



SEÑOR MUNDO, DÍGAME!

**GUIA DIDÁCTICA
DO ESPECTÁCULO**

SEÑOR MUNDO, DÍGAME?

GUIA DIDÁCTICA DO ESPECTÁCULO

Señor Mundo, dígame? É un recital de poesía que naceu a partires de dous poemas que Paula Carballeira regalou a A Factoría Teatro. Logo dun arduo traballo de busca e escolla de poemas galegos e estranxeiros, aqueles de Paula carballeira converteríanse no elemento artellador dun espectáculo que vai moito máis aló do que se entende comunmente por “recital”.

Son 50 minutos á procura da palabra, un recital tolo de poesía, de poesía sonora, de poesía visual... un regalo de sensacións para os sentidos.

Eleximos a poesía porque ten sonoridade, ritmo e porque podemos deconstruíla e inventala, podemos xogar con ela: o seu valor tanto lúdico como didáctico están fóra de todo cuestinamento.

A poesía vai acompañada por unha posta en escea dinámica conducida por dous graciosos personaxes (Plimplín e Clan), dous exploradores que se encargan de axudar ó Señor Mundo.

A posta en escea está enriquecida con unha fantástica banda sonora.

A música do espectáculo é algo moi importante, pois



O DOSSIER DIDÁCTICO

O dossier didáctico que acompaña ó noso espectáculo pretende ser un interesante material de traballo para sacarlle o maior rendemento posible ós contidos que se presentan nel.

O dossier estrutúrase da seguinte maneira:

- A. GUIA DIDÁCTICA DO ESPECTÁCULO: material previo á representación con información e actividades previas para mestres e alumnos sobre o espectáculo;
- B. QUE CATRO ELEMENTOS!/: material de traballo estruturado en catro bloques (os cuadrantes) para o aproveitamento didáctico do espectáculo na aula ou na casa;
- C. ANEXOS. Materiais para a realización das actividades e para ampliación de coñecementos

GUÍA DIDÁCTICA DO ESPECTÁCULO

Inclúe información sobre a peza, e actividades para realizar antes da representación

QUE CATRO ELEMENTOS!! PROPOSTA DIDÁCTICA

Tomando como personaxe central ó Señor Mundo, facemos un percorrido por cada un dos **elementos** fundamentais que o compoñen: terra, aire, auga, e lume, relacionando cada un con cadanseu **animal**.

Para a terra eleximos ó caracol, que se despraza arrastrándose por ela, para o aire ó paxaro que voa por el, na auga o peixe que nada nela e para o lume escollemos a serpe que se desliza por lugares de calor abafante.

Cada animal terá un **movemento** específico co que traballaremos aspectos sicomotrices.

Cada elemento está vinculado tamén con un **instrumento musical e son** característico, e coa súa **música** da banda sonora do espectáculo que se acompañan dun movemento tamén diferenciado.

Tan importante como os catro elementos é o propio **número** catro: catro son os elementos, catro os animais, catro os movementos¿?, catro os instrumentos, catro as direccións (diante, detrás, arriba e abaixo) e catro os puntos cardinais (norte, sur, este e oeste) *que se mencionan no espectáculo na parte “vento”* .

Por este motivo empregamos como imaxe o **globo terráqueo** (modelo esférico co que representamos a Terra), representado polo SEÑOR MUNDO en actitude de baile, que dividimos grazas á liña VERTICAL (lonxitude) e á HORIZONTAL (latitude), conseguindo os catro CUADRANTES (UN POR ELEMENTO), nos que presentamos cadanseu esquema de traballo.

Ademáis, o mapa e o globo terráqueo son **instrumentos** empregados polos exploradores pois son fundamentais para a orientación e a localización de lugares. Outros instrumentos útiles son a brúxula, o reloxo, o metro, etc. instrumentos interesantes de coñecer si queremos ser exploradores, como os protagonistas do espectáculo.

En cada un dos CUADRANTES (apartado B) da nosa proposta didáctica seguimos a seguinte secuencia, que pode ser útil para a estruturación da sesión ou sesións: Partimos do texto central do poema de Paula Carballeira relacionado co elemento que corresponde, **por exemplo**:

* *Elemento: AUGA*

Problema: O Señor Mundo precisa axuda: esbirra e salta o mar

Texto (motivación):

Non é que lle guste asustar
pero esbirra
e salta o mar
nacen ondas xigantescas
que te poden afogar
sáenlle algas das entrañas
verdes como as que máis
os peixes, que sempre calan,
quererían emigrar
e brincar
e ser espuma
para que non os poidan pescar.

Contidos por Áreas (Educación Infantil):

Identidade e autonomía persoal: dentro/fóra da auga; protexerse da chuvia (o paraugas); o baño: natación, lugares para o baño, prendas para o baño.

Medio físico e social: ríos, mares, lagos; doce-salgado; as nubes e a chuvia; seco-húmido...

Comunicación e representación: LINGUAXE léxico relativo á auga, ó clima, ós entornos e hábitats acuáticos, animais que habitan eses medios (os peixes, o marisco, cetáceos...). LÓXICA-MATEMÁTICA dentro-fóra (o peixe na auga-o peixe na táboa de surf), arriba-abaixo...EXPRESIÓN ARTÍSTICA as cores relacionadas coa auga (azul, verde...) colorear fichas (o peixe na auga...), música e ritmo (son da banda sonora, Plin plin clán...), e movemento (imitación do peixe, moverse como si estivéramos na auga...)

Proposta de actividades:

Xogamos coa auga: con unha tina, xogamos a chapotear as mans; coller obxectos de dentro da auga (unha moeda de entre varias distintas, un xoguete, unha figura determinada...); a bater na auga facendo ritmos acompañando a un poema (Plin plin clán); a sumerxi-la cara na auga, facer burbullas coa boca, cunha palliña...; con un vaso, coller auga e botala á tina dende alturas diferentes (moi abaixo, máis arriba, máis alto...)

Recitamos e aprendemos por imitación o Plin plin clán, acompañándonos dun ritmo.

Debuxa e colorea un animal que viva na auga.

Identificar cal destes animais vive na auga:



Coa ficha do peixe faremos un puzzle (ó que se recortarán formas definidas como círculos de diferente tamaño, cadrados, triángulos, e outras figuras simples), Compón de novo o puzzle do peixe. Tamén poden facer o seu propio puzzle recurtandoo eles mesmos.

Elixir un nome para o peixe.

Dicir prendas e utensilios que se precisan para bañarse (bañador, toalla, gafas de bucear, flotadores...). Debuxámoslle esas prendas ó Señor Mundo, ou pegámosllas enriba logo de facer uns recortables.

Imitar o movemento do peixe na auga (libremente, de pé, tumbados no chan, enriba dun chanzo...

Amosamos **fotografías** dun mar, dun río, dun lago...e identificamos cada un. Con varios vasos de auga diferenciamos o sabor: auga soa, auga con azucre, auga con sal... Poñer cara de peixe. Facer como que nadamos "Carreira de natación" Bailar co son da banda sonora que corresponde á auga.

Imitar o que acontece cando chove (tapamos a cabeza, corremos saltando os charcos, poñémola capucha, abrimo-lo paraugas...) e deixa de chover, e logo volve a chover, cada vez máis forte...cambiamos dun estado a outro xogando coa sorpresa.

Pegar no CARTEL DOS CUADRANTES os elementos correspondentes: o peixe recortado da ficha, o título dos poemas traballados, fotos de río, de praias,etc,o nome escrito elixido para o peixe...

Materiais:

Fichas dos animais.

Ficha do Señor Mundo.

Cartel dos cuadrantes.

Ficha para facer o puzle.

Poema "Plin plin clan" de Ana María Fernández.

Poema de Paula Carballeira.