



GUÍA DIDÁCTICA

“EL MAGO DE OZ”

Realizada por M^a Ángeles Sánchez Carrasco

**ABECEDARIA-
ENRÉDATE**

GUÍAS DIDÁCTICAS DE ESPECTÁCULOS ADSCRITOS A ABECEDARIA- ENRÉDATE MARIÁNGELES SÁNCHEZ CARRASCO

PRESENTACIÓN DEL ESPECTÁCULO:

- TÍTULO “El Mago de Oz”
- COMPAÑÍA: Buho & Maravillas
- DESTINATARIOS: Educación Primaria (6- 12 años)
- GÉNERO: Flamenco
- ÁMBITOS, ÁREAS O MATERIAS: todas las áreas, pero de un modo especial, Lengua, Conocimiento del Medio y Educación Artística.

SINOPSIS:

“El Mago de Oz” es un espectáculo musical flamenco donde el cante, el toque, el baile y la guitarra, todo ello en directo, ayudan a conducir una historia llena de valores. Dorothy, como en el libro original, descubrirá, por medio de los compañeros que irá encontrándose en su viaje real y simbólico, cómo mirando hacia dentro se superan miedos, dificultades y prejuicios. Se mantiene el espíritu del libro escrito por Lyman Frank Baum, al que jamás se le pudo pasar por la cabeza ver al hombre de hojalata, al espantapájaros o al león convertidos en títeres al son de **cantaoras flamencas, las gaditanas Carmela “La Chokolata” y “Ana Barba” y la onubense “Cristina Soler”**. Así, la fuerza interior que motiva toda la obra es encarnada por medio de estas jóvenes y contundentes cantaoras, quienes se acompañan del **guitarrista Rubens Silba**. En la parte actoral están **Irahi Romero, Daniel Carrasco y Jesualdo Díaz**, artistas con gran experiencia en el terreno de la interpretación y la manipulación.

Dorothy, la protagonista de esta historia, se ve transportada al maravilloso mundo de Oz tras sufrir un golpe. En la búsqueda del camino de regreso a casa se cruzará con diferentes personajes y obstáculos para conseguir el retorno al hogar. Estos personajes, amigos inseparables desde entonces, se ven en la necesidad de pedir ayuda a un extraño y extraordinario personaje, el Mago de Oz, y tras vivir diferentes aventuras juntos conseguirán encontrar cada uno su razón de ser. Dorothy volverá a casa, y sus vidas por fin cobraran nuevamente sentido.

1. JUSTIFICACIÓN

- Desde el punto de vista de su valor artístico-cultural

“El Mago de Oz”, de L. Frank Baum, es una de las historias más conocidas de la cultura popular Norteamericana y que ha sido traducida a muchos idiomas. Con este cuento popular, queremos seguir acercando el flamenco a los niños y niñas, y queremos seguir avanzando en nuestro lenguaje artístico.

Es una historia muy conocida y una obra totalmente actual. Según el autor “Pretende ser un cuento de hadas moderno, en el que se conserva el sentido de lo maravilloso y de la alegría, evitando situaciones dolorosas”.

Las diferentes manifestaciones artísticas (y este espectáculo, en concreto) tienen una presencia constante en el entorno y en la vida de las personas. Desde esta perspectiva, *el área de Educación artística tiene el propósito de favorecer la percepción y la expresión estética del alumnado y de posibilitar la apropiación de contenidos imprescindibles para su formación general y cultural.*

- Desde el punto de vista de su valor educativo

Buho y Maravillas sostiene que: *“Nosotros queremos centrar nuestro trabajo en la búsqueda de los valores centrales de la obra: la importancia de las relaciones familiares, la confianza en uno mismo, la inteligencia, el amor y el valor”.*

Diferentes personajes parten para buscar las virtudes esenciales para vivir, como el valor de la familia, el hogar y la confianza en uno mismo (Dorothy), la sabiduría (el Espantapájaros), el amor (el Hombre de hojalata), o el valor (el León). Valores y virtudes que podemos encontrar en cada uno de nosotros, si sabemos o nos enseñan a buscar.

Tras un largo periodo de búsqueda exterior, Dorothy, tras su viaje iniciático, avanzará en su condición de niña a mujer, y en su maduración personal. En definitiva, se trata de un hermoso cuento que nos muestra que debemos confiar más en nosotros mismos, tolerarnos y saber que todos tenemos corazón, cerebro y valor, sólo tenemos que descubrirlo.

La Educación Artística involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad y es una vía para desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación.

El área de Educación Artística está integrada por dos lenguajes: **plástico y musical**. Ambos se articulan a su vez en **dos ejes, percepción y expresión**.

➤ **SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL ESPECTÁCULO**

AUDICIÓN Y VISIONADO DEL ESPECTÁCULO

En el área, la **percepción** se refiere a la observación de los elementos plásticos y a la **audición musical**. La **observación** debe centrarse en la interpretación, indagación y análisis del entorno natural y de la actividad y creación humanas, entendida esta última como generadora de objetos y elementos presentes en lo cotidiano y de representación puramente artística.

Por su parte, la audición se centra en el desarrollo de capacidades de discriminación auditiva y de audición comprensiva, durante los procesos de interpretación y creación musical así como en los de audición de piezas musicales grabadas o en vivo.

➤ **INTERDISCIPLINARIEDAD DEL ESPECTÁCULO ESCÉNICO**

Tanto el lenguaje plástico como el musical constituyen ámbitos artísticos específicos con características propias, sin embargo, dado que la producción y la comprensión en ambos tienen aspectos comunes, en la etapa de Educación Primaria quedan incluidos en una sola área para posibilitar un enfoque globalizado que contemple las estrechas conexiones entre los distintos modos de expresión y representación artística. Por esta misma razón, y a pesar de la especial mención de la música y la expresión plástica, dentro del área se incorporan también contenidos de la danza y el teatro.

En conjunto, la Educación Artística en Primaria debe permitir al alumnado percibir e interactuar con los elementos visuales y sonoros de la realidad que le rodea. Surge así la necesidad de abordar los conceptos, los procedimientos y las actitudes desde una perspectiva integrada y articulada.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

OBJETIVOS ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
- Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales

y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.

- Conocer algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y disfrutando como público en la observación de sus producciones.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- El coraje, el valor, los sentimientos y la razón son cualidades que están dentro de cada uno de nosotros y que tenemos que aprender a utilizarlas.
- La importancia de la inteligencia, como fuerza sublime para el desarrollo del crecimiento como personas y como sociedad.
- La fuerza individual de las personas y la fuerza de la unión entre los seres humanos para conseguir cambios y un mundo mejor.
- El valor de apreciar el hogar y la relación con la familia.
- Todo un compendio de lecciones de humanidad insertada en una maravillosa historia de fantasía.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS

El área de Educación Artística, en general, y esta guía didáctica en particular, contribuye a la adquisición de distintas competencias básicas:

1. A la **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA** lo hace directamente en todos los aspectos que la configuran. En esta etapa se pone el énfasis en el conocimiento de diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios, ayudando al alumnado a iniciarse en la percepción y la comprensión del mundo que le rodea y a ampliar sus posibilidades de expresión y comunicación con los demás. La toma de contacto que tiene el alumnado con una muestra cultural norteamericana como es “El Mago de Oz” y la mezcla con el flamenco que proporciona este espectáculo, y las actividades que se proponen en esta guía (cuento sonorizado y dramatización), son tres grandes razones para pensar en un óptimo desarrollo de la competencia cultural y artística en nuestro alumnado.

2. **AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL.** El área, al propiciar el acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas, tanto del entorno más próximo como de otros pueblos, dota a los alumnos y alumnas de instrumentos para valorarlas y para formular opiniones cada vez más fundamentadas en el conocimiento. A lo largo de esta guía se propiciarán actividades en las que el alumnado tenga que manifestar sus propias opiniones y sus inquietudes.

3. El área es también un buen vehículo para el desarrollo de la **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**.

En el ámbito de la Educación Artística, la interpretación y la creación suponen, en muchas ocasiones, un trabajo en equipo. La sonorización y dramatización del cuento desarrollará de manera directa esta vital y necesaria competencia al ser un claro ejemplo de actividad grupal en la que el trabajo cooperativo es fundamental.

4. En lo que se refiere a la competencia en el **CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**, el área contribuye a la apreciación del entorno a través del trabajo perceptivo con sonidos, formas, colores, líneas, texturas, luz o movimiento presentes en los espacios naturales y en las obras y realizaciones humanas. En la tarea de percepción que realizará nuestro alumnado mientras asista al espectáculo, se pondrá de relieve esta competencia y sobre todo al realizar la actividad “al detalle”.

5. A la competencia para **APRENDER A APRENDER** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos en la manipulación de objetos, la experimentación con técnicas y materiales y la exploración sensorial de sonidos, texturas, formas o espacios, con el fin de que los conocimientos adquiridos doten a niños y niñas de un bagaje suficiente para utilizarlos en situaciones diferentes. La competencia de **APRENDER A APRENDER** se desarrollará ampliamente mediante la sonorización de un cuento y su posterior dramatización por parte de nuestro alumnado.

6. A la competencia en **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA** se puede contribuir, como desde todas las áreas, a través de la riqueza de los intercambios comunicativos que se generan, del uso de las normas que los rigen, de la explicación de los procesos que se desarrollan y del vocabulario específico que el área aporta.

De forma específica, canciones o sencillas dramatizaciones son un vehículo propicio para la adquisición de nuevo vocabulario y para desarrollar capacidades relacionadas con el habla, como la respiración, la dicción o la articulación. La actividad central de esta guía, la sonorización de un cuento, potenciará de manera importante esta competencia en nuestro alumnado.

7. Al **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y LA COMPETENCIA DIGITAL** se contribuye a través del uso de la tecnología como herramienta para mostrar procesos relacionados con la música y las artes visuales. Hay dos actividades en esta guía (visionado de un vídeo y uso interactivo de una web

para aprender los rudimentos del flamenco de manera interactiva) que van a propiciar el desarrollo de esta competencia.

8. La **COMPETENCIA MATEMÁTICA**: se aborda a la hora de trabajar con nuestro alumnado el compás en el flamenco: compás de 12 tiempos, compás de $\frac{3}{4}$, de $\frac{4}{4}$... en la sonorización de un cuento, que se propone como actividad principal en esta guía.

4. CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS

Primer ciclo

Contenidos

Bloque 1. Observación plástica

- Observación y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, artificial y artístico.
- Descripción verbal de sensaciones y observaciones.
- Curiosidad por descubrir las posibilidades artísticas que ofrece el entorno.
- Observación de diferentes maneras de presentar el espacio.

Bloque 2. Escucha

- Audición activa de piezas instrumentales y vocales breves de distintos estilos y culturas.
- Reconocimiento visual y auditivo de algunos instrumentos musicales e identificación de voces femeninas, masculinas e infantiles.
- Curiosidad por descubrir sonidos del entorno y disfrute con la audición de obras musicales de distintos estilos y culturas (flamenco).
- Conocimiento y observancia de las normas de comportamiento en audiciones y otras representaciones musicales.

Segundo ciclo

Contenidos

Bloque 1. Observación plástica

- Observación de los materiales empleados en las obras plásticas.
- Interés por buscar información sobre producciones artísticas y por comentarlas.
- Indagación sobre diferentes maneras de representar el espacio.

Bloque 3. Escucha

- Discriminación auditiva, denominación y representación gráfica de las cualidades de los sonidos.
- Audición activa de una selección de piezas instrumentales y vocales de distintos estilos y culturas y reconocimiento de algunos rasgos característicos.
- Reconocimiento visual y auditivo y clasificación por familias de algunos instrumentos de la orquesta, de la música popular y de la de otras culturas, e identificación de distintas agrupaciones vocales.
- Comentario y valoración de conciertos y representaciones musicales.
- Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características.
- Actitud atenta y silenciosa y respeto a las normas de comportamiento durante la audición de música.

Tercer ciclo

Contenidos

Bloque 1. Observación plástica

- Documentación, registro y valoración de formas artísticas y artesanales representativas de la expresión cultural de las sociedades.
- **Valoración y apreciación de la obra artística como instrumento de comunicación personal y de transmisión de valores culturales.**
- Análisis y valoración de la intención comunicativa de las imágenes en los medios y tecnologías de la información y comunicación.

Bloque 3. Escucha

- Audición activa y comentario de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- Reconocimiento y clasificación de instrumentos acústicos y electrónicos, de diferentes registros de la voz y de las agrupaciones vocales e instrumentales más comunes en la audición de piezas musicales.
- Búsqueda de información, en soporte papel y digital, sobre instrumentos, compositores intérpretes y eventos musicales.
- Comentario y valoración de conciertos y representaciones musicales.

- Valoración e interés por la música de diferentes épocas y culturas.

5. METODOLOGÍA

Partimos de una estética andaluza, cuyo propósito es acercarnos a su música, su colorido, su plástica, de forma actual, y con **música en directo**. En este caso a través de una **agrupación flamenca**, y con una base de guitarra, percusión y canto flamenco, la música tomará un papel activo dentro de la propia historia.

- Dentro de la puesta en escena, se trabaja con actores marionetistas a la vista, y dentro de las técnicas, el **títere de manipulación directa**, con técnica mixta y figuras.
- El **texto será una versión libre del cuento “El mago de Oz”** de L. Frank Baum. La dramaturgia del espectáculo intentará profundizar en los temas principales de la historia, procurando acercarlos a los ciclos evolutivos comprendidos entre los 4 y 11 años de edad aproximadamente. Y como es habitual irá acompañado de un proyecto pedagógico que ayude a preparar el trabajo en valores, así como disfrutar de la obra antes y después del espectáculo.

Se inspira en la estética del **Art. Nouveau**, para respetar el deseo del autor L. Frank Baum, que utilizó para sus dibujos y grabados de sus textos al diseñador William Wallace Dens Low, quien ilustró todos sus trabajos. Este estilo cautiva por sus coloridos, formas y expresión, algo que unido a la estética flamenca tendrá una gran fuerza plástica.

Principios metodológicos básicos: será una metodología activa, lúdica y motivadora en la que el alumnado sea el verdadero protagonista de su aprendizaje.

ACTIVIDAD PRINCIPAL DE ESTA GUÍA DIDÁCTICA: SONORIZACIÓN FLAMENCA DEL CUENTO “EL MAGO DE OZ”. Cada personaje será un instrumento musical tocado por un/a alumno/a; mientras el/a narrador/a narra la historia, los/as alumnos/as tienen que tocar su instrumento musical cuando escuchen su personaje en la narración; además, tendrán que tocar por bulerías, por rumbas... las pautas se las da el/a maestro/a antes de realizar la sonorización.

6. ACTIVIDADES (RELACIONADAS CON LAS COMPETENCIAS)

PREVIAS AL ESPECTÁCULO

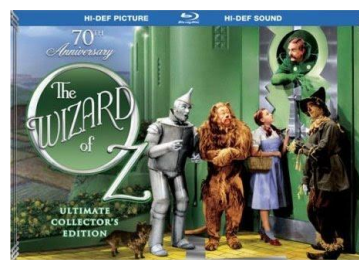
1. SONORIZACIÓN DEL CUENTO “EL MAGO DE OZ” CON INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN.

Como material necesario para realizar esta global e integradora actividad, se propone en esta guía lo siguiente:

1. El cuento (versión breve)
2. Sonorización del cuento
3. Fichas para colorear personajes del cuento (y para hacer marionetas o títeres sencillos)

CUENTO: “EL MAGO DE OZ”

L. Frank Baum



Dorothy era una niña que vivía en una granja de Kansas con sus tíos y su perro Toto. Un día, mientras la niña jugaba con su perro por los alrededores de la casa, nadie se dio cuenta de que se acercaba un tornado. Cuando Dorothy lo vio, intentó correr en dirección a la casa, pero su tentativa de huida fue en vano. La niña tropezó, se cayó y acabó siendo llevada, junto con su perro, por el tornado. Los tíos vieron desaparecer en el cielo a Dorothy y a Toto, sin que pudiesen hacer nada para evitarlo. Dorothy y su perro viajaron a través del tornado y aterrizaron en un lugar totalmente desconocido para ellos. Allí, encontró a la Bruja Malvada del Oeste, a la Bruja Buena del Norte, al Espantapájaros, al Hombre de Hojalata y al León Cobarde que, respondiendo al deseo de Dorothy de encontrar el camino de vuelta a su casa, les aconsejaron que fueran a visitar al mago de Oz.

Les indicaron el camino de baldosas amarillas y Dorothy y Toto lo siguieron. En el camino, los dos se cruzaron con un espantapájaros que pedía, incesantemente, un cerebro. Dorothy le invitó a que la acompañara para ver lo que el mago de Oz podría hacer por él. Y el espantapájaros aceptó. Más tarde, se encontraron a un hombre de hojalata que, sentado debajo de un árbol, deseaba tener un corazón. Dorothy le llamó a que fuera con ellos a consultar al mago de Oz. Y

continuaron en el camino. Algún tiempo después, Dorothy, el espantapájaros y el hombre de hojalata se encontraron a un león rugiendo débilmente, asustado con los ladridos de Toto.

El león lloraba porque quería ser valiente.

Así que todos decidieron seguir el camino hacia el mago de Oz, con la esperanza de hacer realidad sus deseos.

Cuando llegaron al país de Oz, un guardián les abrió el portón, y finalmente pudieron explicar al mago lo que deseaban. El mago de Oz les puso una condición: primero tendrían que acabar con la bruja más cruel de reino, antes de ver solucionados sus problemas. Ellos lo aceptaron. Al salir del castillo de Oz, Dorothy y sus amigos pasaron por un campo de amapolas y aquel aroma intenso les hizo caer en un profundo sueño, siendo capturados por unos monos voladores que venían de parte de la mala bruja. Cuando despertaron y vieron a la bruja, lo único que se le ocurrió a Dorothy fue arrojar un cubo de agua a la cara de la bruja, sin saber que eso era lo que la haría desaparecer.

El cuerpo de la bruja se convirtió en un charco de agua.

Rompiendo así el hechizo de la bruja, todos pudieron ver como sus deseos eran convertidos en realidad, excepto Dorothy. Toto, como era muy curioso, descubrió que el mago no era sino un anciano que se escondía tras su figura. El hombre llevaba allí muchos años pero ya quería marcharse. Para ello había creado un globo mágico. Dorothy decidió irse con él. Durante la peligrosa travesía en globo, su perro se cayó y Dorothy saltó tras él para salvarle. En su caída la niña soñó con todos sus amigos, y oyó cómo el hada le decía: - Si quieres volver, piensa: "en ningún sitio se está como en casa". Y así lo hizo. Cuando despertó, oyó gritar a sus tíos y salió corriendo. ¡Todo había sido un sueño!. Un sueño que ella nunca olvidaría... ni tampoco sus amigos.

2. SONORIZACIÓN DEL CUENTO: “EL MAGO DE OZ”

Un/a alumno/a que lea de manera fluida o el/a maestro/a serán narradores/as. El resto , se colocan en círculo y a cada uno/a se le asigna un instrumento musical. Cada instrumento musical representará un personaje (abajo vienen especificados). En cuanto el/a narrador/a pronuncie los personajes, los/as alumnos/as deben hacer sonar su instrumento musical cuando hayan escuchado el nombre de su personaje.

Para ello deben estar en silencio y muy atentos/as.



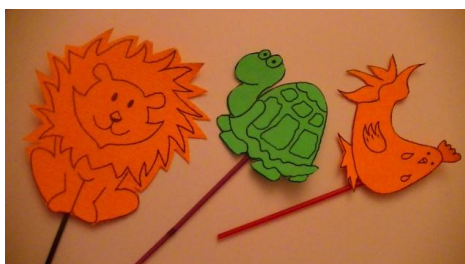
PERSONAJES E INSTRUMENTOS MUSICALES ASOCIADOS

- DOROTHY: maracas a ritmo de “alegrías” 123 456 78 9 10 1 2 (media velocidad)
- TÍOS: cajas chinas a ritmo de “tangos” 1 2 3 4 1 2 3 4 ...
- PERRO TOTO: rallador a ritmo de “bulerías” 123 456 78 9 10 1 2
- TORNADO : palo de lluvia (sin ritmo definido)
- BRUJA MALVADA OESTE: panderos fandangos pam praaám prám pam praam
- BRUJA BUENA DEL NORTE: panderetas (igual ritmo bruja del oeste)
- ESPANTAPÁJAROS: claves a ritmo de soleá 123 456 78 9 10 1 2 (lento)
- HOMBRE DE HOJALATA: cencerro metálico por “rumbas” 1234 1234 (rápido)
- LEÓN COBARDE: bombo muy piano
- MAGO DE OZ: cortina
- GUARDIÁN: ABRIR PUERTA: carraca ritmo libre
- MONOS VOLADORES: crócalos ritmo libre
- CUBO DE AGUA: palo de lluvia
- HADA: triángulo (libre)
- SUEÑO: CORTINA fin del cuento

IMPORTANTE: CADA MAESTRO/A PUEDE ASIGNAR LOS INSTRUMENTOS QUE QUIERA A CADA PERSONAJE. ESTA SONORIZACIÓN ES TAN SOLO UNA GUÍA, UNA SUGERENCIA.

AMPLIACIÓN DE LA ACTIVIDAD: “DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO”

EN EL ANEXO DE FICHAS SE INCLUYEN IMÁGENES CON LAS QUE SE PUEDEN ELABORAR SENCILLAS MARIONETAS; SE COLOREAN LAS IMÁGENES DE LOS PERSONAJES Y POR DETRÁS SE LES PEGA UNA “PAJITA DE ABSORBER”; CON ELLO, MIENTRAS SE SONORIZA EL CUENTO, TAMBIÉN SE PUEDE DRAMATIZAR.

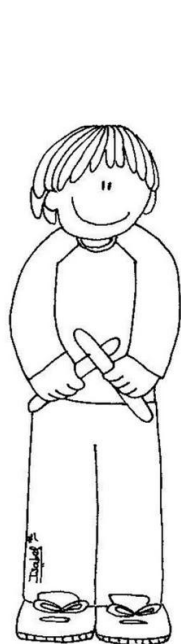


INSTRUMENTOS MUSICALES QUE PODEMOS USAR:

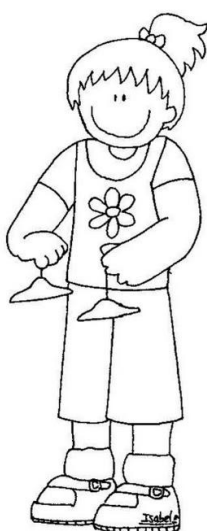


FICHAS PARA COLOREAR DE INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN

INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN



Claves



Castañuelas



Triángulo



Pandereta

FICHAS PARA COLOREAR/ REALIZACIÓN DE MARIONETAS

CUENTO: "EL MAGO DE OZ"

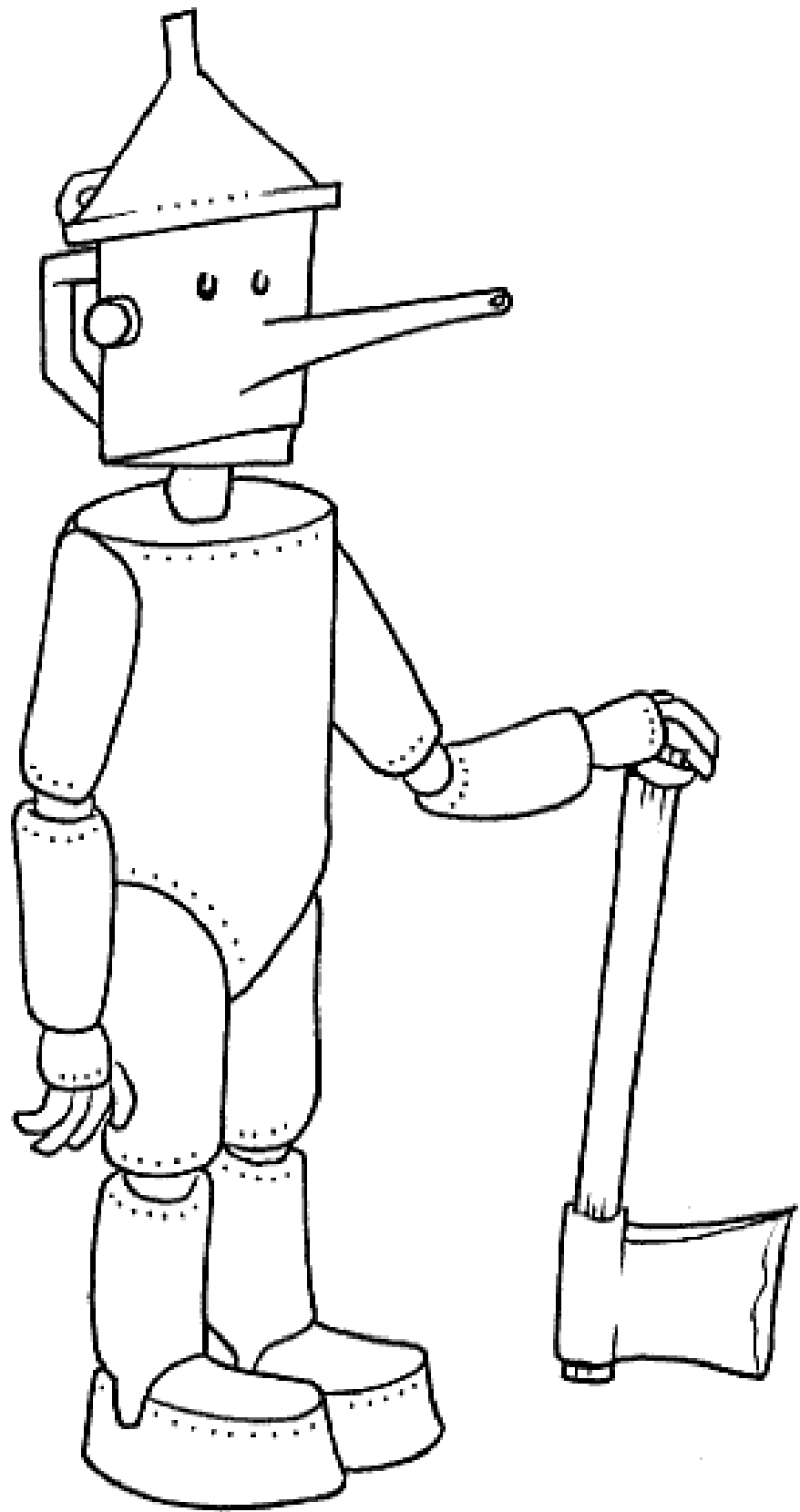


dibujoscolorear.es















2. DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO CON MARIONETAS DE SENCILLA ELABORACIÓN Y MANEJO (dibujos anteriores): mientras que se está sonorizando el cuento, además otros/as alumnos/as pueden dedicarse a mover las marionetas mientras se narra. Esta actividad se puede complicar y embellecer tanto como las ganas de alumnos/as y maestros/as así lo permitan.

3. VISIONADO DE UN VÍDEO DE CUENTOS CLÁSICOS “EL MAGO DE OZ”: se propone el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=fedtY4mQrss>

4. “FLAMOSLANDIA”: PORTAL CON RECURSOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS PARA TRABAJAR EL FLAMENCO DE MANERA MOTIVADORA, ACTIVA Y LÚDICA.

<http://ares.cnice.mec.es/flamenco/>

5. REALIZACIÓN DE FICHAS EN RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES ANTERIORES: para trabajar lo que es la historia del cuento “el Mago de Oz”, por un lado; también se incluyen fichas para trabajar los instrumentos musicales, cante, baile y toque del flamenco, por otro lado.







ANDALUCIA

DURANTE EL ESPECTÁCULO

1. **“AL DETALLE” de manera interiorizada:** es una ficha, que es leída por el/a maestro/a previamente al espectáculo, que sirve para que el alumnado observe y escuche atentamente; en esta ficha **se precisan aquellos detalles** en los cuales el alumnado ha de fijarse de modo especial, puesto que en las actividades posteriores al espectáculo de realizará una charla o coloquio en la que todos/as hablarán sobre las experiencias vividas en el mismo.

FICHA: “AL DETALLE”

Serán actividades en las que hay que **OBSERVAR Y ESCUCHAR** hasta el más mínimo detalle.



Las **tareas a observar y/o escuchar** son las siguientes:

1. N° de personajes en escena, cantaores/as, bailaores/as, músicos/as, etc.
2. Instrumentos musicales del espectáculo: a qué familia pertenecen, características, colores, formas, etc.
3. Técnica teatral visionada: guiñol, títeres, sombras, etc.
4. Efectos de iluminación que llamen la atención y pensar qué quieren representar.
5. Ambientación musical y luminosa: observar, escuchar y analizar qué estilo de música suena y por qué o para qué.
6. Caracterización de actores y actrices: observar bien la vestimenta, indumentaria, maquillaje, y , analizar si están en consonancia con el espectáculo que están viendo.
7. Justo cuando acaba el espectáculo, pensar en la **moraleja**; esto es, hacerse preguntas del estilo ¿Qué me ha aportado este espectáculo? ¿Qué he aprendido?

TRAS EL ESPECTÁCULO

1. **“AL DETALLE” POR ESCRITO:** llega el momento de anotar por escrito todo lo percibido en el espectáculo. Al final de la ficha, hay una pregunta esencial: ¿para qué me ha servido ir a ver el espectáculo? ¿Qué me ha enseñado?. Estas preguntas darán pie a una charla o coloquio sobre lo visto.
2. **CHARLA/ COLOQUIO:** se habla sobre lo que más le ha llamado la atención a nuestro alumnado, se intercambian impresiones, opiniones, etc.



3. **MURAL DEL ESPECTÁCULO “EL MAGO DE OZ”:** El cuadrito que hay al final de la ficha “al detalle”, lo pueden recortar y decorar para que lo expongan en un mural que lleve por título el nombre del espectáculo. Sería un mural de las impresiones y sentimientos vividos POR TODOS/AS tras visualizar el espectáculo.

IMPRESIONES SOBRE “EL MAGO DE OZ”					

4. FICHA DE EVALUACIÓN ESPECTÁCULO “EL MAGO DE OZ”

VALORACIÓN DEL ESPECTÁCULO “EL MAGO DE OZ”



¿Cómo puntuarías cada uno de estos aspectos?

- ¿Qué te ha parecido la historia? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Qué personaje te ha llamado más la atención de la obra? ¿Por qué?

- ¿Qué te ha parecido el espectáculo en general? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Qué te han parecido los actores y actrices? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Si tú fueras actor/ actriz ¿Quién te habría gustado ser? . Explícalo

- ¿Y los/as músicos/as, qué te han parecido? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Qué instrumento te ha llamado más la atención?

- ¿Qué opinas de la técnica teatral empleada? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Cuál es el momento del espectáculo que más te ha gustado? ¿Por qué?

De los siguientes sentimientos, rodea aquéllos que has experimentado mientras estabas viendo el espectáculo:

alegría risa entusiasmo misterio nerviosismo tranquilidad paz

ternura tristeza llanto nostalgia melancolía bondad miedo

¡MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

5. **FICHA DE AUDICIÓN “OIMUS / ESCUCHAMUS”**: sería una ficha para trabajar la discriminación auditiva de aquello que han escuchado en el espectáculo. Tipo/ estilo de música, instrumentos escuchados, sentimientos, etc.



“OIMUS Y ESCUCHAMUS : DISFRUTAMUS”

FICHA TÉCNICA DE UNA AUDICIÓN

MÚSICA PROGRAMÁTICA/ DESCRIPTIVA

1º CONTACTO

1. ¿ESCUCHO RUIDOS O SONIDOS? ¿POR QUÉ?

2. ¿QUÉ ESTILO DE MÚSICA ESCUCHO?

CLÁSICA: RENACENTISTA, BARROCO, CLASICISMO, ROMANTICISMO, NACIONALISMO, SIGLO XX

FLAMENCO, JAZZ, TANGO, BOSSANOVA, AFRICANA, POP, ROCK, NEW AGE, HOUSE, DANCE...

3. ¿QUÉ INSTRUMENTOS ESCUCHO?

Cuerda	
Viento	
Percusión	
Electrónicos	
Cotidiáfonos	

4. ¿QUÉ SENTIMIENTOS ME TRANSMITE LA MÚSICA QUE ESCUCHO?

Alegría, tristeza, melancolía, nostalgia, furia, tranquilidad, energía, paz, sosiego, amistad, nerviosismo, ansiedad, excitación, ira, agobio, envidia, odio, enfado, rencor, terror, desasosiego, intranquilidad, desconcierto.

5. ¿QUÉ ME SUGIERE LA MÚSICA QUE ESCUCHO?

7. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR CICLOS

1º ciclo

- **Describir cualidades** y características de materiales, objetos e instrumentos presentes en el entorno natural y artificial.
- **Usar términos sencillos para comentar las obras plásticas y musicales** observadas y escuchadas.
- Identificar y expresar a través de diferentes lenguajes algunos de los elementos (timbre, velocidad, intensidad, carácter) de una obra musical.
- **Reproducir esquemas rítmicos** y melódicos con la voz, el cuerpo y los instrumentos y patrones de movimiento.
- Seleccionar y combinar sonidos producidos por la voz, el cuerpo, los objetos y los instrumentos para sonorizar relatos o imágenes.
- Identificar diferentes formas de representación del espacio.
- Realizar composiciones plásticas que representen el mundo imaginario, afectivo y social.

2º ciclo

- Describir las características de elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.
- Usar adecuadamente algunos de los términos propios del lenguaje plástico y musical en contextos precisos, intercambios comunicativos, descripción de procesos y argumentaciones.
- **Utilizar distintos recursos gráficos durante la audición** de una pieza musical.

3º ciclo

- Buscar, seleccionar y organizar informaciones sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otras culturas, de acontecimientos, creadores y profesionales relacionados con las artes plásticas y la música.
- Formular opiniones acerca de las manifestaciones artísticas a las que se accede demostrando el conocimiento que se tiene de las mismas y una inclinación personal para satisfacer el disfrute y llenar el tiempo de ocio.

- Reconocer músicas del medio social y cultural propio y de otras épocas y culturas.
- Registrar la música creada utilizando distintos tipos de grafías.
- Realizar representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas.
- Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
- Utilizar de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.

