FULLY VAXXED
Planificaciones de clase

Este proyecto fue organizado por Olympia Family Theater con el apoyo de los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC)

Las obras de teatro y los dramaturgos

LUCHA VIRUS

de Mabelle Reynoso

Benjamín vive con su abuela de edad avanzada, quien está obsesionada con la lucha libre. Benjamín no puede decidir si se va a vacunar. Una noche, se queda dormido en la silla de su abuela y ve sus miedos representados en una épica lucha libre.

THE GREAT AMERICAN LIVER SHOW (EL GRAN SHOW AMERICANO DEL HÍGADO)

de Miguel Pineda

Dos personajes se encuentran en un lugar no divulgado. Encuentran a un mago y hablan sobre la primera persona de recibir una vacuna. Se pedirá al público dar sugerencias a lo largo de la obra en este espectáculo improvisado y participativo.

WHO'S AFRAID OF THE RAIN (QUIÉN TIENE MIEDO DE LA LLUVIA)

de Ramón Esquivel

Una puerta mística se abre entre dos mundos. Un sasquatch, una lechuza, un dragón, un hurón, y un camarón se encuentran en una biblioteca. Tienen que descifrar quién y qué es real y cómo mantenerse a salvo el uno al otro mientras trabajan sobre sus diferencias.

Sobre Fully Vaxxed

Cuando hay personas que tengan opiniones diferentes a las nuestras, ¿cómo nos comunicamos con ellos? ¿Cómo hacemos lo mejor para nuestras familias y nuestra comunidad?

¡Aunque estas obras fueron inspiradas por vacunas y pandemias, realmente se tratan de luchas y abuelas, los sasquatch y los dragones, y la improvisación y los magos!

¡Muchísimas gracias al CDC Foundation!

Al final del año 2021, Olympia Family Theater recibió una subvención del CDC Foundation para mejorar la confianza y la aceptación en las vacunas a través de colaboraciones entre teatros y comunidades. ¡Este proyecto ha juntado más de 50 artistas de todo el estado de Washington para idear, escribir, presentar y facilitar talleres!

Muchas gracias al CDC Foundation por su apoyo generoso, y gracias a todos los que trabajaron para realizar este proyecto en los escenarios y en los salones de clase.

EL GRAN SHOW AMERICANO DEL HÍGADO

DE MIGUEL PINEDA

PLANIFICACIONES DE CLASE DE VANESSA POSTIL

Sobre la Obra de Teatro

El gran show americano del hígado es un juego de improvisación de forma larga que revela que simplemente "aceptar diferencias" no es suficiente, que uno puede ser valiente frente a lo desconocido para fortalecer a la comunidad y remediar la división.

La obra es un juego de forma larga que incorpora la participación del público, la improvisación, disfraces, utilerías y tecnología del teatro para contar un cuento completo. El operador de las luces y el sonido en el teatro es parte de la improvisación, seleccionando efectos de sonido inspirados por los que está ocurriendo en el escenario.

Juegos/ejercicios de improvisación son actividades desarrolladas para participantes que están interpretando una escena o un juego de rol de manera espontánea, sin un guión. La improvisación tiene sus raíces en las escuelas de interpretación y comedia, y se ha usado frecuentemente como ejercicio de calentamiento para los actores y para fortalecer habilidades colaborativas.

La improvisación va más allá del escenario y es una habilidad de valor incalculable en la vida cotidiana para el desarrollo de la creatividad, la rapidez de reflejos y las aptitudes de comunicación. La improvisación es muy buena para derrumbar barreras a la colaboración y para ayudar a los alumnos a prepararse para navegar sus vidas y ser sanos emocionalmente.

Los temas de la obra de teatro:

- La improvisación / el trabajo en equipo
- La valentía ante lo desconocido (la cita de Sarah Lindsey)
- La revelación de la verdad
- La expresión de las emociones sin miedo
- La resolución de problemas / Sanar las raíces del asunto

En la obra de teatro, los actores, juntos con el público, facilitan la revelación de la verdad detrás de lo que realmente está ocurriendo en el cuento que están contando, lo cual inevitablemente revela que la raíz de los problemas siempre es una combinación de el miedo / la ansiedad, el trauma generacional, el trauma, el estilo de vincularse con los demás que causa una inhabilidad de expresarse y comunicarse bien, etc.

Cada una de las siguientes actividades fue creada para estar conectada con por lo menos uno de los temas de la obra de teatro. Los moderadores pueden sacar ideas de los temas de la obra para usar como sugerencias durante los juegos de improvisación.

Con esto en mente, y en adición a estas actividades / estos juegos, cada grupo de edad puede participar en una conversación sobre una vez en sus vidas en que no estaban de acuerdo con alguien y sobre cómo llegar a la raíz del problema los ayudó encontrar una solución sana.

Actividades para jardín de infantes (pre primaria) a segundo grado

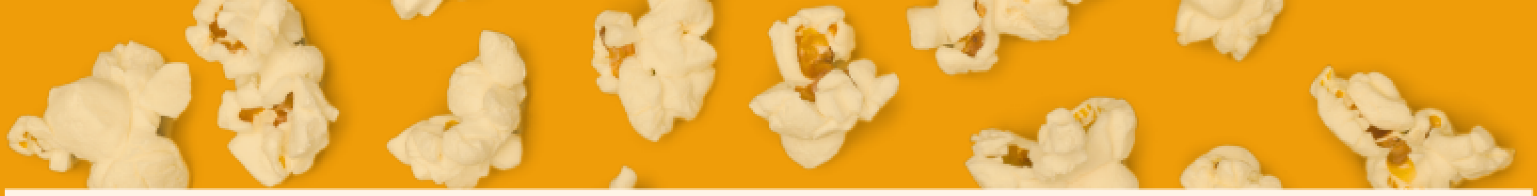
Actividad: Ejercicios de calentamiento y reportarse ("check-in")
Duración: 5 minutos
Materiales: (opcional) Algo en que y con que escribir

Al principio de cada sesión, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, el moderador puede invitar a los alumnos a dar una breve respuesta sobre cómo se sienten (físicamente / emocionalmente), cómo se sintieron sobre la obra de teatro o qué tienen muchas ganas de hacer con respeto al trabajo que van a hacer juntos. Esta estrategia reconoce que nuestros cuerpos, nuestras emociones y nuestra intención forman la manera en que participamos en un ambiente de aprendizaje, particularmente cuando la exploración requiere que los participantes tomen riesgos físicos o emocionales.

El moderador explicará la actividad antes de empezar. Cada alumno en el círculo tendrá la oportunidad de compartir alguna información sobre sí mismo al inicio de nuestro trabajo. El moderador hace una pregunta abierta e instrucciones claras sobre cuánto tiempo pueden tomar los participantes para responder (sin límite, o 30 segundos mostrado en un temporizador). Luego, dar un breve rato de tiempo para que los alumnos piensen para considerar sus respuestas. Empezar con el alumno que se ofrece como voluntario para compartir primero. Animar a los participantes a que escuchen atentamente las palabras de sus compañeros. Generalmente, el moderador y los compañeros ofrecen muy poco (o ningún) comentario después de que cada alumno se reporta. El moderador puede ofrecer un reconocimiento sencillo. Por ejemplo: *Gracias* o *Es bueno saberlo* o *Voy a tener eso en mente hoy*. Está bien si un alumno no se siente cómodo y quiere saltar su turno.

Posibles frases para guiar la actividad:

- *Antes de empezar, tomen un minuto para pensar sobre lo que quieren compartir con el grupo. Pueden escribir su respuesta si les ayuda hacerlo. Voy a saber que están listos para compartir cuando vuelvan a poner los ojos en mí.*
- *Cada uno va a ofrecer un pensamiento, pero cada uno decide si lo quiere compartir.*
- *Durante esta actividad, por favor recuerden nuestros compromisos en este salón de clases de respetar y escuchar activamente. Si tenemos dificultades con esto, vamos a parar la actividad y hablar sobre cómo podemos avanzar de una manera más positiva.*



Actividad: Palomitas
Duración: 5-10 minutos
Habilidades Desarrolladas: la energía, la atención, la colaboración
Materiales: Ninguno

Esto es un juego de calentamiento breve y divertido que logra que los alumnos pongan atención al moderador y que muevan sus cuerpos. El moderador guía a los alumnos durante la actividad, explicando/mostrando lo que va a ocurrir en esta actividad.
Cuando los alumnos digan que entienden, el juego puede empezar. Al comienzo, todos se ponen en cuclillas en un círculo. Todos son granos de maíz y el piso es el sartén. Cuando el sartén se calienta, los granos de maíz se reventarán para convertirse en palomitas. Animar a los alumnos para que se muevan juntos en un grupo, brincando y aplaudiendo las manos cuando se convierten en palomitas, incrementando el número de alumnos mientras el sartén se calienta más y más, hasta que todos gritan una última "palomita!" para señalar que se han hecho todas la palomitas. Sentirse libre de agregar pasos al proceso de hacer palomitas, añadiendo diferentes tipos de movimientos y sonidos.

Reflexión:

- ¿Cómo se sentía cuando los granos de maíz se convertían en palomitas?
- ¿Qué son otras cosas que pasan por etapas de crecimiento y cambio?

Actividad: Me Siento...
Duración: 10 minutos
Habilidades desarrolladas: la inteligencia emocional, la comunicación, la vulnerabilidad
Materiales: Ninguno

Al inicio del juego, todos están parados en un círculo. El moderador explica que cada alumno en el círculo va a tomar su turno diciendo "Me siento..." y completando la frase con la emoción que elijan (p. ej., *Me siento feliz*). Luego los alumnos en el círculo interpretan como sería esa emoción usando sus caras y sus cuerpos. El moderador debe mostrar uno o dos ejemplos para asegurarse que todos entiendan los que el juego requiere de ellos.

Reflexión: Esta actividad puede facilitar una conversación sobre las emociones, y ayudar a los alumnos a identificar sus propias emociones y las emociones de los demás. Luego pueden hablar sobre cómo se puede ayudar a los demás cuando sientan emociones negativas. Por ejemplo, si alguien está triste, ¿qué le dirías para ayudarle a ver la luz?

Actividad: Caja de utilería
Duración: 25 minutos
Habilidades desarrolladas: la creatividad, haciendo elecciones valientes, la mímica y la cualidad física
Materiales: 5-10 objetos del salón de clases elegidos al azar

En este juego, un alumno elige una utilería y hace una breve demostración para el público usando el objeto por algún propósito que no sea su uso habitual. La idea es que los alumnos empiezan a ver los objetos de manera más abstracta en vez de cosas concretas.
Al inicio del juego, los alumnos se sientan y miren desde el público mientras el moderador elige cada alumno, uno por uno, para que escojan una utilería. Animar a cada alumno que diga, *Esto no es un ____, es un _____*. Un ejemplo sería utilizar una bufando como peluca. El alumno diría, *Esto no es una bufanda, es una peluca*, y luego el alumno interpreta como se usa esta utilería por algunos segundos. El moderador debe mostrar uno o dos ejemplos para asegurarse de que los alumnos entiendan el jeugo.

Reflexión: ¿De cúales transformaciones de objetos se acuerdan más vívidamente? ¿Por qué?

Actividad: Reflexión para concluir / “check-out”
Duración: 25 minutos
Materiales: Ninguno

Al final de cada taller, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, por favor considerar hacer una reflexión para concluir en que el moderador junta a todos los alumnos en un círculo final, y todos toman un turno, uno por uno, diciendo cómo se sienten y algo de que se acordarán de esta ocasión que pasaraon juntos.

Se puede permitir que los alumnos hagan el “check-out” con un gesto físico en vez de palabras (p.ej., pulgares arriba, pulgares al lado, pulgares abajo).
Dependiendo de la dinámica del grupo, para profundizar el moderador puede hacer una pregunta que se relaciona con un tema o se trata de un asunto específico.

Actividades para tercer a quinto año

Actividad: Ejercicios de calentamiento y reportarse ("check-in")
Duración: 5 minutos
Materiales: (opcional) Algo en que y con que escribir

Al principio de cada sesión, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, el moderador puede invitar a los alumnos a dar una breve respuesta sobre cómo se sienten (físicamente / emocionalmente), cómo se sintieron sobre la obra de teatro o qué tienen muchas ganas de hacer con respeto al trabajo que van a hacer juntos. Esta estrategia reconoce que nuestros cuerpos, nuestras emociones y nuestra intención forman la manera en que participamos en un ambiente de aprendizaje, particularmente cuando la exploración requiere que los participantes tomen riesgos físicos o emocionales.

El moderador explicará la actividad antes de empezar. Cada alumno en el círculo tendrá la oportunidad de compartir alguna información sobre sí mismo al inicio de nuestro trabajo. El moderador hace una pregunta abierta e instrucciones claras sobre cuánto tiempo pueden tomar los participantes para responder (sin límite, o 30 segundos mostrado en un temporizador). Luego, dar un breve rato de tiempo para que los alumnos piensen para considerar sus respuestas. Empezar con el alumno que se ofrece como voluntario para compartir primero. Animar a los participantes a que escuchen atentamente las palabras de sus compañeros. Generalmente, el moderador y los compañeros ofrecen muy poco (o ningún) comentario después de que cada alumno se reporta. El moderador puede ofrecer un reconocimiento sencillo. Por ejemplo: *Gracias* o *Es bueno saberlo* o *Voy a tener eso en mente hoy*. Está bien si un alumno no se siente cómodo y quiere saltar su turno.

Posibles frases para guiar la actividad:

- *Antes de empezar, tomen un minuto para pensar sobre lo que quieren compartir con el grupo. Pueden escribir su respuesta si les ayuda hacerlo. Voy a saber que están listos para compartir cuando vuelvan a poner los ojos en mí.*
- *Cada uno va a ofrecer un pensamiento, pero cada uno decide si lo quiere compartir.*
- *Durante esta actividad, por favor recuerden nuestros compromisos en este salón de clases de respetar y escuchar activamente. Si tenemos dificultades con esto, vamos a parar la actividad y hablar sobre cómo podemos avanzar de una manera más positiva.*

Actividad: La energía 1 a 10
Duración: 10 minutos
Habilidades desarrolladas: el enfoque y la atención
Materiales: Ninguno

Este juego empieza con todos en un círculo, sentados en cuclillas. Los participantes empiecen a contar de 1 a 10 al unísono, lentamente aumentanto el nivel de energía. El 1 casi no se escucha, y el 10 es lo más fuerte posible, con todos parados rectos y alzando las manos al aire. Es importante que todos se miren y hagan contacto visual para asegurarse que estén al mismo nivel de energía. También hay que asegurarse que el aumento de energía sea gradual y que todos se queden juntos en el grupo.
Probar el juego de nuevo, quizás esta vez empezando con el 10 de energía alta y terminando con un 1 callado.

Reflexión: Describan: ¿Cómo se sintió participar? Analicen: ¿Cuáles estrategias usaron para jugar con éxito?

Actividad: El círculo de la aceptación
Duración: 20 minutos
Habilidades desarrolladas: la expresión física y vocal, la reflexión sobre el cambio y la evolución, ampliar el punto de vista
Materiales: Ninguno

Este juego empieza con todos en un círculo. El moderador explica que un alumno empieza, haciendo un gesto, quizás acompañado con un sonido. Luego la persona al lado intenta hacer el mismo gesto y el mismo sonido que él. Esto continua por el círculo, uno por uno. ¡Aunque esperamos que el gesto/sonido no cambie, sí cambiara!
Es importante notar que los alumnos deben intentar a copiar lo que hizo la persona al lado de ellos, no lo que hizo la primera persona.
El moderado debe animar a los alumnos a observar movimientos que cambian de maner repentina, como un brazo o una pierna derecha/izquierda. (Esto no debería pasar, pero pasará.) Una vez que ocurra, el cambio debe ser adoptado por el siguiente jugador.
También hay que observar y escuchar si los jugadores hacen algún gemido o suspiran antes o después de su turno – esto también hay que adoptarlo. Repetir varias veces con diferentes alumnos tomando turnos empezando el movimiento/sonido, y cambiar la dirección del círculo.

Reflexión:
- ¿Cómo hicimos como grupo entero? ¿Tuvimos éxito? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Cómo se cambió el sonido/movimiento mientras viajaba por el círculo?
- ¿Cómo se puede relacionar este juego a lo su entendimiento de los rumores y el chisme?
- ¿Qué tiene que ver este juego con la manera en que las personas so comunican todos los días?

Actividad: Alto, fuera, cámara lenta
Duración: 30 minutos
Habilidades desarrolladas: Escuchar, conciencia del cuerpo, conciencia de los demás
Materiales: Ninguno

Definir el área de juego y invitar los alumnos a caminar silenciosamente por el espacio. Pedir a los alumnos que pongan atención a sus caminos y que cambien su camino frecuentemente mientras sean concientes del resto del grupo. Presentar el orden *¡alto!*: los alumnos dejan de moverse y se quedan congelados en sus lugares. Luego, introucir el orden *¡fuera!*: los alumnos continuan a caminar. Ensayar los órdenes hasta que los alumnos los entiendan. Luego, presentar el orden de *¡cámara lenta!*: los alumnos se mueven lentamente como si se estuvieran moviendo en agua o en cámara lenta. El último orden es *¡nombre!*: los alumnos dicen su nombre en voz alta una vez acompañado con un pequeño movimiento del cuerpo. (Alternativamente, el este orden podría ser cualquier otra cosa. Por ejemplo, podría ser *¡animales!*, y los alumnos hacen ruidos y movimientos de animales.) Una vez que el vocabulario y las respuestas son claras, jugar el juego alternando entre diferentes órdenes. Luego explicar que los órdenes van a cambiar de significado. Empezar intercambiando *¡alto!* con *¡fuera!* para que cada vez que los alumnos escuchan *¡alto!* caminen y cuando escuchan *¡fuera!* se paren. Intercambiar las acciones para *¡cámara lenta*! y *¡nombre!*. Se pueden agregar más acciones dependiendo de la dinámica del grupo.
El moderador puede animar a los alumnos a no caminar en un círculo y para asegurarse que sus pies pasan por todo el espacio. Pedirles que escuchen atentamente para que puedan procesar el orden antes de ejecutarlo. Es importante para la seguridad y para el espíruto del juego que los alumnos sean concientes de las otras personas en el espacio a cada momento. Si la dinámica de los alumnos lo permite, el moderador puede invitar a los alumnos que tomen turnos siendo la persona que de los órdenes al grupo.

Reflexión:

- ¿Cuáles habilidades tenían que usar para participar en la actividad con éxito?
- ¿Cuál parte de esta actividad estuvo desafiante? ¿Cuál parte estuvo fácil? ¿Por qué?
- De las habilidades que usaron en esta actividad, ¿cuáles quieren usar para trabajar hoy?

Actividad: Reflexión para concluir / “check-out”
Duración: 25 minutos
Materiales: Ninguno

Al final de cada taller, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, por favor considerar hacer una reflexión para concluir en que el moderador junta a todos los alumnos en un círculo final, y todos toman un turno, uno por uno, diciendo cómo se sienten y algo de que se acordarán de esta ocasión que pasaraon juntos.

Se puede permitir que los alumnos hagan el “check-out” con un gesto físico en vez de palabras (p.ej., pulgares arriba, pulgares al lado, pulgares abajo).
Dependiendo de la dinámica del grupo, para profundizar el moderador puede hacer una pregunta que se relaciona con un tema o se trata de un asunto específico.

Actividades para sexto a octavo grado

Actividad: Ejercicios de calentamiento y reportarse ("check-in")
Duración: 5 minutos
Materiales: (opcional) Algo en que y con que escribir

Al principio de cada sesión, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, el moderador puede invitar a los alumnos a dar una breve respuesta sobre cómo se sienten (físicamente / emocionalmente), cómo se sintieron sobre la obra de teatro o qué tienen muchas ganas de hacer con respeto al trabajo que van a hacer juntos. Esta estrategia reconoce que nuestros cuerpos, nuestras emociones y nuestra intención forman la manera en que participamos en un ambiente de aprendizaje, particularmente cuando la exploración requiere que los participantes tomen riesgos físicos o emocionales.

El moderador explicará la actividad antes de empezar. Cada alumno en el círculo tendrá la oportunidad de compartir alguna información sobre sí mismo al inicio de nuestro trabajo. El moderador hace una pregunta abierta e instrucciones claras sobre cuánto tiempo pueden tomar los participantes para responder (sin límite, o 30 segundos mostrado en un temporizador). Luego, dar un breve rato de tiempo para que los alumnos piensen para considerar sus respuestas. Empezar con el alumno que se ofrece como voluntario para compartir primero. Animar a los participantes a que escuchen atentamente las palabras de sus compañeros. Generalmente, el moderador y los compañeros ofrecen muy poco (o ningún) comentario después de que cada alumno se reporta. El moderador puede ofrecer un reconocimiento sencillo. Por ejemplo: *Gracias* o *Es bueno saberlo* o *Voy a tener eso en mente hoy*. Está bien si un alumno no se siente cómodo y quiere saltar su turno.

Posibles frases para guiar la actividad:

- *Antes de empezar, tomen un minuto para pensar sobre lo que quieren compartir con el grupo. Pueden escribir su respuesta si les ayuda hacerlo. Voy a saber que están listos para compartir cuando vuelvan a poner los ojos en mí.*
- *Cada uno va a ofrecer un pensamiento, pero cada uno decide si lo quiere compartir.*
- *Durante esta actividad, por favor recuerden nuestros compromisos en este salón de clases de respetar y escuchar activamente. Si tenemos dificultades con esto, vamos a parar la actividad y hablar sobre cómo podemos avanzar de una manera más positiva.*

Actividad: ¡Sí, de acuerdo!
Duración: 10 minutos
Habilidades desarrolladas: el trabajo en equipo, construir vínculos, decir “sí, y...”
Materiales: Ninguno

Al inicio del juego, los alumnos miren al moderador mientras expliquen el juego y den ejemplos sobre como empezar. Juntos eligen una actividad de grupo, como dar un fiesta o organizar un picnic. Un alumno empieza: Está solo en el escenarío y dice, “Vamos a...” llenando la frase con lo que quieren hacer. Luego el alumno hace la mímica de de la actividad o acción que dijeron (p.ej., dice “Vamos a lavar los dientes” y hace la mímica de lavar los dientes. El moderador puede ayudar sugiriendo un solo movimiento o una actividad que todos pueden hacer.)
Un segundo jugador entra al escenario y dice “Vamos a...” (Tiene que elegir otra cosa, avanzando la actividad para el grupo.) Los does jugadores dicen, “¡Sí, de acuerdo!” y empiezan a hacer lo que se haya sugerido. Un tercer jugador entra y sugiere que hacer, y otra vez los jugadores dicen fuertemente que están de acuerdo y lo hacen. Continuar hasta que todos han sugerido algo.
(En otra variación de este juego, los alumnos caminan sin rumbo. Un voluntario grita una sugerencia: “¡Vamos a medir sombreros!” y el grupo responde con mucho entusiasmo, “¡Sí, de acuerdo!” Todos fingen medir sombreros hasta que alguien grita otra sugerencia, como “¡Vamos a brincar!” El grupo de nuevo dice “¡Sí, de acuerdo!” y brinca hasta que se hace y se acepta otra sugerencia.

Reflexión:

- ¿Cuál parte de esta actividad fue lo más fácil para ustedes? ¿Cuál parte fue lo más dificil? ¿Por qué?
- Después de cada sugerencia, el grupo dijo que “!Sí!” ¿Cómo se siente recibir comentarios positivos?
- ¿Pueden pensar en situaciones en que las personas (los compañeros de clase) apreciarían comentarios positivos? ¿Cuáles podrían ser algunas consecuencias de esas contribuciones positivas?

Actividad: El ambiente del grupo
Duración: 20 minutos
Habilidades desarrolladas: la exploración del ambiente, ser presente en el momente, contruir un conjunto
Materiales: Ninguno

Al inicio del juego, los alumnos miren al moderador mientras expliquen el juego y den ejemplos sobre cómo empezar. Un alumno entra al escenario y hace la mímica de una acción que define un ambiente (p.ej., una persona hace la mímica de pintar una casa). Una vez que otro alumno sepa cuál ambiente es (o inventen lo que piensan que es), entran al espacio y hacen una acción complementaria. Esto sigue hasta que todo el grupo está en el ambiente. Recordar a los alumnos que la clave es crear una imagen completa. Todos tienen que trabajar juntos en el momento y intentar a no agregar algo que va a destruir el ambiente.
Una vez que todos los alumnos estén en el ambiente, elegir a alumnos y preguntar que están haciendo. Pedir que expliquen verbalmente lo que están haciendo mientras hacen la mímica del movimiento.

Reflexión:
- ¿Qué hicimos en esta actividad?
- ¿Que aportó cada persona para dar vida a todo el ambiente?
- ¿Por qué es esencial para el trabajo colaborativo que estemos concientes de lo que cada componente contribuye al imagen completo?

Actividad: Preguntas de un sombrero
Duración: 20 minutos
Habilidades desarrolladas: la rapidez de reflejos, el manejo de tiempo, la colaboración
Materiales: Hojas de papel con preguntas/temas, un sombrero o una bolsa para contenter las preguntas/los temas

Antes de esta actividad, el moderador escribe preguntas abiertas o frases incompletas en hojas de papel y las pone en un sombrero/una bolsa/etc. Estas preguntas o frases pueden ser bobas, serias, o variar entre los dos. (p.ej., “Mi sabor favorito de helado es…” o “Si pudiera viajar a cualquier parte del mundo, iría a…” o “Tengo miedo cuando…”)
Juntar a los alumnos en un círculo y explicar que se va a pasar el sombrero por el círculo, y cuando llegue a cada uno, hay que sacar una pregunta y contestarla inmediatamente en la manera más rápida posible. No hay respuestas incorrectas, pero solo tienen un rato corto para que el sombrero pase por todo el círculo. Se juega tres rondas del juego. Informar los alumnos cuánto tiempo tomaron al final de cada ronda, y animarlos a ir más rápido cada vez. Otra opción es requerer que los alumnos limiten sus respuestas a tres palabras. Animar los alumnos con instrucciones positivas: No piensen demasiado; solo digan lo primer que viene en mente o Lo que digas es correcto.

Reflexión:

- ¿Cómo se sintieron cuando dije que todas las respuestas son correctas?
- ¿Cuáles fueron algunas de las maneras en que trabajamos juntos para hacer que el sombrero completara el círculo más rápidamente?
- ¿Cómo censuraron a sí mismos?
- ¿Qué valor tiene decir lo primero que entra a la mente?

Actividad: Reflexión para concluir / “check-out”
Duración: 25 minutos
Materiales: Ninguno

Al final de cada taller, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, por favor considerar hacer una reflexión para concluir en que el moderador junta a todos los alumnos en un círculo final, y todos toman un turno, uno por uno, diciendo cómo se sienten y algo de que se acordarán de esta ocasión que pasaraon juntos.

Se puede permitir que los alumnos hagan el “check-out” con un gesto físico en vez de palabras (p.ej., pulgares arriba, pulgares al lado, pulgares abajo).
Dependiendo de la dinámica del grupo, para profundizar el moderador puede hacer una pregunta que se relaciona con un tema o se trata de un asunto específico.

Actividades para noveno grado a adultos

Actividad: Ejercicios de calentamiento y reportarse ("check-in")
Duración: 5 minutos
Materiales: (opcional) Algo en que y con que escribir

Al principio de cada sesión, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, el moderador puede invitar a los alumnos a dar una breve respuesta sobre cómo se sienten (físicamente / emocionalmente), cómo se sintieron sobre la obra de teatro o qué tienen muchas ganas de hacer con respeto al trabajo que van a hacer juntos. Esta estrategia reconoce que nuestros cuerpos, nuestras emociones y nuestra intención forman la manera en que participamos en un ambiente de aprendizaje, particularmente cuando la exploración requiere que los participantes tomen riesgos físicos o emocionales.

El moderador explicará la actividad antes de empezar. Cada alumno en el círculo tendrá la oportunidad de compartir alguna información sobre sí mismo al inicio de nuestro trabajo. El moderador hace una pregunta abierta e instrucciones claras sobre cuánto tiempo pueden tomar los participantes para responder (sin límite, o 30 segundos mostrado en un temporizador). Luego, dar un breve rato de tiempo para que los alumnos piensen para considerar sus respuestas. Empezar con el alumno que se ofrece como voluntario para compartir primero. Animar a los participantes a que escuchen atentamente las palabras de sus compañeros. Generalmente, el moderador y los compañeros ofrecen muy poco (o ningún) comentario después de que cada alumno se reporta. El moderador puede ofrecer un reconocimiento sencillo. Por ejemplo: *Gracias* o *Es bueno saberlo* o *Voy a tener eso en mente hoy*. Está bien si un alumno no se siente cómodo y quiere saltar su turno.

Posibles frases para guiar la actividad:

- *Antes de empezar, tomen un minuto para pensar sobre lo que quieren compartir con el grupo. Pueden escribir su respuesta si les ayuda hacerlo. Voy a saber que están listos para compartir cuando vuelvan a poner los ojos en mí.*
- *Cada uno va a ofrecer un pensamiento, pero cada uno decide si lo quiere compartir.*
- *Durante esta actividad, por favor recuerden nuestros compromisos en este salón de clases de respetar y escuchar activamente. Si tenemos dificultades con esto, vamos a parar la actividad y hablar sobre cómo podemos avanzar de una manera más positiva.*

Actividad: Pelota de sonido
Duración: 5-20 minutos
Habilidades desarrolladas: la atención, construir un conjunto, hacer la mímica
Materiales: Ninguno

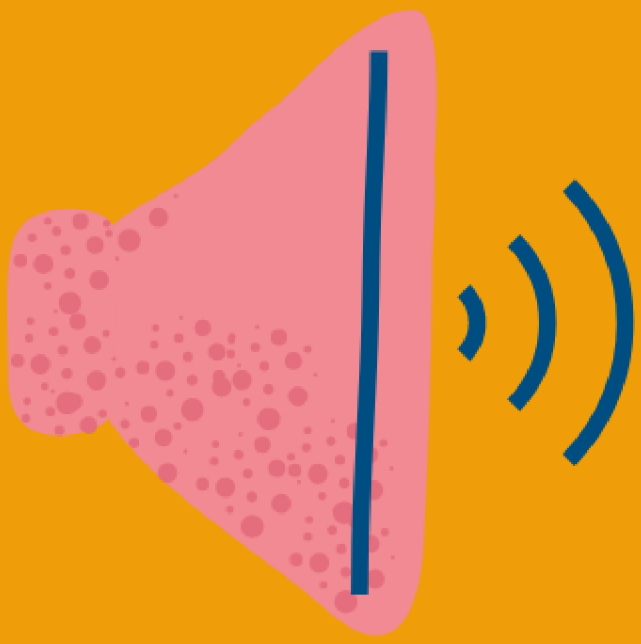
El juego empieza con todos formando un círculo. El moderador demuestra, fingiendo tener una pelota en la mano. “Enseñar” esta pelota imaginaria a todos. Decir a los jugadores que van a tirar esta pelota. Explicar que vas a tirar la pelota a uno de los jugadores. Antes de tirar la pelota, vas a hacer un sonido especial.

- Decir a todos que hay que fijar los ojos en la pelota y preparase para cacharla. Antes de agarrar la pelota, el jugador debe hacer el mismo sonido que el moderador hizo.
- Hacer el sonido y “tirar” la pelota a alguien. Asegurarse de que este jugador hace el sonido y atrapa la pelota.
- Explicar que el jugador que atrapó la pelota puede tirarla a alguien más, esta vez haciendo un nuevo sonido mientras tiren la pelota. El jugador que recibe la pelota debe repetir el sonido y cachar la pelota. Este jugador tire la pelota a otro jugador, haciendo un nuevo sonido.
- Una vez que se está tirando la pelota con un ritmo rápido y enérgico, presentar otra pelota imaginaria y empieza a tirarla. Cuando el grupo sea capaz, pueden jugar con tres o cuatro pelotas a la vez.

Sentirse libre de parar el juego cuando el grupo entra un estado de flujo.
Porque no existen sonidos “buenos” o “malos,” esta es un oportunidad para practicar “lanzando” ideas o sonidos sin preocuparse de cómo son o suenan.

Reflexión:

- ¿En qué se fijaron de ustedes mismos mientras participaban en esta actividad? ¿En qué se fijaron del grupo? ¿Cuales tipos de pelotas nos imaginamos?
- ¿Qué necesitamos hacer para tener éxito con esta actividad? (Hacer una referencia útil a habilidades estéticas, los detalles, la imaginación)
- ¿En cuáles otras áreas de nuestro trabajo podemos usar estas habilidades?



Actividad: Un cuento de una palabra
Duración: 10-20 minutos
Habilidades desarolladas: la creatividad, la narración, escuchar, la estructura de un cuento
Materiales: Ninguno

En este juego, los alumnos trabajan juntos para contar un cuento, una palabra a la vez. Todos forman un círculo para empezar el juego. Juntos, el grupo decide el título que van a dar a su cuento (p.ej., La rana perdida). Luego el facilidar selecciona alguien para empezar el cuento usando solamente una palabra. Después, pasa por el círculo, cada person diciendo solo una palabra para avanzar el cuento.
El moderador puede terminar el cuento en cualquier momento, y luego seleccionar un alumno para empezar un cuento nuevo. Así como la mayoría de los juegos, el grupo va a mejorar en su habilidad de contar un cuento después de que jueguen varias veces. El moderador debe animar a los alumnos a elegir palabras que naturalmente van a avanzar la narrativa, en vez de forzar el uso de una palabra "cool" o "interesante."

Reflexión:
- ¿Qué constituye un buen cuento?
- ¿Cuáles partes de los cuentos que contamos funcionaron bien, y cuáles no? ¿Por qué?
- ¿Cómo podemos aplicar nuestro conocimiento de la estructura de un cuento a la resolución de conflictos?

Acitivad: Contar Juntos
Duración: 10-20 minutos
Habilidades Desarrolladas: la conciencia, la paciencia, escuchar, establecer y alcanzar objetivos
Materiales: Ninguno

El juego empieza con todos formando un círculo. El moderado presenta la actividad: Nuestra tarea es contar de 1 a 10 en voz alta, en un orden aleatorio, con cada miembro del grupo ofreciendo un número a la vez. Si dos personas dicen el mismo número al mismo tiempo, se para el juego y se vuelva a empezar desde el 1.
Explicar que cualquier persona puede decir un número cuando quieran, pero no se pueden decir dos números en orden numérico. Para empezar, pedir a todos que cierren los ojos y que se enfoquen en el piso en el centro del círculo. Luego decir, *¡ya!*
El moderador puede establecer un objetivo inicial: *¿Podemos llegar a 10?* ¡Luego, empujar el grupo para que cuenten a 15 o más! Puede ser productivo parar el juego y hablar sobre la estrategia del grupo. Parte del aprendizaje es el descubrimiento del grupo de como solucionar esta tarea dificil.

Reflexión:
- En una escala de 1 a 10, con 10 siendo muy exitoso y 1 siendo menos exitoso, ¿cómo nos fue a nuestro grupo? ¿Por qué?
- ¿Cuándo elegieron decir un número? ¿Cuándo elegieron mantener silencio?
- ¿Cuáles habilidades o estrategias usaron para tener éxito con esta actividad?
- ¿Cómo podemos usar estas mismas habilidades/estrategias en otras áreas de nuestras vidas?

Actividad: Paisaje de sonido
Duración: 30 minutos
Habilidades desarrolladas: la variedad de la voz, el ritmo, la repetición, escuchar, la conciencia del grupo
Materiales: Papel, algo con que escribir

El moderador invita a los alumnos a nombrar/describir sonidos que se pueden escuchar en un context específico. ¿Cuáles son los sonidos que se escuchan en una selva? Escribir las ideas de los alumnos en el pizarrón o en una hoja de papel para que el grupo las vea y puede referirse a ellas. Una vez que el grupo ha juntado varias ideas, el moderardo va a pedir voluntarios para presentar diferentes sonidos. Idealmente los alumnos que hacen sonidos parecidos estarían sentados juntos. Compartir y pracitar las señales con la mano del director de orquestra como *crescendo* (aumentar el volumen), *descrescendo* (bajar el volumen) y *cortar* (parar) todos los sonidos. Construir un paisaje de sonido, invitando a los alumnos que sigan las señales de la mamo para la selva. Reflexionar con los alumnos sobre en que se fijaron de su trabajo. Considerar como diferentes elecciones vocales y musicales comunican un tono o cualidad específica a la persona que escucha; invitar el grupo a describir la cualidad del paisaje de sonido que produjeron. Elegir otra ubicación. Repetir lo mismo que antes, o invitar al grupo a crear un paisaje de sonido espontáneamente, sin decir o determinar sonidos y papeles anteriormente.
El moderador puede sugerir que los alumnos saquen ideas de sus propias experiencias y memorias para imaginar cómo sonaría este lugar. Escuchar al grupo; agregar sonidos nuevos o cambiar el sonido para explorar todos los aspectos posibles de un lugar.

Otras variaciones:

- Pedir a los alumnos que seleccionen el lugar o que tomen el rol del director de orquestra.
- Hacer un paisaje de sueño. Explorar los pensamientos internos o los miedos de un personaje, creanto un montaje de sonidos en el sueño que iluminan los sentimientos o la lucha interno de este personaje o grupo de personas lidiando con una decisión o un problema difícil.

Reflexión:

- ¿Cuáles tipos de sonidos usamos para establecer la ubicación?
- ¿Por qué elegimos estos sonidos? ¿Cómo nos ayudaron evocar la sensación de este lugar?
- ¿Dónde más se podrían escuchar estos tipos de sonidos? ¿Por qué?

Actividad: Reflexión para concluir / “check-out”
Duración: 25 minutos
Materiales: Ninguno

Al final de cada taller, si hay tiempo y la dinámica del grupo lo permite, por favor considerar hacer una reflexión para concluir en que el moderador junta a todos los alumnos en un círculo final, y todos toman un turno, uno por uno, diciendo cómo se sienten y algo de que se acordarán de esta ocasión que pasaraon juntos.

Se puede permitir que los alumnos hagan el “check-out” con un gesto físico en vez de palabras (p.ej., pulgares arriba, pulgares al lado, pulgares abajo).
Dependiendo de la dinámica del grupo, para profundizar el moderador puede hacer una pregunta que se relaciona con un tema o se trata de un asunto específico.