



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



gandere

TRABAJAR EL CUENTO “COLA DE SIRENA” A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS DRAMÁTICAS

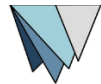
Autora: Esther Uria Iriarte

Año: 2023

ISSN: 2952-1246

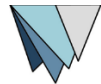


GANDERE Ikerketa Taldeak Donostian argitaratutako dokumentua.
Documento editado en Donostia-San Sebastián por el Grupo de Investigación GANDERE.
Document edited in Donostia-San Sebastián by the GANDERE Research Group.



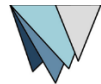
RECURSO	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
 Cuento: COLA DE SIRENA TeXTO: Alba Barbé i Serra Y Sara Carro Ibarra Ilustración: Joan Turu Editorial: Edicions Bellaterra Año: 2016	Fomentar la convivencia positiva. Analizar estereotipos de género. Desarrollar el autoconocimiento y la autoaceptación. Promover la autonomía en la toma de decisiones.	Las estrategias dramáticas ofrecen estructuras tanto visuales como verbales. Se pueden utilizar para mantener momentos clave, profundizar en el texto o la imagen, conocer mejor a los personajes e interactuar con ellos, estudiar sus pensamientos o crear nuevas escenas y narraciones. Funcionan como una estructura imaginativa del tiempo, del espacio y de la presencia humana, con el objetivo de crear diferentes tipos de significados. La articulación de estrategias dramáticas como metodología experiencial y vivencial favorece procesos de conocimiento significativo tanto de contenidos específicos como transversales en educación formal o no formal. Esta secuencia es un ejemplo de cómo se pueden articular estrategias dramáticas a partir de un contenido. Se trata de que la diversidad de agentes de intervención socioeducativa adquiera herramientas para transferirlas a su práctica. Cada sesión tendrá una estructura de tres bloques: inicio, desarrollo y cierre. En la parte del calentamiento activaremos una serie de juegos para fomentar la desinhibición, la cohesión, la confianza y la activación de los sentidos. En la parte de desarrollo desplegaremos las principales estrategias dramáticas en base al recurso presentado. Y, por último, al final de la sesión ofreceremos un espacio para la reflexión y la evaluación. Añadir que la activación de cada estrategia dramática es una excusa para promover la reflexión. Desde la escenificación de diferentes situaciones, emergerán temas y puntos de vista, por lo que será importante construir un espacio para su análisis y reflexión.





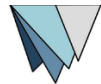
INICIO		
Juegos de calentamiento Estos se indican a modo de ejemplo. Hay muchos juegos disponibles y cada dinamizador/a puede decidir cuál utilizar en el momento oportuno.	Nombre y gesto	En círculo. Cada participante dice su nombre, un objeto y añade un gesto. Se sigue la ronda. El siguiente tendrá que repetir el nombre, el objeto y el gesto de la persona anterior y añadir lo suyo. De esta forma, a medida que avance el ejercicio las personas tendrán que recordar cada vez más las propuestas de las personas que les han precedido. Si alguien no recuerda, el grupo le ayuda. Es una buena forma de aprender los nombres.
	Zip, Zap, Boing, Trol	En círculo. El/la organizador/a inicia el juego. Tienes un rayo de energía en las manos. Para empezar, envías el rayo fuera de tus manos con un fuerte movimiento hacia la persona que tienes directamente al lado (utilizando tus manos, cuerpo y voz) diciendo "zip". Esta persona continúa lanzando el rayo a la que tiene a su lado de tal forma que seguimos la ronda. Siempre diciendo "zip" con energía. Posteriormente se introduce otra indicación. Con la palabra "zap" quien quiera del círculo cambiará de sentido. Después de que el grupo ya se ha familiarizado con esta indicación se introduce la clave "boing". Esto significará enviar el rayo hacia delante directamente hacia otra persona del círculo. Finalmente, se introduce "trol" que significará deshacer completamente el círculo y recolocarse en nuevas posiciones.
	Cubrir el espacio	El grupo empieza a caminar por el espacio del aula. Las reglas son no hablar, no establecer contacto y mantenerse en movimiento. Al cabo de un rato, se les pide que sean conscientes de su propio cuerpo, de los otros cuerpos y del espacio que hay en el suelo. A continuación, se les indica que se aseguren de que no haya huecos en el espacio. Tienen que seguir moviéndose en todo momento, llegar a las esquinas y a los laterales, y desplazarse siempre a los espacios vacíos para "cubrir el espacio". Se puede indicar "¡Stop!", para que se hagan conscientes de cómo están distribuidos en el espacio y puedan corregir.
	Dibujar número o letra en el espacio	El grupo se divide en dos. Cada subgrupo va a ocupar una mitad del espacio físico. El/la profesor/a indicará un número o una letra y cada grupo tendrá que formar con sus grupos lo indicado. El/la profesor/a se puede subir a una silla para comprobar el resultado de cada grupo. Puede indicar varios números y letras. Finalmente, indicará que los dos grupos dibujen en el espacio alguna figura, como por ejemplo: @
	Mosquito africano	En círculo, si por orden las personas estuvieran ordenadas por A, B, C, D.... Imaginamos que un mosquito se posa en la cabeza de B, entonces para matarlo este se agacha. Entonces, A y C se miran poniéndose frente al otro (de perfil al centro del círculo) y palmean (sobre el espacio que ha dejado B) queriendo matar el mosquito. Después, B, que estaba agachado se pone de pie y palmea junto con D sobre la cabeza de C (que se agacha). Y así sucesivamente.
	1,2,3	El grupo se divide e subgrupos (A y B). Se ponen en dos líneas uno frente al otro. - Primera parte: A y B cuentan hasta tres en voz alta, alternadamente, es decir, A dirá "uno"; B dirá "dos", A dirá "tres", B dirá nuevamente "uno", A dirá "dos", B dirá "tres", y así sucesivamente. Deben intentar contar lo más rápidamente posible. - Segunda parte: ninguno de los dos grupos volverá a decir la palabra "dos", ya que se transformará en un aplauso. A dirá "uno", B aplaudirá, A dirá "tres", B dirá "1", A aplaudirá, B dirá "3", y así sucesivamente. - Tercera parte: el número "tres" se convertirá en algún sonido y movimiento propuesto por alguna/as personas del grupo. A dirá "1", B aplaudirá, y A añadirá el sonido y movimiento propuesto, B dirá "uno, A aplaudirá, B hará el sonido y movimiento propuesto, y así sucesivamente. Se puede realizar en parejas.





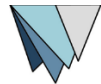
DESARROLLO		
MOMENTO (Pretexto/Estímulo)	ESTRATEGIA DRAMÁTICA (DESCRIPCIÓN)	ACTIVIDAD
<i>Lo que más le gustaba a Roque era mojarse los pies en el mar. Con los ojos cerrados podía escuchar el viento.</i> (p. 6-7)	Paisaje sonoro Collage de sonido Se trata de explorar una atmósfera o un estado de ánimo a través de la elaboración de sonidos de forma coral e impresionista. Los/las participantes se implican en crear estos sonidos que pueden ser: onomatopeyas, canciones, palabras, frases... (grabados o interpretados en vivo). Por ejemplo, se puede realizar en gran grupo, es decir, todos/as participan al mismo tiempo, y el/la profesor/a orquesta el paisaje sonoro a través de indicaciones (por ej. inicio/final; crescendo o decrescendo...). También se puede realizar en pequeños grupos que implica presentar el paisaje sonoro o collage de sonidos a una audiencia (los demás grupos). En este último caso, el grupo que presenta puede decidir dónde situar la audiencia dependiendo del impacto que quiere suscitar con el paisaje sonoro creado. Para entrar de forma más profunda en este paisaje sonoro, la audiencia puede cerrar los ojos, o incluso el propio grupo que realiza el paisaje (cuando se realiza en gran grupo, por ejemplo). Movimiento coral El grupo se mueve como si fuera una persona.	- El grupo cierra los ojos y en grupo interpreta el paisaje sonoro (viento, mar...) - Todo el grupo cierra los ojos e improvisa el paisaje sonoro que va en un crescendo y termina en silencio. - Variable: emitiendo el sonido, el grupo se mueve en el espacio como si fuera un solo cuerpo. - Variable: La mitad del grupo se distribuye por el espacio. Representa a Roque cada una de las personas. Cierran los ojos. La otra mitad del grupo representa el viento. Se mueve acercándose a cada persona (Roque) emitiendo susurros, frases...se puede incluir el tacto.
	Mural del personaje Se realiza el esbozo de una figura humana (cuerpo entero o solo perfil de la cabeza) que represente un personaje relevante. Se puede poner un papel grande en la pared o en el suelo, dibujar en la pizarra...Se añade información (escribiendo, añadiendo post-its...) acerca del personaje alrededor o dentro del contorno. La información puede responder a diferentes preguntas: ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber? ¿qué es lo que el personaje dice, hace o siente? Quizás la información que añadimos puede relacionarse con diferentes partes del cuerpo. El grupo puede ir añadiendo información durante todo el proceso. O incluso, los/las participantes pueden tener a su disposición un cuaderno o material que represente el "mural del personaje" e ir registrando de forma individualizada información de uno o varios personajes.	¿Qué sabes (y crees que sabes) acerca de Roque? - Se dibuja el contorno de la cabeza o cuerpo de cada personaje y se cuelga en la pared. Apuntar en post-its y ponerlos en el contorno. - Asignar una zona del aula para cada una de estas tres preguntas: Zona 1: ¿Qué sabes? Zona 2: ¿Qué crees que sabes? Zona 3: ¿Qué quieres saber? - Los/las participantes entran en una zona escogida dicen en voz alta lo que saben, creen saber o quieren saber acerca del personaje. - De forma más sencilla, en grupo grande, se verbaliza en voz alta las respuestas a estas tres preguntas. (No es necesario que se realicen las tres. Quizás la facilitadora quiera centrarse en alguna, o incorporar otras nuevas preguntas)





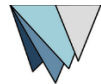
<i>Ahora solo tenía 5 minutos para preparar su disfraz... ¡La pasarela estaba a punto de empezar!</i> (p. 8-9)	Mímica La acción mímica hace hincapié en el movimiento, las acciones y las respuestas físicas más que en el diálogo o los pensamientos. Se usa el cuerpo para expresar y comunicar sin palabras. Como variación, puede incluir el habla de forma puntual para subrayar algún momento del comportamiento de algún personaje. Ritual El ritual es una representación performativa y estilizada compuesta por códigos y normas pertenecientes a una cultura o comunidad. El ritual implica repetir acciones sonidos, movimientos, gestos, palabras que simbolizan un significado acordado por el grupo de participantes. Improvisación La improvisación implica actuar de forma espontánea sin previo ensayo. Consiste en vivenciar una realidad ficticia (en un momento, lugar y circunstancia determinada) desde el punto de vista de un personaje, e interpretar cada momento de forma imaginativa y con la mayor veracidad posible. Para ello, necesitaremos saber quiénes somos, dónde estamos y cuál es el momento o situación concreta. También se puede improvisar a partir de informaciones más restringidas como un objeto, un lugar, una palabra... Danza dramática La narrativa expresada a través de movimiento. Puede ser con música y sonido	• Vemos que Roque está buscando en un baúl. El/la facilitador/a muestra un baúl invisible y explica, utilizando la mímica, algunos objetos que hay en él. • Después explica que necesitamos unas palabras mágicas o pequeño ritual para que a cada participante se le aparezca un baúl invisible lleno de prendas y objetos invisibles. Se decide grupalmente cuál va a ser esas palabras mágicas o ritual. Posteriormente, cada persona se sitúa en un lugar del espacio, y a indicación del/la profesor/a se realiza el ritual. • Han aparecido los baúles invisibles. Cada persona empieza a elegir la prenda u objeto que va a conformar su disfraz. Una vez disfrazadas las personas, comienzan a moverse por el espacio estimulados por el disfraz. Se puede acompañar con música. • Opción: cuando se encuentren con alguna otra persona, pueden saludarse y emitir alguna frase que guarde relación con el disfraz.
---	--	---





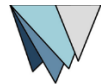
<i>Las carcajadas de los niños y niñas sonaron tan alto que ocultaron el rugido del mar.</i> (p. 10-11)	Imagen fija o congelada Las personas construyen una imagen (como si fuera una fotografía) utilizando sus propios cuerpos para poner el foco en un momento o una idea. Se pueden crear individualmente, en grupos, o una persona puede actuar como escultor de un grupo y esculpir la imagen. Puede ser que el/la profesor/a detenga una escena en un momento dado (diciendo “stop”) o puede ser que los/las participantes hayan acordado previamente un momento donde congelarán la acción. La imagen fija permite una reflexión por parte de la audiencia acerca de lo que ven en la imagen. Es una forma de seguir analizando la idea, contenido, tema central del proceso dramático La imagen fija se puede combinar con otras estrategias dramáticas como, por ejemplo: chequeo de pensamiento, silla caliente, monólogo interior.... También se pueden realizar una secuencia de imágenes y moverse de una a otra en cámara lenta, por ejemplo. Se pueden crear imágenes contrastadas para representar la imagen de lo real/ideal, de un sueño/pesadilla... Improvisación (descrita) Creación de escenas en pequeños grupos Implica que los/las participantes, en pequeños grupos, planifiquen, preparen y presenten una escena. Esta escena añade información a un contenido, plantea hipótesis, muestra puntos de vista diferentes respecto a un hecho, plantea alternativas de acción o muestra la comprensión inicial existente respecto a una temática concreta. Espionaje (conversaciones escuchadas) Son conversaciones que no tenían que haber sido escuchadas y que información a una situación. Las conversaciones, chismes o rumores pueden ser reproducidas por espías que están escuchando. Esto proporciona la oportunidad de explorar diferentes percepciones del mismo hecho. Por ejemplo, en el centro de un círculo el/la profesor/a puede adoptar un personaje. Los/las participantes comentan en voz alta comentarios que han escuchado de compañeros/as, familiares, o personajes que nos interesen. También, por ejemplo, se pueden crear escenas de conversaciones que pueden establecerse como improvisaciones o se les puede haber dado tiempo de preparación (en parejas o pequeños grupos). A medida que el/la profesor/a va pasando por el grupo o pareja (como si fuera alguien espiando cada escena) se activa la conversación. Una vez que se aleja de del grupo o pareja, esta conversación se detiene para acercarse a otro grupo o pareja que nuevamente activará otra conversación. Chequeo de pensamiento Esta es una forma de descubrir lo que los personajes están pensando en un momento específico de la acción. Esto puede ayudar a analizar el subtexto de los personajes con el objetivo de desvelar emociones y motivaciones ocultas. El o la profesor/a puede invitar a la audiencia que exprese (en primera persona) los pensamientos internos que creen que está pensando algún personaje en un momento dado. Esto lo puede hacer situándose detrás de un personaje y dibujando de forma gestual con las manos un bocadillo de cómic, y, por ejemplo, puede decir a la audiencia: “Imaginad que esto es un bocadillo de cómic, ¿Qué es lo que está pensando el personaje? ¿Qué aparecería escrito en este bocadillo?” Monólogo interior La facilitadora posa la mano en el hombro del personaje y este comienza a poner en voz alta su pensamiento. Otra manera puede ser congelando la escena, de tal forma que cuando pase al lado de cada personaje, este puede empezar a decir en voz alta lo que piensa.	• En grupos de 4, realiza una imagen fija. • Improvisa la escena o ensaya y presenta la escena. • Mientras el/la profesor/a pasa por cada grupo que comienza a interpretar la escena, y congela la escena una vez el/la profesor/a ya se ha movido hacia otro grupo. • El/la profesora puede analizar los pensamientos de los personajes de la imagen de la siguiente manera: con las manos, mima un bocadillo de comic encima de la cabeza del personaje que quiere explorar y pregunta: “Si aquí hubiera un bocadillo de cómic qué es lo que estaría pensando el personaje?” • Siguiendo en la exploración de la imagen fija, el/la profesor/a puede poner la mano encima del hombro de algún personaje como señal para que este comience a expresar lo que está pensando, sintiendo...la premisa es que es un momento en el que el personaje está solo. De esta forma, descubrimos sus motivaciones, sentimientos ocultos.
--	---	---





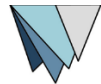
<i>Se fue hasta el final de la playa, donde está lo más oscuro, para que, si venían a buscarlo, no lo encontrases. Tenía un batiburrillo de emociones.</i> (p. 12-13)	Pensamientos pasajeros Se trata de un “chequeo de pensamiento” en movimiento. Un personaje está (de pie o sentado) en el centro de un círculo y cada participante pasa a su lado y dice en voz alta (en primera persona) lo que el personaje está pensando. Debe moverse solo una persona cada vez, de tal forma que los pensamientos sean escuchados de uno en uno. Se puede decidir que cada persona pase solo una vez con un pensamiento, o puede pasar otra vez repitiéndolo, o expresar nuevos pensamientos. Como variante, las personas que pasan al lado del personaje pueden decir en voz alta lo que piensan ellas acerca del personaje.	- En círculo. El/la facilitador/a en el centro como si fuera Roque. Las personas del círculo tienen la oportunidad de decir en voz alta los pensamientos de Roque mientras está sentado en el rincón oscuro de la playa. O - Pasar por su lado y decir en voz alta sus pensamientos o miedos
<i>Sentía tanto peso en el pecho que quería ir a mirar las estrellas para que le limpiasen por dentro. Era un truquito que había aprendido de su papá.</i> (p. 12-13)	Mural del personaje (descrita)	¿Cómo creemos que es el padre? (expresar ideas en voz alta)
	Profesor/a en rol (PeR) La persona que asume la responsabilidad de desarrollar el proceso con el grupo (animador/a, facilitador/a, profesor/a...) asume un personaje para, en interacción con los/las participantes, despertar el interés, orientar la acción, estimular a la participación, provocar tensión, cuestionar un pensamiento inicial, desarrollar la narración, crear otras posibilidades de acción etc. Es importante que interprete el rol con compromiso. Debe estar al servicio de la situación dramática y no acaparar demasiado la atención. Puede desempeñar varias funciones: a) personaje que transmite información (por ej. mensajero de la reina...) b) personaje que recoge información (por ejemplo, visitante que llega a la comunidad) Puede tener varios estatus: a) alto (presidente, reina...); b) bajo (persona refugiada, mendigo...); c) intermedio (mensajero de la reina, diplomático de un país...). Silla caliente o vacía El grupo tiene la oportunidad de interrogar a algún personaje de la acción dramática. Se puede colocar una silla en el centro de un círculo (o espacio escénico) y un personaje se sienta en ella. El grupo le hace preguntas a las que tiene que responder desde la coherencia del personaje. Ayuda a profundizar o descubrir las circunstancias o las motivaciones que se esconden detrás de los hechos. Una variación: la silla pertenece al personaje y cualquiera que se sienta en ella se convertirá en dicho personaje y podrá hablar como él/ella.	- El o la facilitador/a se sienta en la silla caliente como padre (PeR). Él responderá a tus preguntas. - Alguien de grupo puede hacer de padre en la silla caliente. - También se puede conocer a cualquier personaje que surja en la indagación.
	Creación de escenas Improvisación (descrita)	- Por parejas. Se trata de crear una escena en el momento en que su padre le habla de las estrellas. - Improvisación por parejas (Padre y Roque). Será de un par de minutos y luego entrará otro integrante del grupo a sustituir a Roque. El que hacía de Roque pasará a ser Padre. Así hasta que pase todo el grupo. - Variable: quien quiera de la audiencia puede parar la escena y activar la silla caliente con algún personaje.





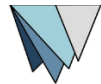
<i>“¿Me lo quito?” se preguntó.</i> (p. 14-15)	Callejón de la conciencia o de la decisión Túnel del pensamiento o de la decisión Es útil para visibilizar la contradicción de un personaje, analizar los pros y contras de una toma de decisión y construir argumentaciones al respecto. El grupo forma dos líneas paralelas (como a un metro de distancia) que se miran frente a frente. En un momento de indecisión y conflicto, un personaje pasa a través del “callejón” (pasillo). El grupo intenta influir verbalmente en la decisión del personaje. A medida que el personaje pasa al lado de cada persona, esta puede expresarle en voz alta un consejo con apoyo de una línea argumental. Cada línea ofrece al personaje consejos que pueden entrar en conflicto antes de que él o ella tome una decisión. Como posibilidad, cuando el personaje llegue al final del callejón, puede tomar una decisión en respuesta a los argumentos, consejos o peticiones que se la transmitido.	La cueva se convierte en el “callejón de la conciencia”. • La clase se separa en 2 líneas haciendo un pasillo y Roque (PeR) pasa por él. • Una de las líneas anima a Roque a quitarse la cola de sirena, y la otra no. Cada línea debe dar argumentaciones al respecto.
<i>“¿Es malo que me guste?” se preguntaba. Vio a lo lejos que alguien bajaba a la playa. ¡Venían a buscarle!</i> (p. 14-15)	Teatro Foro (y Dramaturgia simultánea) Un grupo crea una escena que retrata algún tema de importancia en su realidad diaria (o que esté relacionado con el contenido que se esté trabajando). Se trata de una situación no resuelta o un “antimodelo” con el objetivo de estimular a los observadores/espectadores en la búsqueda de alternativas o nuevos modos de enfrentarse a un problema que necesita solución. El público pasa de ser espectador/a a ser actor/actriz (<i>espectador/espectatriz</i>), desde cuya condición tiene la oportunidad de plantear nuevas ideas, estrategias o posibles soluciones a los problemas representados. El grupo que observa, así, es invitado a abordar el conflicto activamente en el escenario. De esta forma, se explora conjuntamente alternativas de solución a un problema, pero desde la acción. Esta convención se activa a través de la dinamización, estimulación y mediación de la figura llamada <i>joker</i> (por ejemplo, el/la profesor/a, pero podría ser algún miembro del grupo). Los miembros de la audiencia, a través de la invitación del <i>joker</i>, pueden voluntariamente entrar en escena y sustituir a los personajes de la escena/obra y actuar de forma diferente para conseguir un mejor resultado. Si al grupo observador (público/audiencia) le cuesta participar, lo primero y más importante es respetar su decisión. Es importante no forzar. En este sentido, se pueden adoptar diferentes estrategias: • Se puede utilizar un ego doble. El <i>espectador/ espectatriz</i> puede acompañar al personaje para fortalecerle, aconsejarle, hablar por él/ella en momentos, etc. (como un rol/personaje colectivo). • Formar pequeños grupos en el público. Cada grupo discute una posible vía de acción para algún personaje y un/a portavoz elegido por el grupo lo comunica después en voz alta. Entonces los actores/actrices improvisan la escena guiados por las nuevas indicaciones de la audiencia (dramaturgia simultánea: son los actores/actrices quienes interpretan). El personaje (actor/actriz) se puede mover donde está el <i>espectador/ espectatriz</i>, para que este no se sienta tan sobreexpuesto. Le puede preguntar qué es lo que tendría que hacer y después activarlo en escena (dramaturgia simultánea).	• ¿Qué alternativas de acción tiene Roque? ¿En qué momento puede hacer algo diferente? Explorar alternativas de acción e improvisar la escena.





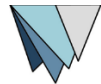
<i>Sigilosamente, entró en la cueva que había al final de la playa y se quedó allí escondido.</i> (p. 14-15)	Objetos parlantes En este caso, los objetos pueden hablar. Estos pueden pertenecer al contexto o al personaje. Por ejemplo, pueden cobrar vida los objetos del contexto de un personaje y hablan añadiendo más información a la historia. Otra posibilidad es que, en círculo, los/las participantes entren al centro por turnos y se sitúen como objetos del contexto. Una vez situados, hablan un poco acerca de sí mismo/as, o la persona a la que pertenecen. Pueden responder a preguntas que vengan desde el círculo. Las personas del círculo pueden también convertirse en objeto y situarse en el espacio físico completando lo propuesto y hablando de sí mismos. Una variante puede ser utilizar un objeto. Por ejemplo, una persona sujeta una escoba y se convierte en este objeto. Habla como si fuera la escoba. La escoba se va pasando por turnos para que las personas del grupo puedan hablar como si fueran el objeto. Es importante incorporar las ideas de todos/as y no entrar en contradicciones. Paisajes vivos Todo lo descrito en “objetos parlantes” se puede trasladar a elementos y seres de la naturaleza (árboles, animales, seres fantásticos...). En este caso, se puede decidir que los diferentes elementos que pueden tomar parte de un lugar o paisaje, participen como narradores/as de la acción.	• En círculo. En turnos, cada participante se adhiere físicamente al paisaje “aterrador” de la cueva. El/la profesora (PeR) entra en la cueva. A medida que cada participante se suma al paisaje, verbaliza lo que está representando, por ejemplo: “Soy una estalagmita que se puede mover por sí misma”. Hasta que todo el equipo esté en el centro. Desde ahí se puede improvisar. • ¿Qué interacción tienen los objetos? ¿Qué tipo de temas se han expuesto?
	Escultura Una persona modela (escultor/a) una imagen manipulando físicamente a otra persona o a un pequeño grupo (arcilla). El/la escultor/a puede esculpir tocando la arcilla y moviéndola o mostrándole en espejo la posición y expresión que debe adoptar. La imagen puede ser realista o simbólica. Una vez la escultura está hecha, se puede invertir un tiempo para que el grupo reflexione acerca de la escultura e interpretar posibles significados. Para ello, el grupo tiene que poder moverse alrededor de las estatuas para verlas desde diferentes ángulos. Puede hacerse en parejas. Por ejemplo, un/a compañero/a empezará como escultor/a y el otro como arcilla. O en pequeños grupos, con uno o con varios escultores/as y el resto del grupo como trozos de arcilla. También se puede realizar en gran grupo. Por ejemplo, se forma un círculo y una, dos o tres personas se colocan en el centro. A partir de un estímulo, esta/s crean una imagen por su cuenta. Después, cualquier persona del círculo puede entrar en él y rehacer la escultura. De uno en uno, el grupo propone tantas imágenes como pueda. Profesor/a en rol (PrR) (descrita)	• Por parejas, se esculpirán objetos, criaturas, etc. que puedan habitar la cueva. Primero será una persona la escultora y después la otra. Al final tiene que haber el mismo número de esculturas que los y las participantes. • Se puede hacer una exposición de todas las esculturas. Y el/la profesor/a en el rol (PeR), representando a Roque, camina entre las esculturas. Puede completarse con el ejercicio de los objetos parlantes, es decir, a medida que Roque (PeR) pasa cerca de una escultura, esta cobra vida. O • El/la profesor/a recorre la cueva en el rol de Roque (PeR) y le sigue todo el grupo de estatuas que ha cobrado vida. Cada vez que el/la profesor/a se da la vuelta, el grupo se congela como una estatua y se queda quieta. • El/la profesor/a puede pasearse por el grupo y cuando se acerque a cada estatua, esta puede volver a cobrar vida. • El rol de Roque puede recaer en cualquier otra persona del grupo.





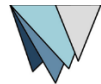
<i>Acurrucado sobre una roca, en posición de sirena, se quedó dormido.</i> (p. 14-15)	Carrusel/ola de representación o performance Cada grupo crea una escena/performance. Son presentadas en turnos sin interrupción. El/la profesor/a enumera los grupos y explica que cada uno/a tiene que estar sentado/a quieto/a y en silencio hasta que sea el turno de su grupo. El grupo 1 actuará primero, el grupo 2 después, etc. El grupo 1 comenzará el movimiento a cámara lenta hasta formar una imagen fija que aguantarán durante 5 segundos y después darán vida a la escena/performance. Las escenas deberían de ser breves. Como forma de dar final a la escena/performance, el grupo puede volver a la imagen congelada del inicio, contar hasta 5 y volver a sentarse a cámara lenta en el suelo. Esta será la señal para que el grupo 2 comience el mismo proceso. Así, hasta que participen todos los grupos. Puede servir de apoyo una música ambiental que acompañe esta presentación. Variaciones de cómo reproducir las escenas/performance: • Cada grupo puede darle a la escena un título (alguien del grupo puede decirlo en alto antes de comenzar la acción, escribirse en una cartulina...). • Ser representadas de nuevo siguiendo una secuencia diferente. • Introducir solo los pensamientos de los personajes. • Introducir un/a narrador/a y que la escena sea mimada. Que las escenas representen de forma lineal diferentes episodios a lo largo de un viaje o vida.	• En grupos de 4-5 se crea un sueño o pesadilla que Roque puede tener. • El/la profesor/a numera los grupos y explica que cada uno/a tiene que estar sentado/a quieto/a y en silencio hasta que sea el turno de su grupo. • El Grupo 1 actuará primero. El Grupo 2 después, etc. El Grupo 1 se moverá a cámara lenta de forma artística hasta formar una imagen fija que aguantará durante 5 segundos (contando mentalmente). Entonces traerá la escena a la vida y la actuarán. Las escenas no deberían de durar más de un minuto cada una. El grupo tiene que decidir cuándo volver a la imagen congelada que significará el final de la escena. Entonces tendrán que mantener nuevamente la imagen fija durante 5 segundos (contado mentalmente en silencio) antes de volver en cámara lenta a sentarse en el suelo. • Cuando el Grupo 1 esté sentado en el suelo, será la señal para que el Grupo 2 comience el mismo proceso. Así todos los grupos. • Una música ambiental puede ayudar a generar una atmósfera que acompañe a las presentaciones. • Opciones: ✓ Se puede hacer el carrusel solo utilizando las imágenes fijas. ✓ Introducción del objeto mágico: 🎲 Story-cubes: cuando los grupos están creando, la profesora puede pasar por los grupos y hacer que lancen un dado. Tendrán que seguir creando la escena incluyendo la figura/objeto que ha aparecido en el dado. 🎲 La profesora puede sugerir el objeto que quiera.
<i>Le despertaron unas gotitas de agua en la cara. Abrió los ojos y se dio cuenta de que a su alrededor. Sobre las rocas redondas, también había sirenas descansando.</i> (p. 16-17)	Canto coral/ improvisación musical Se trata de crear una composición coral de melodías y ritmos en grupo. Puede servir de complemento o de contraste a la acción dramática. Se puede improvisar o preparar en pequeños grupos para después mostrarlo. Se puede combinar con diferentes estrategias dramáticas: carrusel de presentación, imagen fija, danza dramática.	Crear colectivamente de forma improvisada una melodía coral de las sirenas. Comienza primero una persona emitiendo un tono que se repite rítmicamente y se van incorporando poco a poco todas las personas. Se trata de crear colectivamente el canto de la sirena que hace despertar a Roque y que forma parte del ambiente sonoro de las sirenas.





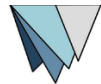
<i>Y después, ¡plaf!, ¡adentro!</i> <i>Al sumergirse, la sirena le tendió la mano y, a toda velocidad, dieron un paeso por el fondo del mar.</i> (p. 18-19)	Viaje sensorial Una forma de hacerlo es en parejas (A y B). A cierra los ojos y B la guía suavemente, cogida del brazo, a través de estímulos sensoriales narrados (conectado con el recurso que se esté trabajando). Túnel sensorial Otra opción es que la clase cree un túnel sensorial por donde los/las participantes puedan pasar con los ojos cerrados, por ejemplo, el túnel a través de un bosque susurrante. Se pueden crear sonidos, susurros o incluso utilizar instrumentos musicales. Se puede jugar con soplidos de aire, por ejemplo, o incluir objetos que aporten una experiencia táctil (telas, plumas...).	• Por parejas, una persona hará de guía y otra de ciega. El guía es la sirena, y el ciego es Roque. La sirena lo llevará a través de las profundidades marinas. Los objetos de la clase se convertirán en objetos del mundo marino. La sirena lo deberá describir sensorialmente. • El grupo puede crear un túnel sensorial. El túnel puede ser un espacio profundo del mar. El túnel puede estar formado por la mitad del grupo y la otra mitad puede pasar por él (con los ojos cerrados como opción). Luego se cambia (el túnel estaría formado por la otra mitad y la otra mitad pasaría por ahí).
<i>-Mamás, ¿puede venir Roque con nosotras? ¡Nada muy rápido!</i> (p. 20-21)	Improvisación (descrita) Rol colectivo /Voz colectiva Más de una persona interpreta simultáneamente el mismo rol y cualquiera de ellos/as pueden hablar como el personaje que todos/as juntos/as están representando. Como variante, una persona puede asumir el papel y el resto del grupo le susurra consejos y ofrece líneas de diálogo que serán pronunciadas por la persona voluntaria. Es una forma de hacer partícipe al grupo en la creación del guion. Se pueden crear subgrupos que representen cada uno de los personajes implicados. Profesor/a en rol (PeR) (descrita)	• Un grupo representa a la sirena amiga de Roque que trata de persuadir a las mamás que dejen a Roque quedarse con ellas. Y otro grupo es la anciana que dice que Roque debe decidir entre ser humano o sirena. O • El/la profesor/a puede adoptar el rol de anciana, una sola persona es la sirena amiga de Roque, y la clase representa las demás sirenas (tendrán que posicionarse). Los papeles se pueden ir cambiando.
<i>¿Cómo iba a tomar una decisión tan importante? ¿Qué era lo que quería?</i> (p. 22-23)	Espectro de las diferencias Esta actividad mostrar la diferente gama de opiniones existente dentro de un grupo respecto a un hecho. En el espacio se traza una línea imaginaria que une dos alternativas. Cada una de las alternativas están en el extremo de la línea. Las personas del grupo se tienen que situar físicamente en esta línea de tal forma que su posición indique su preferencia respecto a las diferentes alternativas. Cuanto más cerca se sitúen en el extremo elegido mayor acuerdo habrá respecto a la alternativa que representa. También existe la opción de situarse en el centro (que puede mostrar indecisión o una actitud abierta respecto a las diferentes opciones). Se puede dar la opción de que cada persona exprese las razones de la opción elegida.	• Para Roque es un momento de decisión. En el espacio se dibuja una línea que une dos opciones. Cada opción está en el extremo de la línea. Ser humano/a -----indecisión-----Ser una sirena • Cada participante se colocará en el espacio donde quiera. Expresará su razón si quiere. • Variación: se pueden escribir diferentes argumentaciones en diferentes post-it y luego pegarlas en una línea que está dibujada en la pizarra.





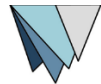
- <i>¿No puede ser que una decisión sea también que no quieres tomar una decisión?</i> -<i>Pero ellas...ellas han dicho que debo elegir...-dijo Roque.</i> -<i>No digo que no tengas que elegir, solo que decidir que no quieres elegir es también otra posibilidad.</i> (p. 24-25)	Escena guionizada Activación de una escena con un guion previamente escrito.	• En parejas, interpreta una pequeña escena utilizando este guion. • Estas frases provienen del texto, pero también pueden crearse otras. Se trata de una estructura modificable.
<i>Roque estaba desorientado. No entendía todo lo que decía el cangrejo, pero sí la última frase. Él no quería elegir.</i> (p. 26-27)	Silla caliente y rol colectivo (descrita)	• Una persona del grupo se sienta en una silla en el rol de Roque. El resto del grupo asumirá el rol de personaje que ha aparecido en la historia (uno en cada ocasión): cangrejo, Rita, una madre de las sirenas, alguien de su clase, padre.... Se activará un diálogo en el que, según el personaje elegido, podremos ver diferentes puntos de vista sobre la confusión de Roque.





<i>Roque se arremangó la falda y salió corriendo para la fiesta con su preciosa cola de sirena. (p. 28-29)</i>	Danza dramática (o movimiento libre) (descrita)	Realizaremos una pasarela de disfraces de punta a punta del espacio. Cada persona decide de qué puede ir disfrazada y va a caminar de un extremo a otro exhibiendo su disfraz. Los/las demás pueden tratar de adivinar de qué va disfrazado/a.
	Narración Se realiza por una persona del grupo que no esté en escena para dar información, avanzar en la historia, crear atmósfera... En ocasiones la narración puede combinarse con el teatro físico. El/la profesora puede contar una historia y cada participante puede convertirse en alguien o algo que haya escuchado de la historia y seguir cambiando a medida que se mencionen otras personas, objetos, lugares, etc. Esto puede hacerse individualmente, en parejas o en pequeños grupos. Por ejemplo, también se puede pedir que, en parejas, narren lo que está ocurriendo en algún momento de la pieza dramática o historia en la se esté trabajando, tanto como narrador/a o como personaje. Mímica (descrita)	- El grupo en círculo. La facilitadora adopta uno de los personajes (padre, cangrejo, compañeros/as, sirenas...). Comienza a contar la historia y los/las participantes, en turnos, siguen contando la historia, añadiendo solo una frase por turno. - Otra persona del grupo puede comenzar a partir de otro rol. - Variación: 2 o 3 personas en el centro del círculo miman la acción narrada.
	Escribir en rol Los/las participantes (individualmente o en grupo) escriben desde el personaje (en primera persona) con la intención de conectar vivencialmente con el contenido de la narrativa. Se puede escribir en rol en cualquier momento de la sesión. Se puede escribir parte de un diario, una carta, una petición institucional, una poesía.... Movimiento coral	- De forma individualizada. Cada persona en el rol de Roque, escribe en primera persona un párrafo de lo que podría ser su diario al llegar a casa antes de acostarse. O - Cada persona puede escoger uno de los personajes del cuento. ¿Qué escribiría algún compañero/a esa noche? ¿Qué escribiría la sirena? ¿O cangrejo? Se trata de ver puntos de vista diferentes. - Desde cualquier personaje se puede escribir un fragmento poético. - Variable: Para terminar, cada uno debe elegir una frase de lo escrito. El grupo se sitúa en el centro del espacio escénico formando en "piña". Se pone una música y cada persona va soltando frases intentando no pisarse, a medida que salgamos lentamente del espacio escénico.





Actividades que se pueden añadir	• Cuando Roque llega a casa encuentra una nota del padre. ¿Qué dice? • Si esta historia fuese reescrita cómo un poema, ¿cómo sería? • Escoge una imagen del cuento y ponle un parlamento y bocadillos de pensamiento. Por ejemplo, cuando pasa por delante de un capitán con pipa, o con los gatos cuando está buscando disfraz.... • En una de las escenas aparecen el cangrejo y la gaviota en una barca de la playa como si interactuaran. Crea la conversación que pueden estar teniendo. • Crea texto adicional. Por ejemplo, en el camino a la playa, cuando se adentra en la cueva, o de nuevo en la pasarela... • Dibujar el mapa geográfico del país de las sirenas. Debe implicar todo tipo de forma geométrica. Después se puede dar vida en clase. Se hace un viaje a través del plano, mientras el/la diseñadora (persona o un grupo) lo va explicando. • Realizar un estudio más avanzado del país de las sirenas: contabilizar la población, por edades, nacimientos...etc. Qué diferentes colectivos existen (conjuntos, subconjuntos...).
CIERRE	
Este es el momento de resumir y recoger la percepción que los participantes tienen de la sesión. Por ejemplo, se puede pedir a los y las participantes que expresen palabras sueltas sobre lo que les ha suscitado la sesión. Tras dejar tiempo a la libre expresión de las palabras, el grupo puede elegir con cuál de ellas se queda. Hay muchas formas de cerrar la sesión y de recoger las percepciones del grupo. La persona dinamizadora de la sesión seleccionará el modo que considere más adecuado para hacerlo.	

REFERENCIAS

- Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación: aprendizaje real en mundos imaginarios*. Morata.
- Boal, A. (2011). *Juegos para actores y no actores*. Alba.
- Motos Teruel, T. & Méndez Martínez, E. (2023). *Teatro en educación sin memorizar textos. 77+1 técnicas dramáticas y teatrales*. Octaedro.
- Neelands, J., & Goode, T. (2015). *Structuring Drama Work*. Cambridge University Press.
- Prendergast, M., & Saxton, J. (2013). *Applied drama: A facilitator's handbook for working in community*. Intellect.
- Uria-Iriarte, E., & Galarreta, J. (2020). Forum Theatre as a democratic space of citizenship in secondary school: an educational experience in the Basque Country [Teatro Foro como espacio democrático de ciudadanía en Secundaria: una experiencia educativa en el País Vasco]. *Culture and Education*, 32(4), 796-810. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1819120>

