

La Carreta  
pasión por los títeres desde 1985

Creciendo en Emociones

# GUIA DIDÁCTICA



Con la ayuda de :



Compañía asociada a:



## CUADERNO DEL PROFESORADO

El presente cuaderno pretende dar al profesorado un instrumento de trabajo de forma que la asistencia al teatro sea para el alumnado una experiencia, a través de la cual pueda adquirir conocimientos y desarrollar la capacidad de percepción y la creatividad.

**Fabularia** es una buena herramienta para conectar al niño - niña con el mundo de las artes, la reflexión y las emociones. Además, ofrece elementos para trabajar en la variedad de los lenguajes (especialmente los no verbales), la observación, los viajes como manera de descubrir la vida y, sobre todo, nos puede ayudar a descubrir “cosas”.

Las actividades que proponemos en este cuaderno están pensadas para realizar después de ver la obra de teatro, aprovechando el impacto motivador que supone para el alumnado la asistencia a una representación teatral. Con ellas, buscamos desarrollar la imaginación y la creatividad del espectador. Las edades a las cuales va dirigida esta obra de teatro son similares, aunque dentro de un abanico y siempre será el profesor el encargado de seleccionarlas, dirigir las y adaptarlas a sus alumnos.

Así, por ejemplo, aquellas que son orales y, por lo tanto, más adecuadas a los alumnos de menos edad, pueden pasar a ser escritas para los alumnos algo más mayores y al contrario.

Nos gustaría, también, recordar la importancia de saber escuchar bien y la necesidad de educar al espectador en el hecho de ir al teatro.

En el apartado **PREPARÁNDONOS PARA IR AL TEATRO**, proponemos una sencilla actividad para fijar la atención del alumnado. También es conveniente plantear unas normas mínimas de comportamiento en un espectáculo teatral.

## INDICE

### 1.- EL VALOR DE LAS FÁBULAS Y EL TEATRO

- 1.1.-El espectáculo
- 1.2.-Adaptación
- 1.3.-El teatro de Marionetas
- 1.4.-La Compañía
- 1.5.-Ficha artística
- 1.6.-Webs de interés.

### 2.- PREPARARNOS PARA IR AL TEATRO

- 2.1.- El gesto, el silencio y el aplauso.

### 3.- ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN

- 3.1.-Explicadnos, explicadnos
- 3.2.- Lo que más y lo que menos me gustó.
- 3.3.-El juego teatral
- 3.4.-Relaciona
- 3.5.-Y ahora el juego de los animales
- 3.6.-Las caretas

### 4.- LAS CANCIONES

- 4.1 Canción del Gallo Kikirigall
- 4.2 Canción de la Cigarra en verano
- 4.3 Canción de la Cigarra en invierno

# 1.- EL VALOR DE LAS FÁBULAS Y EL TEATRO

Las Fábulas son historias cortas, en verso o en prosa, los protagonistas de la cual suelen ser animales, con una clara intención didáctica, de carácter ético y universal, formulada la mayor parte de las veces al final, en la parte denominada moralidad.

Así pues suelen ser narraciones entretenidas, útiles y muy pergeñadas que buscan enseñar deleitando mediante el ejemplo y la crítica social. Son un elemento motivador y divertido que ayudan a desarrollar y estimular la creatividad e imaginación. Los niños se implican, como en el cuento, directamente en las fábulas y se identifican rápidamente con los personajes.

Constituyen una herramienta útil para transmitir y reflexionar sobre determinados mensajes y actitudes. Los valores transmitidos por las historias proporcionan pequeños momentos para la reflexión y plantear caminos alternativos. Al tiempo son una excelente opción para adentrarnos, comprender y disfrutar la literatura.

## 1.1.- El espectáculo.

**Fabularia** recoge algunas de las más bellas fábulas y las adapta resaltando y adecuando los principales valores que se desprenden de sus moralidades, con un lenguaje adecuado tanto a la propuesta escénica que se enmarca en el mundo de los juglares y el Teatro Medieval como las diferentes franjas de edad y ciclos educativos a los cuales se dirige.

Una apuesta por la recuperación de nuestro acervo cultural dirigido a público infantil y realizado con diferentes técnicas de títeres y marionetas.

***"...Prestáis atención a este pobre juglar que más de mil historias os viene a contar. Trovador, poeta, cantor; canto cuentos, cuentos canto y recito versos cuando me levanto".***

Así empieza FABULARIA, un espectáculo dinámico y participativo, que cuenta con la gracia del Juglar y el ritmo de los Títeres. Una propuesta de la Carreta Teatro realizada para niños y niñas, que recoge algunas de las más bellas fábulas de la historia.... ***"Fábulas con moralidad y corazón, más de mil historias os llevo en este zurrón"***

## 1.2.- La adaptación

A partir del argumento original de cada fábula, Paco Guirado hace un trabajo de dramaturgo en el cual se quiere mostrar a los niños los valores que se desprenden de sus respectivas moralidades; como el valor del el trabajo y la constancia en el caso de la Cigarra y la hormiga o la la avaricia rompe el saco, en La Gallina de los huevos de oro, para acabar con una buena lección sobre las malas compañías, que se desprende de la fábula El Gallo Kikirigallo.

El espectáculo tiene una estructura es muy dinámica y la música y las canciones tienen un protagonismo especial que propicia la participación espontánea del público asistente.

Desde el punto de vista escénico, La Carreta hace un planteamiento clásico y muy visual en el cual combina diferentes técnicas de manipulación:

- Títere de guante: el Granjero y La Gallina de los Huevos de Oro,
- Máscara, La chicharra
- Varilla, La Hormiga
- Títeres planos en el caso del Gallo kikirigallo y su cuadrilla

La mayoría con la presencia en escena del titiritero que a veces es narrador y en otras únicamente manipulador.

La escenografía construye un retablo cerrado y un cajón con dos niveles para el desarrollo de las diferentes escenas. La calidez de los materiales y los colores crea un espacio que visualiza ese ambiente entrañable de los cuentos y nos invita a sumergirnos en él.

Los muñecos son muy visuales y sencillos, porque como dicen los manipuladores Manuela Montalvo i Paco Pérez, **“a mayor sencillez, más eficacia y mayor expresividad”**.

### **1.3 Hablamos un poco del teatro y las marionetas.**

Asistir a una representación teatral es una de las actividades lúdicas más completas, porque el teatro es fuente de placer y fantasía, de información y de saber; explora universos de ficción e imaginación para goce y goce de un producto altamente estético y comunicativo, que incita a la reflexión y en el análisis. Es una herramienta maravillosa de manifestación de la naturaleza del ser humano y su relación con el entorno social y su contexto histórico. A la vez, una representación teatral es una experiencia social puesto que, como actividad en grupo, provoca reacciones compartidas de alegría, de tristeza, de excitación y suspenso que no contribuyen solo a pasar unos buenos momentos, sino que favorecen el desarrollo social y afectivo.

El Títere está en el principio del teatro, porque títere son los símbolos figurativos iniciales, las estilizaciones de los dioses o las fuerzas de la naturaleza, los primeros disfraces de los embrujadores, las primeras máscaras.

Una marioneta o un títere es un muñeco que se gobierna de forma que parezca que su movimiento es autónomo. Se muestran en unos teatrillos llamados retablos. Su movimiento se efectúa con la ayuda de muelles, cuerdas, guantes, alambres, hilos, palos, manos y otros utensilios adaptados a cada tipo de marioneta o títere.

La palabra marioneta indica sobre todo el habla de estos personajes. En francés, una marionette era un clérigo que en las representaciones religiosas donde aparecía la Virgen, aportaba su voz haciéndola aguda porque pareciera femenina. Las marionetas hablan siempre con una voz aguda, chillona y falsa.

Se suele usar indistintamente el nombre de marioneta y el de títere. La palabra títere es onomatopéyica, según creen los lingüistas, por el tú-tú que hacían los actores con un silbato, al mismo tiempo que movían los muñecos.

#### **1.4.- La compañía.**

La Carreta Teatro empieza su marcha en 1985, formada por Manuela Montalvo Coronado y Francisco Manuel Pérez Guirado. Durante estos años de labor profesional, La Carreta ha abordado diferentes frentes, diferentes disciplinas teatrales en la busca de una estética y un lenguaje propio que ha sido marcado por un denominador común: los títeres.

Sus componentes han realizado estudios y talleres monográficos con destacados profesores nacionales e internacionales, investigado y desarrollado multitud de técnicas que han posibilitado la puesta en escena de 15 espectáculos y dos series de televisión, además de la realización de una exposición didáctica de títeres y marionetas.

Otra constante en el trabajo de la compañía ha sido la dedicación exclusiva al espectador más joven. Con este compromiso, en septiembre de 1998 La Carreta abre la primera sala privada de teatro infantil de Elche y crea una programación regular de teatro para escolares.

Toda esta labor y cerca de 3.000 representaciones realizadas en diferentes Comunidades Autónomas y en Festivales Internacionales en Francia, Italia, España, Portugal y Colombia, avalan su recorrido y proyección.

#### **1.5.- Ficha artística y técnica.**

Adaptación Fábulas: Paco Guirado

Actor, Juglar y Titiritero: Paco Pérez.

Escenografía: Paco Pérez.

Iluminación: José Manuel Cerdeiriña.

Vestuario: Manuela Montalvo.

Banda Sonora: Jorge Gavaldá.

Canciones: adaptaciones de Juan Leon Fabrellas.

Marionetas: Manuela Montalvo y Paco Pérez.

Adaptación, guión y Dirección: Paco Guirado.

Producción y realización: La Carreta

#### **1.6.- Webs de interés**

<https://lacarretateatro.com/espectaculo/fabularia/>

(Información del espectáculo, descarga de fotos, etc. en nuestra web)

[https://www.youtube.com/watch?v=slx\\_gmmj1p8](https://www.youtube.com/watch?v=slx_gmmj1p8)

(Video resumen del espectáculo)

<https://www.titerenet.com/tag/fabula/>

(Web sobre: Textos, historias y cuentos representados por animales para poder representar en el aula)

## 2.- PREPARARNOS PARA IR AL TEATRO

### **2.1.- El gesto, el silencio y el aplauso.**

Una buena manera de llamar la atención de nuestros pequeños es utilizando la técnica de los payasos: el lenguaje de los gestos.

1. El profesor/a se coloca frente al grupo muy serio, sin expresión y con la mano levantada como guardia urbano pidiendo STOP a la circulación. Si transcurridos 15 según el silencio no se produce: con el dedo repetidamente en los labios indicamos silencio.
2. Una vez conseguido el silencio y la atención, los pedimos, también con gestos, que nos imiten:
  - a. Levantamos los dos brazos. (si alguien se despista y no nos imita, le señalamos y agitando la mano le indicamos que quitando los brazos).
  - b. Balanceamos lentamente los brazos de izquierda a derecha.
  - c. Levantamos un brazo y bajamos el otro.
  - d. Movemos las manos de izquierda-derecha como aplauden los sordo- mudos.
  - e. Realizamos una palmada y pedimos, con gesto de director de orquesta, que todos den la palmada al mismo tiempo.
  - f. Aceleramos el ritmo de las palmadas hasta conseguir imitar el sonido de una máquina de tren.
  - g. De golpe paramos y con el dedo en los labios indicamos silencio. Unos según y...Ahora el aplauso generalizado porque el espectáculo empezará



## 3.- ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN

### 3.1.- Explicadnos, explicadnos!

Después de asistir a la representación de FABULARIA, hacemos recordar a los pequeños de tres/cuatro años el hilo de las tres historias que han visto. Será una actividad divertida si los sabemos motivar con el mismo código con el cual los ha llegado la historia: con títeres. Tal vez la actividad los ayudo a guardar en sus memorias momentos y aspectos interesantes de la obra que después contarán en sus casas..

Dispondremos de un par de títeres de guante/ Caletín y haremos preguntas a través de los muñecos que motivarán a los niños a contestar y recordar de una manera divertida y teatral.

Así, el TÍTERE les dirá, por ejemplo:

- me he enterado que habéis visto una obra muy divertida. Y a mí no me llevasteis a verla... a ver, a ver, explicadme, explicadme. ¿Os gustó?, ¿Quién salía?, ¿Eran títeres como nosotros?, ¿Eran animales?, ¿Cuáles?, ¿Y quien más?, ¿Un Ganso?, ¿Una Pata?, ¿qué le pasaba a la cigarra?, ¿quien salva a los animales del lobo?..., etc.

Con los más mayores, se hará una cosa similar con la ayuda del profesorado.

Proponemos, a manera de guía, un posible relato de la obra:

En la obra que hemos visto.

Recuerda como empieza la historia:.....

¿Cómo eran los huevos que pone la Gallina? .....

¿Para que usa los huevos el granjero?.....

¿Qué le hace a la gallina cuando quiere más huevos?.....

¿Qué hace la Chicharra mientras la hormiga trabaja?

¿qué ocurre cuando llega el invierno?

¿qué pone la carta que se encuentra el gallo?

¿Qué animales lo acompañan?

¿Quién se presenta sin ser invitado?, ¿por qué aceptan que los acompañe, si el lobo no estaba invitado?

¿Quién lo soluciona?

¿Vosotros, habrías dejado que el lobo os acompañara en la fiesta?



### 3.2.- Lo que más y lo que menos me gustó

El objetivo es conocer la opinión de los niños sobre la obra de teatro que han visto. Para lo cual, el profesor preguntará:

- Lo que más me gustó fue ...
- Lo que menos me gustó fue ...
- Lo más divertido fue cuándo...
- Lo menos divertido fue cuándo ...
- El animal más simpático era ...
- El animal menos simpático era
- La música y el personaje que menos me gustó...
- La música más bonita era la que sonaba cuándo...
- Si tuviera que elegir un personaje me quedaría con ...
- El más divertido era ...
- Lo que podemos aprender de esta obra es...

### 3.3 Juego Teatral

A partir de las Canción del gallo Kikirigallo, vamos realizando un tren por la clase, en forma circular y recogiendo a los diferentes animales (equipos)  
Cantamos la canción para aprenderla

Dividimos en la clase en diferentes grupos que responden a los nombres de los diferentes animales que participan de la canción:

- Gallina KiKirillina
- Ganso Condesa
- Pata Abadesa
- Pajarito Jilguerito

y se ponen las máscaras o sostienen una cartulina que hemos coloreado previamente.

La Maestra o maestro hará de Gallo y empezarán a cantar la canción todos juntos. Al acabar la primera estrofa el gallo dirá “... **cuando de repente “se encontraron con...” LA GALLINA \*KIKIRILLINA**, los componentes del grupo se engancharon y seguirán al gallo formando un tren al ritmo de “... **caminó, caminó, caminó, caminó, caminó...**” (bis) que canta toda la clase y hacen palmas marcando el ritmo, para ir recogiendo al siguiente grupo animal, “...**se encontraron con” LA PATA CONDESA** y así hasta finalizar la lista.

Finalmente cuando se encuentran con el lobo (interpretado por una máscara) entre todos decidirán si lo sueltan con ellos o no... después de la cual podemos trabajar el sentido de la Moralidad: “**Aunque tener nuevas amistades nos llene de alegría, tenemos que tener cuidado con las malas compañías”**

### 3.4.- Relaciona personajes

En el espectáculo aparecen todos estos personajes. Indica con flechas donde aparece cada uno de los animales de la obra. La actividad también se puede hacer con pegatinas de dos colores que identifican el espectáculo en el cual aparecen.

Se puede hacer un mural en clase con los dibujos y nombres de los diferentes animales.

#### PERSONAGE

- Un gusanito
- Un lobo
- Una cigarra
- Una pata
- Un granjero
- Una Oca
- Una Gallina
- Una hormiga
- Un gallo
- Un pájaro

#### FABULA

LA CIGARRA Y LA HORMIGA

EL GALLO KIKIRIGALLO

LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

### 3.5 Y ahora, el juego de los animales.

Antes de realizar este ejercicio pondremos las mesas y las sillas pegadas a la pared porque nos podamos mover por el aula libremente, pero dejaremos espacios porque los alumnos se puedan sentar o refugiarse detrás de una silla o por debajo de una mesa...

Con la ayuda de una música, todos los alumnos se moverán por el aula como si fueron gusanillos, gallinas, patos, gatos o perros o ranas o serpientes, en función del que indique el profesorado. El maestro los indicará si pueden relacionarse con el resto de compañeros o no e irá cambiando de animal.

Sobre una mesa dejaremos las diferentes caretas y, en grupos reducidos, haremos que actúen algunos alumnos. Para poder actuar tendrán que ponerse previamente una careta que represente al animal y seguir vuestras instrucciones.

Así, por ejemplo, a la voz de "Los gusanillos (Vanesa y Sergio) se esconden porque la gallina (Pedro) los persigue". Vanesa y Sergio tendrán que ponerse la careta de gusano y Pedro se pondrá la careta de gallina antes de poder perseguir.

Antes de empezar cada actuación se darán las instrucciones porque los niños y niñas sepan donde estarán libres de ser cazados. Por ejemplo, debajo de las mesas, detrás de una silla, dentro de un círculo que hemos dibujado con tiza... Los compañeros que no actúan se sentarán en las sillas hasta que los lleve su turno y cuando acabo la actuación, podrán aplaudir.

Las órdenes también se pueden dar al oído porque los que hacen de espectadores adivinan qué está pasando, dependerá de la edad de los alumnos y de los objetivos marcados para la clase. Estas órdenes serán muy variadas y algunas recordarán acciones que han visto en el teatro:

Conviene alargar las frases un poco para dejar más tiempo a los primeros porque se ponen la careta antes de que el compañero o compañera que nombraremos en la segunda parte de la frase.

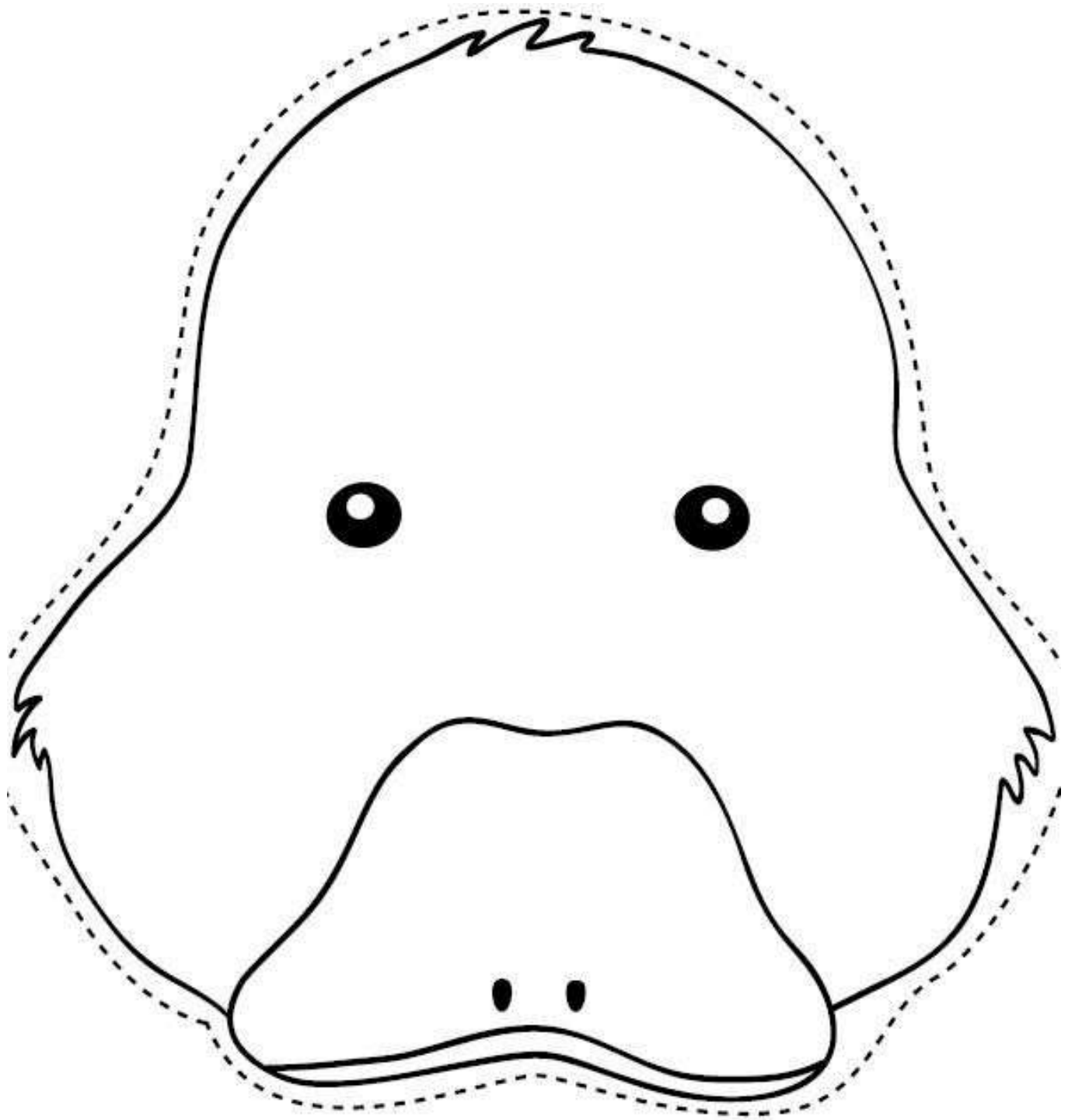
El ejercicio acabará con música y frases positivas que permiten acciones menos agresivas y potencian la amistad de los diferentes animales que se irán incorporando a la representación. Se puede acabar con un baile o fiesta de la amistad.

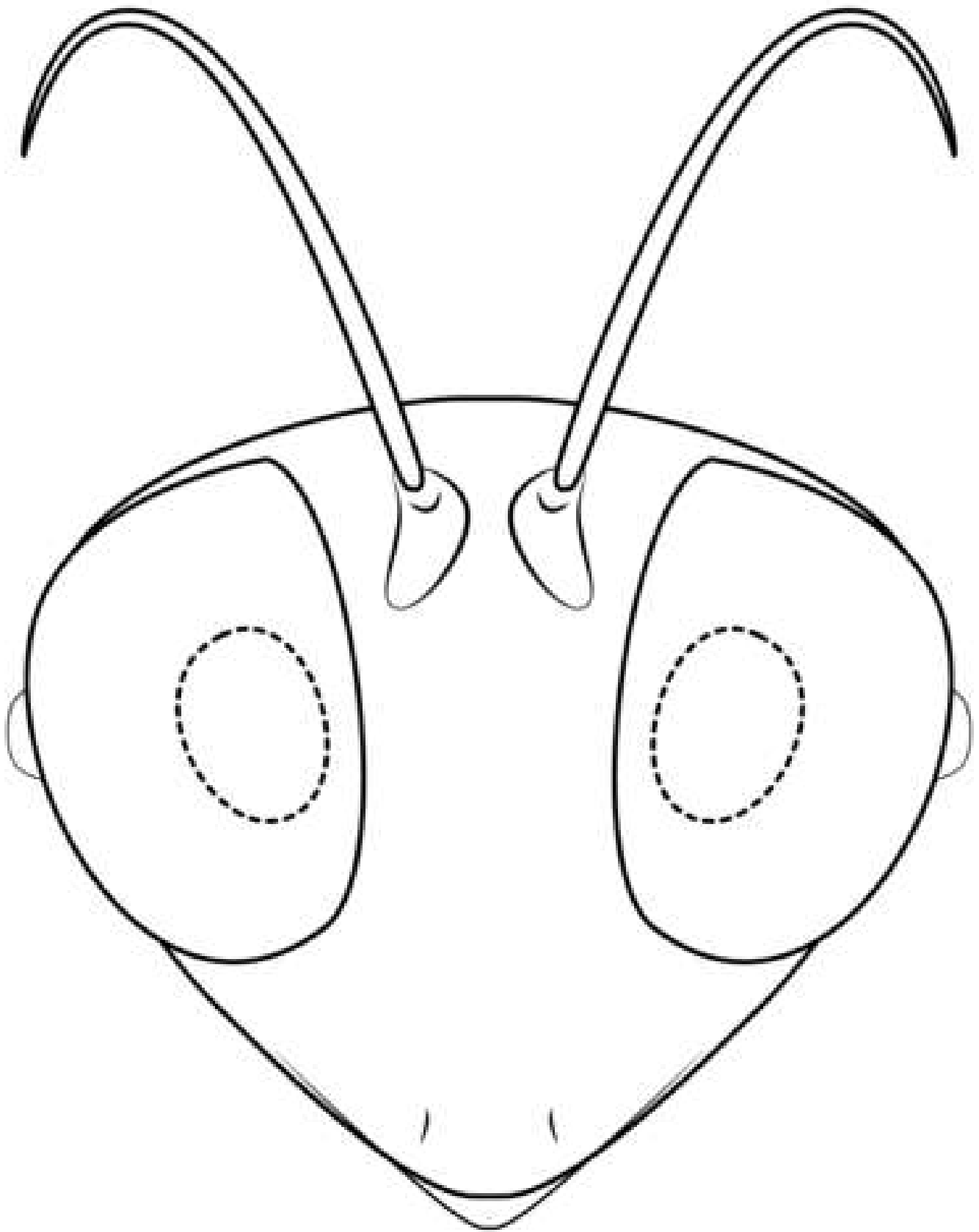
**3.6.-Las caretas de los animales.**

Colorea y recorta











## 4. – LAS CANCIONES

### ***4.1 Canción del Gallo Kikirigallo***

Gallo Kikirigallo  
Gallina kikirillina  
Ganso Condesa  
Pata Abadesa  
Pajarito Jilguerito  
vamos todos juntos ...  
a la boda del tío Perico

### ***4.2 Canción de la Cigarra en verano***

Yo soy la cigarra más lista del lugar  
me paso el verano cantando sin cesar  
disfruto del verano sin tener que trabajar  
yo soy la cigarra más lista del lugar.

### ***4.3 Canción de la Cigarra en invierno***

Yo soy la cigarra más triste del lugar  
como en verano no trabajo sin comer tengo que pasar  
el invierno es frío y mi estómago está vacío  
yo soy la cigarra mas triste del lugar