

DRAMATIZACIÓN Y TEATRO

La Educación Teatral, presentada como materia optativa preferente en el Primer Ciclo de Educación Primaria, pretende dar legalidad académica a uno de los canales expresivos fundamentales del niño y la niña de 6 a 8 años: el juego dramático.

En efecto, la expresividad mímico-gestual, según los estudios de dramaterapia y escenoterapia, es un espejo de la propia personalidad. Actuando, escogiendo determinados personajes, creando escenas ficticias significativas, decorando plástica y cromáticamente el atrezo y, sobre todo, a través de nuestra prosodia vocal y posturo-motricidad corporal, proyectamos nuestro mundo psíquico.

Se dice con acierto que quien teatrea vive mil vidas; y quien no, solo una: la suya. Desde la psicología profunda, vemos aquí un valor madurativo nada despreciable: el escenario como escuela de descentramiento de sí mismo, hacia la socialización empática. O, si se prefiere, en palabras de la psicología cognitiva: la improvisación y representación teatral favorecen la teoría de la mente o lectura de los pensamientos y sentimientos de los otros. Vivir un personaje, como nos enseñó el mejor formador de actores de todos los tiempos, Konstantín Stanislavski, es autortransformarse en él, es serlo; y solo así resultará convincente al público.

Si bien es imposible despersonalizarse totalmente, no cabe duda de que este distanciamiento dramático-teatral procura un aprendizaje permanente de cómo somos, al encarnarnos en otras formas de ser y regresar a uno mismo después de descansar de ser nosotros. En suma, como diría Howard Gardner, la actividad teatral es la puesta en escena combinada de las dos competencias emocionales del ser humano: la competencia interpersonal y la competencia intrapersonal.

Será fundamental, pues, en este Primer Ciclo de Educación Primaria, en continuidad con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo de Educación Infantil, generar un escenario espontáneo, participativo, solidario, tolerante, responsable e inclusivo de aprendizaje lúdico y vivencial; donde se cuide de sí mismo y de los demás evitando juicios en términos de bien o mal hecho, a fin de propiciar la diversidad de pensamiento y acción, y la autoevaluación de cada uno en la exploración, el descubrimiento, el reconocimiento y el disfrute de las múltiples posibilidades imaginativas, expresivas y comunicacionales del cuerpo, de la voz y del juego dramático como instrumentos interpretativos del lenguaje teatral; cuya inserción en proyectos interdisciplinares es, por otra parte, recomendable.

A este fin, se hace necesario plantearse en qué espacio escolar vamos a desarrollar esta área dramática: la propia clase despejada, el exterior si hace buen tiempo, el aula de psicomotricidad dotada de oscuridad y espejos, dos biombos para marcar las entradas y salidas, escarpías e hilo del que tender telas de separación de estancias, estanterías o cajones para el material polivalente: palos, cuerdas, ropa usada..., el socorroso perchero y, por qué no, un telón.

El hecho teatral, en esencia, es ficticio, es una versión subjetiva y artística de la realidad acontecida objetiva. La trama teatral se teje en modo "como si", es un argumento imaginativo que parodia la vida y nos permite revivenciarla con nuevas comprensiones y ópticas. Es esta naturaleza simbólica la que puede ayudar sobremanera a flexibilizar y desdramatizar la excesiva seriedad e hiperrealismo objetivo que impide a muchos alumnos disfrutar del placer de actuar metafóricamente, que es precisamente la base del pensamiento abstracto en otros lenguajes académicos para la vida como el humor oral, la plástica escultórica, pictórica y audiovisual, así como la narrativa y poesía literaria y los retos lógico-matemáticos divergentes.

Cuando la creación dramática se escenifica para un público, las funciones ejecutivas que la neurociencia ha puesto de relevancia, alcanzan un valor formativo como en ninguna otra área curricular: actuar requiere una atención escénica plena; actuar implica una memoria operativa bien engrasada; actuar conlleva una planificación narrativa con planteamiento, nudo y desenlace; actuar supone tomar decisiones de espacialización, de duración y secuenciación, de iluminación, de sonorización; y todo este montaje teatral actúa como control inhibitorio, de ajuste a tu papel, forjado en la disciplina de los ensayos.

Pero si por algo es aplaudible esta nueva área como ingrediente del perfil competencial de salida, es porque es precisamente el área de los aplausos. Aprender siendo ovacionado, experimentar ese reconocimiento de los compañeros y compañeras, del profesorado, de las familias, es un talismán de mentalidad de crecimiento, tal como Carol Dweck no cesa de recomendar como la clave del éxito escolar. Sin vanidades vacías, actuar es adictivo y nos da esas tablas competenciales de hablar en público, conseguir silencios de tragair saliva, arrancar sonrisas y carcajadas catárticas, empañar o lacrimar ojos sensibles, concienciar reflexiones críticas y permanecer en el recuerdo resonante cuando calamos en el alma del espectador.

Competencias Específicas

- 1. Sentir y disfrutar el cuerpo como instrumento de comunicación de ideas, fantasías, sentimientos y vínculos, practicando el juego corporal, el juego mímico gestual y el juego expresivo, para conocerse mejor a sí mismo y a las otras personas.**

El cuerpo es el recurso dramático por antonomasia. Un cuerpo primeramente elástico, no tanto estético sino físicamente en forma. Tal es el sentido del primer grupo de saberes en torno al juego corporal: un calentamiento y puesta a punto del instrumento corporal al comienzo de cada sesión de dramatización. Para ello nos valemos de toda suerte de movilizaciones contrastadas, porque es el contraste tónico-postural el que produce el tono óptimo o eutonía para el trabajo actoral. Así contrastaremos los parámetros de tensión muscular, equilibrio, motricidad, velocidad, duración, interacción e independización segmentaria.

Un cuerpo, en segundo lugar, histrónico: con un repertorio gestual rico de comunicación no verbal. La cara y las manos son grandes comunicadores mímicos junto con la postura, la manera de desplazarnos y la proxemia o distancia comunicativa a los compañeros. Esto nos convierte en mimos, actores y actrices mudos, verdaderos artistas del silencio. Como cuando quitamos el sonido a la TV, la pantomima es un arte universal que se entiende independientemente del idioma. En este idioma común a la humanidad —que podríamos llamar corporés— describiremos objetos, lugares, acciones y emociones, pudiendo incluso transitar de una a otra. Este juego mímico-gestual nos llevará a la importante coordinación de la palabra actuada con los ademanes expresivos.

Un cuerpo, en suma, expresivo que encarna con credibilidad todo tipo de personajes. Al principio, estos personajes se parecen mucho al niño, quien paulatinamente consigue conocer sus capacidades expresivas para ponerlas al servicio de las convenciones del personaje. Coteja así lo que él tiene con lo que debería tener para asemejarse al personaje. Se representa a sí mismo poniéndose a disposición del papel elegido. Por eso decimos que el juego expresivo es siempre proyectivo de su personalidad: está teñido por sus necesidades afectivas y emocionales y canaliza lúdicamente sus experiencias traumizantes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos correspondientes al Primer Ciclo de Educación Primaria: CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CE1, CE2, CE3.

2. Reconocer y utilizar las posibilidades expresivas de la voz, ejercitando juegos de respiración, vocalización, impostación, modulación y proyección vocal, para comunicarse oralmente con fluidez y seguridad, tanto en público como en los diversos contextos de la vida.

La voz y el teatro están íntimamente relacionados porque el actor o actriz ha de poder expresar sentimientos y emociones mediante su instrumento vocal con un volumen, timbre y dicción adecuados, para que su mensaje sea audible y claro, incluso para los que se sitúan en las últimas filas del teatro. Mediante el cultivo de la voz y su uso dentro del marco dramático y teatral conseguimos personas más seguras y preparadas para comunicarse en público en diferentes contextos, algo que les será útil y necesario durante toda la vida.

Es frecuente encontrar en nuestras aulas niños y niñas que gritan al hablar porque consideran que así se les escucha mejor o, por el contrario, que apenas se les oye cuando hablan en público. Aprender a proyectar adecuadamente la voz es de suma importancia a la hora de dirigirnos a un público en diferentes contextos: teatro, aula, o presentación de un proyecto. Para una proyección vocal adecuada lo primero que tenemos que aprender es a controlar el volumen, que puede oscilar desde la intensidad más alta a la más baja; incluso hasta el susurro, el cual en todo momento debe ser audible. Es del todo oportuno empezar a introducir este trabajo en esta etapa de la infancia, en la que son tan receptivos, para que vayan cogiendo confianza y seguridad en su propia voz genuina.

Para trabajar esta competencia nos valemos de juegos que ayuden a tomar conciencia de nuestra respiración y de los resonadores que dan soporte a la voz. La claridad del mensaje es asimismo básica y para ello, trabajar mecanismos como la articulación y dicción de la voz en esta etapa previene y evita “vicios orales” como susurrar el final de las frases, articulación exagerada o cerrada, voz nasalizada, engolada, fatigada, etc. Como instrumento que es requiere de cuidados, por ello se propone asumir una rutina de calentamiento vocal antes de las sesiones y que aprendan lo que es más adecuado y lo que es dañino para su aparato fonador, como carraspear, forzar la voz o gritar, beber líquidos muy fríos, así como la falta de higiene nasal que cronifica la respiración bucal.

Es necesario, igualmente, introducir la relevancia de la entonación: ¿Cómo puede un actor no darse cuenta de que hay toda una orquesta en una frase? Entonar la música de las palabras hace que transmitamos y commovamos en la comunicación y en nuestras relaciones humanas. El ser humano no solo se comunica a través de lo que dice, sino también a través de la forma en cómo lo dice. Conseguimos hacer expresiva una voz monótona mediante la modulación adecuada de las curvas tonales, el énfasis en las palabras clave y el manejo de las pausas dentro del contexto de una conversación.

Cada voz es personal y presenta posibilidades y limitaciones que conviene autoconocer y reconocer en los otros, para llegar a apreciarla. Los juegos y técnicas de entrenamiento vocal nos ofrecen una buena dosis de motivación imitando o explorando diferentes voces con el fin de encontrar diversos matices; jugando a poner voz para transmitir sentimientos variados como: enfado, alegría, tristeza, cansancio...; o imitando sonidos de objetos, personas, edades y acentos. Nuestra prosodia oral es la naturalidad con la que hablamos y la prosodia teatral traslada esa musicalidad del habla a la interpretación o lectura de textos. Esto se consigue mediante ensayo y ganas por mejorar. Por eso es necesario contar en el aula con un ambiente de confianza y respeto, ya que en estas edades es frecuente encontrar diversos niveles de lectura y de maduración entre el alumnado

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos correspondientes al Primer Ciclo de Educación Primaria: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CC3, CE3.

3. Desenvolverse en la improvisación mímico-dramática, implicándose en el juego dramático y las dinámicas grupales de desinhibición, confianza, cohesión, autoestima y distensión, para dar rienda suelta a la imaginación sin rigidez, egocentrismo ni miedo escénico.

Improvisar genera la oportunidad de explorar el cuerpo, la voz y la inteligencia emocional al servicio de personajes, escenas y situaciones, a través de tres herramientas: el juego dramático, la técnica del clown y la improvisación dramática en sí misma.

Podemos definir el juego dramático como una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los alumnos adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representando objetos, personas y acciones. El juego dramático tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa. Es el profesor el que guía la acción de los alumnos pudiendo ayudarse de cuentos, chistes, obras dramáticas ya existentes o de narraciones inventadas, siempre buscando el disfrute y el placer, no solo como herramienta para obtener unos fines concretos.

Se habla de la técnica del Clown como el método utilizado para descubrir su auténtico personaje cómico, su clown, partiendo desde la realidad de su ser y llevando a la exageración sus características propias, ya sean físicas o psicológicas, para así navegar en las distintas emociones que este puede tener y también en su manera de reaccionar ante las diversas circunstancias que se le presenten. Se hace fundamental profundizar en este saber básico ya que ayuda a adentrarse en un universo de autoconocimiento y a comprender la importancia tanto de estudiarse como de reconocerse a sí mismo antes de abordar cualquier otro personaje; por ello, esta experiencia se convierte en un momento de expansión hacia lugares antes no transitados, que potencia su conexión con el público, su capacidad de superar cualquier torpeza no premeditada —olvidar la letra, caerse en escena— como la experiencia necesaria para ir acercándose a la máscara que hará reír.

En la improvisación dramática los intérpretes pueden partir de alguna consigna: una palabra, una situación, unos personajes, un tema, fotografías, músicas, historias, objetos reales o imaginarios... para, inmediatamente, entrar en lo que destinemos como espacio escénico para improvisar. Eventualmente, su entrada a escena se realizará sin haber hablado entre ellos y sin hacer ensayo previo; y otras veces, dispondrán de un corto tiempo de 1 a 3 minutos para pensar en ello o estructurar alguna situación antes de actuar. Se impulsa así su desinhibición y espontaneidad más fresca, a la vez que se les encamina a diferenciar entre estar y no estar en escena, a escuchar qué está pasando para entrar con propuestas oportunas, a ofrecer un contacto físico respetuoso, a realizar acciones expresivas voluntarias para sorprender al público de una manera amable y no violenta.

Iniciarse en la improvisación conlleva la aceptación de todo lo que proponga el otro, la creación paso a paso, la modificación de respuesta según la acción ajena, no salir injustificadamente de escena, mantener la acción mientras se interactúa, abandonar la competitividad, estimular la exageración, evitar juicios, estar atento a salvar las situaciones problemáticas que se presentan y perseguir juntos una escena coherente. Establecer estas reglas de juego dramático serán el componente clave para favorecer la disciplina, la autonomía y la motivación. La improvisación es una invitación a buscar las habilidades de cada jugador y aprovecharlas para el mejor desarrollo de la acción. Del mismo modo, en improvisación el alumno actor y actriz entrenará e irá adquiriendo experiencia en la apertura de escenas, avanzará narrativas, generará y resolverá conflictos, encontrará finales y creará personajes con desinhibición para evitar la rigidez, el egocentrismo, el miedo a hablar, el miedo al ridículo, la tensión muscular y los bloqueos. Puesto que contempla una voluntad comunicativa, el alumnado improvisador quiere que el público entienda lo que él ha querido comunicar, para lo que es importante que en clase siempre haya una parte haciendo, interpretando, improvisando y otra parte viendo.

Toda esta práctica favorece la cohesión grupal y el respeto, poniendo en juego el pensamiento divergente, la creación colectiva y la fluidez en la creación de personajes. Entre los improvisadores se generan vínculos de confianza en sus propias intervenciones, en las de sus compañeros y en las indicaciones y feedbacks del profesor animando al alumno a seguir participando, nombrando especialmente los momentos en los que fluye con naturalidad y sin esfuerzo. El papel del docente es de gran importancia, ya que éste debe anticipar la estructura del juego facilitando el acto de jugar, ayudar a visibilizar los aciertos, las ocurrencias divertidas, así como lo que es inadecuado o irrespetuoso, sin demonizar.

Improvisar utilizando estas tres herramientas dramáticas, permitirá el reconocimiento de las emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorpresa, asco y miedo, tanto en uno mismo como en los otros, para ir adquiriendo destreza en nombrarlas, naturalizarlas, compartirlas, así como descubrir sus matices y sus grados de intensidad de manera que, cada vez, estemos menos ansiosos, preocupados, culpables, vergonzosos, inhibidos o bloqueados por ellas. Paulatinamente, el alumno irá disfrutando de la eficacia de su propia gestión emocional, estableciendo relaciones humanas basadas en la verdad de las experiencias personales y respetuosas con la fragilidad y vulnerabilidad mutua. Al progresar en el desarrollo de la inteligencia emocional estimulada con la improvisación, el alumno será capaz de ajustarse a los requerimientos de los diferentes personajes, vínculos y situaciones que podamos encontrarnos en las escenas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos correspondientes al Primer Ciclo de Educación Primaria: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CC3, CE3.

4. **Experimentar la creación e interpretación escénica ante un público, practicando el juego teatral, interpretando personajes y resolviendo conflictos dramáticos con los otros, con uno mismo, con el espacio, con objetos cotidianos o imaginados, para concentrarse y permanecer en la ficción, asumir sus roles y respetar los códigos escénicos.**

La creación escénica abre las puertas a poder ponernos en la piel de personas de otras épocas, de seres imaginarios, de objetos que cobran vida. El personaje que va surgiendo a lo largo de los ensayos debe superar en lo máximo que sea posible nuestra experiencia personal. Es el entorno ideal para dejar volar la imaginación, la creación colectiva, la colaboración y el trabajo en

equipo. Es mucho más que aprenderse un papel y representarlo sobre el escenario: significa vivenciar el personaje y para ello, primero deberemos conocernos bien a nosotros mismos.

La creación escénica supone, igualmente, diseñar y desarrollar los diversos elementos que componen el montaje teatral, mediante la organización espacial y ambiental, creando o consiguiendo elementos plásticos, una caracterización acorde a la historia, una sonorización e iluminación según las necesidades del guión, tomando decisiones en grupo de forma coordinada para dotar a la escena de la atmósfera adecuada. Del mismo modo, se pretende que el alumnado conozca algunos útiles principios o códigos de desenvolvimiento escénico para así poder emplear de manera más eficaz los recursos del cuerpo, de la voz y del juego dramático como medios de expresión, comunicación, socialización y conocimiento cultural; al igual que su articulación con otros lenguajes expresivos, audiovisuales y de nuevas tecnologías.

Pero la creación escénica no se refiere únicamente al actor y a la actriz. Se ponen en juego muchos más roles que aportan riqueza a los montajes, unas veces distribuidos por el docente y en otras ocasiones a elección propia. Se hace imprescindible aceptar las decisiones dramáticas tomadas, ya que son elementos esenciales para dotar a la escena y a los personajes de matices que pueden generar interpretaciones diferentes. Tan importante es el director como el diseñador del cartel, de los decorados, del programa de mano o de las invitaciones que podrían repartir, por qué no, ellos mismos a sus compañeros de la escuela. Lo importante no es el resultado final, sino las experiencias generadas en el proceso; es atreverse a salir de la zona de confort; es hablar en público; es cooperar con sus iguales para alcanzar un resultado mucho mayor que la suma de sus singularidades.

Fundamental será también promover experiencias de acercamiento a las manifestaciones teatrales del entorno local, regional, nacional y mundial, dentro y fuera de la escuela, en forma directa o a través de soportes tecnológicos, para favorecer el conocimiento, la comprensión y el disfrute del universo cultural del que formamos parte. Estos saberes básicos posibilitan al alumnado el conocimiento de múltiples oficios en torno a las artes escénicas, así como la adquisición progresiva de conceptos que les permitirán en un futuro ser espectadores críticos y con criterios de valoración, esencial para un buen espectador, pero mucho más para un ciudadano del siglo XXI.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos correspondientes al Primer Ciclo de Educación Primaria: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CC3, CE3.

PRIMER CICLO

DRAMATIZACIÓN Y TEATRO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Explorar las propias capacidades corporales interpretativas y expresivas buscando los límites en equilibrio, velocidad, frenado y lateralidad y coordinando con coherencia palabras textuales y movimientos expresivos.
- 1.2. Analizar sus propios movimientos y expresiones en situaciones escénicas, dando, desde su actuación, una respuesta ajustada a las intenciones expresivas y gestionando sus tensiones y emociones.

Competencia específica 2

- 2.1. Proyectar la voz desde la intensidad total hasta el susurro, adecuándose a las distintas necesidades de volumen tanto espaciales como interpretativas.
- 2.2. Investigar el timbre, el volumen y la altura de la voz, adecuándose a la interpretación de personajes, objetos o situaciones.
- 2.3. Modular la entonación y la articulación del habla, trasladando la prosodia natural del habla a la lectura e interpretación de textos.

Competencia específica 3

- 3.1. Generar vínculos entre los participantes confiando en su propio trabajo, el de sus compañeros y en las indicaciones del profesor.
- 3.2. Participar en escena atreviéndose a abrir juegos, avanzar narrativas, generar y resolver conflictos, encontrar finales y crear personajes con desinhibición, originalidad y respeto.

Competencia específica 4

- 4.1. Permanecer en la ficción concentrándose en el rol de su personaje todo lo que dura la escena, teniendo en cuenta los principios escénicos.
- 4.2. Experimentar la creación escénica ante un público, participando en el diseño y desarrollo de los elementos que componen el montaje teatral y asumiendo los roles acordados, desde las propias habilidades e intereses.
- 4.3. Manifestar el grado de satisfacción interpretativa y la vivencia del aplauso del público, expresándolo en diferentes lenguajes.

PRIMER CICLO**DRAMATIZACIÓN Y TEATRO****Saberes básicos****A. Teatralidad corporal**

1. Juego corporal.

- Movimientos corporales de calentamiento: precisos e imprecisos; voluntarios e involuntarios; flexibles y rígidos; breves y mantenidos; autónomos y dependientes; equilibrados y desequilibrados; estáticos y dinámicos; tensos y relajados; globales y segmentarios.

2. Juego mímico-gestual.

- Gestos faciales, ademanes posturales, desplazamientos a cámara lenta, hipervelocidad, marcha en el sitio.
- Mimo de acciones, objetos y sentimientos.
- Transiciones mímicas emocionales: triste/alegre...; y sensitivas: frío/calor...

3. Juego expresivo:

- Encarnación de animales; los 4 elementos: fuego, aire, agua y tierra; materias: alambre, plástico, plastilina, papel, cartón...; profesiones; lugares abiertos y cerrados.
- Práctica del teatro de sombras.

B. Teatralidad vocal.

1. Calentamiento fisiológico de la voz.

- Respiraciones en los modos nasal, bucal, rinobucal y apnea; y en los tipos abdominal, costal y clavicular.
- Estiramientos y automasajes de las cavidades de resonancia: faringe, boca, fosas nasales; y de los órganos articuladores móviles: lengua, labios y velo del paladar... para amplificar el sonido.
- Relajaciones.
- Entonaciones.
- Proyecciones: soplo, jadeo, vibración, repiqueteo, velocidad rítmica, intensidad: susurro, medio y alto. Disociación del aumento de volumen del aumento del tono y la velocidad.

2. Vocalización y dicción de la voz.

- Juego onomatopéyico: sonorizaciones bucales como ruido de pasos, apertura de puertas, máquinas, galope de caballos...
- Juego prosódico: Imitación de acentos. Lenguajes inventados. Simulación de idiomas. Versionados de la voz en diferentes edades, horas, profesiones, animales...

- Juego articulatorio: conocimiento de la propia vocalización, identificando los fonemas que pronuncia con dificultad, si tensa mucho o relaja en exceso la dicción. Características de la propia voz: limpia, precisa, soplada, nasal, gangosa, ronca... Modificaciones de la propia voz al actuar: si se inhibe, se estimula, o se mantiene cotidiana.
- Juegos de locución y doblaje con películas de animación, stop motion, videojuegos, publicidad, audiolibros, radioteatro o series de televisión.

3. Invención narrativa de la voz.

- Escenificación dialógica tejiendo un hilo argumental, sin o con apoyos de objetos, imágenes y sonidos.
- Dramatización a partir de una tira de cómic inconclusa o carteles intercambiables con forma de bocadillos.
- Dramatización con narrador.
- Voz en off de pantomimas.
- Stop y entrada de nuevos personajes acordes con la trama.
- Actos oratorios-expresivos: presentaciones, pregones, retransmisiones, declamaciones poéticas, chistes, travalenguas, rap...
- Uso del silencio y de las pausas orales.
- Práctica del teatro de marionetas.

C. Teatralidad improvisada.

1. Juego de socialización y confianza mutua

- Búsqueda y emparejamiento a través de gestos y sonidos.
- Manipulación del compañero como marioneta, barro, nieve, botella...
- Escenificación de cuadros, imágenes, gifs...
- Ensamblaje como piezas corporales en una máquina colectiva.
- Juegos grupales de pasar sílabas o gestos en ronda, cambiando la dirección, añadiendo saltos y cambios generales de sitio.
- Juegos de desplazamientos con consignas numéricas cambiantes: 1 = por parejas, 2 = abrazados, 3 = agachados...
- Juegos de cantinelas que acumulan acciones, gestos o sonidos.
- Juegos de hacer lo contrario.

2. Juego de emoción

- Identificación y nominación de emociones a través de la mimica, los emoticonos y carteles desconocidos en la frente que los demás nos escenifican hasta su adivinación.
- Descubrimiento de la emoción por medio de los masajes.
- Representación de las emociones vividas cuando se escucha una historia, una música, un anuncio, una película...

3. Juego dramático

- Improvisaciones a partir de diferentes recursos: fotografías, canciones, historias, anécdotas, objetos, ideas, cuentos y estados de ánimo.
- Utilización en improvisaciones y creaciones colectivas de los elementos del lenguaje teatral: personajes, acciones, conflictos, espacio, tiempo, energía e historia.
- Juegos de intercambio de personajes, ubicaciones y emociones.

- Utilización de las experiencias dramáticas vividas para avanzar en el desarrollo de historias.
- Búsqueda de funciones y usos diversos y alternativos a objetos cotidianos.
- Escucha del entorno y las personas y saber ver lo que ocurre para mantenerse en la acción dramática.
- Generación de acciones expresivas que sorprendan al público de una manera amable y no violenta.
- Interiorización de la estructura dramática: presentación o arranque, conflicto, situación inesperada y remate.
- Conocimiento de las reglas básicas del match de improvisación: decir que sí al otro y a sus acciones, no salir injustificadamente de escena, mantener la acción mientras se interactúa con otros, abandonar la competitividad, estimular la exageración.
- Práctica del Clown.

D. Teatralidad escenificada.

1. Montaje escénico.

- Partes y elementos del espacio escénico: foro, proscenio, cuarta pared, focos...
- Aproximación a los roles escénicos de forma vivenciada: iluminador, tramoyista, técnico de sonido, taquilleros, director, intérpretes, acomodadores, peluquería, maquillaje, vestuario, publicista...
- Observación desde el rol de espectador: mirada externa presencial o grabada y feedback para favorecer el juicio crítico.

2. Desenvolvimiento escénico:

- Desarrollo de partituras de movimientos que acompañan lo textual para equilibrar y tomar conciencia del espacio.
- Adecuación de la energía interpretativa al clima emocional de la escena.
- Adecuación del ritmo escénico: velocidad, silencios y énfasis a través de escenas congeladas como estatuas, escenas viajeras por diferentes lugares...

3. Secuenciación escénica

- Elaboración de propuestas en las que se tengan en cuenta las ideas aportadas por todos, incluyendo los “accidentes” como oportunidad creativa.
- Memorización y respeto de los acuerdos de organización espacial y textual preestablecidos.

4. Interpretación de personajes.

- Vivenciación del conflicto dramático: personaje, situación, acción dramática y posible uso de materiales.
- Superación de estereotipos, especialmente roles de género, prejuicios raciales, de edad, de religión y de capacidades diversas.
- Principios escénicos: orientación al público, mantenimiento del silencio necesario, abstención de corregir a los compañeros en escena, inhibición de movimientos parásitos (balanceo de piernas, tocarse el pelo...), dominio de los nervios, contención de saludos a familiares y conocidos del público, mantenimiento del personaje desde la entrada hasta la salida de escena, aceptación y cesión del foco de la escena, colocación de la mirada en compañeros de escena y público.
- Práctica del teatro de máscaras.

EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

La educación en valores constituye la base fundamental para el ejercicio crítico y responsable de la ciudadanía y para la educación integral de las personas. En el primer caso, proporciona las herramientas para que el alumnado adopte un compromiso activo y autónomo con los valores, principios y normas que articulan la convivencia democrática. En el segundo, contribuye a la formación intelectual, moral y emocional necesaria para que niños y niñas emprendan una reflexión personal en torno a los grandes retos y problemas que constituyen nuestro presente. En términos generales, y de acuerdo con los objetivos de etapa y el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, la formación en valores cívicos y éticos implica movilizar el conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que permiten al alumnado tomar conciencia de su identidad personal y cultural, reflexionar sobre cuestiones éticas fundamentales para la convivencia y asumir de manera responsable el carácter interconectado y ecodependiente de nuestra existencia en relación con el entorno; todo ello con objeto de apreciar y aplicar con autonomía aquellas normas y valores que han de regir una sociedad libre, plural, justa y pacífica.

La Educación en Valores Cívicos y Éticos en la etapa de Educación Primaria comprende el desarrollo de cuatro ámbitos competenciales fundamentales que se han reflejado en las cuatro competencias específicas de esta área. El primero es el del autoconocimiento y el desarrollo de la autonomía personal. El segundo engloba la comprensión del marco social de convivencia y el compromiso con los principios, normas y valores democráticos que lo rigen. El tercero se refiere a la adopción de actitudes compatibles con la sostenibilidad del entorno a partir de la comprensión de nuestra relación de interdependencia y ecodependencia con él. Y, finalmente, el cuarto, más transversal y dedicado a la educación de las emociones, se ocupa de desarrollar la sensibilidad y los afectos en el marco de los problemas éticos, cívicos y ecosociales que nos plantea nuestro tiempo. A su vez, cada uno de estos ámbitos competenciales se despliega en dos niveles integrados: uno, más teórico, dirigido a la comprensión significativa de conceptos y cuestiones relevantes, y otro, más práctico, orientado a promover, desde la reflexión y el diálogo crítico, conductas y actitudes acordes con determinados valores éticos y cívicos.

En cuanto a los criterios de evaluación, que se formulan en relación directa con cada una de las cuatro competencias específicas, han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas. Los criterios de evaluación tienen un claro enfoque competencial y atienden tanto a los procesos como a los productos del aprendizaje, lo cual exige el uso de instrumentos de evaluación variados y ajustables a los distintos contextos y situaciones de aprendizaje.

Los saberes básicos del área se distribuyen en tres bloques. En el primero de ellos, denominado «Autoconocimiento y autonomía moral», se trata de invitar al alumnado, a través de la toma de conciencia y la expresión de diversas facetas de su personalidad, a una investigación sobre aquello que le constituye y diferencia como persona, promoviendo la gestión de emociones y deseos, y la deliberación racional en torno a los propios fines y motivaciones. Este ejercicio de autodeterminación exige, naturalmente, afrontar algunas cuestiones éticas de relevancia, como las referidas a la autonomía y heteronomía moral, la distinción entre ser y deber ser y, en general, la reflexión en torno a los valores, principios y normas que orientan nuestras vidas como personas y ciudadanos. A su vez, para entender el peso que la reflexión ética tiene en nuestra vida, conviene que el alumnado ponga a prueba su juicio y capacidad de criterio afrontando cuestiones que afectan más directamente a su experiencia personal, como las vinculadas con la propia autoestima, con la prevención de los abusos y el acoso, con ciertas conductas adictivas o con la influencia de los medios y redes de comunicación.

En el segundo de los bloques, denominado «Sociedad, justicia y democracia», se pretende que alumnos y alumnas entiendan la raíz social y cultural de su propia identidad, reconociendo las distintas estructuras y relaciones que constituyen su entorno social y reflexionando sobre la dimensión normativa, ética y afectiva del mismo. Para ello, es conveniente que el alumnado comprenda ciertas nociones básicas de carácter político y social, que identifique y pueda explicar las principales características de nuestro marco democrático de convivencia y que contraste sus conocimientos y juicios con los de los demás mediante la investigación y el diálogo acerca de cuestiones éticas de relevancia (la situación de los derechos humanos en el mundo, la pobreza, la violencia, la igualdad efectiva y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres, el respeto a la diversidad y a las minorías, el fenómeno migratorio, la crisis climática, etc.), evaluando críticamente distintas maneras de afrontarlas y justificando sus propios juicios al respecto.

Por último, en el tercer bloque, denominado «Desarrollo sostenible y ética ambiental», se persigue, a través del trabajo interdisciplinar y cooperativo del alumnado, la comprensión de las complejas relaciones que se dan entre nuestras formas de vida y el entorno. El objetivo es aquí la identificación y el análisis de los grandes problemas ecosociales que marcan la agenda mundial, así como el debate ético sobre la forma de afrontarlos, con objeto de adoptar, de forma consciente y responsable, determinados hábitos de coexistencia sostenible con la naturaleza.

Finalmente, el desarrollo de las competencias específicas, la aplicación de los criterios de evaluación, la enseñanza de los saberes básicos y el diseño de las situaciones de aprendizaje deben estar metodológicamente orientados en función de principios coherentes con los valores que se pretenden transmitir en el área. De esta manera, se invitará al alumnado a la participación activa y razonada, a la interacción respetuosa y cooperativa, a la libre expresión de ideas, al pensamiento crítico y autónomo, a la consideración de las normas y valores comunes, a la mediación y resolución pacífica de los conflictos, al desarrollo de estilos de vida saludables y sostenibles, al uso seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, y a la gestión asertiva de las emociones y las relaciones afectivas con los demás y con el medio, procurando integrar las actividades del aula en contextos y situaciones de aprendizaje significativos, interdisciplinares e insertos en la vida del centro y de su entorno, de forma que, a través