

Sensibilización. (10 minutos)

La sesión inicia con la actividad lúdica corporal “¡A dormir!”

De manera previa, el maestro escoge escondido un niño o niña que tendrá una varita mágica, nadie puede descubrirlo durante el juego. Luego de ello, el maestro de acuerdo con las posibilidades del espacio, establece si la actividad irá acompañada por música, por instrumentos musicales o por palmas. Acto seguido, invita a los niños y niñas a caminar por el espacio, siguiendo los caminos que hay en el piso (de manera previa, hará líneas con lanas, tizas, o utilizarán los cuadros del piso, entre otros). Al caminar, los niños reconocen si hay algo en el piso que no les permita pasar, que sea peligroso. Se organizan en círculo y el profesor pregunta: ¿vimos objetos peligrosos? Posterior a ello explica el juego: En algunos lugares de nuestro país, hay objetos peligrosos, algunos niños y niñas los han visto, y los han dibujado. En la punta de esta varita mágica, está uno de esos objetos, es un “Tragacuerpos” porque ha dormido partes del cuerpo de muchas personas en nuestro país. ¿Qué creen que es un tragacuerpos?

Los tragacuerpos no se tocan, pero en nuestro juego, ellos si nos pueden tocar. A quién toque la varita, se le dormirá una parte del cuerpo. La varita la tiene alguien en secreto, debemos estar atentos (la varita puede ser un palo de balsa y en la punta una imagen del cuento tragacuerpos). Todos irán desplazándose. Siguiendo el sonido, el maestro los invitará a manejar diferentes movimientos (agachados, saltando, caminando). La varita tocará una parte del cuerpo de uno de los integrantes del grupo (por ejemplo el brazo), esa parte quedará dormida, por lo que el niño o la niña, no podrá moverla. El maestro pondrá en esa parte una pegatina (sticker). Se repetirá la secuencia hasta que todos tengan una parte del cuerpo dormida. Por último, la varita tocará al maestro y el tocará al niño que tenía la varita.

Todos quedan en el centro del salón, ¿qué sienten? ¿les hace falta?

■ Ritual para conocernos. (15 minutos)

Se sientan en círculo y dicen su nombre. La parte del cuerpo que está dormida, ¿qué sientes al tener dormida esa parte? ¿te hace falta? ¿por qué? ¿cómo puedes reemplazar los movimientos de esa parte del cuerpo? ¿vieron al tragacuerpos? ¿por qué creen que duerme las partes del cuerpo?. El maestro recuerda que las partes del cuerpo seguirán dormidas.

■ Imaginemos una situación problemática (45 minutos)

Se retoma la actividad lúdica anterior y se dialoga alrededor de algunas preguntas: ¿conocen a alguien que tenga alguna parte de su cuerpo dormida? ¿saben por qué está dormida?

Vamos a ver, una causa por la que algunas personas tienen algunas partes de su cuerpo dormidas.

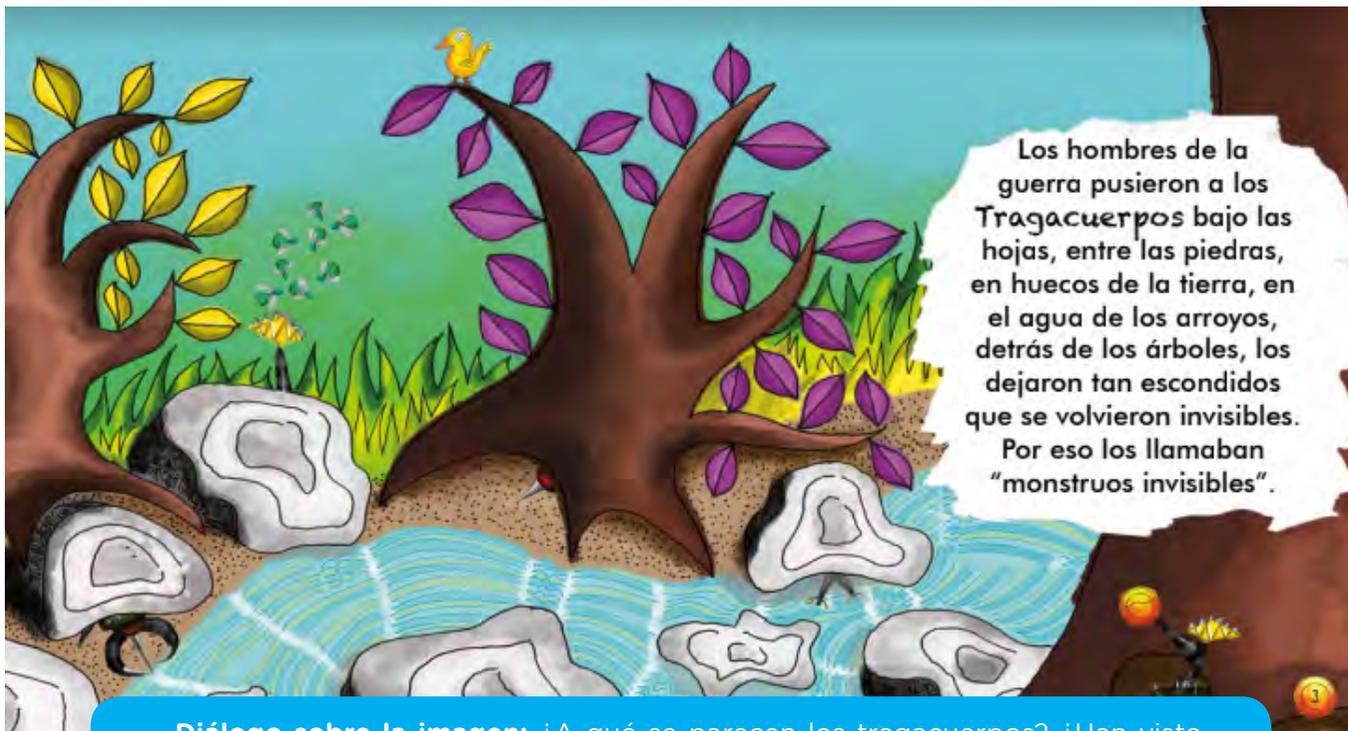
Se lee el cuento Tragacuerpos, monstruos invisibles (Castañeda, 2016). En: <http://www.cinde.org.co/tragacuerpos.pdf>

Se sugiere hacer primero la interpretación de cada imagen, el diálogo sobre la misma y luego la lectura del texto escrito.

Diálogo sobre la imagen: Veamos la imagen, ¿El cuerpo se llama tragacuerpos, ¿Quiénes serán los tragacuerpos? ¿En dónde están? ¿Vemos cuerpos en la imagen?



Diálogo sobre la imagen: ¿Qué vemos en la imagen? ¿En dónde será esto? ¿Vemos algo extraño en la imagen? ¿Descubrimos algo escondido?



Los hombres de la guerra pusieron a los Tragacuerpos bajo las hojas, entre las piedras, en huecos de la tierra, en el agua de los arroyos, detrás de los árboles, los dejaron tan escondidos que se volvieron invisibles. Por eso los llamaban "monstruos invisibles".

Diálogo sobre la imagen: ¿A qué se parecen los tragacuerpos? ¿Han visto objetos parecidos? ¿De qué estarán hechos los tragacuerpos? ¿Por qué son así? ¿El tragacuerpos está en la ciudad?



Los Tragacuerpos, monstruos invisibles, tienen mandíbulas enormes con dientes afilados, brazos fuertes, muchas patas peludas, ojos redondos, dispuestos a comer cuerpos o pedazos de ellos.

Preguntas para la reflexión: ¿En la imagen se ve la boca de los tragacuerpos? ¿Cómo harán para devorar cuerpos? ¿Conocen objetos que lancen llamas? ¿Se parecen a los tragacuerpos? ¿Qué serán esos triángulos pequeños que hay en el dibujo?



Diálogo sobre la imagen: Veamos la imagen: ¿cuáles son las patas de los tragacuerpos? ¿Los tragacuerpos se mueven? ¿Cómo?



Diálogo sobre la imagen: ¿Cómo se ven los astronautas en la imagen? ¿Qué tienen para atrapar los tragacuerpos? Descubran los tragacuerpos escondidos en el paisaje.



Preguntas para la reflexión: ¿En esta imagen aparecen unos personajes nuevos, quiénes son? ¿Cómo se ven? ¿Qué están haciendo? ¿Quién mas acompaña a los personajes de la imagen? ¿Quién está en la casa? ¿Hay tragaCuerpos escondidos en la imagen?



Libres de TragaCuerpos invisibles, la lluvia, la tierra y el agua, son inofensivas. Los niños han vuelto sin miedo a jugar en el paisaje”

■ Preguntas para el diálogo:

¿Qué serán los tragacuerpos? ¿Por qué se llaman tragacuerpos? ¿qué hacen? ¿Han visto tragacuerpos como los que hay en el cuento? ¿Por qué pondrán los tragacuerpos? ¿Quiénes serán los hombres de la guerra?

Una vez se genere el diálogo, el maestro contextualiza la historia:

“El cuento lo realizaron unos adultos que hablaron con niños y niñas de diferentes partes de nuestro país, en donde han puesto minas. Ellos contaron sus historias e hicieron los dibujos de los tragacuerpos. Algunas personas tienen partes del cuerpo dormidas por el efecto de los tragacuerpos, pero también los tragacuerpos se han llevado partes de algunas personas”. ¿Nos gustan los tragacuerpos? ¿qué haríamos si viéramos un tragacuerpos? ¿nos gustaría tocar los tragacuerpos? ¿Por qué? ¿En las imágenes los tragacuerpos están en la ciudad o en el campo?

Se realiza una segunda contextualización: En nuestro país, los tragacuerpos han sido ubicados principalmente en el campo. ¿Han ido al campo? ¿Qué hay en el campo? ¿A qué lugares irán los niños en el campo?

Se acuerda con los niños qué lugares del campo van a construir (el número depende de la cantidad de integrantes). Una vez acordados los lugares (por ejemplo, el río, la escuela, la casa, el parque, la tienda, la biblioteca, la iglesia), se conforman grupos, cada uno elabora de manera plástica uno de los lugares escogido, mientras tanto, el maestro, ubica tragacuerpos alrededor de los caminos que hay en el salón. En cuanto los grupos terminen, se ubicarán las construcciones en los extremos de los caminos. Cada grupo da a conocer cuál fue el espacio que construyó. Se invita al grupo a una segunda actividad corporal, todos se ubican en un lugar del salón, en grupo, siguiendo los caminos. Con una de sus partes dormida, van a buscar cómo pasar caminos para llegar de un lado a otro, evitando tocar los tragacuerpos, recorriendo todos los espacios. Deben volver a su lugar inicial, en donde el maestro les dará una pócima mágica para que la parte de su cuerpo despierte. El espacio se convierte en un mundo imaginario, en el que se genera un ambiente de cuidado, de trabajo colectivo, de límite corporal y manejo espacial.

■ Memorias en acción. (10 minutos)

¿Qué sintieron al pasar por los caminos? ¿Les hizo falta la parte del cuerpo que estaba dormida? ¿Cómo reemplazaron el movimiento de esa parte al pasar por los caminos? ¿Cómo le ayudaron a sus amigos?

A partir de la reflexión, se genera un diálogo sobre el movimiento y el desplazamiento: ¿Cómo generalmente podemos hacerlo de manera segura (se recuerda el juego inicial)? pero cuando hay tragacuerpos, los movimientos pueden ser peligrosos. Se enfatiza en que estamos en un juego, pero que en la realidad, tocar un tragacuerpos es muy peligroso.

■ Reflexionemos juntos (socialización) (20 minutos)

¿Fue importante la ayuda de los otros para desplazarnos? Se dialoga sobre la importancia de ayudarnos para pasar por los territorios y si conocemos a alguien que tenga una parte de su cuerpo dormida, debemos ayudarla. Veamos la imagen: ¿qué vemos allí? ¿se parece a la actividad que hicimos ahora?

Inicia la creación del taumatropo.

1. Se entrega a los niños y niñas los círculos dibujados en la cartulina, ellos los cortan o los pican.
2. Se entrega la imagen, cada uno la interviene las con materiales plásticos (colores, crayolas, marcadores). Luego las cortan o las pican.
3. Pegan cada imagen a cada lado de la cartulina, teniendo especial cuidado que las imágenes estén en posiciones contrarias. Posteriormente, las ubican en un palo de pincho o cortan dos lanas, y amarran cada una de ellas a cada extremo de la imagen. Ejemplo:



Una vez esté terminado, tienen la lana con los dedos y giran el disco, para generar la imagen óptica. Los

niños y niñas jugarán con el taumatropo. El maestro recoge los tragacuerpos.

Al finalizar, se genera una puesta en común, en la que los niños y niñas hablarán sobre su cuerpo, la importancia de cuidarlo, sobre sus capacidades y sobre todo, que si estas llagan a faltar, las personas pueden realizar diversas actividades (esto teniendo en cuenta que haya niños con discapacidad). Terminan haciendo un cierre sobre las minas, su impacto, el peligro que implican para los seres humanos, el impacto en la socialización y el tejido social y la importancia de no tener minas.

■ **Ritual de cierre.**

Se vuelve a hacer el juego inicial, los niños y niñas recorren de nuevo los caminos, y al ir caminando se genera un ejercicio de respiración en el que en silencio comiencen a sentir todas las partes de su cuerpo. Dejarán los taumatropos en los caminos como regalo para los niños y niñas víctimas de MAP.