

BILBO ESKOLATIK ANTZERKIRA

2021 -2022

BILBOKO HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA

PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES DE BILBAO

MITUSU

HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA
PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

B

Bilbao

ZAPATA-KAXA BATEAN BIZI ZEN NESKA

Material pedagogikoa

Antolatzaileak / Organizan

MITUSU

HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA
PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

Bilbao

Dirulaguntzaileak / Patrocinan



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

inaem

INSTITUTO NACIONAL DE
LAS ARTES ESCÉNICAS Y DE LA MÚSICA



**EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO**

KULTURA ETA HEZKUNTZA
POLITIKA SAIA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Bizkaia
foru aldundia
diputación foral

Laguntzailea / Colabora

**AZKUNA
ZENTROA
ALHÓNDIGA
BILBAO**

Bazkidea / Asociado

BIARGI SAREA

LA COMPAÑÍA ZUM ZUM TEATRO

Desde 1995, ZUM-ZUM Teatre ha producido 17 espectáculos dirigidos a ADULTOS A PARTIR DE 4 AÑOS con la decidida finalidad de potenciar la imaginación, creatividad, diversión y sentido crítico al público más pequeño de la sociedad.

A lo largo de 22 años, ZUM-ZUM ha dedicado esfuerzos al evocar estímulos, inducir al diálogo y al pensamiento, a fin de hacer del teatro infantil una herramienta socioeducativa necesaria e imprescindible con la intención de colaborar con la labor pedagógica que llevan a cabo escuelas y familias.

ZUM-ZUM Teatre busca la arquitectura teatral más moderna y contemporánea en la tradición y la transmisión oral de historias y cuentos.

Hemos creado espectáculos a través de la re-lectura, actualización y perspectiva propia de cuentos clásicos, aquellos que en el pasado fueron populares y explicados oralmente a los niños y niñas.

Porque en la base de los cuentos encontramos la matriz cultural de toda enseñanza, de la pedagogía y de la literatura, allí donde está la base del conocimiento y sabiduría universal.

LA NIÑA QUE VIVIA EN UNA CAJA DE ZAPATOS

Julia es una niña que vive en una caja de zapatos. Allí se aburre un poco pero, por otra parte, se siente muy segura. Un día encuentra un lápiz mágico, dibuja una puerta y sale a ver el mundo. Después dibuja una mariposa, una flor .. Hasta que un día tropieza con una pelota y se hacen amigas. Ambas juegan juntas y lo pasan muy bien, pero la caja resultará demasiado pequeña para alojar sus sueños y decidirán irse.

En esta historia, encontramos a la protagonista instalada en la comodidad de vivir dentro de una caja de zapatos. Prefiere vivir de esta manera que asumir los riesgos que implica un comportamiento libre, implícito en el hecho de abandonar su refugio. La amistad es un buen remedio contra el miedo.

Trata temas como: el miedo a lo desconocido y la imaginación y fantasía como herramientas básicas para superar nuestros miedos. Y por otra parte, la amistad como uno de los valores más importantes en el proceso de crecimiento de los niños y niñas, o dicho de otra forma; los aspectos negativos de la soledad.

En "La niña que vivía en una caja de zapatos", teatralidad y tecnología nos conducen a un espectáculo muy poético y divertido donde la voz del narrador guiará a los pequeños espectadores a través de la historia, y se mezclará con las canciones de la pequeña protagonista, con las imágenes que proyectan su mundo de miedos y fantasía, con la gran caja corpórea que preside la escena y los personajes volátiles que aparecen y desaparecen por arte de magia a su alrededor.

TOMÁS Y EL LAPIZ MÁGICO

"Tomás y el lápiz mágico", es el cuento a través del cual se ha creado "La niña que vivía en una caja de zapatos."

El autor uruguayo Ricardo Alcántara escribió este cuento en 1988. Años más tarde retoma este personaje y edita otros libros que le siguen: "Tomás y la goma mágica", "Tomás y las palabras mágicas" y "Tomás y las tijeras mágicas".

Podemos encontrar estos libros en su extensa obra de más de 80 publicaciones traducidas a diferentes idiomas y que ha sido reconocida con los premios Serra d'Or, el Premio Austral Infantil, el premio Lazarillo y el premio Apelles Mestres.



NOTAS SOBRE LA GUÍA DIDÁCTICA

Este dossier pedagógico tiene como finalidad trabajar los aspectos esenciales de la obra. Esto ayudará a la perdurabilidad de la enseñanza que pretende ofrecer. Es necesario que la obra sea comentada, primeramente para conocer las diferentes impresiones que ha causado en el alumnado, y después para ordenar y compartir las ideas y conocimientos que ha aportado al alumnado.

Por ello, este dossier pedagógico intenta ser una guía abierta, un recurso para el profesorado para poder trabajar en el aula los temas que el cuento y el espectáculo tratan. Las actividades están dirigidas desde P-3 hasta ciclo inicial, y todas ellos pueden adaptar libremente a diferentes edades. Pueden hacerse todas las actividades, o bien sólo trabajar uno de los temas que se proponen.

Por otra parte, la compañía ha editado el CD de las canciones del espectáculo. La escuela puede adquirirlo por 10€ en el momento de la representación, o contactando con la compañía.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Dibujar, recortar y hacer un mural colectivo.

Explicar el contenido del espectáculo.

Verbalizar y poner en común los propios miedos.

Fomentar la imaginación como herramienta para vencer los miedos.

Fomentar el sentido de la amistad.

METODOLOGIA

A través del dialogo y el juego.

A través del dibujo.

A través de la música y las canciones (en el caso de usar el CD)

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1 (ANTES DE VER LA REPRESENTACIÓN)

Presentamos a los niños y niñas el espectáculo que verán:

LA NIÑA QUE VIVIA EN UNA CAJA DE ZAPATOS

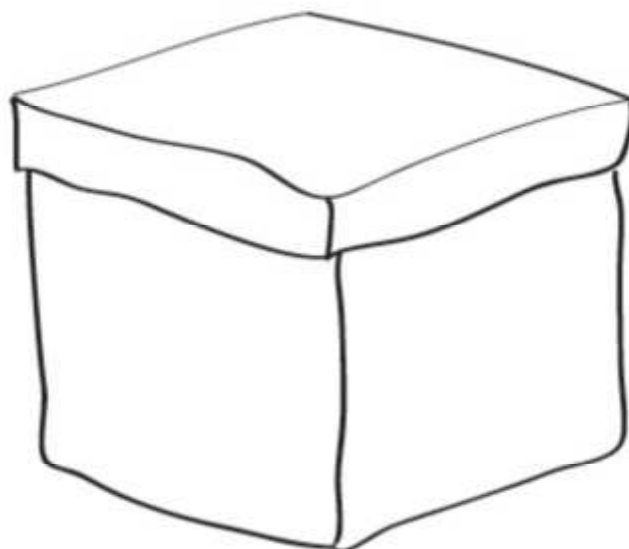
Dejemos volar la imaginación y les pedimos qué les sugiere el título.

Se puede vivir en una caja de zapatos?

Como es esta caja? Dibujémosla en la pizarra.

Si fueras lo suficientemente pequeño para caber el ella, enumera dos cosas que podríais hacer dentro y dos cosas que no podríais hacer. (*P-3 con una cosa basta, P-5 puede decir más de dos...*)

¿Por qué crees que hay una niña que vive en una caja de zapatos? Por qué vive ahí dentro?



ACTIVIDAD 2. (DESPUES DE VER LA REPRESENTACIÓN)

RECORDEMOS LA HISTORIA.

CUANTOS DIBUJOS!

(ADAPTABLE A TODOS LOS CURSOS)



OBJETIVOS:

Recordar la función que hemos visto a través de la palabra y reconstruir el relato entre todo el grupo con la ayuda de la maestra.

Recordar la función a través de los dibujos que Julia hacía, reproduciéndolos en la pizarra, o recordándolos con la ayuda de los dibujos que del anexo que les enviamos.

METODOLOGIA:

- A través de la construcción colectiva.
- A través de dibujos en la pizarra.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En la primera actividad queremos recordar la historia que nos ha explicado Julia. Entre todos y todas, recordaremos el relato de la historia con el inicio, nudo y desenlace. Y a medida que vamos recordando el cuento, iremos saliendo, de dos en dos, dibujando en la pizarra los objetos y animales que Julia dibujaba. Esto nos ayudará a hacer más animada esta introducción.

Os recordamos los dibujos que salían y el relato de la historia.

DIBUJOS:

MARIPOSA

ÁRBOL

NUBES

FLOR

COCHE

PELOTA

CESTA DE BALONCESTO

PORTERIA

PELOTA DE FUTBOL

BOLOS

PERRO-COCHE

RELATO (como guía para el profesor/a)

INICIO:

Aparece una pantalla que nos muestra diferentes niños y niñas y diferentes cajas.

Después conocemos Julia, una niña que vive en una caja de zapatos. Allí se aburre un poco pero, por otra parte, se siente muy segura.

Pero Julia se pregunta qué hay fuera de la caja. También siente curiosidad por saber qué hay fuera de la caja, pero cuando lo hace, siendo mucho miedo, se siente asustada.

NUDO:

Un día encuentra un lápiz mágico, dibuja una puerta y sale a ver el mundo.

Gracias al lápiz, dibuja una mariposa, inventa ya imagina, y canta una canción que le ayuda mucho a vencer el miedo.

Julia busca algo muy importante: un amigo, y se fue a buscarlo por todo el mundo, en el campo, en la ciudad, el mar y el cielo. Pero no encuentra ninguno...

Y cuando menos lo esperaba, aparece una pelota, se hacen amigas y juntas se lo pasan muy bien.

Llega un momento en que Julia se da cuenta que se encuentra lejos de casa, y la pelota se convierte en un coche para poder llegar, y por el camino se convierte en perro, para volver a ser balón nuevamente.

Finalmente, Julia, la pelota y las mariposas llegan a casa.

DESENLACE:

Pero cuando vuelve a la caja, se aburre y decide volver a salir, ahora tiene muchos amigos y decide irse con ellos. Dibuja un pez, todos suben dentro y se van.

Antes, sin embargo, Julia deja el lápiz ahí, ella ya no lo necesita. Quizás otro niño o niña lo necesitará...

ACTIVIDAD 3

TENGO UN LÁPIZ MÁGICO Y YA NO TENGO MIEDO!

(ADAPTABLE A TODOS LOS CURSOS)



OBJETIVOS:

Verbalizar los propios miedos y ponerlas en común con el resto de compañeros.

Dibujar algo que nos haga sentir bien.

Fomentar la imaginación como herramienta para vencer el miedo

METODOLOGIA:

A través del diálogo y la puesta en común.

Dibujar, pintar y recortar.

Crear un mural colectivo

MATERIALES:

1 hoja din-a5

Un lápiz

Colores

Tijeras (en el caso de los más pequeños, p-3, la maestra puede recortar las figuras)

Un espacio donde pegar todos los dibujos y hacer un collage.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Primeramente queremos que nos expliquen a qué tienen miedo para luego poder vencer. Julia nos explicó que tenía miedo a salir de la caja porque no sabía qué encontraría fuera. El miedo privaba a Julia de tener aventuras, pero gracias a la imaginación, Julia dejó de tener miedo y vivir cerrada. Todo fue gracias a un lápiz mágico.

Aquí hay unas preguntas para forzar el alumnado a plantearse preguntas y respuestas sobre el espectáculo (a los más pequeños sólo hay que preguntarles a qué tienen miedo y que dibujen lo que recuerden)

1- Tienes miedo a algo? Puede ser a sentirse solos, por la noche, a andar en la oscuridad, cuando mamá se va a trabajar, a los monstruos que salen del armario o al vecino de enfrente...

2- Y a qué crees que tiene miedo Julia? Las respuestas son libres y todas válidas.

3- Tienes algún refugio donde esconderte cuando tienes miedo? Julia escondía dentro de la caja para no tener miedo. Un refugio puede ser la madre, el padre, un muñeco, una caseta donde sólo entras tú... es un lugar donde te sientes seguro / a.

4- Y como deja de tener miedo Julia? Gracias a un lápiz mágico con el que dibuja, imagina, inventa y deja de tener miedo y sale de su refugio.

5- Julia quiere que tú también venzas tus miedos, y por ello ha dejado el lápiz mágico para ti. Así qué coge un lápiz e imagina que es mágico.

6- Imagina una cosa, animal o planta que te haga sentir feliz y contento. Julia, para no tener miedo, dibujaba mariposas, flores... ¿Y tú?

7- Dibújala, pinta-la, recorta-la.

8- Vamos a jugar! Si hemos dibujado una mariposa, podemos hacerla volar, si hemos dibujado una pelota podemos hacerla correr, podemos hacer volar un avión...

9- Hagamos un mural! Os proponemos crear un mural colectivo pegando todos los dibujos que habéis hecho. Después, cada uno explicará qué ha dibujado y por qué le gusta tanto. Lo podemos pegar en las ventanas, en la pizarra o en un mural. El resultado será un collage de los vencedores del miedo!

ACTIVIDAD 4

ME VOY DE VIAJE CON MI AMIGA PELOTA

(P5)



OBJETIVOS:

Construir colectivamente un viaje con nuestra amiga pelota.

Valorar la amistad como uno de los mejores remedios para no sentirnos solos.

METODOLOGIA:

A través de un juego colectivo con una pelota.

MATERIALES:

5 pelotas de tamaño indiferente.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Julia, cuando sale a ver el mundo, que busca? Un amigo o amiga.

¿Dónde? Lo busca por todas partes, en el campo, en la ciudad, en el mar y el cielo. Pero no lo encuentra.

Y cuando menos se lo espera, aparece una pelota, al principio Julia no quiere jugar con ella, pero luego juegan juntas y se lo pasan muy bien. Quizás la historia quiere advertirnos que a veces, quien menos pensamos, puede convertirse en nuestro amigo o amiga y tenemos que estar muy atentos para no perder ninguna oportunidad que nos da la vida para ganar algo tan preciado como una amistad.

Veréis qué viaje más divertido habremos imaginado con una amiga muy especial.

1- Dividid la clase en grupos de 5. Todos se sientan en el suelo.

2- La maestra da una pelota a un miembro de cada grupo. Cerrad los ojos y imaginad que os pasa lo mismo que a Julia: tienes una amiga pelota que vuela, y que puede convertirse en lo que quiera. Recordad! la imaginación no tiene límites y podéis ir a lugares inimaginables de aventuras fantásticas.

3- El niño que tiene la pelota debe empezar a narrar el viaje que ha imaginado al resto del grupo.

4- La maestra, cuando lo considere oportuno dirá: "cambio!", y el niño que tiene el balón debe pasárselo a otro niño/a del grupo que continuará el viaje que el anterior ha empezado, no os olvidéis que vais con la pelota!

5- El juego habrá acabado cuando todas hayan participado.

ACTIVIDAD 5

QUIERO VOLVER A CASA!

(P-3)



OBJETIVOS:

Completar un laberinto

Recordar algunos de los dibujos que aparecen en el espectáculo

Pintar algunos de los dibujos que aparecen en el espectáculo

METODOLOGIA:

1. Complimentando la Ficha 1

MATERIALES:

Colores o rotuladores.

Una copia de la ficha a cada niño/a.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En un momento del espectáculo, Julia se encuentra perdida y no sabe cómo volver a casa. Os proponemos que rellenen la ficha desde el coche hasta la casa-caja. Pintar los dibujos que aparecen alrededor. Si se equivoca, no pasa nada! Vuelva atrás y seguro que llegará a casa.

