

MANUAL DE TEATRO DE VALORES

ACTIVIDADES
TEATRALES EN
SERVICIO DE LOS
VALORES
EUROPEOS



ÍNDICE

Introducción.....	3
Objetivos.....	4
Metodologías.....	5
Miembros.....	6
Finalidad.....	7
¿Qué es un valor y por qué es importante?.....	8
Valores.....	9
El valor del teatro.....	10
Elementos clave para la formación futura.....	11
Igualdad.....	15
• Actividad 1: Adivina quién.....	15
• Actividad 2: "Nouvelle Cuisine".....	23
• Actividad 3: Gafas.....	30
Democracia.....	35
• Justicia y Libertad.....	35
Derechos humanos.....	41
• Actividad 1: Pantomima, Ponte en el mejor lado.....	41
Dignidad humana.....	47
• Actividad : Respeto en el deporte, Teatro y Diálogo.....	
Indicadores.....	51
Fotos de la actuación.....	52
Conclusión final.....	52

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos al manual para profesores y educadores sobre cómo inculcar valores europeos a través del teatro de improvisación y de una caja de técnicas y actividades teatrales. El teatro de improvisación es una forma de arte escénico que se centra en la creación en el momento presente, lo que permite a los actores y actrices adaptarse a cualquier situación, generando una gran variedad de posibilidades. Este tipo de teatro es ideal para fomentar el trabajo en equipo, la creatividad, la empatía y la comunicación, valores esenciales para una Europa más unida y cohesionada.

En este manual, exploraremos cómo utilizar el teatro de improvisación como herramienta educativa para inculcar valores europeos en estudiantes de todas las edades y niveles. Además, presentaremos una caja de técnicas y actividades teatrales que incluyen juegos de improvisación, ejercicios de expresión corporal, técnicas de actuación y actividades de grupo que pueden ser adaptadas para cualquier contexto educativo.

La finalidad de este manual es inspirar a los profesores y educadores a utilizar el teatro de improvisación como una herramienta eficaz para fomentar valores europeos, promoviendo una educación más activa, participativa y lúdica. Con este enfoque, esperamos contribuir al desarrollo de una Europa más cohesionada y unida, basada en valores compartidos y en la comprensión mutua.

Objetivos

Deseamos promover los valores de la Unión Europea a través de la educación escolar, capacitando a profesores y alumnos con las herramientas para hacer que esos valores sean efectivos y prácticos.

Entre algunos de nuestros objetivos clave se encuentran:

- Estimular a los docentes para que adquieran conocimientos de contenidos sobre valores y conocimientos sobre el aprendizaje y la enseñanza de estos valores.
- La adquisición por parte de los profesores de habilidades relacionadas con los valores y aprender a ayudar a los estudiantes a reflexionar, entrar en diálogo con los demás y desarrollar habilidades democráticas.
- Apoyar a los profesores en el tratamiento de temas controvertidos, en particular, ofreciendo apoyo colegiado y una profunda experiencia en el contenido pertinente.
- Proporcionar a los profesores la posibilidad de experimentar los valores de la Unión Europea por sí mismos, así como valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, en entornos locales, nacionales e internacionales.
- Identificar valores europeos fundamentales y objetivos de aprendizaje para los estudiantes de forma transversal.
- Detectar oportunidades y peligros para los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de los valores comunes europeos.
- Concienciar a los estudiantes y a todos los profesores de la necesidad de desarrollar y ejemplificar los valores europeos comunes.
- Crear herramientas efectivas para ser utilizadas por maestros y educadores para motivar e involucrar a sus estudiantes con valores fundamentales.
- La creación de obras de teatro dirigidas por docentes para ser representadas en las escuelas por los alumnos para toda la comunidad educativa.
- Concienciar de las oportunidades que los valores europeos comunes brindarán a las generaciones futuras.
- El desarrollo de materiales basados en “la caja de valores” para implementar ejercicios y juegos.

Metodología

Las actividades del proyecto lograrán los objetivos del mismo, a través de la motivación de los profesores y estudiantes para aprender más sobre los valores Fundamentales europeos. El Proyecto Europe Plus pretende promover los valores europeos en las escuelas mediante la representación teatral de los mismos (de forma transversal), a través de obras de teatro y de la "caja" de valores. Esta "caja" constituye una herramienta fundamental para implementar esos valores europeos en las escuelas a través de juegos y ejercicios prácticos destinados a los estudiantes. La finalidad consistirá en ayudar a nuestros estudiantes a alcanzar los objetivos clave de nuestro proyecto, ayudándolos a sentirse parte de Europa y aprender sobre los valores Fundamentales que promueve Europa.

Train the Trainer es una metodología que está especialmente diseñada para ayudar a los formadores, en este caso a los profesores, a mejorar sus habilidades para formar a otros. En este curso, encontrarán diversas funciones y técnicas que podrán utilizar para mantener el interés de los alumnos y motivarlos. Con esta metodología los docentes demuestran que:

:

- han desarrollado las habilidades necesarias para diseñar e impartir sesiones y cursos de formación docente;
- han desarrollado su comprensión de los temas clave en la planificación e impartición de cursos de formación;
- han desarrollado una comprensión de las buenas prácticas relacionadas con la observación y la retroalimentación de los participantes del curso;
- han identificado las estrategias necesarias para seguir desarrollándose como formadores

Consortio

Forum para la Educación y el Desarrollo (España)



Colegio Bilingüe Adharaz (España)



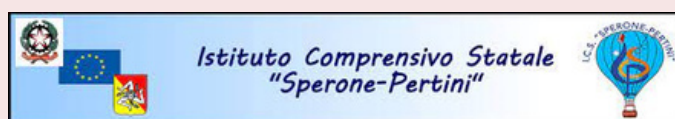
I&F Education and Development (Irlanda)



De la Salle College (Irlanda)



I. C.S. "Sperone-Pertini" (Italia)



Prism Impresa Sociale (Italia)



Stowarzyszenie SEDA (Polonia)



Zespół Szkół i Placówek Specjalnych (Polonia)



Zespół Szkół i Placówek Specjalnych w Krakowie



Co-funded by
the European Union

Finalidad

El propósito de este manual es ayudar a los profesores a desarrollar habilidades y destrezas para ayudar a los alumnos y padres en el proceso de adquirir valores europeos comunes y fundamentales. El objetivo es el desarrollo de los estudiantes; el pensamiento crítico, tanto durante como al final de la obra, así como la relevancia para el futuro de los estudiantes.

El pensamiento crítico se considera como la capacidad de analizar y evaluar la consistencia del razonamiento, sobre todo aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana, como las *fake news*, especialmente relevantes en la actualidad por su proliferación y rápida viralización. Como dijo el filósofo Francis Bacon, “el pensamiento crítico es tener el deseo de buscar, la paciencia para dudar, la afición a meditar, la lentitud para afirmar, la prontitud para considerar, el cuidado para poner en orden, y el odio de todo tipo de impostura”. El pensamiento crítico nos ayuda a discernir entre argumentos mediocres y brillantes, a distinguir la información valiosa de la prescindible, a desmontar prejuicios, a encontrar conclusiones fundamentadas, a generar alternativas, a mejorar la comunicación y, en definitiva, a ser dueños de nuestro pensar y actuar. respectivamente.

Aunque se trata de una actividad cognitiva muy relacionada con la razón, la finalidad del pensamiento crítico está orientada a la acción y es aplicable a cualquier aspecto de nuestra vida cotidiana, incluida la resolución de problemas o la toma de decisiones, por lo que su ámbito de influencia va desde lo personal hasta lo relacionado con lo laboral. En este manual el docente encontrará herramientas basadas en técnicas teatrales que podrá poner en práctica con sus alumnos para lograr los objetivos del proyecto. Los 4 grupos de valores y sus subvalores se trabajarán mediante actividades prácticas específicas. La estructura de estas actividades será la siguiente:

- Nombre de la actividad
- Subvalor asignado
- Breve resumen de la historia/actividad
- Objetivo
- Grupo objetivo
- Número de participantes
- Duración
- Material
- Soporte de herramientas digitales.
- Proceso

Qué es un valor y por qué es importante

Qué es un valor

Los valores humanos son un conjunto de principios universales según los cuales vive la mayoría de las personas. Nos guían en el saber comportarnos para vivir en armonía en comunidad y evolucionar juntos. Estos valores no están determinados por la cultura, la religión, el tiempo o cualquier otro factor condicionante. Son innatos al ser humano, perdurables en el tiempo y transferibles a cualquier lugar del mundo. Los valores humanos engloban todas aquellas acciones que se consideran correctas, por lo que también se relacionan con los valores morales, que son los que regulan la conducta de los individuos.

Cuando los valores humanos son puestos en práctica, generan buenas acciones que impactan positivamente en la sociedad, pueden trascender en el tiempo y animan a los individuos a darle mayor relevancia a lo que es realmente importante. Los valores humanos son importantes porque contribuyen a la mejora de la sociedad y aportan dignidad al individuo. Lamentablemente, en la actualidad existe una crisis y pérdida de valores humanos que afecta negativamente a la humanidad debido a la forma egoísta, odiosa, cruel y violenta en que se observan las relaciones sociales.

Por qué son importantes

Los valores humanos son los pilares de la humanidad. Por eso es tan importante educar a los niños en valores que les ayuden a ser mejores personas, capaces de relacionarse con los demás y comportarse correctamente en todo momento. Una educación basada en valores humanos les dará seguridad, confianza, fortaleza, sabrán qué hacer y qué esperar de los demás. Se desarrollarán sin mayores conflictos y se convertirán en adultos que harán de este planeta un lugar agradable para vivir. La humanidad necesita personas que no solo se preocupen de sí mismas, sino que también quieran aportar su granito de arena a la sociedad.

La importancia de tener valores y aplicarlos en la vida cotidiana es necesaria para toda persona, porque los valores son parte de nosotros. Marcan lo que está bien o mal para cada uno de nosotros y, por tanto, condicionan la relación que tenemos con quienes nos rodean. Son fuente de satisfacción y realización y nos sirven de guía para formular metas y propósitos personales o colectivos, porque reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más relevantes. La importancia de tener valores es tal que cuando somos consecuentes de ellos nos sentimos poderosos, confiados, fuertes y motivados. Ser consecuentes con nuestros valores nos da la energía que necesitamos para visualizar nuestra meta e instar a ella. Vemos con claridad y actuamos con total concentración. Estos valores son también la base para vivir en comunidad y relacionarse con los demás. Nos permiten regular nuestro comportamiento para el bienestar colectivo y la convivencia armoniosa. Cada persona, de acuerdo a sus experiencias, construye su propio sentido de valores. Aunque a todos nos enseñan que, por ejemplo, la honestidad es algo deseable. Y, aunque todos lo aceptemos como cierto, la interpretación que hagamos de este valor y el sentido que le encontremos a nuestra vida será diferente para cada uno de nosotros.

VALORES

Igualdad

es el trato igualitario de las personas por parte de una agencia, estado, corporación, asociación, grupo o individuo sin distinción de raza, sexo, clase u otra circunstancia plausible de diferencia o, para decirlo de manera más práctica, la ausencia de discriminación de cualquier tipo.

Derechos humanos

son aquellos derechos que tenemos básicamente porque existimos como seres humanos; no están garantizados por ningún estado. Estos derechos universales son inherentes a todos nosotros, independientemente de la nacionalidad, el sexo, el origen étnico o nacional, el color, la religión, el idioma o cualquier otra condición.

Dignidad humana

significa que un individuo siente respeto por sí mismo y autoestima al mismo tiempo que es respetado y valorado. Implica la necesidad de que todos los seres humanos sean tratados en igualdad y puedan gozar de los derechos fundamentales que de ahí se derivan.

Democracia

es un tipo de organización estatal en la que las decisiones colectivas son tomadas por el pueblo a través de mecanismos participativos directos o indirectos que confieren legitimidad a sus representantes.

El valor del teatro

El teatro en la educación permite a los estudiantes explorar escenarios sociales desafiantes y emociones vulnerables en un entorno seguro y de apoyo. Las actuaciones pueden ayudar a desarrollar empatía por las experiencias de los demás y explorar diversas perspectivas.

La expresión dramática involucra a las personas en su conjunto y establece relaciones interpersonales activas, propicias para el encuentro y la comunicación. Es una ocasión privilegiada para el trabajo cooperativo y la promoción de actitudes morales básicas como el respeto, el diálogo y la participación responsable. El trabajo en grupo y, sobre todo, en equipo, fomenta la sociabilidad y les hace conscientes de su posición entre sus compañeros. Tienen la oportunidad de establecerlo o modificarlo, iniciando cambios de comportamiento que el juego facilita. Desde muy temprana edad, al realizar un proyecto común, entienden la importancia de cada tarea y la utilidad de respetar las normas. Tienen que conquistar un lugar sin invadir otros, aprenden a cooperar, desarrollan una conciencia colectiva...

El tránsito voluntario de lo "mío" a lo "nuestro" es seguramente uno de sus aspectos más humanos, afectivos, duraderos y consistentemente educativos. La asunción de otros roles juega un papel decisivo en el crecimiento del juicio moral. Ponerse en un rol diferente al propio es la postura que permite sopesar las demandas de los demás frente a las propias y ofrece una oportunidad enriquecedora y viva para la confrontación de puntos de vista.

El aspecto moral de las prácticas dramáticas también puede situarse en cuanto ofrece la posibilidad de sentir, pensar y ser de maneras infinitamente más variadas que las que se nos han asignado y usamos comunmente. Nos ayuda a conocernos mejor, a ser más permeables y, quizás, más predisuestos a la solidaridad.

Elementos clave para formaciones futuras

Cómo usar este manual

En este manual, los profesores encontrarán ejemplos de actividades teatrales basadas en valores de la UE bien investigadas y con buenos recursos para las generaciones más jóvenes, así como ejercicios preparatorios, que tratan de integrar los modelos de enseñanza del teatro en el marco escolar. La dimensión europea de este manual, debido a la recopilación de prácticas de los cuatro países involucrados (Polonia, España, Italia e Irlanda), proporciona enfoques dramáticos que involucrarán y motivarán a una amplia gama de estudiantes de Secundaria: dramas y valores que, simplemente, vale la pena experimentar en un ambiente de escuela secundaria.

Cada una de las actividades seleccionadas está diseñada para brindar una guía paso a paso muy detallada a los maestros y líderes de talleres relacionados con el teatro. Sin embargo, nos gustaría enfatizar que las tareas e instrucciones no pretenden ser prescriptivas. Esperamos que los profesores y facilitadores hagan suyas las acciones propuestas, adaptando el trabajo a las necesidades y estilos de aprendizaje de sus alumnos, ¡y esto bien puede significar deambular "fuera del texto"! De manera similar, las unidades están diseñadas para enriquecer, en lugar de reemplazar cualquier plan de estudios existente.

Construir una buena relación entre los participantes

La construcción de una buena relación con sus estudiantes comienza con el formador partiendo de una posición de empatía. Dado que todos hemos iniciado nuevos cursos en nuestra vida (académicos, artes escénicas, idiomas, formación técnica, etc.), podemos entender la frustración que los estudiantes suelen sentir al aprender un nuevo tema o emprender una nueva aventura. Trate de no olvidar nunca cuánto están dando, cuánto se esfuerzan. El aliento y el aprecio acompañan siempre a lo largo del camino. Puede hacer preguntas personales cuando corresponda, preguntar por sus puntos de vista, para crear un ambiente amigable donde puedan compartir sus gustos y aversiones, y donde podría tratar de incorporar algunas de sus preferencias en las lecciones. Recuerde también que mucha diversión y sonreír ayuda. y definitivamente se requiere una buena dosis de energía. Cuando un formador lo muestra, es capaz de trasladarlo a sus participantes, quienes se sentirán más a gusto consigo mismos durante las actividades.

El análisis de las necesidades de sus alumnos y la consulta constante con ellos son también elementos clave para establecer una relación e impulsar su aprendizaje. Por supuesto, la cantidad de información que se puede recopilar puede depender de la edad y el nivel del alumno. Para concluir, los elementos clave para el facilitador son:

- Entre en su personalidad
- Conozca a sus alumnos
- Sonría y sea amable
- Personalice la lección/actividad/taller
- Dé aliento y alabanza
- Hable con los estudiantes antes/después de una actividad
- Anime a los alumnos a conocerse unos a otros
- Anime a los alumnos a compartir sus ideas.
- Facilite una conversación sobre el significado de la actividad.

Unas palabras sobre neuro-didáctica

Para el aprendizaje, son esenciales dos elementos: el cerebro (más precisamente, la corteza) y las neuronas. Desde una perspectiva neurobiológica, el aprendizaje implica el establecimiento de redes neuronales en la corteza a través del puente de conexiones entre neuronas (cf. Moravcová & Madarová 2016: 636). La neurodidáctica, la rama de la neuroeducación que se ocupa de aplicar nuevos conocimientos sobre el cerebro y la cognición al proceso de enseñanza-aprendizaje, está de acuerdo en que cada alumno aprende de una manera diferente y que la educación puede ser verdaderamente exitosa si se aborda el aprendizaje de una manera amigable con la forma del cerebro como primer criterio. Son muchos los factores (ya sean innatos o adquiridos) que contribuyen al proceso de aprendizaje:

- Factores afectivos, definidos por las emociones hacia el docente, el tema, motivación previa, personalidad.
- Factores sociales, experiencias que los educandos realizan en su entorno sociocultural
- Factores cognitivos, por ejemplo estilos de aprendizaje y tradiciones de aprendizaje.

Cuando se trata de una forma de aprendizaje eficaz y sostenible, utilizar el conocimiento en una variedad de diferentes escenarios es más importante que el mero concepto de “adquirir conocimiento”. La tasa del aprendizaje puede variar en función de los factores que experimenta el alumno en un momento específico. Como resultado de experiencias, el cerebro cambia sus propias propiedades.

Entre los factores que promueven está la novedad, como medio para utilizar un enfoque didáctico variado que involucre más participación del estudiante. Para incorporar novedades en sus lecciones/actividades, debe fomentar:

- Humor y risa: En general, reír le da al cuerpo más oxígeno para usar. Cuando nos reímos, entra más oxígeno en el torrente sanguíneo, proporcionando mejor combustible al cerebro. Además, la risa provoca la liberación de endorfinas en la sangre, lo que resulta en un aumento de endorfinas. El cuerpo, de hecho, produce naturalmente endorfinas para aliviar el dolor y hacernos sentir bien, para darle vida al momento, tanto física como mentalmente. Los lóbulos frontales del cerebro también son estimulados por las endorfinas, lo que mejora la capacidad de atención y el grado de concentración. El hecho de que la risa regule las funciones corporales es otra ventaja. El humor reduce el estrés, modula el dolor, baja la presión arterial, alivia la tensión muscular y fortalece las defensas inmunitarias, según investigaciones científicas. Todos estos resultados son deseables y tienen efectos psicológicos, sociológicos y educativos positivos. Dado que el cerebro humano está diseñado para disfrutar de la risa, siempre es una buena idea comenzar con un pasaje humorístico (como una broma, un juego de palabras o una historia). Otro efecto deseable es que el humor crea un clima positivo, después de todo, los estudiantes pasan mucho tiempo todos los días juntos como grupo y, por lo tanto, necesitan encontrar formas de ayudar a que estas clases de estudiantes cada vez más diversas se lleven bien. Las personas se conectan cuando se ríen juntas y se desarrolla un sentido de comunidad. Todos esos factores trabajan para crear un ambiente en favor del aprendizaje. Además, reír mejora la memoria y el recuerdo. Somos conscientes de que la risa produce sentimientos positivos, lo que aumenta la probabilidad de que los alumnos recuerden lo aprendido y puedan recordarlo en el futuro (cf. Saraa-Zawyah et al.: 2013).

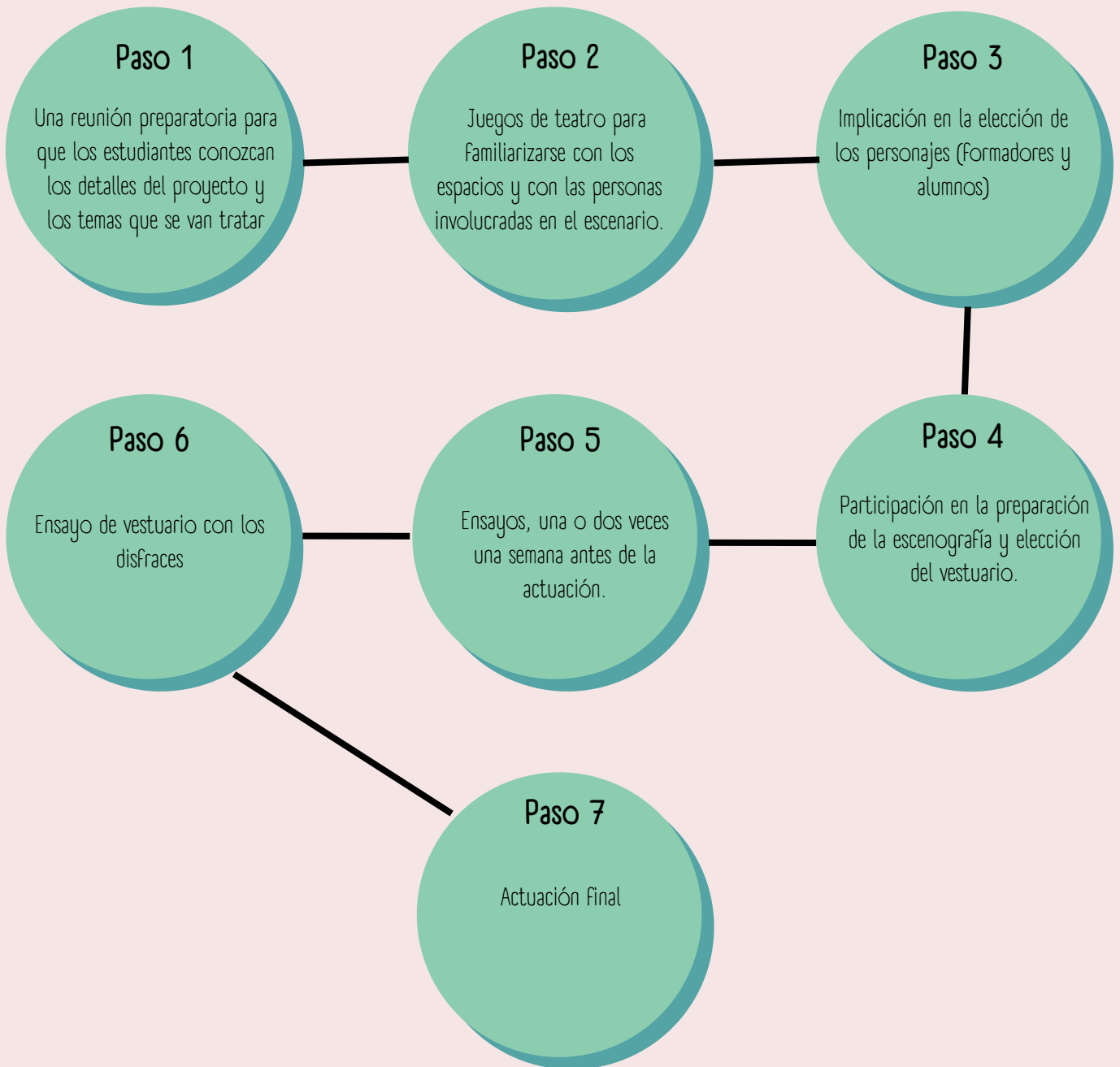
- **Movimiento:** El movimiento es importante cuando se trata de nuestros cuerpos y del aprendizaje. Estar sentado por más de 20 minutos hace que nuestra sangre comience a acumularse en nuestros pies y asientos. Cuando nos ponemos de pie y nos movemos, hacemos circular esa sangre nuevamente. Hay aproximadamente un 15% más de sangre en nuestro cerebro en un minuto. De hecho, estar de pie en lugar de sentado nos ayuda a pensar con más claridad. En general, especialmente en las escuelas secundarias, los estudiantes pasan demasiado tiempo sentados en clase. Encuentre estrategias para que los estudiantes se muevan, particularmente cuando practican verbalmente lo que han aprendido.
- **Clima del taller:** Los estudiantes deben sentirse seguros física y emocionalmente para poder concentrarse en las actividades y en sus beneficios. Los docentes pueden así promover la seguridad emocional en el taller (y esto podría extenderse al aula de clase) al establecer un clima positivo que aliente a los estudiantes a tomar los riesgos apropiados de manera segura. Dado que la amígdala del área límbica está muy involucrada en el procesamiento del aprendizaje emocional y la memoria, cuando los estudiantes se sienten positivos acerca de su entorno de aprendizaje, se liberan endorfinas (sustancias químicas de "sentirse bien") en el cerebro. Producen una sensación de euforia y estimulan los lóbulos frontales, para que la experiencia de aprendizaje se vuelva más placentera y exitosa. Por el contrario, si los estudiantes están estresados y tienen un sentimiento negativo sobre el entorno de aprendizaje, se libera cortisol, lo que activa comportamientos de defensa como huir (ausencia), luchar (discutir), congelarse o tener miedo. Para garantizar un clima positivo en el aula, es necesario:
 1. promover relaciones positivas entre los estudiantes para que sean amables entre sí, se escuchen y respeten los diferentes puntos de vista.
 2. cultivar una relación positiva con todos sus estudiantes para que sientan que no solo se preocupa por su éxito académico sino también por ellos como individuos.
 3. desarrollar y reforzar las normas y reglas del taller/aula que sean simples, claras y proporcionen un entorno de aprendizaje seguro física y emocionalmente.

Equality

Actividad 1: Adivina quién

Breve resumen de la actividad	Detrás de una enorme sábana blanca, las sombras de los alumnos, que no permiten revelar su sexo, realizarán acciones con objetos. El público adivinará quiénes son y qué están haciendo. Las respuestas mostrarán con qué frecuencia nos influyen los prejuicios.
Objetivo	Hacer reflexionar a los alumnos sobre la diversidad de género y prevenir sesgos inconscientes que forman parte de la vida cotidiana.
Grupo objetivo	Adolescentes entre 10 y 12 años
Número de participantes	10
Duración	15 minutos
Material	Una sábana (las dimensiones varían según las dimensiones del escenario), 3 focos, 8 carteles en los que se enumerarán las acciones realizadas por los alumnos, una acción para cada cartel, cinta adhesiva de doble cara para colgar los carteles en la tela/sábana, micrófono, PC, muñeca, uniforme militar, gorro de chef, balón de fútbol, sartenes, juego de brochas de maquillaje, tableta de sombra de ojos, calentadores de piernas o cualquier otro accesorio/herramienta/objeto que pueda ser representativo de un género específico

Proceso



ACTIVIDADES

Fase 1: Los facilitadores/profesores se presentan brevemente e informan a los estudiantes sobre el tema y la implementación del proyecto. Antes de empezar con las actividades específicas, el facilitador pregunta a cada estudiante que se presente de un modo dinámico, situándose en frente de los otros compañeros de clase, diciendo su nombre y haciendo gestos que, de algún modo, los representan (un bailarín puede hacer un paso de baile, un jugador de fútbol simulando un regateo, un nadador imitando una brazada, un jugador de vóleybol imitando una volcada, o pueden elegir un movimiento de sus pasatiempos).

Fase 2. Juegos: Hay 3 juegos diferentes:

Juego de andares (15 minutos): Todo el mundo de pie en el escenario o en la sala. Los estudiantes comienzan a caminar, tratando de llenar todos los espacios en el escenario/sala. Mientras caminan, siguen las instrucciones del facilitador, que puede pedirles, de vez en cuando, caminar imaginando que un hilo "tira" de diferentes partes de su cuerpo: la nariz, el pecho, el hombro, una mano y un pie.

El facilitador también puede dar ejemplos de personas representativas (un bailarín, un atleta, una persona mayor, una persona cansada, una persona optimista, etc.) para que los alumnos absorban más la realización del hilo que tira. Los alumnos no hablan.

El objetivo del juego es familiarizarse con el propio cuerpo y los límites que impone el escenario y las indicaciones del facilitador

Juego de música (15 minutos): Los estudiantes se reúnen y el facilitador les indica que caminen, ocupando nuevamente todo el espacio escénico. La música comenzará y los estudiantes deberán caminar de acuerdo al ritmo musical hasta que la música se detenga. En ese momento, todos deberán permanecer "congelados" hasta que la música comience de nuevo, alternando ritmos rápidos y lentos, según la melodía. El objetivo del juego es familiarizarse con el propio cuerpo y con el espacio físico de los demás, los límites impuestos por el escenario y los ritmos de la música.

Juego de movimientos y expresiones (30 minutos): Los estudiantes están sentados frente al escenario y ahora son el público. De uno en uno, extraerán los boletos de un recipiente, previamente insertados allí por el facilitador. Las fichas indican movimientos que deben realizar y/o expresiones que repetir (mirar a escondidas, mirar con asombro, mirar con miedo, reír, enfadarse...). Sin pronunciar palabra, el alumno que suba al escenario deberá imitar lo indicado y los alumnos/público deberán adivinar el significado de las expresiones.

El objetivo del juego será ganar confianza en uno mismo, superar la timidez.

Fase 3: Los estudiantes, de acuerdo con sus sentimientos e inclinaciones, establecerán qué roles interpretan y comenzarán a identificar su propio carácter y las acciones que realizarán. El facilitador puede proporcionar ejemplos, pero tiene el papel clave de dar a los participantes la posibilidad de discutir entre ellos y de elegirse por sí mismos. El propósito es potenciar la autonomía de los estudiantes y darles la posibilidad de tomar decisiones y crear.



Fase 4: Los estudiantes participarán en el montaje de la escenografía. Establecerán, junto con los facilitadores, cómo fijar la sábana al techo como si fuera una especie de cortina fija; podrán elegir dónde colocar los accesorios y ubicarse en el escenario; establecerán las distancias entre un actor y otro según los gestos que van a realizar y las sombras que van a proyectar sobre la tela. El propósito de compartir es aumentar la autonomía de los estudiantes y darles la oportunidad de expresar su creatividad.

Fase 5: Los facilitadores programarán reuniones que durarán unas tres horas para ensayar antes de la presentación final. Cada ensayo comenzará con uno o más juegos (juego de caminar, juego de música, juego de movimiento y expresión). Al final de esta fase, los alumnos, después de tomar los objetos útiles para la actuación individual, ocuparán sus lugares en el escenario, detrás del telón. Los personajes no se pueden cambiar, y nadie tendrá que intercambiar sus objetos con nadie en el escenario ni podrá actuar con otra persona. Los estudiantes permanecerán quietos hasta que la presentadora haga su entrada y comience a presentar la actuación. Después de saludar a la audiencia (los estudiantes que no participan directamente en la actuación), el profesor/facilitador comenzará a describir, uno por uno, los movimientos de las sombras, sin dar ningún tipo de indicación de género (por ejemplo, "le encanta mecer al bebé"). y durante el día piensa mucho en él", "mirándolo mientras el bebé sonríe, piensa que no hay nadie en el mundo más que él"; "el entrenamiento es lo primero, correr por ese campo verde y perseguir la pelota, esquivar a cualquiera que intente róbalo, y meter un gol no tiene precio" y así sucesivamente). En este punto la presentadora preguntará al público "quién" realiza la acción que ella ha descrito, y los actores han mimado detrás de la tela. Sube al escenario el ayudante de la presentadora con un cartel a la vez y, de acuerdo con las respuestas de los asistentes, lo coloca en la sombra correspondiente con cinta adhesiva de doble cara, previamente preparada detrás de cada cartel. Será importante que los carteles estén colocados de tal manera que no ser cubierto por los actores cuando salen de las sombras y finalmente revelan su género.

Estas actividades son útiles para acompañar gradualmente a los alumnos hasta la actuación final. También contribuirán a las "reflexiones finales".

Fase 6: El día anterior a la actuación, los alumnos pondrán en escena lo aprendido durante los días de ensayo. El objetivo es reducir la ansiedad y el miedo antes de la actuación.

Fase 7: Los alumnos actuarán poniendo en práctica lo aprendido durante las actividades y los ensayos.

ESTRUCTURA DE LA OBRA

Personajes

Personaje	Sexo
Abraza al bebé	Hombre
Trabaja en un ordenador	Mujer
Marchando y saludando	Mujer
Baila	Hombre
Juega al fútbol	Mujer
Cocina	Hombre
Habla con un micrófono	Mujer
Maquilla a una novia	Hombre

Introducción/explicación de la obra

Detrás de una enorme sábana blanca, los estudiantes están retroiluminados por focos para proyectar sus sombras sobre la sábana. Para que las diferencias físicas sean al menos visibles, los alumnos se colocarán a distancias irregulares de las luces. La ubicación debe permitir que se proyecten sombras iguales. Cada "sombra" tiene objetos y/o realiza acciones, por ejemplo:

1. mecer a un bebé.
2. trabajar en el ordenador
3. marchar y hacer el saludo militar
4. bailar
5. jugar al fútbol
6. cocinar
7. hablar con el micrófono
8. maquillar a una novia

Mientras la "sombra" está actuando, el presentador (un estudiante) interviene, describe brevemente una escena y se dirige a la audiencia pidiéndole que identifique el género de quienes realizan la acción que describe. Cuando el público responda, el presentador o un alumno de apoyo colocará carteles (HOMBRE/MUJER, NIÑO/NIÑA) con la respuesta sobre la tela/sábana (con cinta de papel, o simplemente levantándolas), en correspondencia con las sombras. Al final de la actuación, las sombras revelarán su identidad posicionándose frente a la tela y se descubrirá que las respuestas que da el público revelan, en la mayoría de los casos, influenciadas por los prejuicios de la sociedad. Cada sombra, que se ha hecho real, reflejará en voz alta el papel desempeñado.

Específicamente,

1. mecer a un bebé; HOMBRE (es un trabajador y dirá cuánto tiempo ha estado esperando el final del turno para ir a casa y abrazar a su hijo)
2. trabajar en el ordenador; MUJER (dirá que estudió mucho para hacer realidad sus sueños y eventualmente convertirse en gerente de una empresa)
3. marchar y hacer el saludo militar. MUJER (siempre tuvo el sueño de vestir un uniforme para luchar en defensa de los derechos de la patria)
4. bailar; HOMBRE (desde joven, bailar era lo único que le hacía sentirse libre)
5. jugar al fútbol; MUJER (la adrenalina que siente en el campo cuando marca es algo que le da vida)
6. cocinar; HOMBRE (Experimentar y crear nuevos platos es la expresión de su arte y de sí mismo.)
7. hablar con el micrófono; MUJER (persigue un objetivo y hace historia)
8. maquillar a una novia; HOMBRE (los colores y las sombras le hacen sentir como un pintor frente a un lienzo)

Mejor periodo para la actividad

Marzo-Abril

Conclusión

Esta actividad promueve el bienestar individual y grupal, facilita el diálogo entre iguales y tiende puentes para desarrollar el significado de comunidad y reflexionar sobre los privilegios sociales que a menudo damos por sentados. Incide en las opiniones hacia la igualdad y la no discriminación, ofrece oportunidades de crecimiento personal, mejora del propio estilo expresivo en diferentes ocasiones, toma de conciencia del propio estilo de comunicación en el lenguaje no verbal, escucha y empatía, gestión de las emociones y mantenimiento de la eficacia comunicativa.

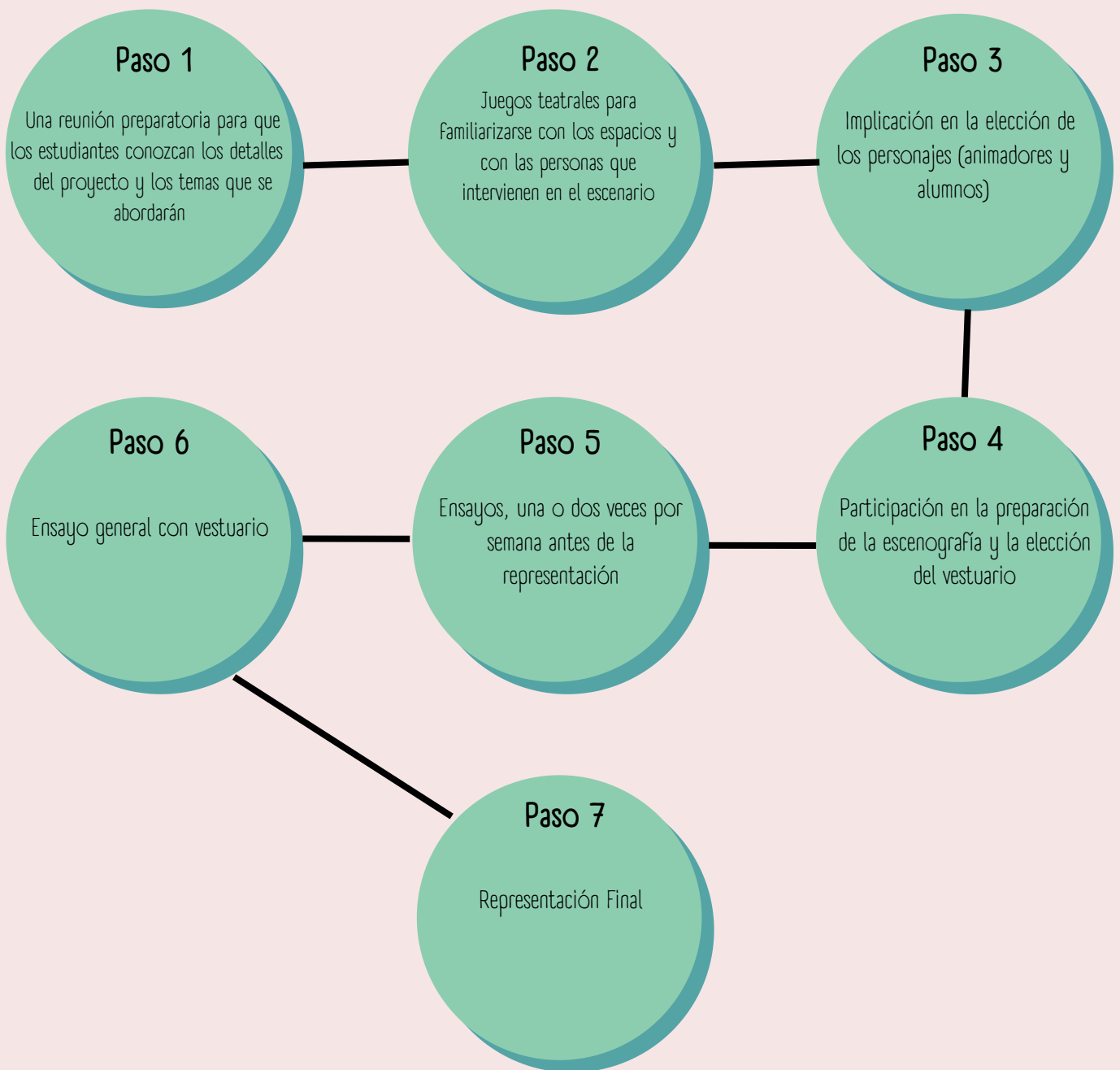
Actividades para después de la obra

- Busca en un periódico un artículo cuyo protagonista sea una mujer y analiza el lenguaje/las palabras utilizadas. Haz lo mismo con un artículo en el que el protagonista sea, esta vez, un hombre. Compara y discute.
- Buscar proverbios y refranes que escondan prejuicios.
- En clase, haz ejercicios sencillos para desarrollar la capacidad de pensamiento crítico. Un ejemplo es el Círculo de puntos de vista, que invita a los alumnos a expresar diferentes opiniones sobre un tema. Por ejemplo, elija e imprima una imagen de un hombre que está planchando (es sólo un ejemplo) y pida a los alumnos que imaginen ser ese hombre o su hermana o un amigo suyo. Según la persona que quieran ser, pídeles que expliquen detalladamente cómo se sienten al ver la imagen. Debátelo en el grupo.

Actividad 2: Nueva cocina

Pequeño resumen de la actividad	"La actividad describe una familia en la que los roles y las costumbres son tradicionales y se transmiten a lo largo del tiempo. Un chico y una chica a través de las noticias o incluso simplemente observando, se interesan por forjar su futuro sin seguir los patrones impuestos por la sociedad"
Objetivo	Reflexionar sobre la igualdad entre hombres y mujeres y la igualdad de oportunidades desde la infancia hasta la madurez.
Público objetivo	Adolescentes 10-12 años
Nº de participantes	15-20
Duración	15 minutos
Material	Pizarra interactiva, mesa, sillas, cubiertos, juguetes, plancha y tabla de planchar, sillón, ordenador, tableta, periódico, planetas, tarta, 2 mesillas de noche.
Apoyo de herramientas digitales	Ordenador, pizarras digitales

Proceso



ACTIVIDADES

Phase 1: Fase 1: Los animadores se presentan brevemente. Informan a los alumnos sobre el tema y la realización del proyecto. Antes de empezar con las actividades específicas, el animador pide a cada alumno que se presente de forma dinámica, colocándose delante de los demás compañeros, diciendo su nombre y haciendo un gesto que, de alguna manera, le represente (un bailarín puede dar un paso de baile, un jugador de fútbol simular un regate, un nadador imitar una brazada, un jugador de voleibol imitar un mate).

Fase 2: Hay 5 juegos diferentes:

Juego de los paseos (10 minutos): Todos de pie en el escenario o en la sala. Los alumnos empiezan a caminar, intentando llenar todos los huecos del escenario/sala. Mientras caminan, siguen las instrucciones del facilitador, que puede pedir, de vez en cuando, que caminen imaginando que un hilo "tira" de distintas partes de su cuerpo: la nariz, el pecho, el hombro, una mano y un pie. El animador también puede poner ejemplos de personas representativas (un bailarín, un atleta, una persona mayor, una persona cansada, una persona optimista, etc.) para que los alumnos asimilen mejor la realización del hilo que tira. Los alumnos no hablan. El objetivo del juego es familiarizarse con su propio cuerpo y con los límites impuestos por el escenario y por las instrucciones del animador.

Juego de la música (10 minutos): Los alumnos se reúnen y el animador les pide que caminen, ocupando, una vez más, todo el espacio escénico. Comenzará la música y los alumnos tendrán que caminar siguiendo el ritmo musical hasta que la música se detenga. En ese momento, todos tendrán que permanecer "congelados" hasta que la música comience de nuevo, alternando ritmos rápidos y lentos, según la melodía.

Juego de movimientos y expresiones (20 minutos): Los alumnos se sientan frente al escenario y ahora son el público. De uno en uno, extraerán billetes de un recipiente, previamente introducidos allí por los animadores. Los boletos indican movimientos a realizar y/o expresiones a repetir (mirar de reojo, mirar con asombro, mirar con miedo, reír, enfadarse...). Sin decir una palabra, el alumno que suba al escenario tendrá que imitar lo que se indica y los alumnos/audiencia tendrán que adivinar el significado de las expresiones. El objetivo del juego será ganar confianza en uno mismo, vencer la timidez.

Juego del espejo (10 minutos): Los alumnos se dividen en parejas. Un alumno tendrá el papel de espejo, siendo el otro el reflejado. Sentados en el suelo, con un fondo musical lento y relajante, los alumnos tendrán que mirarse a los ojos y el "espejo" tendrá que replicar los movimientos exactos de los que tiene enfrente. Los movimientos deben ser lentos. Las expresiones faciales también serán importantes. Más que buscar la réplica exacta de los movimientos, el juego pretende centrarse en la importancia de la confianza que se transmite a través de la mirada concebida como "espejo del alma" y medio de comunicación profunda.

- **Juego del escultor (10 minutos):** Para ganar confianza, los alumnos se dividen en parejas; cada pareja elige un lugar en el espacio. Uno es el "escultor" y el otro es la "estatua". El primero utiliza el cuerpo de su compañero como "estatua" que moldear. Todos los escultores pueden moldear "su obra" colocando a la "estatua" en la posición que deseen, la "estatua" debe seguir los movimientos que prevean los escultores, aceptar sus decisiones y no oponerse a ellas. Todos los escultores se sientan y, por turnos, desvelan el título y describen su obra de arte, que debe permanecer quieta, inmóvil, en el escenario. A continuación, los alumnos invierten las partes y se repite el juego.

Fase 3: Los alumnos, de acuerdo con sus sentimientos e inclinaciones y escuchando las sugerencias de los animadores, establecerán qué papeles interpretarán y empezarán a elegir su propio personaje y las acciones que pondrán en escena. El objetivo de compartir ideas es aumentar la autonomía de los alumnos y darles la posibilidad de elegir y crear.



Fase 4: Los alumnos participarán en el montaje de la escenografía. Los materiales se encontrarán en la escuela o se pedirá a los alumnos/profesores que traigan algunos objetos de casa. Los alumnos tendrán la posibilidad de elegir dónde colocar el atrezzo, añadir o suprimir alguno de ellos. Después de jugar a algunos de los juegos (Juego de paseos, juego de movimientos y expresiones) para familiarizarse con el escenario, comprenderán mejor cómo moverse en él, dónde colocarse en el escenario, el marco temporal de la representación. Recibirán apoyo y sugerencias por parte del animador/profesor y de los alumnos que no participen directamente en la representación. El objetivo de la puesta en común es aumentar la autonomía de los alumnos y darles la oportunidad de expresar su creatividad.

Fase 5: Los animadores programarán reuniones de tres horas de duración para ensayar antes de la representación final. Estas actividades servirán para acompañar gradualmente a los alumnos hasta la representación final. También contribuirán a las "reflexiones finales".

Fase 6: La víspera de la representación, los alumnos pondrán en escena lo que han aprendido durante los días de ensayo. El objetivo es reducir la ansiedad y el miedo antes de la actuación.

Fase 7: Los alumnos actuarán poniendo en práctica lo aprendido durante las actividades y los ensayos.

ESTRUCTURA DE LA OBRA

Personajes

Un hombre



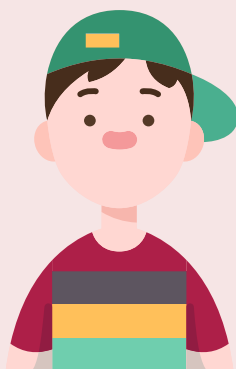
Una mujer



4 chicas



Un Chico



Estudiante varón



Estudiante femenina



Introducción/explicación de la obra

En el escenario, una mesilla a cada lado de la escena. En el salón, una niña juega sentada en el suelo con muñecas y macetas; al mismo tiempo, detrás de ella, un niño sentado a una mesa juega con coches de juguete, un avión y un microscopio. La madre plancha y el padre trabaja en el ordenador. La pizarra interactiva está encendida y se emite la novedosa publicidad de cocina. La niña se acerca a su madre al son de la música y juntas aplauden al compás, imitando los gestos publicitarios. A una palmada decidida de antemano (puede ser la 3ª o la 5ª), otra niña entra en escena, a otra palmada decidida de antemano, se unen 2 niñas más, sonriendo a las demás. Cuando empieza el Telediario, las niñas se alejan sin mostrar ninguna reacción; la madre y la hija van a la cocina y empiezan a preparar la cena.

El padre, hasta ese momento absorto en su actividad, se sienta en un sillón y se concentra en las noticias; el niño también dirige su mirada hacia la cocina. La niña, tras coger los cubiertos, los lleva a la mesa. En ese preciso momento, las noticias hablan de Samantha Cristoforetti y la niña decide echar un vistazo al televisor. Se queda absorta.

Algunos alumnos y alumnas entran en escena y, mezclándose unos con otros, crean una cortina viviente, compuesta por dos grupos mixtos. Los grupos se dirigen hacia el chico y la chica (uno cada uno) al mismo tiempo, "acompañándoles" hacia sus propios sueños. El telón se cierra o se apagan las luces. (Esto dependerá de si la representación tiene lugar en un teatro o en una habitación). Cuando se abre el telón o se enciende la luz, el padre y la madre se quedan "congelados" en la escena anterior, pero la niña interpreta a la niña.



con los planetas y el niño trae un pastel. Juntos meriendan y se ríen. De fondo, a través de una pizarra interactiva, que representará una televisión, un alumno mostrará fotos de su hipotético futuro: fotos de un chico que ya es adulto y dirige a su personal en la cocina de un famoso restaurante (¿Rubio?), y de una chica que está dentro de una nave espacial (¿Samantha Cristoforetti?), una foto de un famoso cineasta, de una famosa cantante y otras.

Animado por la posibilidad de elegir y realizar sus sueños sin distinción de sexo, el público interviene, acercándose a las dos mesillas y rebuscando entre las imágenes que representan los "sueños en el cajón", para elegir su futuro.

El mejor periodo para la actividad

Marzo-Abril

Conclusión

Esta actividad promueve el bienestar individual y grupal, facilita el diálogo entre iguales, desarrolla el significado de comunidad y reflexiona sobre los privilegios y posibilidades que algunas personas tienen y otras no en la sociedad. Ofrece tres niveles de reflexión:

1. Predestinación (si eres mujer, sólo puedes realizar determinados trabajos; si eres hombre las posibilidades son más amplias).
2. Desatar la idea preconcebida de "no puedo hacerlo" (comunicada dentro de la actuación mediante el acto de mirar)
3. Posibilidades que ofrece la comunidad.

Además, la actividad ofrece oportunidades para el crecimiento personal, la mejora del propio estilo expresivo en distintas ocasiones, la toma de conciencia del propio estilo de comunicación en el lenguaje no verbal, la escucha y la empatía, la gestión de las emociones y el mantenimiento de la eficacia comunicativa.

Actividades para después de la obra

- Analiza en una revista el papel de la mujer en los anuncios.
- Analiza también el papel del hombre. Compara y discute.
- Lee la historia de mujeres que en la historia han alcanzado el éxito político, económico y social en campos habitualmente ocupados por hombres.

Actividad 3: Gafas

Breve resumen de la actividad	En su casa, un niño y una niña rebuscan en una caja y sacan objetos viejos o simplemente rotos. Entre ellos, hay una marioneta/juguete con un brazo roto. El niño y la niña siguen jugando con la marioneta/juguete del brazo roto.
Objetivo	Hacer reflexionar sobre la inclusión y la diversidad, a menudo vistas como una limitación. Cualquier objeto o persona, incluso con una deficiencia o no perfectamente intacto, puede seguir viviendo, aunque sea de otra forma.
Grupo objetivo	Adolescentes de 10-12 años
Número de participantes	2-3 (o más participantes en grupos de 2-3)
Duración	15 minutos
Material	Caja de cartón, objetos rotos, una bolsa/mochila/equipaje o peluches, CD rotos, un zapato viejo, clips torcidos, un bote de Nutella vacío.
Apoyo a las herramientas digitales	Ordenador, pantalla interactiva

ATIVIDADES

Fase 1: Los facilitadores se presentan brevemente. Informan a los alumnos sobre el tema y la realización del proyecto. Antes de empezar con las actividades específicas, el animador pide a cada alumno que se presente de forma dinámica, colocándose delante de los demás compañeros, diciendo su nombre y haciendo un gesto que, de alguna manera, le represente (un bailarín puede dar un paso de baile, un jugador de fútbol simular un regate, un nadador imitar una brazada, un jugador de voleibol imitar un mate).

Fase 2: Hay 3 juegos diferentes:s:

El sol de la identidad" (20 minutos): Una actividad para conocerse en la que se pide a los participantes que escriban en los rayos 8-10 rasgos que consideren más importantes de lo que son (valores, características, etc.). Después de rellenarlo, se les pide que vayan por la sala y vean cuáles tienen similares entre sí. En las que encuentren parecidas, se les pide que escriban el nombre de la persona o personas con las que la comparten. Una vez finalizada la ronda, se realiza una actividad informativa en la que se debate el tema de la identidad, así como la experiencia que han tenido los participantes al encontrar cosas en común con los demás.

Choque cultural: descentración a través de imágenes (30 minutos): El animador coloca imágenes (cubiertas) en una sala, relativamente alejadas unas de otras. Cada imagen representa a una persona o a un grupo de personas de diferentes culturas, que practican diferentes hábitos que suelen ser criticados por la población en general. Para empezar, el animador revela todas las imágenes de la sala y pide a los participantes que las observen y se coloquen debajo de la imagen que más les haya chocado, ya sea de forma positiva o negativa. A continuación, el animador pregunta quién quiere compartir con el resto del grupo la razón por la que ha elegido esa imagen y responder a las siguientes preguntas: "Por favor, describe objetivamente la imagen. ¿Qué ves?", "¿Cómo te hace sentir la imagen? Escribe tus emociones", "¿Qué valores aborda la imagen?". A continuación, se reflexiona sobre cómo influyen nuestros valores en el nivel de choque cultural, lo difícil que es ser objetivo y observar sin prejuicios, y aceptar las diferencias.

Las 5 palabras (30 minutos): Pide a los participantes que identifiquen y escriban individualmente 5 palabras que representen un concepto (ej. Tolerancia, Género, Diversidad, Comunidad). Todos los pasos de 5 min. Pide a los participantes que formen parejas. Las parejas deben seleccionar 5 palabras de entre las identificadas por los dos pp y hacer que discutan en privado y motiven por qué. Pida a las parejas que se unan a otra pareja. Los grupos de 4 pp tienen que seleccionar 5 palabras de las identificadas por las 2 parejas, con motivación. Repita con los grupos de 8 pp si es posible. Por último, escriba en la pizarra las últimas 5 palabras por grupo. Haga que todos discutan y decidan qué 5 palabras se quedan como decisión final.

Fase 3: Los alumnos, de acuerdo con sus sentimientos e inclinaciones y escuchando las sugerencias de los animadores, decidirán qué papeles interpretarán y empezarán a crear su propio personaje. El objetivo de la puesta en común es potenciar la autonomía de los alumnos y su libertad de elección. Empezarán a elegir los objetos y decidirán cómo transformarlos y las acciones que escenificarán. El propósito de compartir ideas es potenciar la autonomía de los alumnos y darles la posibilidad de elegir y crear.

Fase 4: Los alumnos participarán en el montaje de la escenografía y en la elección del vestuario. Tendrán la posibilidad de elegir dónde colocar el atrezzo y podrán elegir dónde situarse en el escenario. Desde el principio ensayarán en el escenario y se familiarizarán con los espacios, los objetos y las acciones a realizar (por ejemplo, cuántos pasos hay que dar en el escenario, cómo caminar en diagonal, cómo sentarse en el escenario en dirección al público, dejar que los objetos se deslicen por el escenario para que sus posiciones sean las adecuadas para la parte final de la escena). El objetivo de la puesta en común es aumentar la autonomía de los alumnos y darles la posibilidad de expresar su creatividad.

Fase 5: Los facilitadores programarán reuniones, de tres horas de duración, para ensayar antes de la representación final. Ensayos, una vez a la semana, dos veces a la semana durante la semana anterior a la representación.

Se programan reuniones de tres horas en las que se llevarán a cabo todos o algunos de los juegos preparatorios previstos para esta actividad y se representará la escena, mientras que los alumnos que no participen directamente en ella desempeñarán el papel de espectadores. Dos de los tres alumnos protagonistas (un chico y una chica) llegarán al escenario y se colocarán de forma que sean claramente visibles en el escenario junto a una caja, que debe ser lo suficientemente grande como para permitir que el tercer alumno (no importa que sea un chico o una chica siempre que, en el escenario, tenga un brazo escayolado) se tumbe en decúbito supino dentro de la caja y pueda salir fácilmente cuando los dos actores lo levanten, tratándolo como uno de los muchos objetos rotos que hay dentro de la caja. Los alumnos deberán practicar el deslizamiento de objetos por el escenario, modulando la intensidad del lanzamiento y deberán ser delicados cuando el objeto a manipular sea el tercer actor. Se ensayará varias veces para que los alumnos adquieran la confianza suficiente para desenvolverse en el escenario y con el público y la maestría en el manejo de los objetos rotos.

Estas actividades son útiles para acompañar gradualmente a los alumnos hasta la representación final y relajarlos. También contribuirán a la formulación de las "reflexiones finales".

Fase 6: El día antes de la actuación, los alumnos interpretarán lo que han aprendido durante los días de ensayo. El objetivo es reducir la ansiedad y el miedo antes de la actuación.

Fase 7: Los alumnos actuarán poniendo en práctica lo aprendido durante las actividades y los ensayos.

ESTRUCTURA DE LA OBRA

Personajes

- Un chico y una chica
- Otros participantes, ocultos tras el público
- El público

Introducción/explicación de la obra

- En el escenario, una niña y un niño rebuscan en una enorme caja, en cuyo interior hay objetos rotos:
- juguete de trapo
- gafas rotas
- zapatos viejos
- Clips
- Tarro de Nutella
- CD roto
- Un niño con una escayola en el brazo derecho
- Cuando los niños encuentran estos objetos, los retiran, convencidos de que no sirven para nada y los alejan de ellos, dejándolos rodar por el escenario en dirección al público.
- El último objeto que retiran es el del niño con el brazo escayolado, que se aleja rodando malamente, como cualquier otro objeto, dejándolo tristemente a un lado del escenario/sala. Sin más objetos que retirar, los niños se enfadan y se quedan en el escenario resoplando y con los brazos cruzados en señal de descontento.
- Poco a poco, desde el público, niños que forman parte del proyecto pero que no participan directamente en la representación se acercan al escenario, recogen los objetos desechados y juntos deciden utilizarlos para hacer otra cosa. Transformarán los objetos utilizando materiales que ya tienen en sus bolsillos (caramelos, collares, etc.).
- Osito de peluche triturado (caramelo)
- Gafas rotas (collar)
- Zapato viejo (planta)
- Clips (pulsera)
- Tarro de Nutella (lámpara)
- Cd roto (foto)
- Los objetos nuevos y perfectamente utilizables se donarán a otros niños.
- El niño con una escayola en el brazo (puede dictar algo oralmente al ordenador, aunque sugerimos implicar a todo el grupo de participantes en la decisión de su reflexión).

Best period for the activity

Marzo-Abril

Conclusión

Esta actividad promoverá el bienestar individual y grupal, facilitará el diálogo entre iguales y tenderá puentes para desarrollar el significado de comunidad y reflexionar sobre los privilegios y posibilidades que algunas personas tienen y otras no en la sociedad. Incide en las opiniones hacia la igualdad y la no discriminación, ofrece oportunidades de crecimiento personal, mejora del propio estilo expresivo en diferentes ocasiones, toma de conciencia del propio estilo de comunicación en el lenguaje no verbal, escucha y empatía, gestión de las emociones y mantenimiento de la eficacia comunicativa.

Actividades para después de la obra

Aprender sobre la historia de las personas con discapacidad o simplemente con dislexia, por ejemplo, a través de lecturas, vídeos o películas y participación en el Día de los Juegos Paralímpicos y vivencia de una discapacidad

CONSEJO PARA LOS FACILITADORES/ENTRENADORES DURANTE CUALQUIER ACTIVIDAD TEATRAL

Después de la Fase 2, los animadores/profesores pueden dedicar 15 minutos al "Tiempo de reflexión" para hablar de las dificultades y emociones durante las actividades, formulando las siguientes preguntas:

¿Qué te ha parecido la actividad?

¿Qué te ha parecido el trabajo en grupo?

¿Qué tipo de roles había en el grupo? ¿Quién asumió el papel de líder?

¿Qué se podría haber hecho de otra manera?

¿Qué crees que has aprendido de esta actividad que puedas aplicar en actividades futuras?

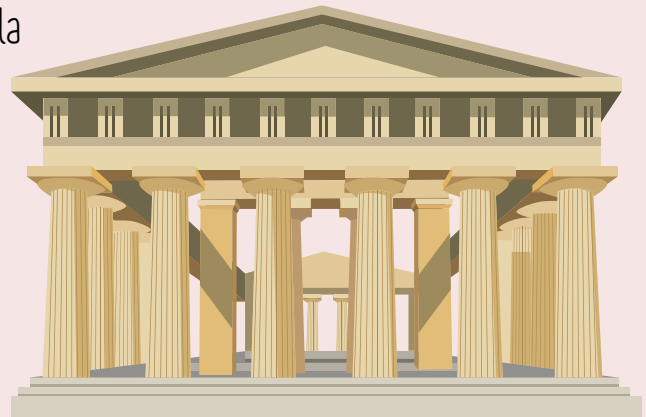
Juegos: la duración de los juegos puede variar en función del número de juegos que se decida jugar, del tiempo disponible y de las dificultades encontradas durante la actividad.

DEMOGRACIA

Justicia y Libertad

Para el **material** de esta actividad, necesitarás trajes de época, un micrófono para el narrador y cortinas para el escenario. Cabe destacar que esta actividad irá acompañada del **apoyo** de herramientas digitales, en concreto habrá música y sonido y el mencionado micrófono. En cuanto al **proceso** a seguir, se llevará a cabo de la siguiente manera:

- Indagar sobre la Antigua Grecia y su organización sociopolítica.
- Identificar características comunes entre la democracia de la Antigua Grecia y la actual.
- Aprender nociones clave de teatro.
- Aprender a utilizar la voz y la comunicación no verbal.
- Selección de personajes
- Obra de teatro



Esta obra podría abordar temas de actualidad. Por ejemplo, una reflexión sobre cómo es muy común que los estudiantes se enfrenten a situaciones injustas en la escuela con sus compañeros. La citada obra podría ayudar a conectar sus situaciones normales, "irrelevantes", con los problemas "muy importantes" a los que se enfrentan sus personajes en la obra. Esto puede ayudar a los alumnos a añadir perspectiva a sus vidas normales y ver que algunas situaciones injustas que pasan desapercibidas deben considerarse relevantes.

Estructura de la obra

Personajes

Narrador	Familia de Espartanos	Hiereiai	Miembros de la Gerousia
Cualquiera	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Lagus (m)- padre 2. Cleanthes (m)- hermano mayor 3. Eneas (m)- tío 4. Petre (m)- hermano menor 5. Helena (h)- madre 6. Clio (h)- abuela 7. Iris (h)- hermana mediana 8. Selene (h)- prima, hija de Eneas". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daphone 2. Penelope 3. Cassandra 4. Larissa 5. Calypso 6. Rhea 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jerome 2. Hector 3. Myron 4. Cleon 5. Procopius

Introducción

El narrador presenta a los grupos. El narrador también resume el escenario, especialmente los antecedentes históricos de la obra. A continuación, los personajes presentan sus problemas al público

Familia de Espartanos: mientras hablan dicen sus nombres y su relación familiar para hacer evidente quiénes son. Plantearán a su auditorio el siguiente problema: los varones adultos están convocados a la asamblea popular para elegir a los nuevos Eforos (cinco magistrados elegidos cada año por la asamblea popular de Espartanos y por la Gerousia). Dan su opinión sobre algunos de los candidatos. Lagus, extremadamente subjetivo, no respeta las opiniones de todos, mientras que su madre, Helena, que no puede votar, es un ejemplo de respeto. Iris, la hermana mediana, sigue los pasos y la actitud de su padre, pero su tío la corrige de forma muy amable.

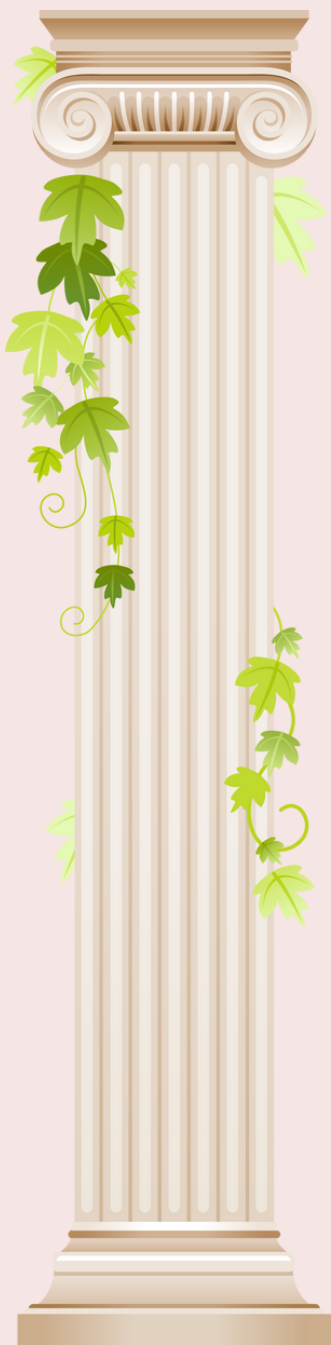


Hiereiai: las sacerdotisas entran en escena con calma y sofisticación. Hablan de un enorme y hermoso templo cercano, de reciente construcción. Hablan de la posibilidad de trasladarse allí en lugar de quedarse en Esparta. Una de ellas, Larissa, plantea la cuestión de que tal vez no sea posible trasladarse allí debido a la falta de sacerdotisas en Esparta y a que su Sacerdotisa Superior quiere el control sobre todas ellas y en la zona cercana no es suyo pasar por alto



Miembros de la Gerousia: entran en escena hablando en voz baja y casi imperceptiblemente. Poco a poco empiezan a hablar más alto y dan a conocer su tema: hablan de las mismas elecciones de las que hablaba la familia de mercaderes, pero como su estatus es superior, su actitud es cauta y reservada. Están planeando una manipulación de las elecciones persuadiendo a la gente del Ágora para que elijan a los candidatos que ellos apoyan.

Nudo en la obra



Familia de mercaderes: en su casa se reúnen muchos mercaderes y extranjeros para comerciar con ellos, ya que su casa es muy grande y poseen cultivos y ganado. En algunas ocasiones estos comerciantes han entrado en su propiedad y les han robado varios pollos y verduras. Sienten que no cuentan con el apoyo de su gobierno ya que no hay ninguna ley que les proteja. Hablan de lo injusta que es esta situación y de cómo pueden convencer a la asamblea popular para que convenza a los nuevos candidatos de que cambien esta situación. En medio de esta conversación, dos de los miembros de la Gerousia se acercan y comienzan su plan de manipulación. Hiereiai: Están charlando tranquilamente sobre su Sacerdotisa Superior y cómo no respeta las individualidades de las personas cuando otros dos de los miembros de la Gerousia se acercan y hacen lo mismo. Intentan persuadirlos convenciéndoles de que sus candidatos les proporcionarán exactamente lo que desean: un cambio de Sacerdotisa Superior.

Se celebra la Asamblea Popular y todos juntos en escena discuten sobre a quién votar para el Eforos. Los miembros de la Gerousia han hecho un muy buen trabajo en el Agora ya que bastante gente dice los nombres de los candidatos que han estado promocionando en secreto y que no son los mejores para Conclusión Esparta. Sin embargo, nadie se ha dado cuenta de que Selene y Cleanthes les han estado espiando desde que se acercaron a su familia de forma bastante sospechosa. Entonces Selena y Cleanthes hablan: dan a conocer a todo el mundo el complot y cómo estos candidatos no son los mejores para su pueblo. Utilizan el respeto, la libertad, la franqueza y la justicia en su discurso, así convencen a más y más espartanos. Finalmente se eligen los Eforos y los mejores candidatos

Actividades para después de la obra

La obra puede dar lugar a otras actividades:

Debate: ¿Está viva la democracia?

Mini obra de teatro realizada por los alumnos: Cómo implantar la democracia cuando no hay libertad. Realizarán una investigación sobre la democracia y sus características, la historia de la misma y cómo está presente en la vida cotidiana de nuestro país. A continuación, inventarán un país y crearán un miniteatro en grupos de 4 ó 5 en el que mostrarán la falta de libertad y justicia en su país inventado.

DERECHOS HUMANOS

Actividad 1: Pantomima, Ir al lado mejor

Las tendencias de la educación contemporánea conducen a cambios en las formas y métodos de enseñanza. Por ello, debemos convertirnos en guía y socio del alumno. El derecho del niño a la individualidad, la actividad y la espontaneidad debe ser una prioridad para los profesores. Los elementos de dramatización y teatro como métodos de trabajo que apoyan el desarrollo social y moral de los niños son una de las mejores formas de introducirles en una mejor comprensión de los valores que promueve la Unión Europea. La representación es un motivo para hablar con los niños sobre asuntos personales, diversas características de las relaciones sociales y valores éticos. Trabajar la representación permite nombrar, comprender y mostrar conscientemente las emociones. El teatro nos enseña a leer el movimiento y a expresar sentimientos y emociones humanas. También es una herramienta muy buena para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Hoy en día no mucha gente es realmente consciente de cómo la depresión y otros problemas emocionales a los que tienen que hacer frente los niños pueden afectar a su motivación para la educación y cómo pueden limitar su alegría y felicidad en la vida. Se trata de un problema enorme y por eso queremos ponerlo de manifiesto creando nuestra representación centrada en el derecho a la educación.

Los alumnos que participan en la obra tienen dificultades para hablar o no se comunican verbalmente. La música, las expresiones faciales, el movimiento nos darán posibilidades ilimitadas para expresar lo más bello, pero también lo más difícil y lo que hay que tratar.



Grupo objetivo	"Alumnos de la escuela primaria, de 9 a 14 años"
Número de participantes	"9 alumnos en el escenario, 3 alumnos en la pantalla"
Duración	10-15 minutos
Material	" disfraces, vejiga, violín, pelota, libro, pinturas y pincel, pantalla de plástico, cuerda para saltar, globo rojo, polvos de colores, etc."
Soporte de herramientas digitales	"Pantalla multimedia, altavoces, recursos de youtube, partes de música"
Proceso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación del escenario 2. Creación de la banda sonora de la obra 3. Talleres con los alumnos: cómo expresar sentimientos, cómo mostrar emociones mediante movimientos y gestos conectando con la música, entrenar la danza gospel. 4. Preparación de la escenografía y el vestuario 5. Ensayo 6. Grabación del vídeo de la obra 7. La representación con el público".

Estructura de la obra

Personajes

Angel	La chica de blanco
5 chicos	"Con nombres en el reverso (Ejemplo: humillado, ridiculizado, ofendido, aislado, solitario, etc.)".
3 chicos	Con máscaras en la cara
3 chicos	En la pantalla

Introducción

El mundo está lleno de oscuridad, entre los niños en edad escolar, algunos son humillados, ridiculizados, ofendidos, aislados y sienten mucha soledad. La obra va a mostrarles un mundo mejor en el lado luminoso de la vida, donde tienen derecho a la educación, derecho a creer, derecho a ser felices y derecho a jugar con sus amigos de la escuela. La actuación sin palabras se apoyará en la música, los movimientos corporales y las expresiones faciales.

Nudo en la obra/explicación de la actividad

El héroe principal de la obra -la niña de blanco- observa a unos niños sumidos en malas emociones causadas por malas experiencias en la escuela. Están profundamente deprimidos, ni siquiera son capaces de jugar, ir a la escuela o disfrutar de su infancia. Los niños con máscaras son un símbolo de oscuridad en la vida y les cubren una cortina negra. La niña de blanco quiere cambiar esta triste situación y de forma mágica intenta crear una nueva imagen de aquellos que son la razón de esa situación deprimente. Ella les invita al lado mejor de la vida donde pueden practicar su derecho a la educación sin ninguna dificultad: pueden aprender, pintar, leer, tocar instrumentos, hacer actividades deportivas. Por último, todos nuestros héroes bailan juntos la canción evangélica demostrando que todos tienen derecho a creer.

Escenario "Ir al mejor lado"

Escena 1

La música (Jan A.P. Kaczmarek - Evening), la chica de blanco de pie en medio del escenario, se despierta lentamente y mira a su alrededor, sus expresiones faciales y gestos expresan curiosidad y asombro. Su actitud armoniza con la dinámica de la música. Está tranquila y se acerca lentamente a la escalera. Se sienta en el último peldaño. La niña observa lo que está a punto de suceder. La música se desvanece.

Escena 2

De repente, un sonido aterrador sale de los altavoces (Straszne dźwięki / Scarry Sound Effect). Hay choques en la música. Hay una atmósfera de terror y miedo. Tras un grito estridente, aparecen en escena figuras con capas negras. Llevan inscripciones en las capas: ridiculizados, aislados, ofendidos, solos, humillados. Se puede ver la tristeza, el miedo y la desesperación en sus rostros. A través del movimiento y los gestos muestran estas emociones.

Al final de la escena, los personajes caen al suelo y se congelan en el escenario. Se hace el silencio.

Escena 3

Hay sonidos tranquilos (Havasi-Storm). Al cabo de un rato, la intensidad de la música cambia a una más violenta. Se siente la ansiedad. Tres figuras con máscaras entran en escena lentamente, de una en una. Son el símbolo de las malas emociones. Estados depresivos que los jóvenes suelen experimentar. Mediante movimientos y gestos, estos personajes expresan su interés por los "congelados" en medio del escenario. Las figuras enmascaradas cogen un trozo de tela negra y lo colocan sobre los actores. Se detienen en el lado derecho del escenario. Adoptan tres posiciones corporales. Los actores tienen los brazos cruzados; por encima de la cabeza, sobre el pecho, una sentada con las piernas cruzadas tiradas bajo la barbilla. La música se va apagando poco a poco.

Escena 5

Un cortometraje aparece en la pantalla del fondo del escenario. Los alumnos expresan sus derechos:

Tengo derecho a la educación.

Tengo derecho a divertirme.

Tengo derecho a la alegría.

Tengo derecho a ser feliz.

Tengo derecho a desarrollar mis talentos.

Tengo derecho a estar en el grupo.

Tengo derecho a crear.

Final

Los actores en el escenario se alinean para un baile gospel. Suena la música (Israel & New Breed - You Are Good). Los alumnos aplauden y todo el cuerpo expresa alegría y sólo emociones positivas.

Escena 4

La música suena cada vez más fuerte (Jan A. P. Kaczmarek - Goodbye). La chica de blanco, que ha observado lo sucedido en el escenario, baja tranquilamente la escalera y camina por el escenario hacia las figuras enmascaradas. Una a una, las desenmascara echándoles polvos de colores. Los personajes se quitan las máscaras y una sonrisa aparece en sus rostros. Juntos, se acercan a las personas que yacen bajo la tela negra. Les quitan el material. Estos personajes se ponen de pie. Caminan por el escenario, de espaldas al público, mostrando sus subtítulos. Al cabo de un rato, la chica de blanco invita a tres personas que antes llevaban máscaras. Les muestra un mundo diferente lleno de colores; juguetes, libros, pelotas, instrumentos de música, todo lo relacionado con la educación de cada niño. Pide con un gesto a uno de los personajes que vuelva a por los que se quedaron en el lado oscuro del escenario. Un niño se acerca a las personas que yacen en el escenario y les rocía el polvo de colores. Les quita las capas negras. Van a la parte coloreada del escenario. Juegan y aprenden juntos. La música se apaga y se quedan inmóviles.



Conclusión

La idea de esa actuación está relacionada con los problemas de los niños que asisten a nuestra escuela, niños que tienen diversos problemas con su desarrollo, discapacidad emocional y de relaciones sociales. Algunos de ellos tienen dificultades para hablar y problemas de comunicación verbal. La representación que proponemos puede reforzar su comprensión de conceptos abstractos de los valores de la Unión Europea, especialmente el derecho a la educación. Por eso hemos elegido el método de la pantomima entre todas las posibilidades teatrales.

Actividades para después de la obra

- La obra ofrece una buena oportunidad para trabajar con alumnos con necesidades educativas especiales durante más tiempo y animarles a realizar actividades artísticas, por ejemplo: crear cuadros o dibujos del "mundo de colores", hacer diferentes opciones de ejercicios sobre las emociones - cómo reconocerlas, hablar con los niños sobre la depresión y cómo afrontarla.

DIGNIDAD HUMANA

Actividad: El respeto en el deporte, el teatro y el diálogo

Pequeño resumen de la actividad	<p>"Un nuevo alumno se inscribe en el equipo de rugby del colegio. Sus compañeros no están contentos cuando lo eligen para un partido importante. El equipo contrario también se lo hace pasar mal al chico nuevo. Ocurre un incidente en el que el chico nuevo es tratado muy injustamente. Sus compañeros responden apoyándole y animando al otro equipo a ser más comprensivo. Ambos equipos se dan cuenta de que se han equivocado al tratar al nuevo y se dan cuenta de que han sido duros. Se disculpan".</p>
Objetivo	<p>"Promover la comprensión del respeto y la inclusión Concienciar sobre el derecho a la inclusión. Desarrollar la aceptación de nuestras diferencias".</p>
Público objetivo	9 -14 años
Nº de participantes	20
Duración	15 minutos
Material	"Guión, accesorios menores - Balón de rugby"
Proceso	"Lluvia de ideas sobre valores, Desarrollo del guión, Asignación de papeles, Ensayo"

ESTRUCTURA DE LA OBRA

Personajes	Chico nuevo Equipo Equipo contrario
Introducción	" Chico nuevo en la escuela Encuentro con el entrenador Conociendo al equipo"
Nudo en la obra	"Cuando el chico nuevo es tratado muy injustamente en un incidente, su propio y el equipo contrario se dan cuenta de que se han comportado de forma injusto y que, fomentando un ambiente de respeto, pueden entendimiento y apreciar sus diferencias". diferencias".
Actividades para después de la obra	" Repaso de los temas tratados en la obra" Aplicar estos valores (Inclusión, respeto, aceptación de las diferencias) a su vida cotidiana, por ejemplo: ¿cómo podemos fomentar estos valores y aplicarlos? Aceptar nuestras diferencias y celebrar nuestra singularidad. Escribir un poema o un cuento corto relacionado con los valores. Diseñar y crear un cartel que promueva el respeto, la inclusión y la celebración de las diferencias.

Imágenes de la representación teatral



Escenas 1 y 2: Adam recibe la noticia de que ha sido aceptado en un nuevo colegio.

Le presentan a su nueva clase. Habla con el entrenador de rugby. Le explica que le entusiasma el rugby, pero que no tiene mucha experiencia. Los chicos del equipo no están contentos con la falta de experiencia de Adam.

Algunos de los jugadores le defienden.

Señalan que tienen que darle una oportunidad.

Todo el mundo tiene que empezar en algún sitio..



Scene 3: La elección del equipo el día del partido.

Es un partido importante. Los jugadores están enfermos. El equipo tiene algunos jugadores menos.

Adam es elegido para jugar un partido importante.

Algunos jugadores del equipo no están contentos.



Escena 4: El equipo de Adán perdió. Fue un partido limpio. Estas cosas pasan..

Escena 5: Como es habitual al final de cualquier partido, los jugadores de ambos bandos se alinean para darse la mano.



Escena 6: Un jugador del equipo contrario golpea el balón de rugby de las manos de Adam.



Conclusión: Los compañeros de Adam defienden a Adam. Se dan cuenta de que, aunque hayan perdido el partido, Adam sigue siendo parte del equipo y debe ser tratado con respeto. Intentan razonar con la otra parte de forma no violenta. Pronuncian un discurso sobre la importancia del "respeto" en cualquier deporte. Subrayan que, aunque puede haber decepciones y enfados, faltarse al respeto no es el camino a seguir.



INDICADORES

	ITALIA	ESPAÑA	IRLANDA	POLONIA
ACTUACIONES	3	1	2	1
AUDIENCIA DE ESTUDIANTES	65	20	35	30
PROFESORES	7	3	12	20
SOCIOS	40	0	10	10
PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES	23	20	23	11
GRUPOS	1	1	1	1
ACTUACIONES EXTERNAS	0	0	0	3
ACTUACIONES INTERNAS	3	1	2	2

FOTOS DE LA OBRA

Italia



España



Polonia



CONCLUSIÓN FINAL

En conclusión, el informe destaca la importancia de valores como la igualdad, los derechos humanos, la dignidad humana y la democracia en las actividades teatrales. El teatro puede ser una poderosa herramienta para promover estos valores en la sociedad, ya que a través del arte y la narración se pueden crear espacios de reflexión y diálogo sobre temas importantes relacionados con la justicia social y la igualdad.

Es esencial que los creadores y productores teatrales se comprometan a utilizar esta herramienta de forma responsable, asegurándose de que sus obras y actividades promueven valores positivos y contribuyen al avance de la sociedad en términos de igualdad y justicia. Esto puede lograrse mediante una cuidadosa selección de historias y temas, la representación responsable de personajes y situaciones y la inclusión activa de diferentes perspectivas y voces en la producción.

En resumen, la inclusión de valores como la igualdad, los derechos humanos, la dignidad humana y la democracia en las actividades teatrales puede ser un poderoso catalizador de un cambio social positivo. Es importante que los creadores y productores teatrales se comprometan a utilizar esta herramienta de forma responsable y eficaz para promover una sociedad más justa y equitativa.