

COPRODUCCIÓN



ASEMBLEA XERAL

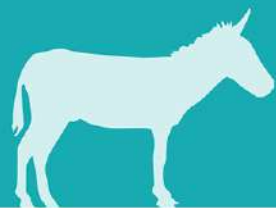
SARABELA TEATRO

en coprodución co Centro Dramático Galego

UNIDADE
DIDÁCTICA

BASEADA NA OBRA DE

LAURO OLMO e PILAR ENCISO





O teatro é unha linguaxe simbólica e universal que fai posible a expresión das emocións máis profundas. Este recurso didáctico, configurado como unha paisaxe corporal e sonora, fai referencia á inmensa riqueza expresiva do mundo, e pode ser cómplice da aprendizaxe na aula.

Esta proposta está ideada para traballar na aula complementando a asistencia á función teatral "Asemblea Xeral" de Lauro Olmo e Pilar Enciso, con dramaturxia de Fina Calleja. O espectáculo está dirixido ao alumnado de segundo ciclo de Primaria.

Coa intención de facilitar a tarefa do profesorado, esta **SITUACIÓN DE APRENDIZAXE** pretende ser unha axuda para traballar emocións, teatro e coñecemento. Para iso, elaboráronse diferentes actividades dramáticas, de debate, de creación artística e de escrita para afondar contidos desenvolvidos durante o espectáculo. *Que buscan os protagonistas? Que conflito teñen que resolver? Porque organizan unha asemblea? Como se imparte xustiza?*, son algúns dos aspectos que aparecen presentes.

É unha proposta flexible e aberta ás modificacións que permitan a adaptación aos intereses do profesorado e do seu alumnado. O obxectivo último é que este material sirva para enriquecer a experiencia de asistir ao espectáculo, así como a relación dos nenos e nenas co teatro.

Metodoloxía

Este proxecto aposta pola aprendizaxe por descubrimento. O alumnado debe chegar ás conclusións a través do debate e do traballo cooperativo co seu grupo. Utilízanse dinámicas activas que pretenden implicar a toda a comunidade educativa.

Temos en conta que as áreas máis traballadas son as Artísticas e a Lingua. Partindo delas podemos traballar outras como a Plástica, Coñecemento do Medio, Música e as TIC.

As actividades son individuais, en grande grupo e en pequenos grupos para favorecer o traballo colaboracionista e integrador sen perder de vista os diferentes ritmos de aprendizaxe da aula. O e a docente sempre terá a última palabra para modificar actividades ou saltalas, segundo sexan máis ou menos produtivas para o seu grupo. Cómpre reservar un lugar da aula para a exposición e recompilación dos traballos.

Valórase a exposición oral e escrita, e a capacidade do alumnado de crear. Polo tanto, dun xeito transversal, trabállase a posta en escena, a fluidez da linguaxe e o vocabulario.

Tamén son fundamentais as diferentes opinións e comentarios do alumnado, fomentando a convivencia, e os pensamentos construtivos e críticos.

Trabállanse as seguintes competencias do novo currículo de primaria:

- **Comunicación Lingüística,**
- **Competencia Dixital,**
- **Aprender a aprender,**
- **Competencias sociais e cívicas,**
- **Sentido da iniciativa e espírito emprendedor,**
- **Conciencia e expresións culturais.**

Duración

Esta unidade terá como duración cinco sesións dunha hora semanal. Antes e despois do espectáculo ou ben todas despois deste.

Desenvolvemento

En cada sesión, o alumnado, dirixido e motivado polo equipo docente, realizará un conxunto das actividades propostas, para mellorar a súa visión do teatro, así como das diferentes culturas e identidades. O alumnado terá que mergullarse nesta viaxe e participar activamente para coñecerse e valorarse. Empregaremos libros de texto, libros da biblioteca de aula e do centro, así como audicións que axuden a levar este traballo a unha boa fin.

As actividades propostas pódense levar a cabo no seu conxunto ou seleccionar e mesmo modificar as que gusten máis ao docente, que coñece e participa da vida da súa aula.



Obxetivos

- >> Afondar no xogo dramático como elemento fundamental da comunicación e expresión.
- >> Inclínarse cara ao traballo cooperativo e asumir diferentes roles.
- >> Participar en situacións de intercambio comunicativo respectando a quenda.
- >> Aprender a importancia da expresión corporal e vocal.
- >> Expresarse e comunicarse de forma oral con coherencia.
- >> Expresar e comunicar co corpo as súas emocións.
- >> Identificar e expresar os seus sentimentos e emocións ante situacións dadas.
- >> Identificar e expresar os estados de ánimo das demais persoas.
- >> Utilizar a expresión artística como recurso para comunicar ideas e sentimentos.
- >> Manter unha boa actitude de escoita e respecto ante pezas teatrais.

Criterios de avaliación:

- >> Traballar de forma cooperativa, respectando os compañeiros e compañeiras, o material e as normas de convivencia.
- >> Participar en situacións de comunicación, dirixidas ou espontáneas, respectando a quenda de palabra.
- >> Comprender a información xeral e relevante dun texto.
- >> Ampliar o vocabulario para mellorar a expresión e a comunicación.
- >> Recoñecer os sentimentos e conseguir expresalos.
- >> Utilizar a expresión corporal para ter diferentes emocións.
- >> Empregar o teatro como canle de comunicación.
- >> Adquirir capacidades expresivas e creativas na súa representación artística.
- >> Manter unha actitude de respecto e escoita activa.
- >> Comprender a outras persoas, detectar e expresar as súas características e identificar as súas emocións.

Estándares de aprendizaxe:

- » Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros e compañeiras.
- » Expressa de forma global sentimentos, vivencias e emocións. Aplica as normas socio comunicativas: escoita e respecta a quenda de palabra.
- » Mostra unha actitude de escoita activa. Comprende a información xeral de textos.
- » Emprega palabras novas en interaccións orais que fan referencias as súas emocións.
- » Identifica e expresa os seus sentimentos, á vez que respecta os dos e das demais.
- » Manifesta as sensacións e as impresións que lle provoca un espectáculo teatral.
- » Identifica e utiliza o corpo como instrumento para a expresión de sentimentos e emocións, e como forma de interacción social.
- » Respecta os tempos de silencio para comprender a liña argumental dun espectáculo.
- » Describe oralmente as características de diferentes personaxes.. Recoñece e explica estados de ánimo destes e identifica e comunica as emocións polas que pasan.



O Un grupo de amigos deciden poñer en escena unha peza teatral rexeitada polos seus avós moitos anos atrás. Aquí tes como levala ti a túa aula:

OS PERSONAXES

*Sabes o que significa “Dobrar personaxes”? Durante o espectáculo aparecen 5 interpretes no escenario, 3 homes e 2 mulleres, pero cantos personaxes interpreta cada actor e cada actriz? Que relación hai entre eles? Que buscan na primeira escena? Onde acontece a acción? Que vos parece se debuxamos ese escenario? Podedes tamén facer o mapa e os personaxes con plastilina para xogar con eles e pórllas voces e música.

*No principio do espectáculo os protagonistas atopan o libreto dunha obra de teatro agochada polos seus avós cando eran novos. Lembras algunha historia que che contasen os teus avós? Escribela para poder compartila co resto da clase. Podedes poñer “Reglas de escrita” como non utilizar ningunha palabra esdrúxula, seguir a estrutura de : presentación, no, desenlace; narrar en terceira persoa, introducir un idioma inventado nalgún momento e será divertidísimo se o docente vai dando palabras aleatorias que tedes que incorporar na escrita.

*No espectáculo teatral atopamos dous planos : o xogo do grupo para facer unha obra de teatro e a asemblea que representan como animais da selva. Como distingue o público cando fan de nenos e nenas e cando de animais? Que técnicas empregan os actores e actrices para cambiar a súa interpretación para ser animal? Pode que estea relacionado coa utilización de voces e acentos diferentes, posicións corporais distintas e movementos animalizados? Elixe o animal que mais che gustou e intenta imitalo co teu corpo e a túa voz.

*O espectáculo comeza coa busca dun “baúl” agochado polos seus avós hai anos. Nesta busca cada quén ten o seu rol; pensa cal destas actitudes atopas no grupo de amigos e amigas. E ti, identificaste con algún destes atributos?.

>> Crítica >> Manipuladora >> Interesada >> Egoísta >> Empática

>> Positiva >> Negativa >> Altruísta >> Pasiva >> Proactiva

>> Colaboradora >> Racional >> Flexible >> Pesimista >> Asertiva

Paréceche que uns lévanse mellor que outros?, Como son as relacións entre eles?, Parécense nalgo as relacións que tes ti co teu grupo de amigos e amigas? Vas ter que implicarte nas túas repostas pero, con respecto, sempre merece a pena.

*Os actores e as actrices, interpretan a nenos e nenas da vosa idade. Como cres que lles axuda a caracterización (vestiario, maquillaxe e perruquería). Elixes unha prenda do teu armario para traela á aula e empregala como elemento de caracterización para crear un personaxe de circo, de banda de música, de TikToker, apaga lumes, extraterrestre ou calquera outro que se che ocorra. É prestádevos as prendas porque será máis divertido. *Con que animal te sentes máis identificado ou identificada? --Se foses un animal serías un-----Os animais que aparecen na obra habitan na selva; mestúraos con animais domésticos e inventa unha completa descrición (especie-fisionomía- alimentación-reproducción-habitat-imaxe) para xuntalos nun libro de aula : o bestiario fantástico. Non deixedes as risas so para vós e compartilo co resto da escola a través da biblioteca.

* Son as formigas un personaxe mais no espectáculo? A Gata di delas: "Esas serán as boas e estarán traballando para acabar co mal". Son protagonistas ou antagonistas? Cal é a súa función na trama? Representan a algún sector da sociedade actual? Como é o movemento das formigas? E a súa traxectoria? Imitádeo cos corpos en pequeno grupo e engadide un son ficticio no voso desprazamento pola aula. Pero avisade a clase do lado para que non se asusten co ruído.

A ACCIÓN DRAMÁTICA

* Na busca do baúl os intérpretes da historia fan un percorrido polo escenario imitando o paso por distintas espazos: un precipicio, un túnel, unha montañaen pequeno grupo inventade unha coreografía emulando o desprazamento por distintos lugares dunha selva para que o resto do grupo adiviñe por onde pasades. Podedes repetir cambiando o espazo e incorporando un medio de transporte. E se engadides música ata podedes exhibilo nun dos festivais do Centro.

* Os protagonistas da historia consultan un mapa para atopar un tesouro agochado hai tempo polos seus antepasados. Imaxinade que tedes que deixarlle unha mensaxe importantísima aos vosos familiares. Pero que ninguén, excepto o que a reciba, pode coñecer o seu contido. Teredes que inventar un novo código e podedes incluír pictogramas.

* A gata é vendedora de máscaras. Cal é a vosa profesión favorita? Que vos apetece estudar... Que haberá que estudar ou que haberá que adestrar para ser vendedora? E para saber de animais e os seus cuidados? E para ser contador de historias? E para ser un contador de formigas? E para ser rei ou raíña? Facédevos preguntas que parezan absurdas e as respostas serán moi creativas. Mentres xesticula e manipula as máscaras, a Gatiña anuncia:

*Compren, compren, non son nada **caras**
 Son as mellores e non pican nin **irritan**
 Poden ser bos ou crueis cambiando de **cara**
 Poden estar alegres ou tristes porque moi ben **imitan***

Inventa unha nova estrofa que rime igual:

1º co 4º -- en ARA: cociñara, saltara, xogara, lámpada, paxara,
2º co 3º -- en TAN: . capitán, quitan, admitan, axitan, repitan.

Podedes facerlle unha visita aos rapaces e rapazas de 6º para preguntarlles que nome recibe este tipo de estrofa.

* Aínda que o texto empregado no espectáculo é o galego, cada actor ou actriz emprega o acento doutro idioma para diferenciar os dous animais que interpreta. A araña fala con acento francés, o lobo co portugués e o tigre emprega o italiano. Que vos parece xogar ás linguas? Collede o texto que hai a continuación e cambiade o voso acento segundo sexades: chineses/as, alemáns/ás, franceses/as, americanos/as...

LORO: É unha orde. O máis culpable será castigado polo ben de todos. Hai que atopar ao máis culpable e criminal, para acabar coa cólera celestial! É unha orde. O máis culpable será castigado polo ben de todos. Viva Leónidas o Grande!

TODOS: Viva!!!

Ao que lle toque facer de loro decidirá o acento e o imitarán ese acento no VIVA do final. Será unha maneira de descubrir os talentos ocultos das vosas compañeiras e compañeiros.

* O atrezzo complementa as accións dos personaxes. O compás oríentao para atopar o baúl, o mapa é a pegada principal para a busca e o garrote do verdugo intervén nos movementos do personaxe. Busca a diferenza entre un elemento de atrezzo e un elemento escenográfico e define que son no espectáculo os seguintes obxectos: o trono do rei, as máscaras dos animais, o caixón onde aparece o mapa ou o polo. Emprega obxectos cotiáns e usa a túa imaxinación para transformalos e realizar accións con eles (un lapis podería ser un termómetro, unha batuta, un garfo ...). Coa imaxinación todo é posible;

* No momento do espectáculo no que o Loro anuncia a Asemblea Xeral, os actores e actrices representan co seu corpo e a súa voz diferentes animais da selva. Podedes simular unha selva na aula elixindo cada un tres animais a representar: un de terra, outro de aire e o terceiro de auga. E se en vez dunha selva fose unha granxa? Podedes incorporar algún elemento de vestuario ou trezzo para definir os animais e porque non, facer unhas fotos en plena acción para crear o voso propio dicionario animal. Quizais poidades compartilo coas aulas de infantil para que os imiten.

* Durante a representación aparecen momentos de chuvia e treboada. A compañía Sarabela emprega a luz, o son e a música para arroupar a acción dramática. Podedes recrear na aula esta situación elaborando os vosos propios instrumentos con material de desfeito e coa emisión de sons. Por exemplo, unha trompeta. Só necesitamos funil e boca de manguera. Tamén podedes facer papaventos, chifres coas palliñas e coas herbas... A xogar!, non fai falla nada máis que moitas ganas de pasalo ben! E non esquezades poñerlle un nome ao instrumento: mangueirótropa pode ser unha idea...



* A busca dun tesouro é a acción que inicia a peripecia teatral de Asemblea Xeral. Antes de que aparecese o mapa, que imaxinaches que sería o tesouro? Que tesouro vos gustaría atopar?. Escribe a vosa propia historia sobre a busca dun tesouro e atrevédevos a facelo real, quizais transformando unha caixa de zapatos, con rotuladores e unha pedra lisa todo vale para crear "preciosidades".

OS TEMAS DA OBRA

--OS ABUSOS

*Durante todo o espectáculo un dos personaxes vive situacións de acoso e abuso por parte dalgúns membros da panda: quítanlle o mapa, inmobilízano fisicamente, chámanlle burro...

Escoitar o noso corpo é importante sobre todo cando algo fai que nos sintamos mal. Empeza polo que te fai sentir ben; onde o sentes? Cando comes algo rico, cando un amigo conta contigo, cando tomas unha ducha despois de facer exercicio, cando por fin comprendes un problema de matemáticase aproveitade as respostas para aprender tres maneiras de sentir:

--No corazón—Intelixencia emocional e social (ten que ver cos afectos e as relacións persoais)

--Na tripa—Intelixencia somato-sensorial e memoria corporal (ten que ver coa seguridade e a saúde física ou mental e o benestar corporal)

--Na cabeza—Intelixencia lóxica ou analítico-sintética (ten que ver coa aprendizaxe e os coñecementos)

Todos os sentimentos teñen un pouco dos tres niveis, nas situacións de abuso as sensacións corporais son os primeiros indicadores de alarma e o medo producido polo abuso anula a seguridade.

Xogade a asociar os sentimentos positivos e os negativos con posturas corporais abertas e pechadas (inclúide todo o corpo: cabeza, brazos, cadeiras, pernas ...) Incluso podedes inventar un código corporal para comunicarvos cando sentides unha emoción ingrata. Ánimo, non será unha dinámica fácil pero pode unir moito o grupo e dar moitas pistas ao docente de cómo se senten os seus alumnos e alumnas.

* O abuso é unha falta de respecto. Dividídevos en tres grupos para identificar exemplos de falta de respecto: "Respecto de Corazón" "Respecto de Cabeza" "Respecto de Tripa" Como exemplos: se alguén te empurra, se alguén rí de ti, se alguén di que o teu cantante favorito é ridículo, se alguén te deixa fora do equipo no recreo, se alguén te toca sen permisoCada portavoz do pequeno grupo presenta os exemplos atopados e o gran grupo decidirá cal sería a actitude de respecto en cada caso (pedir permiso para pasar, non humillar a ninguén, deixar que cada quen pense o que queira sempre que non moleste a outras persoas).

* Na parte da asemblea, algún dos animais exerce sobre os outros un abuso de poder. Condenan ó único inocente mentres que os hipócritas parecen gañar. Viviches nalgunha ocasión un conflito parecido? Quizais con alguén doutros cursos no patio ou cos teus propios irmáns na casa?. Podedes inventar outros conflitos e improvisar facendo uns de inocente Burro e outros dos hipócritas León, Raposa e Lobo. Por exemplo: desaparecen unhas zanouras, acábase a auga do pozo, alguén pisou ó León

Elixide o ton de farsa que escolleron Lauro Olmo e Pilar Enciso e mergullarédesvos nunha auténtica comedia de enredos.

A FÁBULA

Lauro Olmo e Pilar Enciso empregan como principal fonte de inspiración a fábula "Os animais apestados" de La Fontaine e o seu argumento expón, no símil entre as actitudes dos animais e os humanos; a confesión pública dos pecados de cada un para librarse dunha epidemia de peste que arrasa o país e que se interpreta coma un castigo divino.

Pescudade sobre esta composición literaria, e como proporciona sempre unha ensinanza. Cal é a de Asemblea Xeral? Coñeces outras fábulas onde se repita este consello moral? "Un día de fábula" pode ser unha actividade estupenda para dedicar unha mañá a contar fábulas nas aulas de infantil; será un día para recordar cun sorriso.

TRADICIÓN CARNAVALESCA

O personaxe da Gata vende máscaras porque a acción desenvólvese na época de Entroido. Que tipo de palabras é, cantas sílabas ten, como se chama polo seu acento?.

Facede listados de palabras da mesma clase e que teñan que ver con esta festa tradicional. (Entroido//Farsa//Comparsa//Broma//Festa) e levádeas de paseo por Venecia ou por Cádiz para coñecer outras festas parecidas.

OS MECANISMOS DA XUSTIZA

* Durante o espectáculo de teatro cóntase como unha enfermidade descoñecida se espalla polo mundo e os animais da selva buscan un culpable para calmar a cólera celestial. No convencemento de que o sacrificio dun deles restablecerá o equilibrio e devolverá a saúde á comunidade, idean un xuízo no que cada animal confesará as súas culpas. Pero, como confiar na xustiza impartida só polos poderosos? pensa a Gata. Nas idades nas que estamos a traballar o sentido de xustiza está moi relacionado con: "igualdade para todos" "Que todos teñamos o mesmo". Establecer un debate sobre o significado da palabra xustiza e recoller as reflexións dos participantes. Empregar o xogo de Que pasaría se para analizar

Exemplos concretos : Que pasaría se a partir de mañá ningún compañeiro puidese usar gafas?, Que pasaría se ninguén puidese usar plantillas nos zapatos? Estas situacións serían xustas? Seguramente chegaredes a conclusión de que: Xustiza é que cada quen teña o que necesita, non que todos teñamos sempre o mesmo. Ás veces un compañeiro

precisa estar máis cerca da profesora nos ditados ou precisa máis tempo para calmarse, comer máis a modo ou durmir máis.

Despois de conversar sobre situacións inxustas que aparecen no espectáculo, podedes facer un cartel para colgar na parede dividido en dúas zonas: Situacións xustas//Situacións inxustas.

Cando algún alumno o alumna experimente ou visualice algún exemplo de calquera das dúas situacións, poderá

* Representade un xuízo na aula. Cal é o cometido do xuíz e cal o da fiscal?.Elixide personaxes e decidide cal vai ser o delito cometido. Quizais teñades algún problema na escola que poidades levar ó xogo (unha pelexa no patio, a desaparición dun estoxo, insultos na saia da clase Organizade o espazo o poñede as vosas propias regras.

Podedes intercambiarvos prendas de roupa o empregar algunha perruca para entrar en situación.

* No xuízo que representan os animais, cada un confesa as súas culpas. O grupo con máis poder argumenta con moitas mentiras para salvarse. Intentade colarlle unha mentira aos vosos compañeiros e compañeiras; cada un dirá unha cousa certa e unha falsa da súa vida e o grupo terá que adiviñar cal é a mentira.

VALORES DEMOCRÁTICOS

* O poder despótico está representado en Asemblea xeral polo León; ademais o Lobo e a Raposa aparecen como hipócritas e aduladores. Busca no dicionario o significado destas palabras e os seus antónimos. *Que outras formas de goberno existen? Que tipo de goberno temos en España? Xoga coa palabra Democracia: Cantas letras ten? Cantas son vogais e cantas consonantes? Cantas sílabas ten? Onde leva o acento e porque non leva tilde? Agora inventa palabras combinando as 10 letras da palabra:*

DEMOCRACIA, OMACRIDE, DOCRIME, CICAMOR, EMIACRA.

Despois de crear un bo número de palabras elixe unha e decide que pode ser: un país, unha comida, un animal en extinción, unha máquina que vai cambiar o mundo Busca nun dicionario como describila e fai o teu debuxo. Reunindo os traballos de todos crearemos o noso **DICIOCRACIO**. E se o compartides coa familia?. Cada venres pode viaxar a unha casa diferente.

* Os personaxes na peza de teatro escollen facer o papel de bos ou de malos e celebrar unha Asemblea. De verdade que a solución a calquera conflito pasa por establecer unha fronteira entre bos e malos? Débiles e poderosos?. Animádevos a facer a vosa Asemblea para poder opinar sobre isto. Non estaría de máis que establecerades as vosas propias normas para entendervos e comunicarvos mellor cos nosos políticos.

CONCIENCIA CRÍTICA

* Que che parece que sexa o Burrán o condenado polo resto dos animais. Cres que pasar a lingua polo prado e unha falta maior que comerse a un pastor? Fala, decide e non cales. A túa opinión é importante.

* Elixide un tema de actualidade que vos interese para analizar en pequeno grupo e logo poñer en común. Realizade a busca de información elixindo as fontes e contando co resto da comunidade escolar e elaborade un artigo para o xornal escolar, cando teñades unha conclusión.

VALORES DEMOCRÁTICOS

AS CANCIÓNS

* No espectáculo teatral de "Asemblea xeral" hai cancións acompañadas de coreografías que realizan os actores e actrices. Que sabedes bailar vós? A muiñeira? O rock? Inventade vós unha nova coreografía: poñede a música, escoitádea, pechade os ollos e deixade libre o voso corpo. Somos bailaríns!

Os bailes como o tango e o valse son en parella. Agora de dous en dous:

- >> facer o espello: A propón un movemento e B imítao.
- >> completar a figura: xogando con posturas abertas (estirar o copo), e pechadas (encoller todo o corpo) A propón e B completa.

A dificultade é que tedes que ir anotando ou memorizando os pasos de baile que ides creando para repetilos diante da clase. Tamén tedes que inventar un nome para o voso baile.

Probade a escoitar a música movendo só:

- >> os ollos,
- >> os dedos da man dereita,
- >> a cabeza,
- >> o cu,
- >> ...

*Aquí tes a letra da canción que interpretan todos os personaxes. A música é da

Orquesta Mondragón; tes aquí o [ENLACE](#)

Todos, altos, gordos

baixos, todos;

mesmo os fracos,

salta á vista

contaxiados van a estar

IHA IHA

Agora inventade unha nova letra para a mesma música. Podedes poñer unha temática e repartirvos en pequeno grupo para facer as vosas creacións. Compartídeas despois co resto do Colexio.

*E aquí remata a proposta de **Sarabela** para completar na aula, a asistencia ao noso espectáculo teatral. Facédea vosa e gozade coa espontaneidade do voso alumnado.*

Non hai nada mais creativo que a curiosidade e o atrevemento. Este tipo de dinámicas axudan a cohesión e a boa comunicación do grupo clase e fan o día a día do docente imprevisiblemente máis divertido. Cada gran de area que poñedes na aula, crea poetas, pintoras, artistas ou filósofos.

Grazas polo teu interese en educar na arte ao teu alumnado, polo teu interese no noso traballo artístico e por crer que paga a pena levalo á aula, grazas por educar en liberdade e para ser libres, grazas por ofrecerlles recursos para comunicarse mellor e por abonar o mundo que pisan con música e letras.

Vémonos no TEATRO

