

DINÁMICA CIRCULAR

CACATAS

TALLER·JUEGO

CREA TUS PROPIAS FIGURAS

Adapta la complejidad del cuento y los personajes según los participantes.

“PORQUE MIENTRAS HAYA HUMANOS CAGANDO, SIEMPRE HABRÁ PROBLEMAS FLOTANDO.”



CACATÁSTROFE

Dinámica de cuento circular

Es un taller-juego creativo en el que lxs participantes crean sus propios personajes —dibujados, modelados con plastilina o confeccionados con tela— para luego darles vida en un cuento colectivo.

La historia se desarrolla en un **escenario** muy particular: el baño del centro, la escuela o el váter, donde un grupo de cacas parlantes plantea problemas imposibles que deberán ser resueltos por el Consejo de Sabias. Cada intento de solución genera un nuevo enredo, haciendo que el cuento nunca termine y fomentando la imaginación, la cooperación, el pensamiento flexible y la escucha activa.

Propuesta de personajes:

- Las cacas (una por participante).

CONSEJO DE SABIAS (3 personas)

- Rey/Reina Caletín: Alegre, optimista, propone soluciones descabelladamente positivas.
- Serpiente: indecisa, siempre duda. Cambia de idea constantemente
- Dentadura Calamiti: pesimista, siempre piensa lo peor. Exagera los problemas, predice catástrofes.

Cada niñx o grupo pequeño puede manejar uno de los personajes, o turnarse.

Objetivo del taller:

Crear, entre todxs, un cuento colectivo donde el Consejo de Sabias intenta resolver un problema imposible planteado por las cacas parlantes. Cada solución desencadena un nuevo conflicto, alimentando así una narrativa infinita y creativa.



versión
de los

personajes

INPUTS DE PERSONAJES. ¡HAZ LOS TUYOS PROPIOS!



**TELAS
RECICLADAS,
FIELTRO...**



PLASTILINAS, MASILLAS...



**EN PAPEL
DIBUJADAS
O DE PAPEL...**



**CON
ELEMENTOS
NATURALES...**



**MAS ELABORADOS,
TÍTERES!,
CALCETINES...**



DESARROLLO PASO A PASO

Ejemplo de introducción del problema inicial sesión 1:

Puede comenzar el/la educadora :

-“En el Reino del W.C. Mágico, el Consejo de las Sabias ha sido convocado

Una caca:

-¡el agua del váter gira al revés y nadie sabe por qué! ¿Cómo lo solucionarán?”

Ronda de Consejos:

Cada personaje propone una solución.

Ejemplo:

- Rey/Reina Caletín: “¡Pongamos un arcoíris en la cisterna para que el agua sea feliz y fluya bien!”
- Serp: “Eh... o... no sé... quizás un arcoíris podría enfadar al monstruo del desagüe... ¿o tal vez lo calmaría?”
- Calamiti: “¡Eso solo hará que el monstruo crezca y nos trague a todos!”

Generación del nuevo problema:

- Entre todes (o el/la facilitadora) eligen la idea que más les guste o la combinan. Esa solución crea un nuevo problema aún más raro.

Ejemplo:

Se ponen arcoíris en la cisterna → aparece un monstruo de espuma arcoíris que se escapa del váter.

Repetición::



Vuelven a reunirse como Consejo y plantean nuevas soluciones → nuevos problemas → nuevas soluciones...

El ciclo continúa sin llegar nunca a un final.

Cada vuelta puede ser más absurda, fantástica o escatológica según la imaginación del grupo.

Cierre temporal (opcional):

Para cerrar la sesión sin terminar la historia, se puede decir:

-“El Consejo de las Sabias sigue reunido hasta el día de hoy... y solo volverán a encontrarse cuando alguien los llame de nuevo.”



VARIANTES Y SUGERENCIAS:



Cada participante puede inventar su propia pequeña caca-títere con plastilina o fieltro para sumarla al Consejo.

Incorporar sonidos, instrumentos o canciones improvisadas cuando el Consejo toma decisiones dramáticas. Anima a lxs niñes a improvisar voces para cada personaje

Escribir entre todes un gran mural o cómic colectivo que documente las soluciones y problemas, creando un “Mapa de cacatástrofes y soluciones”.

VISIÓN A FUTURO:

Este cuento circular es como un motor de creatividad inagotable: cada sesión puede retomar el último problema planteado o inventar uno nuevo, cultivando la fantasía y la capacidad de trabajar juntos con humor e ingenio.

Colección de problemas divertidos que pueden surgir (puedes hacer tarjetas):



1. El váter canta ópera a medianoche

Nadie puede dormir porque el inodoro interpreta arias dramáticas cada vez que se acciona la cisterna.



2. Un ejército de micro-cacas bailarinas invade la bañera. Bailan claqué sin parar, pero cuando se les intenta atrapar, se multiplican.



3. Un sapo gigante queda atascado en la taza

Cada vez que croa, provoca un temblor en toda la casa.



4. La tubería se transforma en una serpiente de gelatina. Se retuerce por toda la escuela soltando burbujas gigantes.



5. La cisterna absorbe el tiempo cuando alguien la usa, retrocede un minuto en el pasado... ¡y nadie sabe cómo volver al presente!



6. Las cacas se inflan como globos y flotan por el techo. Al estallar, lanzan confeti maloliente.



7. El papel higiénico cobra vida y se siente artista

Hace coreografías por todo el baño, enredando a cualquiera que intente atraparlo.

 8. El espejo del baño refleja futuros apocalípticos
Cada vez muestra un final diferente para el mundo... y todos terriblemente cómicos.

 9. Un trono alternativo aparece en el baño
Un váter dorado que reclama ser el “verdadero rey del retrete” y empieza a discutir con el Consejo.

 10. Un monstruo de sarro despierta
Se escurre lentamente, susurra secretos pegajosos y amenaza con conquistar el reino del WC.

 11. El jabón se transforma en pez y nada por el váter creando burbujas gigantes.

 12. El váter empieza a cantar canciones de cuna... pero solo despierta a fantasmas dormilones que lloran porque no pueden volver a soñar.

Recuerda:

cada solución que el Consejo plantee debe generar otro problema aún más loco, ¿esa es la magia del cuento circular infinito!

OTRO EJEMPLO, SESIÓN 2:

“El Consejo de las Sabias y la Ópera del Inodoro”

Inicio (5 min):

Convoca al grupo diciendo:

“Atención habitantes del Reino del W.C. Mágico: ¡el Consejo de Sabias ha sido llamado con urgencia!”

Presenta los tres miembros:

- **Rey/Reina Calcetín** (optimista)
- **Serp** (dudosa)
- **Calamiti** (catastrófica)

Plantea el primer problema (3 min):

“Desde anoche, el váter ha comenzado a cantar ópera a medianoche. Sus agudos despiertan a toda la escuela. ¡Necesitamos una solución!”

Ronda de Consejos (10 min):

Cada personaje propone una solución:

- **Rey/Reina Calcetín:** “¡Podemos enseñarle a cantar canciones de cuna para que todos se duerman con su dulce voz!”
- **Serp:** “Mmm... no sé... ¿y si la canción de cuna se vuelve una canción de terror? ¿O quizás lo calme?”
- **Calamiti:** “¡Noooo! Si canta canciones de cuna, atraerá a todos los fantasmas del baño que duermen bajo el suelo y empezará el apocalipsis del retrete.”

Nuevo problema (3 min):

Basándose en las ideas, elige junto al grupo la solución más divertida (por ejemplo: enseñar al váter canciones de cuna) y plantea el resultado inesperado:

"El váter aprende canciones de cuna... pero al cantarlas, despierta a los fantasmas del baño, que salen flotando y llorando porque no pueden dormir."

Segundo Consejo (10 min):

Repite la ronda de propuestas con el nuevo problema: fantasmas llorones que no dejan de rondar el baño.



Cierre temporal (5 min):

Cierra la sesión diciendo:

"El Consejo de las Sabias seguirá reunido para resolver el llanto fantasmal... ¡pero por hoy debemos ir a merendar para pensar con la barriga llena!"

Invita a los niños a dibujar o modelar los fantasmas o a inventar el próximo problema que el Consejo deberá afrontar.

OTRO EJEMPLO, SECUENCIA 3:

Caca Mensajera:

-“El váter se tragó el cepillo de dientes y ahora tiene dientes afilados.”

Consejo propone:

-Rey/Reina: “¡Le ponemos brackets de caramelo para endulzar su mordida!”

- Serp: “¿O mejor le quitamos todos los dientes? Pero... ¿y si le salen más?”
- Calamiti: “¡Noooo! Si le ponemos brackets, se volverá un tiburón de retrete.”

Solución elegida: brackets → problema nuevo: El váter-tiburón empieza a cantar rap con la boca llena de brackets.

Siguiente Caca Mensajera trae otro problema.

Cierre temporal:

Para cerrar la sesión sin terminar la historia:

“El Consejo y sus Cacas Mensajeras siguen trabajando día y noche para salvar el Reino del W.C... ¡hasta que los volvamos a convocar!”



PARA CUENTO CIRCULAR (SIN FIN)

- “Porque cada vez que una caca nada, un nuevo problema se destapa.”
- “Mientras alguien tire de la cadena, el caos se renueva en la fontanería.”
- “Donde hay una caca, habrá un drama que se multiplica.”
- “Mientras la cisterna cante, las desgracias se levanten.”
- Porque mientras haya humanos cagando, siempre habrá problemas flotando.
- “Si hay baño, hay caca; si hay caca, hay lío; y si hay lío... el Consejo tendrá trabajo.”
- “Mientras haya retretes, habrá sorpresas que revientan como burbujas.”
- “Porque en el reino del váter, el fin es solo el principio del próximo estallido.”
- “Mientras un humano se siente en el trono, las cacas seguirán escribiendo historias.”



PARA CUENTO QUE CONCLUYE (CON UN GUIÑO FINAL)

- “Y así entendieron que los problemas del váter son como la vida: se repiten... hasta que alguien aprende a reírse de ellos.”
- “Al final, el Consejo decidió sellar la tapa del váter con una piedra sagrada... pero todos sabían que un día alguien volvería a necesitarlo.”
- “Cuando creyeron que todo había acabado, escucharon un burbujeo... y comprendieron que nunca lo estaría.”



BENEFICIOS DEL JUEGO:



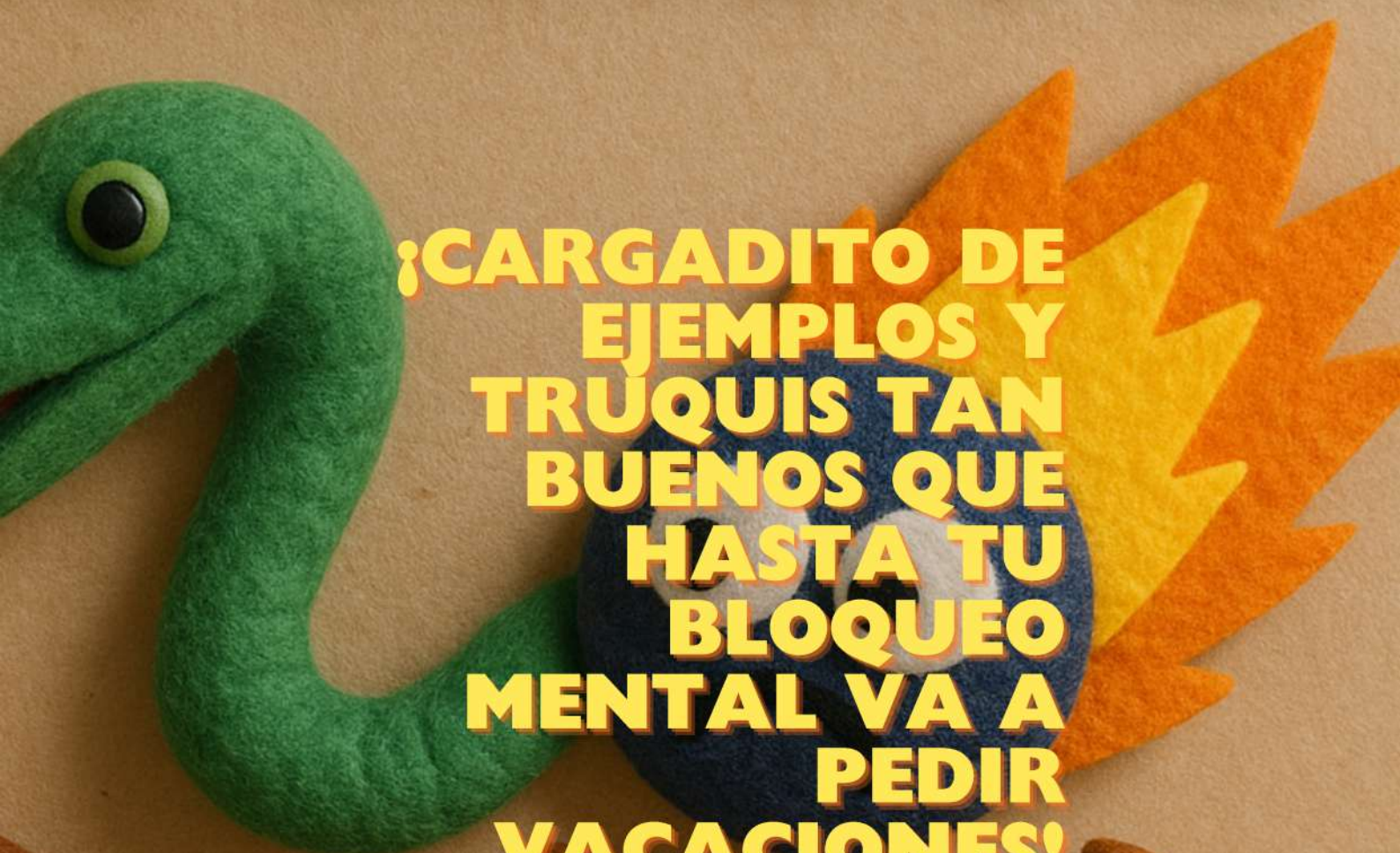
- Fomenta la creatividad y la imaginación desbordante al invitar a los niños a construir un cuento que no tiene final fijo.
- Desarrolla el pensamiento flexible y divergente, ya que cada nueva idea es válida y genera nuevas posibilidades narrativas.
- Ejercita la escucha activa, imprescindible para poder continuar la historia respetando lo que han dicho los compañeros/as.
- Potencia el trabajo en equipo y el respeto por las ideas ajenas, construyendo juntos una narrativa común.
- Introduce el humor y el absurdo como herramientas pedagógicas, lo que relaja, motiva y conecta emocionalmente con el grupo.
- Estimula la expresión oral y la corporalidad mediante el uso de títeres y voces.
- Promueve la toma de decisiones y el manejo de la frustración, al enfrentarse constantemente a nuevos dilemas sin solución.

Competencias trabajadas:

- Competencia lingüística y comunicativa
- Competencia social y cívica
- Competencia para aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Autonomía e iniciativa personal
- Pensamiento crítico y creativo
- Competencia emocional (empatía, tolerancia, autoconocimiento)



ASTROFFE



**¿CARGADITO DE
EJEMPLOS Y
TRUQUIS TAN
BUENOS QUE
HASTA TU
BLOQUEO
MENTAL VA A
PEDIR
VACACIONES!**



WWW.ONDATITIRITERA.COM