

*El juego teatral en Preescolar.*

*Un medio para acceder al  
desarrollo de los niños*



L.E.A. Adela Siete Martínez  
Promotora de Educación Artística  
Zona R027  
Toluca, México

# PRESENTACIÓN

El teatro escolar es un género dramático con características muy peculiares identificado con los principios de la pedagogía actual y encaminado especialmente a educar divirtiéndose.

En el nivel de preescolar, el teatro es un gran auxiliar para la educadora por su fuerza psicológica y su esencia de arte vivo que se encuentra latente en la expresión, en la voz y en la plasticidad de los niños. Por su construcción dramática y por su accionar en la escena, busca siempre despertar emociones o sentimientos sanos, reflexiones o bien, la risa simple que coadyuven a una mejor integración del educando.

Jugando, los alumnos aprenden mejor, nada les es más grato que vivir el juego cuando se enojan porque pierden o porque ríen al ganar, al expresar sus tensiones por el desarrollo de actividades o la angustia experimentada por no poder salir a jugar; constantemente manifiestan una gran gama de sentimientos que tal vez nadie sepa expresar mejor, valiéndose de formas inusuales y poco comunes, buscan formas de expresión propias, formas que les resultan gratas y significativas.

Esto es el juego dramático, gravita en poner en práctica las capacidades innatas que poseen y que deben ser aprovechadas por los educadores en el preescolar para llevar a los alumnos al descubrimiento de su propio aprendizaje.

Así, en el presente trabajo se propone una **recopilación de 15 actividades lúdicas** que contribuirán al desarrollo integral de los alumnos de preescolar, haciendo énfasis en algunas de las áreas de su desarrollo.

Cada actividad contiene información precisa sobre la habilidad que desarrolla, los integrantes que pueden participar, los materiales a utilizar, y el desarrollo del juego paso por paso.

Recordemos que el juego en preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que le rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad.

# 1 TODOS A BAILAR

Habilidad que desarrolla: Integración

Jugadores: Todo el grupo

Material: Grabadora, USB, CD.

## DESARROLLO:

- Ponga cualquier música para bailar
- Dos niños comenzarán bailando juntos
- Detener la música
- Los participantes se separarán y buscarán a otra pareja
- Se pone nuevamente música para que con la nueva pareja vuelvan a bailar
- Así lo harán a cada pausa de música hasta haber bailado con todos los compañeros.
- No deberá repetirse el baile con alguna pareja con quien ya se ha participado.
- Se necesitará un número par de jugadores, pero si se tiene un jugador de más se hará cargo de poner y quitar la música.

## 2 ESTIMACIÓN ANIMAL

Habilidad que desarrolla: Integración

Jugadores: Todos

Material: Ninguno

DESARROLLO:

- Platicar con los niños sobre las características y cualidades que poseen los animales.
- Identifique algunas de éstas en ciertos animales.
- Invítelos a reflexionar sobre la manera en que actúan y se comportan cada uno de los niños
- Relacione esos rasgos de su personalidad con los de algún animalito.
- Comparta con el resto del grupo la siguiente frase, completándola como se indica:

Si yo fuera un animalito

Sería alguien igual que yo

Si yo fuera un animalito

Sería un .....

Porque es bueno para .....

Igual que yo.

### 3 DETENER EL SONIDO

Habilidad que desarrolla: Pensamiento creativo

Jugadores: Todo el grupo

Material: Plumas de ave

#### DESARROLLO:

- Diga a los niños que van a elegir un sonido para imitarlo mientras dure una pluma de ave en el aire
- Al caer la pluma al piso los sonidos se detendrán
- Los sonidos pueden ser de cualquier tipo: de animales, fenómenos naturales, risas, llantos, cantos etc.
- Diga “preparados, listos, ahora” y lance la pluma al aire.
- Lleve a cabo el juego y moldee en los niños el inicio y detención de un sonido.

## 4 FOTOGRAFÍA EN FAMILIA

Habilidad que desarrolla: Imaginación

Jugadores: Todo el grupo

Material: Diversos, según se requiera para recrear las acciones en la fotografía, cámara fotográfica real o elaborada.

### DESARROLLO:

- Platique con los niños sobre la familia (integrantes, obligaciones, valores, sentimientos, etc.)
- Hable de las cosas que a las familias les gusta hacer juntos.
- Elija a un niño para que nombre a los miembros de su familia y hable de algo que les gusta hacer a todos juntos, por ejemplo, salir de picnic.
- Invite a otro niño a sacar la fotografía y mencione a los miembros de la familia que participarán.
- Quien toma la fotografía decide qué acciones hará cada miembro de la familia, por ejemplo:  
La mamá sentada en una silla, guardando un mantel en una canasta, el hermano al lado de la mamá leyendo un libro, etc.
- Cuando todos los personajes están ubicados, se tomará la fotografía ya sea real o imaginaria.

## 5 ¿PUEDO CRUZAR TU PUENTE?

Habilidad que desarrolla: Cooperación

Jugadores: Todo el grupo

Material: Grabadora, USB, CD

### DESARROLLO:

- Motivar a los niños a partir de una narración creada, cuyos personajes protagónicos sean el señor Troll y el puente.
- Todos los niños se ubicarán de un solo lado del patio o salón.
- Elegir a un niño para que sea el Troll.
- El señor Troll se ubicará del lado contrario a los demás viéndolos de frente.
- Los niños preguntan en colectivo – “Señor Troll, ¿podemos cruzar el puente?”
- El Señor Troll responderá – “Podrán cruzar mi puente saltando si están vestidos de blanco”
- Todos los niños con prendas blancas podrán pasar el puente saltando hasta llegar al otro lado.
- Así pasará cada vez que los niños pregunten al Sr. Troll si pueden pasar
- El Señor troll deberá inventar condiciones para permitir que los niños puedan pasar el puente de un lado a otro.

## 6 CAMINATA INUSUAL

Habilidad que desarrolla: Imaginación

Jugadores: Todo el grupo

Material: Aros o cuerdas

### DESARROLLO:

- Comente con los niños sobre su experiencia al caminar sobre distintas superficies: arena, agua, tierra, lodo, cemento, etc.
- Refiéranse también a las temperaturas (frío, helado, caliente)
- Dé una caminata inusual con los niños por el salón o patio comenzando por un extremo del salón formados en una fila recta.
- Camine encabezando la hilera y realizando movimientos que los niños imitarán
- Se desplace imaginando diversas superficies: acera muy caliente, dentro de una alberca, sobre la arena del mar, etc.
- El niño que va al frente de la fila determinará el tipo de la superficie e iniciará a caminar según sea el caso.
- Se recomienda usar aros o cuerdas para delimitar las superficies.



## 7 POBRE GATITO

Habilidad que desarrolla: Diversión

Jugadores: Todo el grupo

Material: Ninguno

### DESARROLLO:

- Se elige a un niño para ser el gatito y el resto del grupo se sienta formando un círculo.
- El gatito deberá elegir un jugador y acercarse a él intentando hacerlo reír mientras que imita a un gato.
- El gatito dirá tres veces “MIAU” al jugador que elija empleando voz y movimientos graciosos
- El contrario observará al gatito sin reírse y le acariciará la cabecita diciéndole “pobre gatito”,
- Si el jugador se ríe, perderá, se intercambian los papeles y pasará a ser el gato.

## 8 HABLA CON TU CUERPO

Habilidad que desarrolla: Conciencia corporal

Jugadores: Todo el grupo (individual o en parejas)

Material: Ninguno

### DESARROLLO:

- Hable con los niños sobre el valor de saber decir sí o no ante una decisión
- Proponga formas para expresar un sí y un no con algunas partes de su cuerpo: brazos, hombros, cadera, cabeza, dedos, ojos, lengua, boca, rodillas, etc.
- Formule preguntas para que los niños respondan corporalmente, ejemplo:
- Les gusta la pizza, respondan con los ojos.
- Quieren salir de paseo, respondan con los dedos.
- Integre parejas y sigan jugando a las preguntas y respuestas empleando su cuerpo.

## 9 EL EQUILIBRISTA

Habilidad que desarrolla: Coordinación

Jugadores: Todo el grupo

Material: Cinta adhesiva, grabadora, USB, C.D

DESARROLLO:

- Hable del circo con los niños
- Pregúnteles si alguna vez han visto a un equilibrista caminar por una cuerda floja
- Pegue una tira larga de cinta adhesiva en el piso
- Muestre a los niños como caminar cuidadosamente por la cuerda, colocando un pie en frente del otro atrás
- Ponga música instrumental y deje que los niños simulen caminar por la cuerda
- Mientras caminan, sugiera otros movimientos como hacer equilibrio en un pie o caminar hacia atrás
- Puede utilizar algún elemento para llevarlo en la mano (palito, disco, sombrilla, etc...)

# 10 DIVERSIÓN DANZARINA

Habilidad que desarrolla: Coordinación

Jugadores: Todo el grupo

Material: El propio cuerpo

## DESARROLLO:

- Inicie el juego cuestionando a los niños sobre las diversas formas en que se desplazan algunos objetos y/o animales (rodando, arrastrándose, corriendo, etc...)
- Intente este juego de movimiento para liberar el exceso de energía y desarrollar la coordinación
- Dé a los niños una palabra de acción, tal como “salto”
- Pídeles que piensen en todas las cosas que pueden saltar, como, por ejemplo: los conejos, los canguros y los saltamontes (piense en como representarlos corporalmente)
- Deje que, por turno cada niño escoja algo que salte y muestre cómo se mueve, luego pida al resto del grupo que lo imiten
- Otras palabras de acción son: correr, galopar y rodar
- Puede dar la indicación utilizando frases como:
  - A rodar como pelotas
  - Corramos como venados
  - Saltando como sapitos ...

# 11 MOVIMIENTOS TONTOS

Habilidad que desarrolla: Conciencia corporal

Jugadores: Todo el grupo

Material: Ninguno

## DESARROLLO:

- Inicie el juego indicando algunas partes de su esquema corporal
- Esta actividad brinda a los pequeños la oportunidad de practicar la identificación de su cuerpo
- La idea del juego es tocar una parte del cuerpo con otra
- Pídeles que señalen sus muñecas
- Ahora que toquen su nariz
- Algunos movimientos que encantan a los niños son:
  - Toquen su codo con la rodilla
  - Toquen si nariz con el pie
  - Toquen su cabeza con la pierna
- Deje que lo niños inventen sus propios movimientos y los sugieran para el resto del grupo.

# 12 UNO, DOS, TRES, FORMA

Habilidad que desarrolla: Pensamiento

Jugadores: Todo el grupo (individual o por equipos)

Material: El propio cuerpo

## DESARROLLO:

- Este excelente juego de movimientos requiere de mucho pensamiento
- Hable con los niños de la forma de un círculo
- ¿Cómo se podría formar un círculo con el cuerpo?
- Si los niños no ofrecen ideas, muéstreles como acurrucarse formando una pelota, una manera de formar un círculo
- Ahora hable sobre un triángulo
- Puede utilizar solo algunas partes del cuerpo o bien todo su esquema corporal
- Hágalo individualmente y posteriormente con la ayuda de otros para incrementar el amaño de dichas formas
- Procure que el resto del grupo observe el trabajo de cada equipo

# 13 CUERPOS DE CRAYOLA

Habilidad que desarrolla: Creatividad

Jugadores: Todo el grupo

Material: Grabación

## DESARROLLO:

- Convencer a los niños de que van a convertirse en crayolas que pintan sobre el piso
- Adoptan la postura de crayolas
- Pida a los niños que finjan que sus cuerpos son crayolas
- Deje que le digan qué color de crayola desean ser
- El “papel” para dibujar es el piso
- Sugiera que utilicen sus cuerpos para dibujar sobre el papel y se desplacen
- Las siguientes son algunas sugerencias para ellos:
  - Hagan garabatos por todo el papel
  - Dibujen líneas grandes y líneas chicas
  - Dibujen círculos pequeños
  - Dibujen la letra con la que inicia sus nombres
- Utilice música diversa que fortalezca los trazos creativos que realizarán los niños
- Al término de la actividad comenten sobre los trazos y formas que realizaron

# 14 LETRAS CALIENTES

Habilidad que desarrolla: Reconocimiento de letras

Jugadores: Todo el grupo

Material: Tarjetas con letras

## DESARROLLO:

- Este es una variación del juego “La papa caliente”
- Haga que los niños se sienten en el piso formando un círculo y reparta tarjetas con una letra en cada una
- Diga a los niños que usted va a poner música
- Pídales que dejen de pasar las tarjetas cuando la música se detenga
- Asegúrese de practicar la dirección en la que pasarán las tarjetas
- Lleve a cabo el juego y, cuando la música se detenga, pida a cada niño que nombre la letra de su tarjeta
- También efectúe este juego para reconocer números, formas, colores, estados de ánimo, etc.



# 15 CONVIERTE UN COLOR

Habilidad que desarrolla: Reconocimiento de colores

Jugadores: Todo el grupo

Material: Pueden utilizar tarjetas de colores y algún instrumento musical

## DESARROLLO:

- Ese juego ayuda a los niños a asociar los colores con los seres vivos. Ofrézcales ideas para actuar que los ayuden a hacer estas asociaciones:
  - Sean una amarilla y zumbante abeja
  - Gruñan como osos negro
  - Coman algunas cerezas rojas
  - Muevan su cabeza como una calabaza anaranjada
- Inventen otras actividades con los colores
- Utilicen algún instrumento musical para ir marcando el ritmo y los movimientos de cada asociación