



- 2017 -

CUERPO  
SONORO

## ANIMACIÓN DE OBJETOS

experiencia



CADA PARTICIPANTE TOMA 3 OBJETOS

ARMAR UN SOLO ELEMENTO  
DE FORMA ABSTRACTA

LAS UNIONES  
ÚNICAMENTE SE  
HARÁN CON



CINTA



CUERDAS



AGUJAS E HILO

Ninguno de los objetos elegidos puede ser cortado, ni destruido y debe ser usado respetando su integridad, de manera que al final podamos desarmar las composiciones y los 2 elementos vuelvan a quedar intactos.

CREAR PERSONAJE EXTRAÑO  
O BICHO



CADA PARTICIPANTE PODRÁ OBSERVARLO Y EXPLORARLO  
Y PREGUNTARSE, SI TIENE CABEZA Y SI POSEE ALGÚN  
MIEMBRO O ELEMENTO QUE LE PERMITA MOVERSE.

TIENE UN ROSTRO Y RESPIRA

VOZ Y MODO DE COMUNICARSE

CAPAZ DE MOVERSE Y DESPLAZARSE

LOS BICHOS  
COBRAN VIDA,  
SE RELACIONAN CON  
OTROS BICHOS Y EXPLORAN  
EL ESPACIO

SE PROPONDRÁ UN CONFLICTO QUE DESATE UN JUEGO: "CONSTRUYE  
UNA CASA PARA VIVIR" - "NO HAY NADA QUE COMER Y DEBEN  
ENCONTRAR ALGO O MORIRÁN"



animación de objetos





## propósito

Jugar y explorar las diferentes formas con las cuales un objeto puede adquirir características humanas, animales o mecánicas, partiendo de la animación del mismo, comprendiendo desde esta experiencia el juego simbólico y el juego de roles de los niños y niñas de primera infancia. Reconocer las múltiples habilidades, estrategias, relaciones y conexiones que les implica y propone la creación de estos juegos a los niños, pero no desde un discurso, sino desde la vivencia: tu y yo como adultos. ¿Cómo creamos un escenario serio y complejo de juego, dónde podamos experimentar dificultades reales desde construir y crear los personajes, hasta la resolución de conflictos ficticiales creados dentro del juego mismo?



## preguntas orientadoras

¿Qué es el juego simbólico? ¿cuál es su importancia en la vida infantil? ¿cómo creamos un escenario serio y complejo de juego simbólico, que permita experimentar dificultades reales desde construir y crear los personajes, hasta la resolución de conflictos ficticiales creados dentro del juego mismo?





## variaciones posibles



Otra manera de abrir este juego simbólico y promover espacios abiertos de socialización, creación, imaginación, resolución de problemas y disfrute, puede ser a partir del juego e interacción con objetos cotidianos sin ningún tipo de intervención ni modificación. Tomar elementos de cocina, de baño, de papelería, o de la casa en general, objetos para ser animados según sus características.

Escoger los objetos, que tengan formas, colores, texturas y/o partes interesantes. Observarlos, identificar sus cualidades, sus posibilidades de movimiento, las propiedades que tienen. Según esta observación, se exploran los posibles movimientos del objeto, su voz, su mirada, etc. Los niños y niñas casi que desde los dos años son especialistas en dar vida a cualquier objeto, identifican rápidamente sus cualidades e incluso las transforman, un objeto-personaje que en principio se arrastraba por el suelo, luego puede volar, un objeto que tenía una boca en su parte superior, después puede tenerla en la parte inferior, un objeto que en determinado momento era un gato luego puede convertirse en dragón simplemente porque el jugador así lo desea. La invitación de esta variación es encontrar los personajes escondidos que puede tener cualquier objeto y jugar con ellos en los escenarios interminables que se construyen en los juegos a partir de estos personajes. Propiciar estos juegos simbólicos, favoreciendo espacios libres y enriquecidos con variedad de objetos, serán ambientes que los niños agradecerán y potenciarán cada vez más con su creatividad, intereses, ocurrencias, inquietudes y realidades.