

Animales

GUÍA DIDÁCTICA

HISTORIA DE UN PROYECTO

Animales es un proyecto que he ido madurando a lo largo de estos años en mi trabajo por colegios, guarderías y centros de educación especial con niños menores de cinco años y discapacitados. Ante este público tan peculiar sabía que debía representar historias con un desarrollo argumental discursivo mínimo y centrarme sobre todo en los aspectos más perceptivos de los muñecos y de los objetos que empleaba en mis espectáculos. Fui eliminando progresivamente la palabra hasta llegar a realizar pequeñas historias de animales sin texto. Sólo las formas, los colores, los movimientos, los ritmos, los sonidos de los animalitos puestos en elementales situaciones dramáticas. La respuesta por parte de los niños fue calurosa. Podía sentir cómo sonreían ante una situación cómica, cómo se alertaban ante otra de peligro, cómo se conmovían ante una de desamparo y abandono, cómo se emocionaban ante otra de afecto y protección. La comunicación era directa y espontánea. De este modo me encontré con un campo lleno de posibilidades en mi trabajo teatral con niños pequeños y discapacitados.

De estas experiencias nació el deseo de hacer este espectáculo, una obra sin palabras en donde se escenifican diversas situaciones teatrales protagonizadas por animales. Escenas simples, sencillas, comprensibles para niños de edades tan pequeñas. Escenas que se dirigen sobre todo a las capacidades perceptivas, sensitivas y emotivas del niño a través de los sugestivos juegos coreográficos que ofrecen

los cuerpos en movimiento con sus formas, colores, ritmos y sonidos diferentes.

Un espectáculo cuyo tema central son los animales, ya que estos ejercen una fuerte fascinación sobre los niños. Los niños proyectan sobre los animales su manera de sentir y percibir todo cuanto les rodea. Ambos comparten un mundo lleno de sensaciones y emociones. Siendo al mismo tiempo muy semejantes y muy distintos a él, los animales permiten al niño representar todo lo que forma parte de su universo.

“ANIMALES”

Animales es un espectáculo para niños de 3 a 6 años, en el que, sin palabras, un actor juega a teatralizar historias de animales utilizando muñecos, objetos animados, marionetas realizadas con material de reciclaje, sombras y otros utensilios cotidianos.

Las diferentes historias intentan abarcar el riquísimo mundo emocional, perceptivo y representativo del niño. Unas son cómicas, otras poéticas, otras más emotivas, otras absurdas, otras conmovedoras.

Un espectáculo que, además, es una fiesta para los sentidos del niño; una fiesta de movimientos, formas, colores, sonidos y ritmos. Una propuesta teatral como juego entre diversos elementos, un juego que provocará en el niño una experiencia intelectual, emocional y estética.

Las historias

Las diferentes situaciones dramaticas surgen de:

A- Las relaciones de Comportamiento

- entre un animal y su medio
- entre animales de una misma familia
- entre animales de diferentes especies
- entre animales y objetos

B- Las relaciones físicas y corpóreas

- entre formas (líneas, tamaño, volumen, siluetas, etc)
- entre colores
- entre sonidos emitidos por los diferentes animales
- entre movimientos y ritmos

OBJETIVOS

- **Disfrutar** con el juego dramático.
- **Observar e identificar** las posibilidades de percepción que el mundo ofrece mediante sensaciones visuales y auditivas.
- **Reconocer** la importancia de la comunicación no verbal como forma de conocimiento y **valorar** todos los mensajes que sin palabras se pueden producir.
- **Desarrollar** la imaginación y la creatividad mediante la observación del aprovechamiento de recursos reciclados y objetos cotidianos. **Aprender a mirar** las cosas “de otra manera”.
- **Desarrollar** una actitud de respeto y curiosidad por la diferencia.
- **Valorar** el títere como medio e instrumento expresivo a través del cual se produce el hecho teatral.
- **Adquirir** una actitud atenta, curiosa y respetuosa ante el espectáculo que va a oír, ver y sentir. **Desarrollar** el gusto

por las obras teatrales en particular y las artes escénicas en general.

CONTENIDOS

Los títeres

Un títere es una escultura, un cuerpo que puede ser movido. Algunas historias surgen de la mera materialidad y fisicidad del muñeco u objeto animado, de la capacidad expresiva y dramática que poseen su volumen, forma, color, movilidad, sonoridad, etc.

La estructura del espectáculo permite una gran libertad formal a la hora de seleccionar los objetos con que se trabaja. Esto hace que el espectáculo también sea un amplio muestrario de recursos y de medios con que se puede hacer teatro de títeres.

Se emplean diversos tipos de muñecos, tanto desde el punto de vista de la técnica de construcción y manipulación de los mismos como en lo que se refiere a los materiales usados para su construcción.

Hay títeres que son contruidos de acuerdo a la historia que se quiere escenificar. Otras veces, son los títeres quienes determinan el tipo de historia que se puede dramatizar.

Las marionetas no son marionetas al uso, convencionales, son más bien juguetes. Si en el teatro acontece el juego teatral, nada más apropiado que unos juguetes, algo con lo que se juega, para jugar, interpretar diversos papeles dramáticos. En realidad, una marioneta no deja de ser un juguete, y es este carácter de juguete el que queremos resaltar en la obra, juguetes con el que juega un actor para escenificar diversas historias de animales.

El "alma" de los objetos

El actor-titiritero actuará con los mismos hábitos del niño, a la hora de jugar con los objetos: este trata de transformar lo que encuentra, imaginando y creando, adaptándolo a sus necesidades de juego. Así, aprovecha materiales, "cosas" que se encuentran en el entorno cotidiano.

El niño descubrirá con asombro cómo objetos del entorno doméstico, así como la combinación y ensamblaje de diversos elementos a modo de collage, se transformarán en animales, como "por arte de magia"; una magia que no es otra

cosa que la imaginación misma, que es capaz de dotar de un “alma” a los objetos animados.

Crear con materiales de desecho y objetos encontrados en el entorno nos aporta, entre otros, los siguientes beneficios en cuanto al desarrollo educativo:

- Se trata de estimular al niño a “mirar las cosas de otra manera”.
- La observación visual de las cualidades plásticas (texturas, volúmenes, colores...) que luego han de combinarse, desarrollan la capacidad de percepción, imaginación y asociación.
- Se establecen nuevas relaciones, integrando o globalizando distintos elementos para crear otros más complejos.
- Desarrolla la imaginación a partir de lo que nos sugieren los materiales.
- Se cultiva el azar.
- Se valoran la gran expresividad sin necesidad de emplear muchos recursos o medios muy costosos.

Las adivinanzas como recurso didáctico

En algunos números de “Animales” se ha pretendido actualizar el tradicional género de las adivinanzas para

adaptarlas a un espectáculo sin palabras y dotarlas de un gran atractivo visual.

En la infancia, una etapa de la vida en la que la ciencia no cabe, las adivinanzas encuentran su momento más adecuado. Los niños adivinan mejor que razonan y es sin duda el pensamiento sincrético de la infancia el que les ayuda en el desciframiento de estos enigmas, desciframiento que se empieza a resistir con la entrada en etapas evolutivas en las que impera el pensamiento lógico. Las adivinanzas se benefician de lo que el psicología se llama la “vivencia del ah”, pues en ellas la solución no se deduce, se adivina; la solución aparece de pronto como una revelación sin que para nada se tenga que ayudar de la lógica, sin recurrir a explicaciones que resultan inútiles, pues hay veces, incluso, que los procesos racionales pueden dificultar el éxito. Las adivinanzas tienen un aire de misterio que llama mucho la atención de los pequeños, sus fórmulas están llenas de asociaciones de imágenes que exaltan la imaginación y tienen un enorme aire lúdico.

Los ingredientes contradictorios de las adivinanzas por cuanto encierran dentro de sí algo misterioso y al mismo tiempo dan pistas para poderlas penetrar, tienen un especial interés que mantiene el empeño y la atención concentrada de quienes deben descifrarlas. Los niños, ante ellas, sienten el placer del que abre una caja que oculta una sorpresa.

La comunicación no verbal

La comunicación no verbal transmite un mensaje sin utilizar las palabras. La animación de los objetos y del cuerpo son señas que expresan símbolos universales como alegría, tristeza, enfado, asombro, extrañeza, etc.

Los estímulos sensoriales. El ritmo.

El niño percibirá un repertorio de estímulos visuales y sonoros, mediante los cuales:

- Aprende o afianza los conceptos de tamaño (grande-pequeño), posición (arriba-abajo), etc.
- Desarrolla el sentido del color (contraste, gama...)
- Aprende a discriminar sonidos (intensidad de volumen, timbre agudo o grave, etc.)
- Aprende a reconocer y reproducir los sonidos que emiten algunos animales (cacareos, ladridos...)

Los estímulos rítmicos visuales y auditivos ayudan a desarrollar la psicomotricidad del niño. Será provechoso para

él reconocer la variedad de expresiones diferentes del movimiento, tales como girar, abrir, cerrar, girar, avanzar, caminar, volar, reptar...

Este es un espectáculo eminentemente rítmico, y el niño, que es un ser rítmico, disfrutará con las sensaciones que le producen estos estímulos, a la vez que se contribuye a su desarrollo psicomotriz.

Este ritmo viene dado por juegos sonoros y visuales basados en:

- la repetición
- la aceleración o deceleración de los intervalos
- el aumento o disminución de la intensidad
- el contraste de sonidos y formas
- el sonido y el silencio, el movimiento y la quietud, ...

En su gusto por el ritmo y por la participación, en el espectáculo el niño tiende a crear nuevos ritmos que surgen de la interacción con el actor-titiritero y sus propuestas de sonoras, tales como repetir los sonidos de los animales, o completar ritmos iniciados por este.

Animales pretende ser, de hecho, como un concierto en el que los instrumentos rítmicos son los objetos y el intérprete

(actor-titiritero) utiliza sus cualidades visuales y sonoras a modo de partitura escénica.

La abstracción

Animales es también un espectáculo abstracto, en el sentido de que se abstrae de la naturaleza del animal los rasgos más representativos que lo identifiquen, y a partir de ellos se construye ese animal.

Estos rasgos identificativos pueden ser:

- rasgos más característicos de su anatomía, por su aspecto
- rasgos más característicos de su anatomía, por su uso
- rasgos característicos de su sonido
- rasgos característicos de su color o textura, etc.

Se trata, en algunos casos, de una especie de metonimia en la que se identifica “el todo” por “la parte” (el elefante a partir de su trompa...)

En el caso del número del metro de carpintero, la abstracción es una abstracción geométrica. Se identifica el animal mediante su presentación esquemática de tramos rectos.

Estos conceptos básicos están implícitos en “Animales”. Para poder aprovecharlos como recursos didácticos, se han propuesto a continuación en forma de una serie de objetivos que perseguir por los docentes, así como una propuesta de actividades a realizar; cosas, ambas, que pueden ser un excelente apoyo a la asistencia al espectáculo “Animales”.

Breve sinopsis de los diferentes números

- **Perro 1:** un perro construido con bolsos de arpillera encuentra una pelota y se pone a jugar con ella.
- **Caracol:** (pantomima musical) sombreros y guantes se emplean para contar la historia de un caracol en busca de casa.
- **Pollito:** dos pelotitas amarillas se transforman en un pollito, que se encontrará con un pato (una bota de agua), una vaca (bolso de piel), un cerdito (bolsa de agua caliente rosa) y mamá gallina (plumeros).
- **Concierto:** hecho con monederos, un sapo intenta cantar a la luna pero es interrumpido por una mosca y un grillo.
- **Metro:** (musical) un metro de madera se va transformando en varios animales (jirafa, camello, ratón, perro, canguro, cigüeña, serpiente, caracol, pez, mariposa...)
- **Perro 2:** el perro juega con unos calcetines.

- **Tortugas:** encuentro entre dos tortugas (hechas con calcetines y boinas), que se dirigen en sentido contrario.
- **Ovejas:** realizadas con mopas y calcetines, mamá oveja da de mamar a su pequeña hija.
- **Tubo:** performance en donde un tubo de plástico se convierte en diferentes criaturas.
- **Conejos:** escena de amistad entre dos conejitos realizados con calcetines.
- **Latas:** (musical) utensilios de cocina se convierten en criaturas a la espera de la primavera.
- **Arca de Noé:** unas tijeras recortan en cartulinas de color diversos animales que luego suben a un barco de papel y se alejan en el mar de la imaginación.

NOTA PARA L@S PROFESOR@S

Antes de ir al teatro, es importante poner al corriente a los niños de lo que allí va a suceder. Nos gustaría que les leyerais o comentarais esto:

Hemos organizado una visita al teatro para ver un espectáculo. Lo vais a pasar estupendamente, y para ello teneis que estar muy atentos a lo que va a suceder en el escenario. Hay unas cuantas cosas que es importante que tengais en cuenta:

- Id al aseo antes de empezar la obra, para que no os den ganas a la mitad y tengais que salir.
- Si queréis comer o beber algo (chucherías, refrescos...) hacedlo antes o después de la función, pero no durante.
- Recordadle a vuestro@s profesor@s o padres que apaguen sus móviles al entrar al teatro.
- Al empezar el espectáculo se van a apagar las luces de la sala, para que veais mejor la obra.
- Cuando comience la función, abrid bien los ojos y las orejas, para poder enteraros de todo lo que pasa y disfrutar al máximo.
- Durante la obra hay que respetar a quien está en el escenario, intentando estar lo más callados posible. Eso no significa que no os podais reir si algo os hace gracia, o comentar alguna cosa, pero siempre sin molestar a los actores ni a vuestros compañeros. También podeis aplaudir si os gusta.

Ahora que ya sabeis de qué se trata, sólo nos queda desearos que disfrutéis del espectáculo. ¡Nos vemos en el teatro!

ACTIVIDADES

ACTIVIDADES (I)

Si miras a tu alrededor, comprobarás que las casas y otros lugares cotidianos están llenos de objetos, cosas que sirven para algo, o incluso cosas que ya no sirven y que tiramos a la basura y que llamamos objetos de desecho.

Algunos de esos objetos se pueden utilizar para cosas diferentes de las que sirven normalmente.

Ya has visto en el espectáculo cómo el titiritero usa calcetines, botas, bolsos, pelotas y muchas cosas más para construir sus personajes.

¡Menudos tesoros para jugar y aprender tienes sin salir de casa!

También los materiales que ya no sirven para nada tú los puedes aprovechar y reciclarlos, darles una nueva vida.

Puedes recopilar:

- Cajas de cartón de todos los tamaños y formas
- Periódicos y revistas
- Telas, retales
- Ropa vieja
- Lanas, hilos
- Medias y calcetines viejos
- Rellenos de cojines viejos
- Cuerdas, cordeles
- Botones, cintas
- Paraguas viejos
- Perchas
- Botes y botellas de plástico
- Trozos de madera
- Palos de polo
- Ramas, piedrecitas

Con pinturas, pegamento, tijeras o aguja e hilo puedes sacar a la luz el personaje que quieras. Aquí te mostramos un par de ejemplos:

REALIZACIÓN DE UN CARACOL



HERRAMIENTAS:

Tijeras

MATERIALES:

Una goma elástica
de unos 25 cm. de largo
Un guante largo
Un sombrero hongo

REALIZACIÓN:

Un adulto hará con unas tijeras dos agujeros pequeños al ala del sombrero, del tamaño mínimo necesario para que a través de ellos se pueda pasar la goma y anudarla, de manera que nos sirva para sujetar el sombrero al antebrazo.

El sombrero hará el papel de la concha del caracol, el brazo y la mano serán su cuerpo, (dos de tus dedos pueden hacer de antenas, puedes hacerlo reptar,...) y la imaginación hará el resto.

CONFECCIÓN DE UNA OVEJA TÍTERE



HERRAMIENTAS:

Aguja e hilo

MATERIALES:

Una mopa de limpiar blanca
Un calcetín rosa largo
Guata
Dos botones de color oscuro

REALIZACIÓN:

El niño rellenará el calcetín de guata (sólo la parte donde iría metido el pie), haciendo así la cabeza de la oveja.

Un adulto se encargará de coser la mopa al calcetín, teniendo cuidado de no cerrar la abertura de este.

El niño decidirá donde el adulto coserá los botones que harán de ojos de la oveja. Se observará que la expresión de la cara cambia según estén más juntos o separados los botones, así como la forma de los mismos.

ACTIVIDADES (II)

Algunos objetos hablan por sí solos. Busca los animales ocultos que hay en ellos.

Después puedes darles vida, animarlos, dándole diferentes expresiones (según a dónde miren, con sus movimientos, con sus sonidos, etc...)

Deja que tu imaginación vuele, vuele, y vuele...

ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN

PERRITO

- ¿De qué estaba hecho el perrito?
- ¿Con qué sale?
- ¿Qué le pasa cuando sale?
- ¿Alguna vez has sentido miedo? ¿Cuándo?
- ¿Qué le pasa con la pelota?

CARACOL

- ¿De qué estaba hecho el caracol?
- ¿Qué le pasaba?
- ¿Sabrías hacer con tu cuerpo un caracol?

POLLITO

- ¿De qué estaba hecho el pollito?
- ¿Qué sonido hacen los pollitos?
- ¿Qué le pasaba?

VACA

- ¿De qué estaba hecha la vaca?
- ¿Qué sonido hacen las vacas?

CERDITO

- ¿De qué estaba hecha el cerdito?
- ¿Qué sonido hacen los cerditos?

GALLINA

- ¿De qué estaba hecha la gallina?
- ¿Qué sonido hacen las gallinas?
- ¿Qué pasaba con la gallina y el pollito?

SAPO

- ¿De qué estaba hecho el sapo?
- ¿Qué sonido hacen los sapos?
- Y los grillos, ¿qué hacen?
- ¿Y las moscas?
- ¿Qué le pasaba al sapo?

CINTA MÉTRICA

- ¿Con qué hacía el titiritero muchos animales?
- ¿Para qué sirve el metro?
- ¿Recuerdas algunos de los animales que hacía?

TORTUGAS

- ¿De qué estaban hechas las tortugas?
- ¿Qué les pasaba?
- ¿Y después?
- ¿Cómo termina?

OVEJAS

- ¿De qué estaban hechas las ovejas?
- ¿Qué sonido hacen las ovejas?
- ¿Qué hacía la oveja pequeña?
- ¿Qué otros animales dan de mamar a sus crías?
- ¿Qué le da la mamá?
- ¿Qué le da después?
- ¿Y qué pasa luego?

TUBO

- ¿Qué figuras hacía el titiritero con el tubo?

ARCA DE NOÉ

- ¿Qué animales recortaba el titiritero en cartulina?
- ¿Qué pasaba después?
- Y entonces, ¿qué aparecía?

. ¿Qué hacía el titiritero con los animales?