

TEATRO MUTIS

FICHA DIDÁCTICA de LAS AVENTURAS DE LA INTRÉPIDA VALENTINA



BREVES NOTAS PARA EL PROFESOR SOBRE EL ARGUMENTO, EL EQUIPO ARTÍSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA.

LAS AVENTURAS DE LA INTRÉPIDA VALENTINA es un espectáculo de teatro dirigido a niños de entre 5 y 12 años y público familiar que representa la compañía segoviana TEATRO MUTIS.

Cerca del famoso Valle Tenebroso, un lugar lleno de apestosas ciénagas y extrañas criaturas al que nadie quiere ir, hay una maravillosa ciudad. ¡Una ciudad de cuento!

Allí vive Valentina, una joven inquieta, traviesa y decidida. No soporta que le digan que hay cosas que no puede hacer porque “no son de chica” y no para de meterse en líos.

Hace sólo unos días su abuela ha sido acusada de entrar en la Casa de la Sabiduría, algo prohibido a las mujeres, y de golpear al Gran Maestro. Va a ser duramente castigada. Pero a Valentina eso no le parece justo y, con su ingenio y repartiendo algún porrazo, la ayuda a escapar. La anciana se refugia en el Valle Tenebroso donde nadie se atreve a seguirla.

Días después, desde ese terrible lugar, llega el monstruo Zampalotodo y aterroriza a los vecinos de la ciudad. Muchos piensan que ha sido enviado por la anciana como venganza, pero Valentina está preocupada por su abuela y, aunque sus padres y los viejos consejeros traten de impedirselo, planea viajar a rescatarla.

Antes se cuela en la Casa de la Sabiduría donde espera encontrar alguna información sobre el Valle Tenebroso y sus criaturas que la ayude en su empresa. Lo que descubre hace que se alarme mucho. Encontrar a su abuela es... ¡URGENTE!

Aventuras y humor. Títeres, actores y muchas cosas más para indagar sobre el origen, sentido y persistencia de la discriminación de género.

En este espectáculo se mezcla el trabajo actoral con la manipulación de títeres, para representar un mundo de cuento con muchos personajes. Los interpretan tres actores: Paloma Hernández, Fernando Cárdaba y Sergio Artero.

Carlos Hernández ha escrito el texto, pensado la escenografía y los muñecos y dirigido la puesta en escena.

Los decorados, cachivaches y muñecos los han construido Paloma Hernández, Pilar Garay y Carlos Hernández.

Y los ha pintado José Alberto Fernández Hurtado.

El vestuario ha sido cosa de Cyril Wicker.

Y la música la compuso y grabó Oscar García Villegas.

ACTIVIDADES EN EL AULA RELACIONADAS CON EL ESPECTÁCULO.

A.- En clase, los días antes de ir al teatro.

Antes de ir a ver la representación es conveniente que los niños ya se hayan acercado a los personajes, ambientes y temas que aquella presentará, así como a los aspectos generales del hecho teatral, lo que ampliará su interés, facilitará su atención y propiciará un comportamiento correcto y un disfrute más profundo de la actividad.

Ese acercamiento puede realizarse a través de actividades lúdicas como las que se proponen a continuación agrupadas en tres bloques:

“Palabras e historias”: actividades destinadas a que los niños amplíen conocimientos y vocabulario, así como a que desarrollen sus capacidades de expresión oral, escrita y gráfica, y de trabajo en equipo, a la vez que toman contacto con personajes y temas que aparecerán en el espectáculo.

“Gestos y juegos”: actividades para el desarrollo psicomotor, de las relaciones grupales y de las posibilidades de expresión no verbal, gestual y corporal.

“Buceando en el teatro”: actividades para lanzarse al océano del arte dramático y, profundizando en sus cálidas aguas, conocer sus misteriosos paisajes y los seres que los habitan.

1. Palabras e historias.

1.1. ¿Qué es eso? Se escriben en la pizarra o los cuadernos las palabras ZAMPAR, CONSEJERO, SABIDURÍA, VALLE, MONSTRUO, INTRÉPIDA, BESTIARIO, MAZMORRA, CIÉNAGA, MALAS ARTES, GUARIDA. Luego el profesor o algún niño lee una de las definiciones siguientes:

- Engaños, trampas y artimañas que alguien usa para conseguir algo.
- Lugar donde se refugian o donde viven hombres o animales.
- Prisión subterránea.
- Conjunto de conocimientos que nos ayudan a comprender lo que nos rodea.
- Comer con muchas ganas, devorar.
- Lugar con charcas o pantanos no muy profundos, con barro en el fondo.
- Persona que participa en reuniones (normalmente para decidir qué hacer para mejorar las cosas).
- Terreno que está más bajo que los que le rodean y suele tener ríos o lagos.
- Colección de dibujos y textos sobre animales, reales o imaginarios.
- Persona que es capaz de enfrentarse a situaciones peligrosas.
- Animal o persona de aspecto terrible, puede ser cruel y malvado o no serlo.

Tras la lectura de cada una de estas definiciones, otro niño dirá a qué palabra se refiere. El conjunto de la clase o el profesor tiene que decir si ha acertado y, en su caso, seguir preguntando hasta encontrar la palabra correcta. Es fácil convertirlo en un juego o concurso, por ejemplo, dos niños o grupos compiten, tras la lectura de la definición eligen la palabra y el profesor da un punto al que acierte. Gana el que consiga más puntos. Luego se deben repasar palabras y significados para reforzar la asociación correcta.



1.2. Palabras con muchas palabras. Vamos a proponer un juego con las letras de **LAS AVENTURAS DE LA INTRÉPIDA VALENTINA**. ¿Cuántas letras hay en total? ¿Cuántas distintas? Buscar diez palabras que se puedan hacer con esas letras. Por ejemplo: ALDEA, ARTESANA, DÁTIL, ENVIDIA, IDEA, LENTITUD, LIRA, NADAR, NATURAL, PALA, PILA, PEDAL, PÉRDIDA, RASPA, RASTRO, TELA, TELEVIDENTE, TREPAR, VALENTÍA, VENTA,...

1.3. El monstruo.

- 1.3.1. Primero se propone al grupo que, entre todos, definan con el máximo detalle las características de un monstruo, desde la apariencia física (humano, animal o mezcla, tamaño general, tamaño y número de cada parte, puede tener un solo ojo gigante, cuatro patas y cuatro brazos, no tener nariz, cómo son sus rasgos en relación a los comunes, por ejemplo dientes afilados y de hierro, los pelos son agujas, etc.) a cualidades y carácter (si tiene fuerza, poderes o manías extraordinarias, si sabe hablar, si es amable o gruñón, si quiere hacer daño, o mandar sobre los demás, o sólo que alguien le escuche o le haga caso,...) y elegir o inventar el lugar donde se le pueda situar y alguna costumbre (duerme de día, siempre va desnudo, habla cantando,...).
- 1.3.2. En segundo lugar, de modo individual, cada uno dibujará al monstruo que han descrito en el lugar en que lo situaron y se inventará un nombre.
- 1.3.3. Por último puede proponerse un trabajo en pequeños grupos: con su propia ropa y/o elementos del aula, dos o tres niños deben componer un único monstruo. Si algún niño del grupo no forma parte de la composición puede ayudar a la caracterización o proponer acciones, situaciones o historias. Cada grupo mostrará lo que ha hecho a sus compañeros.

1.4. Casas de la sabiduría.

- 1.4.1. Preguntar a los niños cuáles creen que son o deberían ser las casas de la sabiduría de su ciudad o pueblo: bibliotecas, centros escolares y universitarios, consultas médicas, farmacias, talleres, algunas instituciones como ayuntamientos, juzgados, centros culturales y artísticos, sus propias casas... El profesor puede sugerir algunas opciones que difícilmente se les ocurrirán: archivos, academias, laboratorios, colegios profesionales, etc. No se debe olvidar internet, comentar las ventajas y dificultades para conseguir ciertos conocimientos con esa herramienta.
- 1.4.2. El profesor va proponiendo cualquiera de esas “casas de la sabiduría” sugeridas y pidiendo a los niños que intenten inventar una situación que les hiciera necesitar los conocimientos o saberes que allí se guardan. Ejemplo: quiero regalar a mi madre una planta que tenga flores todo el año y voy a la tienda de flores o de jardinería a preguntar, o a buscar un libro de flores a la biblioteca, o, cómo no, consulto en internet.

1.5. Inventando historias.

- 1.5.1. Inventar, bien en grupo o bien individualmente, una historia en que aparezca un monstruo de terribles intenciones y en la que, para librarse de él sea necesario un conocimiento que esté en alguna de esas “casas de la sabiduría” de las que se habló en el juego anterior.

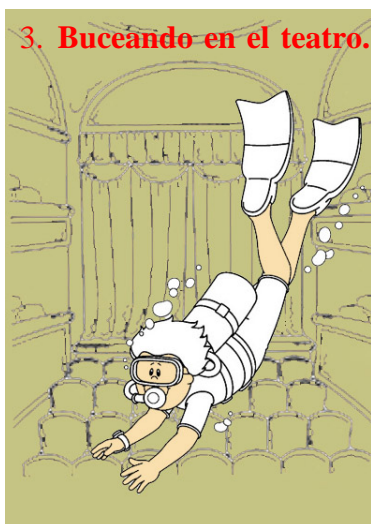
1.6. La ciudad ideal. Proponer, entre todos, características de una ciudad ideal. Seguramente primero surgirán las físicas: casas grandes, edificios bonitos, zonas verdes amplias y seguras donde jugar, poca contaminación y ruido,... Pero será interesante que las sugerencias o pistas del profesor hagan que surjan otros temas: convivencia, posibilidades de trabajo, oferta de servicios y ocio, reglas justas, seguridad, accesibilidad (para los mayores o personas con dificultades), ahorro de energía, residuos,...

2. Gestos y juegos.

2.1. El veneno que nos convierte en monstruos. Se dice a los niños que van a elaborar un veneno muy especial. El profesor tiene una caja o una bolsa que representa el caldero, cada niño dice un ingrediente del veneno, se levanta y realiza el gesto de echarlo al caldero. Luego de modo mímico el profesor cocinará la pócima, hará polvos, o un bebedizo o galletas. Cuando esté listo hará que los alumnos representen que lo toman, o esparcirá los polvos sobre ellos, y describirá los efectos para que ellos lo representen: temblores, ardores, gestos exagerados, movimientos o posturas... hasta que tras un estremecimiento final se conviertan en monstruos. Puede hacer una pregunta a cada uno sobre características, sensaciones o intenciones. Luego puede usar otro truco o pócima que los devuelva a la normalidad.

2.2. El baúl mágico. Todos los niños adoptan pose de mínimo tamaño y máxima quietud. El profesor repite una fórmula que les activará y otra que les desactivará, haciendo que pasen por diversas transformaciones o experiencias expresivas. Por ejemplo: ¡Click!, se abre el baúl mágico y salen (animales, objetos, personajes, oficios, fenómenos naturales). Y los niños lo hacen hasta que el profesor diga ¡Click! Se cierra el baúl mágico. Y se repetirá varias veces con personajes o con acciones o sensaciones (se abre el baúl mágico y todos los que salen sienten frío y buscan refugio, por ejemplo).

2.3. Jugando a “El libro prohibido”. En el aula, el gimnasio, la sala de usos múltiples o en el patio, se delimitan tres espacios: la guarida, donde los niños no pueden ser atrapados, la mazmorra, donde los vigilantes encierran a los niños atrapados, y la biblioteca, donde se esconde el libro prohibido. Se hacen dos equipos, unos serán niños y otros vigilantes. El profesor esconde el o los “Libros prohibidos” en el espacio biblioteca sin que los niños lo vean. Al comenzar el juego los vigilantes duermen en la biblioteca donde los niños entran sigilosamente para tratar de encontrar el libro prohibido y llevarlo a su guarida sin despertarlos. El profesor será el gallo inoportuno que despertará a los vigilantes lo que obligará a huir a los niños pues aquellos que resulten atrapados serán encerrados en la mazmorra. Ganarán los niños si consiguen encontrar el libro prohibido y llevarlo a su guarida o los vigilantes si atrapan a todos los niños antes de que lo hagan. En la ronda siguiente el equipo perdedor tendrá que representar a los vigilantes. Pueden añadirse tantas variaciones como sugieran niños o profesores, desde formas de caminar, frases que decir al atrapar al contrario o encontrar el libro, si hay más de un libro, poder rescatar a algún compañero a cambio de uno de los libros robados que volverá a ser escondido, etc.



3. Buceando en 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 y dónde se hace, de los diversos trabajos que hay alrededor y de cuál es la disposición adecuada de los espectadores.

3.1. Definición y variantes. El profesor con sus preguntas va dirigiendo a los alumnos hacia la definición de algunos conceptos. ¿Habéis visto teatro alguna vez? ¿Cómo era y dónde lo hacían? ¿Había actores y actrices? ¿Quién más? ¿Espectadores también? ¿Quién más? ¿Qué hacían los actores, contaban una historia o hacían como si pasara de verdad? ¿Entonces qué es el teatro?

(Representación de historias, situaciones o acciones por parte de unos actores frente a los espectadores podría ser una aproximación válida.) Y con preguntas sobre si los actores hablan, cantan, bailan o si usan palabras o no, o si manejan muñecos, hablar de las diversas variantes del teatro, desde el musical o la ópera hasta la pantomima, el teatro gestual o el de títeres.

3.2. Los trabajos del teatro. El profesor pregunta si saben quién es y qué hace cada uno de los siguientes participantes en el fenómeno teatral: actor, director, espectador, autor, escenógrafo, sastre, figurinista, maquinista, iluminador, músico, compositor, maquillador, productor, acomodador, manipulador (titiritero), etc. Luego corrige, matiza o amplía las respuestas recibidas.

3.3. Normas para disfrutar del teatro. Entre todos tratamos de definir la mejor disposición para ir a ver un espectáculo teatral, haciendo especial hincapié en la atención, el respeto a los actores y a los demás espectadores, y en la conveniencia de saber qué vamos a ver y dónde lo veremos. Después cada alumno debe escribir o pensar una norma sencilla, se ponen en común y se eligen y completan las mejores. Luego se escriben sobre una cartulina y se ilustran con dibujos e imágenes para componer un mural que se situará en algún lugar de la clase y se repasará cuando se acuda a nuevas representaciones. Ejemplos de normas: Mirar y escuchar lo que hacen los actores. Estar atentos. Tratar de enterarse de todo. No molestar a los otros espectadores. Estar en silencio. No interrumpir. No levantarse si no es necesario. No comer. No pisar los asientos. No ensuciar ni romper nada. Informarnos sobre qué vamos a ver.

3.4. El espectáculo de hoy. El profesor informa a los niños sobre el espectáculo, la compañía, el autor, el lugar de la representación, etc.

3.5. Haciendo teatro. Inventar una historia en que un grupo de niños sea protagonista, o modificar un cuento conocido para que cumpla esta condición. Entre toda la clase se distribuyen tareas (actores, escenógrafos, encargados de vestuario, músicos o creadores de ambiente sonoro,...) y se prepara la representación. Para que sea sencillo y posible en poco tiempo, el profesor como narrador puede dirigir las acciones del grupo de actores y las intervenciones puntuales de los improvisados actores.

B.- Después de haber visto la representación.

Para un mayor aprovechamiento de la actividad conviene que en las horas o días siguientes a la representación se utilice la experiencia como elemento motivador de varios trabajos que pueden agruparse en cuatro bloques:

“**Comprensión de la representación**”: trabajando la memoria, la expresión oral, escrita y gráfica, el razonamiento lógico, etc.

“**Creación**”: actividades para ampliar la imaginación, propiciar el juego en grupo y la expresión plástica y dramática.

“**Profundizando en el teatro**”: actividades de análisis y crítica de lo que han visto y de su propia disposición y comportamiento.

“**Temas de debate**”: partiendo de las situaciones y temas que plantea el espectáculo se profundizará en ciertos valores y lacras: la importancia del conocimiento, la igualdad entre hombres y mujeres, las excusas y las razones del machismo, la valentía, la compasión, la generosidad.

1. Comprensión de la representación.

1.1. ¿De qué nos acordamos? Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones a que se enfrentan,... También se les propondrá que imiten gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. A modo de ejemplo pueden servir estas preguntas y propuestas: ¿Qué veíamos en el escenario antes de empezar? (Una ciudad de colores, una casa que parecía un búho, árboles, rocas, flores, pueden ser respuestas válidas.) ¿Qué personas de la ciudad nos presentaron los narradores? (Esteban el panadero, Olegario el consejero, la traviesa Valentina, su madre, Rigoberto el gran maestro, etc.) ¿Qué casa de la ciudad nos presenta la narradora? (La casa de la sabiduría que es biblioteca, escuela, laboratorio, lugar de reunión del consejo, etc.) ¿Qué cosa no le gusta a la narradora de la casa de la sabiduría? (Que estaba prohibido que entraran las mujeres.) Luego entraba el alguacil con una anciana detenida, ¿quién era y de qué la acusaban? ¿Cómo la iban a castigar? Pero se escapó... ¿Cómo? ¿Quién la ayudó? ¿Dónde fue a esconderse para que no la persiguieran? Luego llegó a la ciudad un monstruo... ¿Cómo se llamaba? ¿Qué quería hacer? ¿Cómo consiguió Valentina que no se comiera a Trueno el perro? ¿Y a Esteban el panadero? Etc.

1.2. La reconstrucción de los hechos. 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.

1.3. Elige la respuesta correcta.

- 1.3.1. ¿De qué acusaban a la abuela Marañas los consejeros? 1.- De ir despeinada y con mala pinta. 2.- **De colarse en la casa de la sabiduría e intentar robar un libro.** 3.- De hacer dibujos muy feos que asustaban a su nieta.
- 1.3.2. ¿Cómo ayudó a escapar a su abuela la intrépida Valentina? 1.- Dio la alarma de incendio. 2.- La sacó de las mazmorras por un túnel. 3.- **Robó al alguacil el palo de los azotes y preparó un carro para que su abuela huyera.**
- 1.3.3. ¿Cómo castigaron a Valentina? 1.- **Tres semanas sin salir de casa, barriendo y pelando patatas.** 2.- Encerrada en las mazmorras, comiendo solo pan y agua. 3.- Haciéndola cosquillas hasta dejarla sin respiración.

- 1.3.4. ¿Qué pasó en la ciudad poco después, al terminar el castigo de Valentina?
1.- Hubo fiestas. 2.- **Llegó un terrible monstruo muy hambriento.** 3.- Valentina fue sorprendida en la Casa de la Sabiduría y la castigaron de nuevo.
- 1.3.5. ¿Cómo dice llamarse el terrible monstruo? 1.- El Manducotodo. 2.- El Tragaldabas. 3.- **El Zampalotodo.**
- 1.3.6. Valentina consigue que el monstruo no se coma al panadero. ¿Cómo? 1.- Le reta a jugar un partido de baloncesto. 2.- **Da al monstruo el pan que Esteban no quería darle.** 3.- Se pone delante para que la coma a ella.
- 1.3.7. Cuando el monstruo vuelve a su guarida en el Valle Tenebroso exige algo para no regresar a la ciudad, ¿qué? 1.- **Que cada mañana le lleven a su guarida una carreta llena de comida.** 2.- Que le entreguen un cofre lleno de oro. 3.- Que todos los días vaya alguien a darle un beso de amor para ver si se transforma en príncipe.
- 1.3.8. Valentina, asustada por lo que le pueda pasar a su abuela, decide ir a rescatarla pero la sorprende... 1.- El perro, Trueno. 2.- **Su madre.** 3.- Su hermano mayor.
- 1.3.9. Valentina tiene una ocurrencia que en la representación se simboliza con una aparición de su abuela. ¿Qué es lo que piensa? 1.- Que será mejor rendirse y que otros piensen como vencer al Zampalotodo. 2.- Que como su madre le ha quitado la lanza de su padre debe construir otra y más grande. 3.- **Que en la Casa de la Sabiduría puede encontrar conocimientos que la ayuden a salvar a su abuela.**
- 1.3.10. ¿Cómo distrae Valentina a los consejeros para colarse en la Casa de la Sabiduría? 1.- **Haciendo sonar la campana de alarma.** 2.- Disfrazándose de hombre. 3.- No se cuela, se lo pide por favor y la dejan entrar.
- 1.3.11. Trueno la descubre pero, agradecido porque ella le salvó de ser devorado por el monstruo, la ayuda y descubren que el Zampalotodo no es un monstruo sino... ¿Qué? 1.- Un ser prehistórico resucitado por un hechizo. 2.- **Un animal inofensivo que se ha alterado por oler una flor venenosa.** 3.- Un enemigo de la ciudad disfrazado.
- 1.3.12. Finalmente Valentina descubre algo que la ayudará a enfrentarse a Zampalotodo y rescatar a su abuela. ¿Qué? 1.- Que el efecto de la flor se pasa enseguida. 2.- **Que los mocos de otro animal, la avitrompa escurridiza, pueden calmar al monstruo.** 3.- Que la música amansa a las fieras.
- 1.3.13. Etc.



2. Creación.

- 2.1. Dibujos libres sobre lo que han visto.
- 2.2. En grupo, inventar nuevos personajes que puedan aparecer en la obra y hablar de qué aventuras correrían, a quién ayudarían, cómo influirían en el desarrollo de la historia. Por ejemplo, además del raspaparedes y la avitrompa, ¿qué otras criaturas viven en el Valle Tenebroso? ¿Cómo imaginan al padre de Valentina y qué creen que habría hecho?
- 2.3. Inventar un final distinto para la historia.
- 2.4. ¿Qué habría pasado si... Valentina no hubiera sido sorprendida por su madre y hubiera ido con la lanza a enfrentarse al monstruo? // Etc.

3. Profundizando en el teatro.

- 3.1. ¿Con qué personaje se identifican más los niños? ¿Por qué?
- 3.2. ¿A qué les ha movido la representación, al miedo, al suspense, a la risa, a la participación? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
- 3.3. Conversar sobre las escenas que más y que menos les gustaron. ¿Por qué?
- 3.4. ¿Se han divertido? ¿Les pareció corta o larga la representación?
- 3.5. ¿Les pareció “de verdad” o “de mentira” lo que estaban viendo? ¿O no se lo preguntaron en ningún momento?
- 3.6. ¿Qué les gustó más de cómo lo hacían los actores? ¿Y qué menos? ¿Por qué?
- 3.7. ¿Parecía que los títeres estaban vivos y se movían solos, o eran inexpresivos?
- 3.8. ¿Han cumplido las normas para disfrutar del teatro que establecieron antes de ir a ver la representación?

4. Temas de debate.

- 4.1. **Igualdad y discriminación por motivos de género.** Valentina se enfada mucho cuando le dicen que no puede hacer cosas porque no son de chica. **¿Hay cosas de chico y cosas de chica? ¿Qué quiere decir igualdad de género, que los chicos y las chicas son iguales? ¿O que como personas o como ciudadanos no debemos tener diferentes derechos, deberes o roles por ser hombre o mujer?** En la Casa de la Sabiduría estaba prohibida la entrada a las mujeres. Cuando Valentina se prepara para ir al valle tenebroso a ayudar a su abuela y su madre la descubre, se lo impide diciendo que es una locura que eso lo haga una mujer, que ya pensarán algo los consejeros. Cuando Valentina ve las iniciales del libro de bestias del Valle Tenebroso se imagina enseguida quién es el autor y cuando su abuela le dice que busque otros nombres, al principio sólo dice nombres masculinos. **¿Qué significa discriminación de género? Comentar los ejemplos anteriores como discriminación en las leyes, en los roles y costumbres, y la que tenemos interiorizada en nuestros pensamientos.** Si las mujeres no entran a la casa de la sabiduría no son sabias, no pueden ser consejeras ni llegar a los puestos de poder (Gran Maestre). **¿Hay quien saca ventaja de la discriminación? ¿Y perjudica a alguien?...**
- 4.2. **El conocimiento.** ¿Nos ayuda en nuestra vida cotidiana? ¿Puede dar poder?
- 4.3. **Miedo y valentía.** ¿Qué piensan que es el miedo? ¿Es bueno o malo tener miedo? ¿Los valientes no tienen miedo o simplemente no dejan que les paralice e impida que hagan lo que quieren o creen que es justo?
- 4.4. **La tradición como razón.** ¿Son buenas las cosas que se hacen de toda la vida o por costumbre? ¿Son fáciles de cambiar? ¿Quieren cambiarlas quienes se benefician de ciertas normas antiguas o costumbres?