Expresión corporal

El desfile de personajes

Actividad de expresión corporal para 1.º de Primaria. Explorar distintas formas de caminar asociadas a personajes.

Para qué sirve

El alumnado de 1.º explora cómo cambia el movimiento según el personaje: ritmo, postura y tamaño del paso. Trabaja el control del cuerpo al caminar y la imaginación motriz. Encaja bien en la parte principal porque ya vienen activados y todo el grupo participa a la vez.

Cómo se juega, paso a paso

1. Coloca al grupo en una fila larga, de cara a la misma dirección, con espacio delante para avanzar.
2. Explica que van a desfilar como personajes y que solo cambian cuando oigan la señal. Acuerda antes la señal, por ejemplo una palmada o un silbato.
3. Nombra el primer personaje, el robot, y haz una demostración corta de cómo camina.
4. Da la señal de salida y el grupo desfila imitando al personaje. Camina a su lado y refuerza con voz los gestos que ves bien.
5. A la señal, para el desfile y nombra otro personaje: el anciano. Deja unos segundos para que se coloquen y arranquen de nuevo.
6. Repite con el soldado y con otros personajes sencillos. Alterna personajes lentos y rápidos para que no se cansen.
7. Termina con un último desfile libre y vuelta a la calma caminando normal. Reúnelos para las preguntas.

Reglas

El cambio de personaje se hace a la señal.

Organización y material

Todo el grupo en una fila, con un brazo de separación entre compañeros. Al llegar al final del espacio, giran y vuelven, o la fila da una vuelta en círculo grande. No hace falta material.

Curso
1.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Intensidad
Baja

Agrupación y lugar
Gran grupo en fila. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Ninguno

Variantes

Más fácil
Usa solo dos personajes muy distintos, como el robot y el anciano, y demuéstralos tú cada vez.

Más difícil
Nombra personajes sin demostrarlos y pide que añadan un gesto de brazos o una expresión de cara.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, divide la fila en dos y que una mitad mire mientras la otra desfila. Con grupo pequeño, haz una sola fila y alarga los recorridos.

En poco espacio
En aula o gimnasio pequeño, desfilan en tandas de cinco o seis por turnos. Los demás esperan sentados y observan.

La variante de la ficha
Los alumnos proponen un nuevo personaje para desfilar.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Deja que cada alumno interprete el personaje con el movimiento que pueda. Valora el gesto o la postura, no el tamaño ni la velocidad del paso.

Alumnado con TEA
Enseña antes los personajes con imágenes o con una demostración fija. Usa siempre la misma señal y avisa un momento antes del cambio.

Atención e impulsividad
Pon al alumno cerca de ti en la fila. Ensaya la señal de parada varias veces antes de empezar y refuerza a quien espera el cambio.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Mantén un brazo de separación entre compañeros para evitar choques al cambiar de personaje.
- Revisa que el suelo esté seco y sin objetos, sobre todo con el soldado y el robot, que pisan fuerte.
- Marca claramente el límite del espacio para que giren antes de llegar a paredes o vallas.

Errores frecuentes al aplicarla

- Cambiar de personaje sin señal clara. Usa siempre la misma y practícala antes de empezar.
- Quedarte parado explicando demasiado. Da la demostración en pocos segundos y deja que se muevan.
- Corregir la imitación de cada niño. A esta edad vale explorar, así que elogia las ideas distintas.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué personaje ha sido el más fácil de imitar y por qué?

¿Qué hacía tu cuerpo distinto al caminar como el anciano y como el soldado?

¿Qué personaje nuevo te gustaría probar la próxima vez?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.