

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

JUSTIFICACIÓN DE LOS VALORES PEDAGÓGICOS DEL ESPECTÁCULO

Motivación: un espectáculo basado en “La vuelta al mundo en 80 días” puede ser una buena herramienta para motivar a los alumnos en los estudios de diversas áreas incluidas en la educación primaria: conocimiento del medio natural, social y cultural, educación artística o educación física. Pero sobre todo es el eje perfecto para que los alumnos se acerquen y tengan su primer contacto con Julio Verne y la fabulosa galería de personajes y aventuras fantásticas que contiene su obra. Es, por tanto, un apoyo inmejorable en el área de Lengua y Literatura.

Conocimientos: la obra en sí acerca a los espectadores a diversos conocimientos que, debidamente reforzados en el aula, les ayudarán a comprender el mundo en que vivimos:

Geografía: países y continentes, las características de algunos de ellos, las razas que los habitan, su situación en el mundo y respecto a España, las culturas que acogen. Mares y océanos, el canal de Suez. Climas, estaciones y fenómenos meteorológicos.

Historia: gracias al espectáculo los niños podrán entender mejor la importancia de algunos acontecimientos y situaciones del siglo XIX como el surgimiento y crecimiento de la industria, los avances científicos, la colonización, la diversidad de culturas y religiones, etc.

Naturaleza: distintos ecosistemas, mares, desiertos, selvas, montañas y llanuras. El elefante indio o el bisonte, animales en peligro de extinción.

Valores y actitudes: son muchos los que puede fomentar y transmitir este espectáculo de los que presenta la legislación española, entre los que destacan:

El respeto a los demás y la defensa de los derechos humanos. A la vida, a la libertad y la seguridad, a la igualdad de oportunidades sin discriminar por diferencias de género, culturales o personales.

La confianza en uno mismo a partir de los hábitos de esfuerzo, de colaboración y de búsqueda de la satisfacción de la tarea bien hecha.

La generosidad y la solidaridad, a través de la identificación del bien común con el bien personal.

PROPUESTAS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

Trabajo en clase antes de ir al teatro:

- Sobre viajes, geografía, avances técnicos y científicos que nos permiten recorrer el mundo etc., convendría, antes de ver la representación, que se trataran en el aula algunos temas con el nivel que exija la edad de los alumnos:

- Juego sobre mapas: en busca del tesoro. Se divide la clase en grupos. Cada uno debe esconder un objeto, el tesoro, dibujar un plano de la clase o del colegio, dibujar la posición del tesoro y el camino que hay que seguir para encontrarlo. Cada grupo da a otro su plano y así se iniciarán las búsquedas. Es importante seguir la ruta marcada en los planos.
- Buscar en un mapa del mundo países, mares, ciudades que aparecerán en el espectáculo: Londres, Inglaterra, Mediterráneo, canal de Suez, Mar Rojo, Indico, India, Bombay, Calcuta, Golfo de Bengala, Indonesia, Mar de China, Hong Kong, Japón, Pacífico, San Francisco, Atlántico,...
- ¿Cuáles son, en su opinión, los inventos o avances técnicos y científicos más importantes? ¿Por qué? ¿Cómo sería su vida o el mundo sin alguno de ellos? ¿Los hay en todos los países? ¿Están al alcance de cualquiera?
- ¿Cómo viviríamos en la actualidad si en su momento no se hubiera inventado o descubierto: la rueda, la máquina de vapor, la electricidad, el motor de combustión interna, la hélice,...?
- ¿Han viajado alguna vez en tren, en coche, en barco, en avión,...? ¿Y andando, a caballo, en carro, en trineo? ¿Cómo les ha gustado más viajar? ¿Si tuvieran que dar la vuelta al mundo cómo lo harían?



- Julio Verne y la literatura fantástica y de aventuras. La ciencia - ficción.

- Hablar un poco de la figura y la obra de Julio Verne y proponer a los niños trabajos sencillos: ver si en el aula, en casa o en la biblioteca encuentran un libro suyo, hacer una lista de tres de sus novelas, tratar de encontrar un retrato o una foto,...
- Julio Verne escribió libros de viajes fantásticos y de aventuras. Conocen a otros autores de novelas de aventuras. ¿Qué creen que no debe faltar en una aventura? Proponerles que se inventen una aventura.
- ¿Saben lo que es la ciencia-ficción? Julio Verne escribió novelas imaginando situaciones en el futuro o avances científicos que luego se han hecho realidad. ¿Les suenan “De la tierra a la luna” o “Veinte mil leguas de viaje submarino”? ¿Qué cosas anticipó en esos libros?
- Imaginar ambientes, personajes y avances típicos de ciencia - ficción (El referente más cercano pueden ser algunas películas como “Robots”, “Charlie y la fábrica de chocolate”, las últimas entregas de “La guerra de las galaxias”, “La guerra de los mundos”, aunque no sean ciencia – ficción en sentido estricto.) Grandes ciudades, laboratorios, estaciones y naves

espaciales, otros planetas, mundos virtuales, robots, astronautas, científicos, máquinas para viajar en el tiempo, brebajes que modifican la estructura celular y te hacen grande, pequeño, fuerte, un superhéroe, invisible, etc. Con estos ingredientes, en grupo pueden inventar una historia.

- Juegos de imaginación, investigación, creación.
 - Proponer a los niños que investiguen cómo vestían los ingleses o los chinos en el siglo XIX. Cuando lo sepan por haberlo visto en libros o cuentos o habérselo preguntado a alguien tienen que dibujar dos personajes, femeninos o masculinos, uno de cada país.
 - Luego inventarán para ellos una aventura en que uno tenga que pedir ayuda al otro pero no se entiendan por el idioma.
 - Luego recortarán los dos personajes y representarán con ellos la aventura.
 - Inventar un viaje largo y peligroso. ¿Qué llevarían a ese viaje?

- El teatro:
 - Conviene antes de asistir a una representación teatral (que para algunos niños puede ser la primera) hablar de qué es el teatro, cómo se hace, los diversos trabajos que hay alrededor: actores, director, autor, escenógrafo, músico, figurinista, etc. y cuál es la disposición adecuada de los espectadores (receptividad, respeto, silencio...).
 - Uniendo todas las posibilidades anteriores pueden, a partir de algún avance científico imaginario o viaje inventado, crear una historia en que ellos sean los protagonistas, y proponer una representación sencilla de la misma por un grupo de la clase.

Trabajo en clase después de haber visto la representación:

- Comprensión de la representación.
 - Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones que se plantean,... También les divierte imitar gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. (El señor Fogg, Passepartout, Fix, los sioux, el elefante, la princesa, el barco de vapor,...)



- Con los mayores, en corro, tratar de reconstruir la historia de la representación buscando la máxima precisión, corrigiéndose unos a otros si hay errores, hasta llegar al final.
- Trabajos de creatividad:
- Dibujos libres sobre lo que han visto.
 - En grupo, inventar nuevos personajes que puedan aparecer en la obra y qué aventuras correrían, a quién ayudarían, cómo influirían en el desarrollo de la historia.
 - En este espectáculo han visto personajes hechos con cajas y siluetas de cartón. Con materiales sencillos, presentes en el aula (cajas, papelería, papel, pelotas,...), alguno puede tratar de disfrazarse y buscar una forma de moverse y de hablar para parecer un caballero inglés, o un sioux o un chino, y, con otros compañeros, representar una aventura.
 - ¿Qué hubiera pasado si...? Iniciar una batería de preguntas con cambios que introducimos al argumento para que los chicos se inventen otra continuación. Por ejemplo, ¿qué hubiera pasado si Passepartout hubiera creído como Fix, que el señor Fogg era un ladrón? ¿O si hubieran perdido la apuesta?
 - ¿Qué apuesta podría hacer un tipo como Phileas Fogg en la actualidad? ¿Un viaje a dónde, en cuánto tiempo y con qué medios de transporte?
- Sobre la representación:
- ¿Con qué personaje se identifican más los niños? ¿Por qué?
 - ¿A qué les ha movido la representación, al miedo, al suspense, a la risa, a la participación, etc? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
 - Conversar sobre las escenas que más les gustaron.
 - ¿Se han divertido? ¿Les pareció corta o larga la representación?
 - ¿Les pareció “de verdad” o “de mentira” lo que estaban viendo? ¿O no se lo preguntaron en ningún momento?
- Temas de debate:
- El trabajo y el dinero. Phileas Fogg es rico y vive sin trabajar. Si embargo Passepartout, como la traducción de su nombre indica, ha pasado por mil trabajos. Comentar con los chicos: ¿Cómo les gustaría vivir a ellos? ¿Si tuvieran mucho dinero en qué lo utilizarían? ¿Creen que es bueno trabajar? ¿Y ser rico? ¿Puede alguien sin dinero viajar por el mundo? ¿Cómo? ¿Qué le puede impulsar a eso?
 - Grandes dilemas. Cuando Fogg ve a la princesa Aouda condenada a morir sin culpa ninguna, o secuestrado por los sioux a su sirviente Passepartout, está dispuesto a arriesgar el éxito de su misión por ayudarlos. Comentar la decisión. Conversar con los alumnos sobre qué hubieran hecho ellos en esa situación y los motivos, qué creen que hubiera sentido después Fogg si no hubiera ayudado a esas personas, y si hubiera perdido la apuesta y no las hubiera salvado, etc.