

## Educación Artística: Teatro

### Actividad para estudiantes de 2do año del Ciclo Básico de la Educación Secundaria

#### “Solo en la Selva”

¿Sabías qué el actor debido a su formación, es muy consciente del espacio y de la percepción del mismo?

En el ámbito teatral, el espacio integra tres áreas:

- a) **El espacio Actoral:** Se constituye a partir del momento en que los actores toman posesión físicamente de su espacio, éste deviene sagrado, dado que simboliza un lugar representado. Las evoluciones gestuales de los actores estructuran este espacio vacío, al llenarlo de objetos y al transitar por él.
- b) **El espacio Dramático:** Es el espacio abstracto al que se refiere el texto y que el espectador debe construir con su imaginación.
- c) **El espacio Escénico:** Es el espacio real donde se mueven los actores, ya sea un escenario, un área dentro de una sala, u otro recorte espacial no convencional.

*Pavis, Patrice. (1998). Diccionario del Teatro. Dramaturgia, Estética, Semiología. Ediciones Paidós. Barcelona*

**Los invitamos a jugar con sus familias a través del uso expresivo del cuerpo y la voz. Incorporando a la acción los estímulos y la percepción del espacio.**

**Actividad: “Solo en la Selva”**

#### Recursos

- Espacio, sin mobiliario
- Un pañuelo o tela, para usar como venda.

### **Pautas de la actividad:**

1. Entre todos, se elige un participante, que se ubicará en el centro del espacio.
2. Los demás participantes se ubican alrededor de este, en círculo.
3. El participante que se encuentra en el centro, deberá vendarse los ojos, de modo tal, que no pueda mirar.
4. Todos los integrantes que se encuentran en círculo deberán guardar distancia entre sí (deben estar separados) y también con el jugador vendado (2 metros aproximadamente).
5. Una vez, que están todos ubicados, los integrantes del círculo comienzan a moverse (sin romper la formación) para desorientar al participante del centro.
6. Respetando el “uno por vez”, deberán emitir sonidos de animales moviéndose por el espacio. (estos sonidos deben ser fácilmente reconocibles o lo más parecido posible al sonido del animal elegido, para facilitar su identificación)
7. El participante ubicado en el centro de la ronda, deberá señalar de dónde vino el sonido, nombrar quién lo emitió y determinar qué animal reprodujo. Si el jugador es descubierto reemplaza al del centro. Y así, el juego continúa sucesivamente.

¿Te atreves a jugar?...