



8 STORIES

FOR CREATIVITY

PORTFOLIO



Co-funded by
the European Union

INTRODUCCIÓN

El proyecto OCHO HISTORIAS PARA LA CREATIVIDAD pretende utilizar la técnica de la IMPROVISACIÓN DRAMATIZADA como herramienta para fomentar el pensamiento divergente, la imaginación, la fantasía y, sobre todo, la creatividad en las escuelas.

Los socios han creado una cartera de 8 cuentos universales que serán adaptados a su país o región por alumnos de primaria y secundaria, con el objetivo de promover la inclusión y prevenir el abandono escolar prematuro a través de la creatividad y el teatro.

Su dramatización y puesta en escena ayudará a estos jóvenes a tomar conciencia de los problemas y de su solución, a través de la inclusión social.

Cada historia incluye un breve resumen y una lista de los valores representados en ella. A continuación, se proponen una serie de actividades para que los profesores puedan utilizarlas con el fin de promover obras de teatro creativo en el aula.



HISTORIAS

1. **Alicia en el País de las Maravillas**
2. **Peter Pan**
3. **Pinocho**
4. **La Cenicienta**
5. **El Mago de Oz**
6. **El Principito**
7. **La Bella y la Bestia**
8. **El patito feo**



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Resumen

La protagonista del libro es una niña de siete años, Alicia, que se encuentra en el país de las maravillas. Allí, la niña adquiere milagrosamente la capacidad de cambiar las proporciones de su cuerpo y se encuentra con los extraños habitantes de este país.

La historia de Alicia es la pubertad de una niña y su viaje al mundo de los adultos. Se siente incómoda en su cuerpo, por lo que experimenta diversos cambios. La niña deambula en el proceso de autorrealización. Alice está en guerra con las autoridades y trata de entender las reglas del juego de la gente que la rodea.

Valores representados

Autoconocimiento y confianza en uno mismo.

Alicia, una niña que viaja por el mundo mágico de un cuento de hadas y se enfrenta a muchas pruebas. Observa los cambios que se producen en su cuerpo e intenta comprender qué sentimientos le provocan. Aprende a aceptar estos cambios. Experimenta miedo, ansiedad, pero después de superar todos los retos, adquiere más confianza en sí misma.

Sabiduría y paciencia.

En su viaje, Alicia conoce a muchos personajes diferentes que tienen rasgos de carácter buenos y malos y valores distintos. Intenta conocerlos y saber cómo comunicarse con ellos. Alicia debe ser paciente para aprender todas las lecciones y comprender el cambiante mundo que la rodea.

Tolerancia y empatía.

Alicia aprende a ser empática y tolerante conociendo a diferentes personajes. Se da cuenta de que todo el mundo es diferente. Puede ser feliz cuando se cruza en su vida con alguien que tiene buenos valores. Pero en tu camino puedes encontrarte con personas cuyos valores no son buenos. Entonces es el momento de comprender qué hace que estas personas se comporten de forma inadecuada y cómo comunicarse con ellas, cómo ayudarlas...



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas

1 El grupo conoce a los personajes y sus valores

Los miembros del grupo se sientan en círculo. Cada uno recibe una tarjeta con el nombre del personaje y el valor que tiene asignado. El primer jugador lee su personaje y el valor que se le ha asignado en la tarjeta. El segundo jugador repite el personaje del primer jugador y su valor y sólo entonces nombra su propio personaje y su valor. Los siguientes jugadores deben repetir los personajes de los jugadores anteriores con sus valores, uno tras otro, y sólo entonces nombrar su personaje con su valor.

El objetivo es que todos los miembros del grupo memoricen todos los personajes y sus valores. Si hay más de 12 personas en el grupo, podemos hacer la tarea por parejas.



El profesor puede imprimir la siguiente tabla de caracteres y valores para repartirla a cada alumno. O simplemente pueden utilizarla como referencia para practicar el ejercicio en sus clases.



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas

No.	Personaje	Valor	Descripción del personaje
1.	Alicia	Curiosidad	Niña de 7 años
2.	Conejo Blanco	Responsabilidad	El confidente de la Reina, siempre con prisas, tarde
3.	Reina de Corazones	Autoridad	La extremadamente dominante gobernante del País de las Maravillas
4.	El sombrero	Desconfianza	Le gusta compartir comentarios mordaces
5.	Gato de Cheshire	Ingenio	Un gato siempre sonriente con el poder de hacerse invisible
6.	La oruga	Sabiduría	Se sienta en una seta, fuma en pipa de agua y da consejos
7.	La liebre de Marzo	Lealtad	Una fiel amiga del sombrero
8.	La Duquesa	Irritabilidad	Una duquesa malhumorada que flirtea constantemente con su cocinero
9.	Rey de corazones	Indecisión	El indeciso gobernante del País de las Maravillas
10.	Valet de corazones	Mentiras	El arrogante y mentiroso heredero
11.	Falsa tortuga	Tristeza	Una tortuga triste que arrastra las palabras
12.	Bill el lagarto	Miedo	Al temible lagarto se le culpa de todo



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas



Juego de ritmo **2**

Cuando todo el grupo haya memorizado todos los personajes y sus valores, empezamos a jugar al "Juego del ritmo". El animador del juego pide a todos que empiecen a dar palmas con las rodillas a un ritmo lento y uniforme. El líder del juego debe decir su personaje y su valor durante el primer y el segundo aplauso. Durante el tercer y cuarto aplauso, nombrará a otro personaje y su valor.

Un aplauso una palabra. Después de escuchar su personaje con un valor, el jugador debe, sin pausa, repetir su personaje con su valor mientras sigue el ritmo y durante las dos siguientes palmadas, nombrar otro personaje con su valor. El objetivo es no perder el ritmo.

3 Improvisaciones. Un cóctel de valores

El director del juego saca una tarjeta en la que están escritos los personajes y las circunstancias de la improvisación teatral. Se eligen dos alumnos. Se dirigen al escenario. Empieza a improvisar según las circunstancias dadas de acuerdo con los caracteres y valores de sus personajes.

Se escriben en el suelo tarjetas verdes y rojas con diferentes valores. Los valores positivos en verde, los negativos en rojo. Los actores desarrollan un diálogo en el escenario. Cada 30 s. el líder del juego toca la campana y los jugadores recogen por turnos una tarjeta del suelo. Una vez verde, otra roja. Tras coger una carta, deben cambiar su personaje y su comportamiento según el valor escrito. Cada actor tiene derecho a levantar dos cartas durante la improvisación.

Circunstancias de las improvisaciones:

1. Alicia y el Conejo Blanco. El Conejo Blanco cree que Alicia ha escondido los guantes y el abanico. Le pide que le devuelva los objetos escondidos. Alicia intenta convencer al Conejo Blanco de que no ha sido ella.

2. Alicia y el Sombrerero. El Sombrerero intenta convencer a Alicia de que el tiempo se ha detenido a las 6 para tomar el té. Alicia intenta convencer al Sombrerero de que se levante de la mesa y deje de tomar el té. Entonces el tiempo se reanuda con normalidad.



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas

3. Alicia y la Reina de Corazones. La Reina de Corazones le dice a Alicia que abandone la sala. Alicia se niega a obedecer y quiere decir todo lo que piensa sobre la Reina.

4. Alicia y la oruga. Alicia apura a la oruga sentada en la seta para que le diga cómo crecer cuanto antes. A la oruga no le gusta que la metan prisa y no se apresura a decirle la respuesta correcta.

5. Alicia y la Duquesa. Alicia le pide a la Duquesa que le dé de comer y se ofrece a hacer varias tareas (limpiar la casa, fregar los platos, cuidar del bebé de la Duquesa, etc.) La Duquesa no quiere ayudar a Alicia e intenta rechazar todas sus ofertas.

6. Alicia y el Valet de Corazones. El Valet de corazones culpa y miente a Alicia de haber robado los brownies. Alicia defiende que esto no es cierto.

7. Alicia y el Rey de Corazones. Alicia culpa al Rey de Corazones por no poder y saber oponerse a su Reina de Corazones. El rey intenta poner excusas.

8. Alicia y la Falsa Tortuga. La Falsa Tortuga está triste porque es demasiado lenta y nunca podrá volver a bailar la Cuadrilla de la Langosta. Alicia intenta convencer a la Falsa Tortuga de que se esfuerce más y así lo conseguirá.

9. Alicia y el Gato de Cheshire. Alicia intenta convencer al Gato de Cheshire para que huya y se esconda lo más rápido posible, porque si los guardias del rey lo atrapan, le cortarán la cabeza. El gato no tiene miedo a nada y bromea constantemente.



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas

10. Alice y el pequeño Billy el Lagarto. Alice está atascada en las patas de la silla porque ha crecido de repente. Sólo un brownie puede ayudarla a encogerse, pero no lo alcanza. Alicia le pide ayuda al Lagartijo Billy, pero éste tiene miedo de ayudarla. Alice intenta convencer al lagarto de que no le pasará nada malo.

11. Alicia y el conejito Paikis. Alicia intenta convencer al conejo Paik de que deje de tomar el té con el Sombrero. Entonces, será libre y podrá hacer lo que quiera. El conejito Paikis no quiere escuchar a Alicia y permanece fiel al Sombrero.

Tarjetas de valores positivos y negativos:

Valores positivos

Curiosidad
Responsabilidad
Empatía
Ingenio
Sabiduría
Cooperación
Lealtad
Paciencia
Confianza
Honestidad
Amor
Tolerancia

Valores negativos

Tristeza
Autoritarismo
Odio
Desconfianza
Irritabilidad
Celos
Indecisión
Miedo
Mentiras
Insolencia
Asco
Pereza



ACTIVIDADES

Alicia en el País de las Maravillas

4 Valores buenos y malos que puedo descubrir en mí mismo

Cuando el niño crece, forma su propio sistema de valores. Todo el mundo quiere estar acompañado sólo de valores positivos, pero en la vida también nos encontramos con valores negativos, vicios que hay que combatir y superar.

De la lista de valores positivos y negativos, pida a los alumnos que elijan 5 valores positivos y 3 valores negativos.

Cada alumno escribe sus valores positivos y negativos en un papel. El profesor lee cada valor y pide a los alumnos que levanten la mano para ver quién lo ha elegido. El profesor anota el número de elecciones junto a los valores. De esta manera se puede ver una lista de los valores positivos y negativos más elegidos.

Pregunta para el debate:

¿Qué valores eran más fáciles de elegir?

¿Los positivos o los negativos?

¿Le resulta fácil identificar los valores que sigue, los que le son afines?



PETER PAN

Resumen

Wendy Darling conoce a Peter Pan cuando éste vuela por la ventana de su familia para recuperar su sombra perdida. Ella convence a Peter para que la lleve a casa con él y sea su "madre". Wendy y sus dos hermanos viajan a Nunca Jamás, donde conocen a los Niños Perdidos y viven aventuras con indios, sirenas y piratas. Después de que Peter Peter vence al Capitán Garfio, todos los niños, excepto Peter, regresan con Wendy a Londres y son adoptados por sus padres.

Valores representados

Pensamiento positivo

Se refiere a la actitud de esperar un buen resultado y se centra en lo bueno. El pensamiento positivo no ignora la realidad, sino que aborda lo bueno y lo malo de la vida con la expectativa de que las cosas irán bien.

Ayuda mutua

Sinónimo de ayuda mutua, colaboración, solidaridad, simpatía y cooperación. La ayuda mutua puede crear comunidades más sanas y construir una sociedad más feliz.

Amistad

La "amistad" es la estrecha relación entre amigos que tienen un sentimiento de cuidado, admiración, afecto y apoyo mutuo. Suelen compartir los mismos intereses y cosas. Sin embargo, si tienen diferencias, no se lo toman como un problema o un límite porque sienten respeto entre ellos.


























ACTIVIDADES

Peter Pan

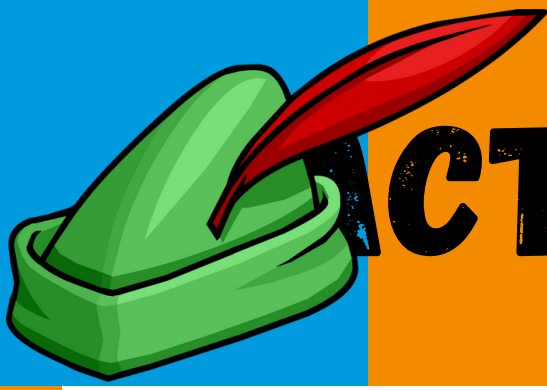
1 Vuela alto

Para volar, Peter Pan y los niños Darling tienen que tener buenos pensamientos. Aunque los alumnos no puedan volar, pueden sentir que vuelan escuchando los buenos pensamientos que sus compañeros tienen sobre ellos. Uno por uno, pide a cada alumno que se siente en una silla delante de la clase mientras sus compañeros comparten lo que les gusta de esa persona, como que es un buen amigo o que se le da bien el fútbol. Para ahorrar tiempo, los alumnos pueden escribir estos pensamientos y colocar los papelitos en una cesta para cada compañero. Cuando termine la actividad, pide a los alumnos que piensen en cómo les han hecho sentir los buenos pensamientos de sus compañeros y que lo relacionen con la historia. Esta actividad puede utilizarse con alumnos de cualquier edad.

2 Pida a sus alumnos que colorean la cara más adecuada según el grado de satisfacción sobre los siguientes aspectos de la obra

PERSONAJE	 EXCELENTE	 BUENO	 MALO
			
			
			
			
			





ACTIVIDADES

Peter Pan

3

Definiciones

Escriba la letra en el espacio en blanco junto a la definición correcta

- a. educad@ _____ para ayudar a alguien a recordar
- b. impresionad@ _____ placas delgadas y superpuestas
- c. recordado _____ enfatizar o urgir algo
- d. constantemente _____ ser molesto
- e. escalas _____ algo que ocurre una y otra vez
- f. irritante _____ mostrar buenos modales a los demás

Cómo describirías a Wendy?

(marque una o más)

amable cariñosa triste mandona seria extrovertida otros _____

¿Por qué? Utiliza pruebas del texto para apoyar tus ideas

¿Qué dice Wendy?: _____

¿Qué hace Wendy?: _____

¿Qué piensan los otros personajes de ella?: _____

¿Crees que Wendy sería una buena hermana?: _____

4



PINOCHO

Resumen

Un pobre hombre llamado Geppetto quiere tallarse una marioneta para ganarse la vida como titiritero. Le dan un trozo de madera encantada, y en cuanto Geppetto talla la marioneta, a la que bautiza con el nombre de Pinocho, ésta empieza a maltratar al anciano. Una vez hechos sus pies, Pinocho huye, y Geppetto es arrestado cuando se apodera de la marioneta. Pinocho regresa solo a casa de Geppetto, y cuando el Grillo Parlanchín le amonesta, Pinocho mata al grillo. Siguiendo su propio camino y haciendo caso omiso de todos los consejos, Pinocho no tarda en relacionarse con una serie de personajes malvados, en particular el Zorro y el Gato, que planean robar las cinco piezas de oro que Pinocho recibió para Geppetto. Finalmente, el Zorro y el Gato, disfrazados de Asesinos, ahorcan a Pinocho para conseguir las piezas de oro.

Valores representados

Sé sincero ~ Veracidad

Una mentira crece y crece hasta que es tan simple como la nariz de tu cara". Durante la lucha de Pinocho contra el bien y el mal, vemos cómo le crece la nariz cada vez que miente y no sigue las indicaciones de Pepito Grillo. Esto nos ayuda a entender que decir la verdad es una parte importante de hacer lo correcto.

Sé valiente ~ Valentía

En una aterradora misión para rescatar a su padre de la ballena, vemos a Pinocho enfrentarse a esta aterradora situación y vencer sus miedos para salvar a alguien a quien quiere. Este significativo acto nos enseña a ser valientes en los momentos difíciles y a confiar en nuestra propia fuerza.

Sé leal ~ Lealtad

El mensaje de la lealtad se manifiesta a lo largo de la historia en la lealtad de Pepito Grillo a Pinocho, la lealtad de Pinocho a Geppetto y la lealtad de Geppetto a Pinocho. Al final, todos nos demuestran que estarán ahí para los demás y para ellos mismos pase lo que pase. Y aunque nuestros seres queridos cometan errores a veces, es importante estar a su lado y ayudarles en los momentos difíciles.



ACTIVIDADES

Pinocho

1 EL "GRILLO PARLANTE"

Este es el famoso capítulo cuatro de la historia de Pinocchio donde vemos cómo los niños traviesos se aburren de ser corregidos por los que saben más que ellos

Objetivos pedagógicos:

1. Hacer comprender a los niños que deben actuar con responsabilidad en sus actos. Tener responsabilidad significa tener que dar respuestas a alguien. Aquí se toca un punto delicado en la vida del hombre: su conciencia moral. Hemos sido llamados a vivir por alguien, por eso nuestra vida tiene sentido. No somos rezagados, tenemos una tarea importante que cumplir. Cada mañana recibimos una invitación a vivir la vida, pero debemos vivir según ciertas reglas o lo dilapidaremos todo, especialmente el mayor bien que poseemos: nuestra vida.

2. Un segundo objetivo importante: independizarnos de los juicios de los demás de forma responsable, aprendiendo a filtrar las distintas voces, presiones e influencias que actúan sobre cada uno de nosotros.

Las voces más importantes son las de los padres, los amigos, los medios de comunicación, los valores personales, la religión, los educadores. Ser capaz de sintetizarlas correctamente es un paso hacia la madurez.

Pueden hacer crecer el sentido del yo o condicionarlo hasta hundirlo en el atolladero del conformismo más plano.



ACTIVIDADES

Pinocho

1 El juego del emblema

El juego se basa en la distancia que a menudo existe en un individuo entre la imagen que tiene de sí mismo y la imagen que presenta de sí mismo a los demás. Este juego permite a cada persona tomar conciencia de esta diferencia, cuando existe.

Debe haber unos quince participantes. El material necesario es papel y lápiz. Cada participante elige un símbolo con el que se identifica (un león, una escalera, un guerrero, etc.), luego dibuja un símbolo para cada uno de los demás participantes, en función de cómo percibe su personalidad. Al final, los participantes explican el porqué de sus elecciones. Cada uno puede tomar conciencia de la imagen de sí mismo que ofrece a los demás.

El farero **2**

Este es un juego que ayuda a fomentar la originalidad de las ideas. Se necesitan hojas de papel y rotuladores. El animador del juego propone a los participantes que escriban en sus hojas de papel, en cinco minutos, el máximo número de ideas y propuestas para encontrar una ocupación a un farero que vive solo, aislado en su torre.

Una vez transcurridos los cinco minutos, cada participante lee sus ideas en voz alta.



Quien encuentre en su propio papel una idea enunciada por otro, la borra.

Cuando todos han hablado, se han borrado todas las ideas "dobles".

Quedan las ideas originales (las que sólo ha encontrado una persona).

Quien tenga más ideas originales ha ganado



ACTIVIDADES

Pinocho

3 Juego "La última mentira"

1. División en equipos. Presentación del tema y pregunta:

¿Cuál es la última mentira que has oído?

2. Cada uno la dice y la escribe en la pizarra.

3. Después de escribirla en la pizarra, cada uno la grita.

4. Reúnanse y pregunten a cada uno "¿Cuál fue el beneficio inmediato de la última mentira que dijiste?".

Después de que el primero haya respondido,

los demás dicen lo que ha perdido con la mentira y lo que habría ganado

diciendo la verdad.

Se continúa así hasta que la ronda está completada.



LA CENICIENTA

Resumen

Una hermosa joven huérfana llamada Cenicienta vive con su malvada madrastra y sus dos hijas, que la tratan como a una sirvienta. Cenicienta es muy gentil y hermosa, pero a la niña no se le permite asistir al baile real donde el príncipe elegirá a su esposa. Sin embargo, con la ayuda del hada madrina, Cenicienta y el príncipe por fin se conocen y ambos se enamoran.

Valores representados

Bondad

A pesar de las humillaciones de su madrastra y sus dos hermanastras, Cenicienta actuó con bondad y el bien siempre triunfa.

Perdonar

Es un cuento sobre lo grande que puede ser el perdón y por eso Cenicienta perdonará a sus hermanas por todo. Al final cuando se ha hecho justicia Cenicienta no buscaba venganzas y esa es su grandeza.

Valentía / Coraje

De alguna manera, después de un largo día de duro trabajo, Cenicienta aún encuentra el valor para decir: "Puede que me traten como a una criada, ¡pero yo también merezco ir al baile real!".

Resiliencia/Desarrollo personal

Creía que sus circunstancias podían cambiar y no renunció a sus sueños. Por eso, cuando realmente tuvo la oportunidad de cambiar ciertos momentos, ya estaba preparada para aceptarlos.



ACTIVIDADES

La Cenicienta

1 Juego a dos rondas

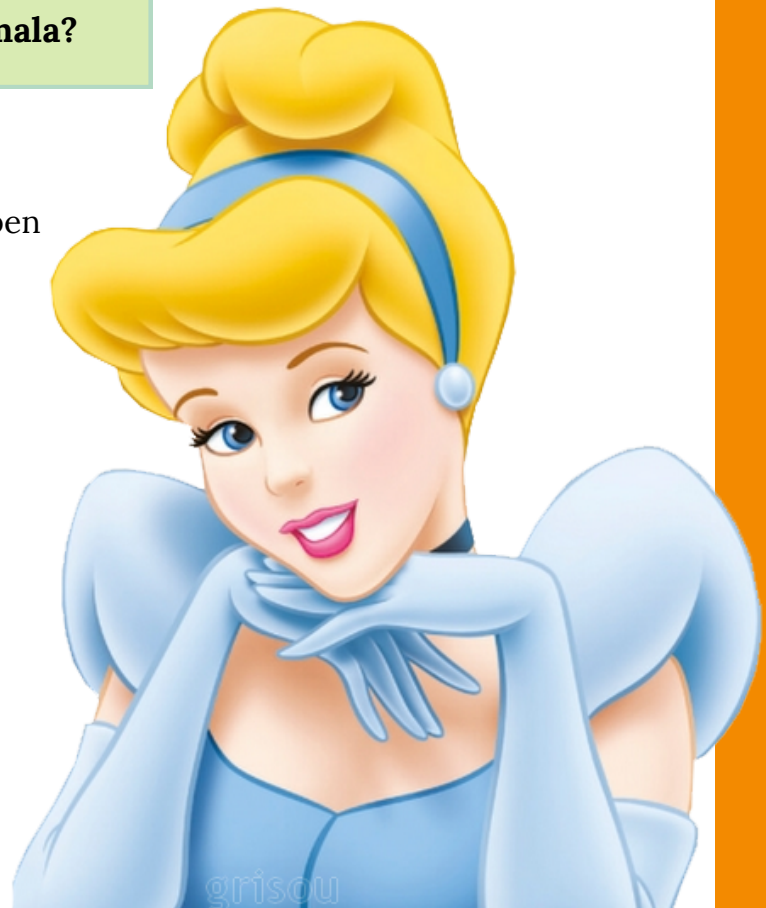
Sabemos que en la Cenicienta aparecen muchos personajes, cada uno con un papel diferente. En esta actividad vamos a identificar los valores que representa cada uno, y vamos a interpretarlos. Haremos dos rondas.

(1) En la primera ronda, los personajes malos se convertirán en buenos y los buenos en malos. Los valores se intercambiarán y la historia dará un giro. Los alumnos reflexionan:

¿Qué pasaría si Cenicienta fuera mala?

(2) En la segunda ronda, los alumnos deben hacer bueno a su personaje. Todos actuarán con amabilidad.

¡A ver qué pasa!



ACTIVIDADES

La Cenicienta

2 Relacionar y maquinar

En primer lugar, los alumnos deben relacionar las personalidades de la izquierda con la lista de valores de la derecha. A continuación, el profesor asignará tantos papeles como sea posible para que toda la clase pueda participar en la actividad.

Una vez asignado un papel, los alumnos deberán trabajar individualmente sobre los valores que deben representar y cómo lo harían. Será importante recordarles la importancia de la comunicación no verbal (gestos) y el tono de voz.

1. Empareja cada personaje con el valor más adecuado:

Cenicienta	egoísmo
Jaq y Gus	celos
Lady Tremaine	bondad
Anastasia Tremaine	fuerza
Drizella Tremaine	generosidad
Príncipe Encantador	mentiroso
Lucifer	humildad
El Hada Madrina	egocentrismo



ACTIVIDADES

La Cenicienta

2. Distribuya los personajes entre los alumnos
3. Disponen de 10 minutos para ensayar individualmente su papel y estudiar el valor que representa su personaje.
4. Los alumnos representan una pequeña obra de teatro inventando (fomentando la improvisación) el diálogo pero ajustándolo a la personalidad de su personaje.
5. La obra se repite dos veces, como se ha explicado anteriormente.
6. Cuando todos los personajes se comportan con amabilidad, se realiza un taller de reflexión para que los alumnos compartan emociones y pensamientos.

¿Han sentido alguna vez alguno de los elementos enumerados en la columna de la izquierda?

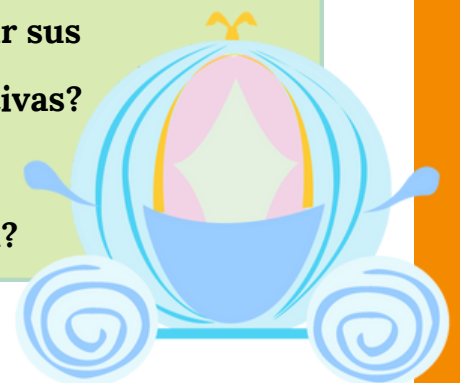
¿Se identifican con alguno de los personajes de Cenicienta?

7. Por último, el profesor pide a los alumnos que tachen los valores negativos de la lista y escriban sus antónimos al lado. El profesor formula una última pregunta:

¿Creen los alumnos que podrían cambiar sus actitudes negativas por otras más positivas?

¿Cómo podrían hacerlo?

¿Podrían convertirse en Cenicienta?



ACTIVIDADES

La Cenicienta

3 Concurso de valores:

Imprime esta tabla en tamaño grande y utiliza un dado. Cada miembro de la clase debe representar un personaje y una situación de la última columna según el número que saque en el dado. Lo importante es que deben actuar según el valor asignado a cada personaje:

	PERSONAJE	VALOR	PROBLEMA
		AMABILIDAD	TE INVITAN A UN CUMPLEAÑOS Y RECHAZAS LA INVITACIÓN PORQUE NO PUEDES IR
		HUMILDAD	PIDES PERDÓN A TUS PADRES POR ALGO QUE HAS HECHO MAL
		EGOÍSMO	ESTÁS A PUNTO DE COMERTE TU CHOCOLATINA FAVORITA Y TU MEJOR AMIGO TE PIDE QUE LE DES LA MITAD HALF OF IT
		GENEROSIDAD	TU PRIMO TE ROBA TU LIBRO FAVORITO PERO TÚ SE LO PRESTAS
		MENTIROSO	HAS ROTO LA VENTANA JUGANDO AL FÚTBOL PERO LE ECHAS LA CULPA A TU HERMANA
		FORTALEZA	OYES CÓMO INSULTAN A TU AMIGO Y LO DEFIENDES DELANTE DE LA CLASE

Otra opción es jugar al

revés:

Primero los alumnos hacen una lista de situaciones de su vida cotidiana y luego tienen que representarlas según el carácter y el valor que obtengan con el dado.



La tabla proporcionada es una mera inspiración para el profesor. La lista de situaciones puede ser infinita y depende de la originalidad del profesor y de sus alumnos.



EL MAGO DE OZ

Resumen

Dorothy Gale, una joven granjera de Kansas, es arrastrada por un tornado a la maravillosa Tierra de Oz. Junto con sus nuevos y extraños amigos, liberará al pueblo de Oz del dominio de malvadas brujas y falsos magos en su búsqueda de un camino de vuelta a casa.

Valores representados

El liderazgo como proceso de desarrollo

Glinda, la Bruja Buena, aconseja a Dorothy sobre su decisión de volver a casa al final de la historia. Con los consejos que le han dado y su propia conciencia, Dorothy es capaz de hacer su propio juicio sobre qué decidir.

Determinación

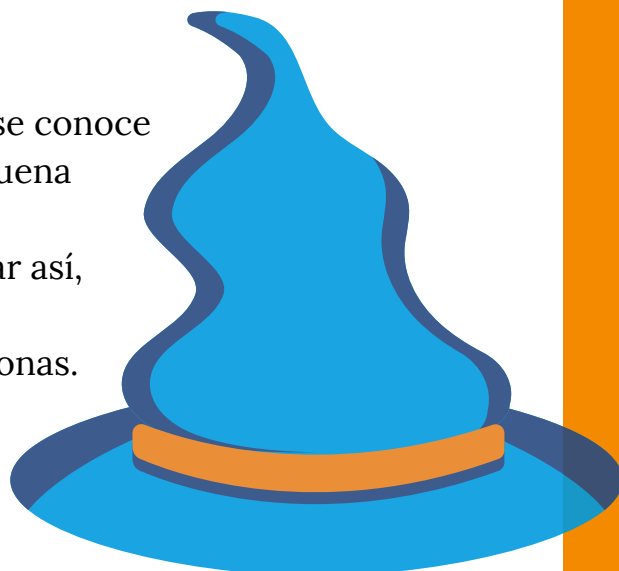
Se representa cuando Dorothy decide que quiere volver a casa, lo que está relacionado con el libre albedrío, es decir, la capacidad de actuar según el propio juicio sobre lo que está bien y lo que está mal, considerando y asumiendo las consecuencias.

Apoyo y ayuda

La ayuda en el camino es esencial. Hoy en día se conoce como mentoring y coaching. Glinda, la Bruja Buena desempeña el papel de mentora en la historia. Pero también los buenos líderes deberían actuar así, proporcionando una ayuda genuina que conecta, compromete y sostiene a las personas.

Sabiduría

Pensar críticamente. Es "contemplar" y escuchar lo que lleva a adquirir sabiduría.



ACTIVIDADES

El mago de Oz

1 ¡Todo es cuestión de valores!

Después de haber leído el cuento en clase, el profesor repartirá folios con la siguiente tabla impresa.

Los alumnos deberán emparejar cada personaje con un objeto de la otra tabla y explicar para qué querían cada objeto.

PERSONAJE	VALOR	EXPLICACIÓN
El espantapájaros	CORAZÓN
El hombre de hojalata	CORAJE
El león	CEREBRO

RESPUESTAS:

- Espantapájaros - Cerebro. Quería tener un cerebro para tener inteligencia.
- El hombre de hojalata - Corazón . Quería tener corazón para sentir amor.
- El León - Coraje. Quería tener coraje para no ser un cobarde.



En grupos de tres, se organiza un pequeño teatro para poner en práctica los valores anteriores. En cada grupo habrá un espantapájaros, un hombre de hojalata y un león..



ACTIVIDADES

El mago de Oz

En la primera ronda, los miembros del grupo tienen que ser fieles a su personaje y comportarse como creen que actuarían en la vida real un espantapájaros, un hombre de hojalata y un león.

En la segunda ronda, tienen que añadir el valor de la tabla:

¿Cómo actuaría un espantapájaros con cerebro, lo que le haría inteligente?

¿Cómo se comportaría un hombre de hojalata con corazón, podría sentir amor y otras emociones?

Por último, ¿cómo reaccionaría un león con coraje y valentía?

¿Cómo es un león valiente?

TIEMPO PARA REFLEXIONAR JUNTOS (el profesor puede inspirarse en el siguiente texto):

Si lo pensamos bien, los valores que los personajes creen necesitar ya están ahí. Sólo que no se dan cuenta de que los tienen. Y esto es algo que nos pasa a todos en la vida real. Nos subestimamos y pensamos que no podemos hacer cosas que ya hacemos. Por eso es importante hacer una lista de puntos fuertes y débiles, porque también es necesario conocer las propias limitaciones para reforzarlas y seguir trabajando en lo que ya se nos da bien. Si nos damos cuenta de que a veces no somos generosos con un compañero cuando nos pide algo, tenemos que trabajar para mejorar eso la próxima vez y avanzar hacia el objetivo final de ser mejores personas.



ACTIVIDADES

El mago de Oz

2 Reflexión sobre el diálogo

Proyecta en clase este vídeo sobre la conversación entre la Bruja Buena y Dorothy al final del cuento. Después de verlo, reflexiona sobre él en clase con tus alumnos.

En el diálogo, Glinda, la Bruja Buena, informa a Dorothy de que siempre ha tenido el poder de volver a casa. "Entonces, ¿por qué no se lo has dicho antes?". pregunta el Espantapájaros. "Porque tenía que aprenderlo sola".

Como se destaca en la lista de valores, el apoyo es muy importante en el proceso de desarrollo de una persona. Ayudar a alguien de forma genuina da las herramientas para alcanzar los propios objetivos. A veces, infravaloramos los consejos y advertencias que nos dan nuestros padres y pensamos que podemos conseguir lo que nos proponemos solos. Pero es importante darse cuenta de que los mayores éxitos provienen de la colaboración y de contar con personas que nos ayudan de forma altruista. En fin, la moraleja final es que afortunadamente tenemos libertad de voluntad, es decir, de actuar y decidir libremente. El éxito sólo depende de nosotros y de las consecuencias de nuestras decisiones.

REFLEXIONAR SOBRE NUESTRO COMPORTAMIENTO

(preguntas para hacer a los alumnos):

¿Te has enfadado alguna vez cuando tus padres te han dado consejos que no querías oír?

¿Sueles dar consejos a tus amigos sobre cosas que les preocupan, y ¿te dan ellos consejos a ti?

¿Los escuchas o los ignoras??





EL PRINCIPITO

Resumen

La historia sigue a un joven príncipe que visita varios planetas en el espacio, incluida la Tierra, y aborda temas como la soledad, la amistad, el amor y la pérdida. A pesar de su estilo de libro infantil, el Principito hace observaciones sobre la vida, los adultos y la naturaleza humana, introduciendo una variedad de conceptos filosóficos como la autoridad, la soledad y la propiedad.

Valores representados

Relaciones y responsabilidad

El Principito enseña que la responsabilidad que exigen las relaciones con los demás conduce a una mayor comprensión y aprecio de las propias responsabilidades para con el mundo en general.

El amor

La historia del príncipe y su rosa es una parábola (una historia que enseña una lección) sobre la naturaleza del amor verdadero. El amor del príncipe por su rosa es el motor de la novela. El príncipe abandona su planeta por la rosa; la rosa impregna las conversaciones del príncipe con el narrador; y, finalmente, la rosa se convierte en la razón por la que el príncipe quiere regresar a su planeta. La fuente del amor del príncipe es su sentido de la responsabilidad hacia su amada rosa.

Amistad

Los amigos traen más felicidad a nuestras vidas que prácticamente cualquier otra cosa. Las amistades tienen un enorme impacto en la salud mental y la felicidad. Los buenos amigos alivian el estrés, proporcionan consuelo y alegría y evitan la soledad y el aislamiento. Desarrollar amistades íntimas también puede tener un gran impacto en la salud física. Cuando el zorro pide que lo domestiquen, le explica al principito que invertir en otra persona hace que esa persona, y todo lo relacionado con ella, sea más especial. El Principito muestra que lo que uno da a otro es aún más importante que lo que ese otro da a cambio.

Verdad y honestidad

El tema principal de El Principito es la importancia de mirar bajo la superficie para encontrar la verdad real y el significado de una cosa. Es el zorro quien enseña al Príncipe a ver con el corazón y no sólo con los ojos.

¿Qué lección aprendemos de El Principito?

La lección moral de El Principito es que el amor es lo más importante y nos permite ver realmente el corazón y la belleza de todas las cosas. El Principito abandona a su rosa porque su comportamiento le resulta demasiado difícil de soportar.



ACTIVIDADES

El Principito

1 Juego de rol

Trabaja con un compañero. Mantén una conversación. Discute/plantea un diálogo para el juego de rol.

Alumno A: Tú eres la rosa. La rosa nunca está contenta. La rosa le cuenta sus problemas al Principito.

Alumno B: Tú eres el Principito. El Principito intenta ayudar a la rosa.

Preguntas:

- ¿Qué problemas y cuestiones está experimentando la Rosa en el mundo actual? (por ejemplo, uno de los temas gira en torno a mirar debajo de la superficie para ver la belleza interior) ¿se sienten presionados los jóvenes para parecer/comportarse de una determinada manera? Explora
- ¿Por qué es infeliz la rosa? Relaciones, amistades, amor, verdad y honestidad.
- ¿Cómo puede el Príncipe ayudar a la rosa? Por ejemplo, escuchando (siendo un buen amigo). Empatía, mostrar compasión, dar consejos, etc.

Los alumnos trabajarán en parejas o en pequeños grupos y explorarán los distintos personajes con los que se ha encontrado el Príncipe (véase más abajo).

Cada grupo elegirá un personaje.

Reescribirán el guión desde punto de vista de El Príncipe si éste aconsejar a los personajes sobre cómo mejorar la calidad de vida en ese planeta.

Los grupos idearán un diálogo y representarán la conversación con el personaje asignado.



ACTIVIDADES

El Principito

Debate - Estrategia "Piensa, comparte, en parejas" y Diamante 9

Debate sobre el significado de la amistad. Los alumnos trabajan solos y luego en parejas para compartir sus ideas. (El profesor resume estas ideas en un mapa mental y la clase reflexiona sobre los valores de la amistad. Basándose en los valores debatidos, los alumnos se dividen en grupos y clasifican los valores de mayor a menor (estrategia del diamante 9).

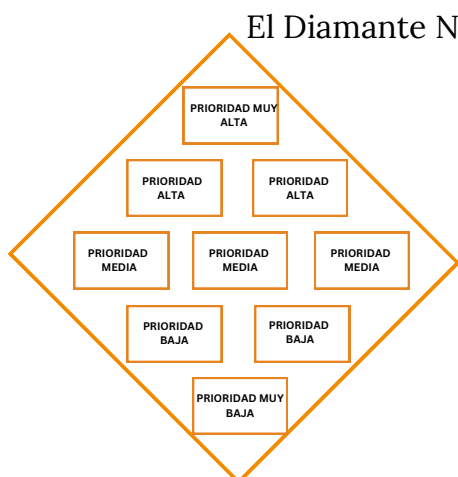
A continuación, responderán a las preguntas:

La cualidad en la que mi grupo está de acuerdo que es más importante en la amistad es porque...

La cualidad sobre la que nos costó ponernos de acuerdo fue....porque....

Mi idea de lo que es importante en una amistad cambió durante esta actividad es porque....

Algo que he aprendido sobre mí mismo gracias a esta actividad es...
porque...



LA BELLA Y LA BESTIA

Resumen

La Bella y la Bestia es una historia sobre un joven príncipe que fue lanzado bajo un hechizo. Su hechizo sólo podía romperse con amor verdadero. A través de muchos altibajos, encontró el amor con la Bella, y ella, con el tiempo, le correspondió. Se casan y el hechizo del príncipe se rompe, y viven felices para siempre.



Valores representados

Empatía

Este valor se muestra a lo largo de la historia en diversos momentos. Uno de ellos es cuando Bella decide curar las heridas que sufrió la bestia al enfrentarse a los lobos, con el fin de salvar a Bella de la emboscada. Otro momento en el que se refleja la empatía en la historia es cuando el padre de Bella acude solo al castillo para rescatar a su hija mientras sufre una fuerte nevada, y para que Bella pueda encontrar a su padre más fácilmente, la bestia decide regalarle a Bella el espejo mágico.

El amor

El valor del amor es el pilar de esta historia, y se hace especialmente evidente al final del cuento. Cuando, en el último momento de la vida de la bestia, se rompe su hechizo y vuelve a su forma original, todo gracias al amor que se ha creado entre él y Bella a lo largo de la historia.

Confianza

El valor de la confianza se aprecia a medida que avanza la historia. Es decir, a medida que el miedo inicial de Bella hacia la Bestia se desvanece y ganan confianza el uno en el otro, esa confianza acaba dando paso al amor entre ambos.

Tolerancia

Uno de los momentos en los que la tolerancia cobra protagonismo en el cuento es cuando Bella se da cuenta de que el príncipe, que habita el castillo, no es tan malo como parece. Poco a poco va dejando atrás la apariencia de bestia del príncipe y descubre a una persona compasiva y bondadosa.



ACTIVIDADES

La Bella y la Bestia

1 La guía

Esta actividad se realizará en parejas, a ser posible en un espacio amplio. Se necesitan objetos de formas irregulares, con un punto de partida y un punto final. Uno de los miembros de la pareja deberá tener los ojos vendados mientras que el otro será quien les guíe con indicaciones para que lleguen sanos y salvos al final del recorrido. Quien tenga los ojos vendados recibirá indicaciones como "salta por encima del aro", "gira a la derecha" o "agáchate". Dependiendo de cómo estén dispuestos los elementos. Cada miembro de la pareja debe desempeñar el papel del guía y del que se deja guiar. No importa el tiempo que se tarde en completar el recorrido, se trata de llegar sano y salvo y sentirse seguro a medida que se avanza.

Técnica Hannover **2**

Consiste en interrogar al personaje mientras está actuando.

Un grupo de alumnos representa la escena ante de un público, que será el resto de los alumnos.

Cualquier miembro del público puede interrumpir la escena y hacer una serie de preguntas al personaje sobre su una serie de preguntas sobre su comportamiento el motivo de su comportamiento, o incluso las consecuencias de comportarse de esa manera.



ACTIVIDADES

La Bella y la Bestia

Ama a los demás como a ti mismo **3**

Consiste en interrogar al personaje mientras actúa. Un grupo de alumnos representa la escena ante un público, que será el resto de los alumnos. Cualquier miembro del público puede interrumpir la escena en cualquier momento y formular al personaje una serie de preguntas sobre su comportamiento, como el motivo de su conducta o incluso las consecuencias de comportarse así.

4 Círculo Mágico

Cada participante escribe en un papel las características del personaje situado a su izquierda. Los papeles se meten en una bolsa y se leen en voz alta para que los participantes adivinen de qué personaje del que hablan.

Es un juego divertido que ayuda a enseñar el respeto.



EL PATITO FEO

Resumen

El patito feo es un cuento muy educativo y lleno de valores. Cuenta la historia de una pata que tuvo siete patitos. Uno de ellos era muy diferente a los demás y todos le decían que era muy feo y le apartaban, incluso su propia madre le daba la espalda. Un día, el Patito Feo decidió huir de allí porque se sentía desgraciado. Pasó un invierno muy duro porque conoció a varias personas que querían aprovecharse de él y tuvo que cuidarse solo. Por fin llegó la primavera. Se encontró con una bandada de cisnes que querían acogerle. Al principio pensó que también se reían de él, pero cuando vio su reflejo en el agua, se dio cuenta de que era uno más.

Valores representados

Tolerancia

Educar a los niños en este valor es crucial, cuanto antes, mejor. Es algo que debemos enseñar a los niños desde pequeños, ya que van a vivir en un mundo cada vez más diverso. Este valor nos enseña a aceptar las diferencias de quienes nos rodean y a aceptarlos tal y como son. En el caso de este cuento, estas diferencias son sólo físicas pero les haremos reflexionar sobre situaciones en las que hay diferencias de opiniones, formas de pensar, creencias y muchas otras cosas que vemos todos los días.

Amor

Todo el mundo puede ver como el Patito Feo está muy triste y esto es porque le falta algo muy importante en su vida, el amor. No sólo el amor de su familia, sino el amor a sí mismo porque los demás le hacían sentir feo e inútil. Al final del cuento vemos como cuando recibe un poco de amor de la bandada de cisnes se llena de felicidad, porque podemos tener muchas cosas en la vida pero si nos falta amor o personas con quien compartirlas, no somos nada.

Empatía

Queríamos destacar la constante falta de empatía de los personajes de la historia. La madre pato, que no hace nada para evitar que todo el mundo se ría de su hijo y lo deje de lado, o los otros patos, que se burlan constantemente de él sin pensar qué pasaría si ellos estuvieran en su lugar.



ACTIVIDADES

El patito feo

1 Juego de rol

Los alumnos trabajarán en grupos de cuatro. Uno de ellos representará al patito feo y los otros tres representarán a sus hermanos y a otros patos del cuento. En el teatro hay que mostrar cómo el patito feo está muy triste, se siente incomprendido y solo todo el tiempo. Los otros patos deben actuar de forma cruel con él, burlándose, dejándole de lado e incluso simulando agredirle físicamente. Al final de la representación harán un grupo de reflexión inspirado en las siguientes preguntas:

¿Por qué los animales llamaron feo al Patito Feo?

¿Se convierte alguien en feo por el mero hecho de parecer diferente?

¿Nos da derecho a intimidarles?

¿El aspecto exterior de las personas supera a su personalidad?

¿Por qué el Patito Feo tuvo que buscar otros animales que se parecieran a él para ser feliz consigo mismo?

¿Se te ocurre alguna situación en tu vida en la que hagas esto a otras personas?

¿Crees que después de este comportamiento va a cambiar?

Si las princesas de las películas fueran Feas, ¿crees que tendrían su "felices para siempre"?



ACTIVIDADES

El Patito Feo

2 Inversión de Roles

Con esta actividad pretendemos que los alumnos se den cuenta de la importancia de los valores en una persona. Para empezar, los alumnos que antes representaban a los patos crueles, ahora serán todo lo contrario, dulces y cariñosos. Por otro lado, el alumno que representaba al Patito Feo, ahora será cruel y antipático. Al final de esta parte, harán una pequeña reflexión de lo que han vivido. A continuación volverán a representar el cuento, pero esta vez todos los personajes estarán llenos de valores.

¿Qué pasaría en el mundo si todas las personas fueran buenas?

¿Cómo podemos alcanzar este objetivo?

¿Qué puedes hacer tú para ayudar?



Únete a mi equipo 3

Durante esta actividad trabajaremos principalmente los valores de cooperación, empatía y confianza. En esta ocasión, comenzaremos trabajando individualmente.

Tras una lectura en grupo del cuento, crearemos un nuevo personaje (a elección del alumno) cuya misión será defender al Patito Feo y convencer a los demás patos para que confíen en él y se unan a su equipo, acogiendo al Patito Feo en su grupo. Deja unos veinte minutos para que cada alumno cree su personaje y trabaje en un discurso que representará ante los demás alumnos.





8 STORIES

FOR CREATIVITY



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.