

**Jueves  
19  
de mayo**

## **Primero de Primaria Artes**

*¿Quién soy, de dónde vengo y a dónde voy?*

**Aprendizaje esperado:** *explora y delimita el espacio para crear juegos dramáticos.*

**Énfasis:** *imagina situaciones y elige personajes y escenarios para la creación de un juego dramático.*

### **¿Qué vamos a aprender?**

En esta sesión continuarás hablando de diferentes personajes, recuerda que sigues trabajando en el proyecto de esta semana llamado “¡Hagamos teatro!” sólo que en esta ocasión hablarás ni más ni menos que de ¡Los personajes!

### **¿Qué hacemos?**

Para reforzar lo aprendido la sesión anterior, observa la siguiente cápsula.

#### **1. Cápsula de especialista Fernando Soto.**

[https://youtu.be/aVsF\\_kDLW3A](https://youtu.be/aVsF_kDLW3A)

Como comienzo, vas a pensar qué personaje te gustaría ser, por ejemplo, un pirata, soldado o corredor de autos, cualquier cosa que imagines.

No importa si eres niña, puedes ser corredora de autos, a veces es aburrido hacer siempre los mismos personajes como de princesa o bruja, dependiendo de si eres niño o niña.

Para entender un poco más acerca de esto, observa el siguiente video.

## **2. Te reto a descubrir si las profesiones son de niñas, niños o personas.**

<https://www.youtube.com/watch?v=QH-IMz5ZiZI>

A manera de ejemplo, puedes utilizar una peluca de abuelita y un gorro como el de Ajolisto.

Ajolisto no se puede definir como hombre o mujer, porque es un axolote, lo primero que hay que hacer cuando tienes listo el personaje es hacer las siguientes tres preguntas mágicas.

¿Quién soy? ¿Quién eres?

Por ejemplo, soy la Abuela... soy Ajolisto.

¿De dónde vengo? ¿De dónde vienes?

Vengo de hacer unas compras en el mercado. Vengo de nadar en el lago de Xochimilco.

¿A dónde voy? ¿A dónde vas?

A observar mi álbum de fotos y recuerdo, a lavarme las manos.

¿Te diste cuenta que al hacer estas preguntas mágicas ya casi tienes la historia? Es momento de conocer cómo vestir a un personaje.

## **3. Cápsula de especialista Norma Muñoz.**

<https://youtu.be/9HUtYwgUOdk>

*Contenido de la capsula:*

*N. Hola cómo están, yo soy Norma, estoy muy contenta de estar aquí y quiero invitarlos a que hagamos pequeños juegos dramáticos.*

*S. ¿Juegos dramati... qué?*

*N. Oh, no se preocupen se trata de usar objetos, telas y ropa que tengamos en casa para transformarnos en personajes y tal vez podamos empezar a construir pequeñas historias mientras jugamos.*

*Les presento mi amiga Sirenita, es mi compañera de sueños, porque duerme conmigo todas las noches y porque nos contamos nuestros secretos.*

*Miren, yo tengo aquí muchas cosas con las que podemos explorar.*

*S. ¡Cuántas!*

*N. Sí, cada prenda que usamos puede transformarnos en alguien distinto: Por ejemplo, un detective, o una aficionada al fútbol, o una secretaria ejecutiva, o en una señora acalorada, o una cantante de...*

S. ...de cumbia pop.

N. ¡Ja, ja, ja! Para empezar, quiero un cabello tan largo como Rapunzel.

S. Yo quiero ser Sherazade, yo quiero ser Sherezade.

N. Mira todo lo que tengo para usar. Puedo tocar el tambor y tú podrías ser la jefa de la tribu.

S. Yo quiero ser Sherezade y en algún momento quiero decir "...y así fue por siempre jamás". (se acerca a decirle un secreto)

N. Sí, no se me olvida. Espera esto te va a encantar. ¡Podemos ser luchadores! o una súper maga que aparece una paloma, "cua" "cua" bueno un pato.

S. (ronca) Yo quiero decir "...y así fue por siempre jamás".

N. ¡Está bien! ¿Te gusta este turbante?

S. ¡Sí!

N. Entonces, ahora que eres Sharazade yo me disfrazo de tú príncipe y tendrás que contarnos un cuento.

S. ¡Sí! Había una vez... Oye, ¿Qué hora es?

N. Preguntaré a los dioses (usa un instrumento) Sirenita los dioses dicen que se está haciendo tarde.

S. (un poco alterada) ¡Tenemos que irnos, tenemos que irnos!

N. Mientras te quitas el turbante, les doy un mensaje a nuestros amiguitos y amiguitas.

El cuento de Sherezada tendrá que ser en otro momento. Ustedes busquen en su casa objetos y prendas con la que puedan transformarse en distintos personajes y quizá puedan contar alguna historia con ellos.

Es que Sirenita se enamoró de un pescador y le hizo una promesa. Les invito a que me acompañen a cumplir la promesa.

(Se ve el mar donde la sirenita se adentrará)

N. Y la Sirenita se encontró con su pescador y vivieron felices.

S. ¡Por siempre jamás!

N. Hasta pronto.

A continuación, realiza un juego con la ayuda de tu mamá o papá, le mostraras tres pinturas, tu reto será actuarlas teniendo en mente las tres preguntas mágicas y la otra persona tendrá que adivinar de qué obra se trata.

Puedes guiarte con este ejemplo:

Primera: Soy un granjero, vengo de trabajar en el campo y voy a comer la sopa que preparó mi esposa. Tengo un poco de miedo porque ella no sabe cocinar.

Es "Gótico Americano" de Grant Wood.

### **Gótico americano de Grant Wood, 1930**



Segundo: Soy bailarina y vengo de una función de ballet. Voy a contarle a mis abuelos lo bien que me fue.

"La estrella" de Edgar Degas.

### **La estrella de Edgar Degas 1878**



Tercero: ¡Soy un ser desesperado que viene de romper una ventana con el balón!  
¡Voy a decirle a mi mamá que no me regañe, por favor!

“El grito” de Edvard Munch.

**El grito de Edvard Munch, 1893**



Que divertido con este juego, es una forma muy divertida de crear personajes.

Recordaste cómo preparar un espacio teatral, aprendiste a no limitarte con los personajes de niño y niña, a hacer las tres preguntas mágicas y a imaginar personajes a partir de obras de arte.

Te invito a poner en práctica todo lo anterior, en tu casa.

Cuando vuelvas a tener la sesión de Artes, será muy importante que tengas pensado un personaje, para terminar ¡La gran aventura del juego teatral!

Si te es posible, consulta otros libros y comenta el tema de hoy con tu familia.

**¡Buen trabajo!**

**Gracias por tu esfuerzo.**