

EL NIÑO QUE QUERÍA SER HARRY POTTER

CUADERNO PEDAGÓGICO

(Para su utilización después de ver la obra de teatro)

Marimba Marionetas
www.marimbamarionetas.com
info@marimbamarionetas.com

INTRODUCCIÓN.

Estás líneas están dirigidas tanto a profesores, profesoras, educadores, educadoras, padres y madres.

El valor del teatro de marionetas es que ayuda a que la transferencia entre el niño y el personaje de la historia sea más fácil de realizar. La marioneta es un objeto en movimiento al que se le da vida. Esa vida es subjetiva, pues si el espectador entra en el juego teatral el objeto es un personaje vivo, y si no es así, el espectador no entra en el juego, la marioneta es sólo un monigote que se mueve sin ton ni son. Aunque es obvio reconocer que las marionetas, aún movidas por manos inexpertas, tienden a captar la atención del niño. Se hace evidente también que el títere se convierte pues en un elemento a utilizar en la educación de valores, pues la mente del niño da realidad a ese icono móvil, y le da valor.

Como todos sabemos, la finalidad de la educación sólo puede ser desarrollar, al mismo tiempo que la singularidad, la conciencia o reciprocidad sociales del individuo. Así como resultado de innumerables permutaciones adaptativas cada individuo sea inevitablemente único y en ese caso, la individualidad de un ser humano puede ser de incalculable beneficio para toda la humanidad.

La marioneta da al niño la libertad de expresarse durante la función. Y la libertad es un estado del ser dotado de características positivas, que deben ser desarrolladas en toda su extensión. El desarrollo de estas cualidades positivas elimina las tendencias hacia la baja autoestima y el aislamiento.

En “El niño que quería ser Harry Potter” los personajes se mueven en un espacio vacío, que llena la imaginación del espectador. Así no caemos en la tendencia de ser nosotros los únicos creadores, sino que compartimos el proceso de creación con los espectadores.

No existe un tipo de arte al que deben conformarse todos los tipos de seres humanos, sino tantos tipos de arte como tipos de personas; y las categorías en las que dividimos el arte deben corresponder a las categorías en las cuales dividimos a los seres humanos. Sería lógico pensar que la visión de una obra de teatro aporta dimensiones distintas según sea el individuo que la haya visto.

ACTIVIDADES A REALIZAR DESPUÉS DE VER LA OBRA.

Daniel debe encontrar una varita mágica y la encontrará gracias a una frase, con el uso del lenguaje. Así la actividad consistirá en que un niño debe buscar algo escondido por el grupo. Las pistas deben ser mediante frases. Por ejemplo: “si miras en la caja número X encontrarás la siguiente pista”. X es un número. El jugador debe adivinar que, por ejemplo, en el cajón 4, está la siguiente pista. Así resolviendo los acertijos de las diversas pistas encontrará aquello que buscaba.

La neurociencia ha demostrado que la capacidad de razonar es más un componente educativo y social que genético.

Puede verse:

- El cerebro del rey (Una introducción apasionante a la conducta humana), de Nolasco Acarín. RBA Editores.
- El cerebro: Manual de Instrucciones, de John J. Ratey. Mondadori.

Gracias a que Daniel ayuda a un animal consigue que éste le ayude a resolver su situación cuando es él quien tiene el problema.

Elaborar juegos de colaboración, por ejemplo, en un círculo formado por niños, un alumno en el centro debe montar un rompecabezas, pero la mitad de las piezas están fuera del círculo y él no puede salir. Sólo puede acercarle las piezas, una de cada vez, otro niño al que hemos dado previamente el rol de Ayudante o Amigo.

Merlín le enseña a Daniel que “si de todo aprendes, de todo sabrás”.

La actividad consistirá, por ejemplo, en reconstruir una casita hecha previamente por algún adulto con cartones. El plano de la construcción de la casa “tiene truco”. Así dirá: “el suelo es el cartón cuyo número es la suma de 2 + 2”. De esa manera el niño debe elegir el cartón sobre el que está escrito el número 4.

Otra posible frase del plano de construcción de la casa: “la primera pared que debes colocar es aquella que tiene el mismo color que una naranja”. El maestro de obras debe escoger pues el cartón de color anaranjado.

Otra instrucción: “el cartón del techo es aquel que tiene colocada una margarita encima de él”. Así deberá elegir entre otros cartones que tengan una rosa o clavel.

ANALICEMOS LA OBRA.

Para sacar el mayor partido a esta sección el educador o educadora debe adaptar las distintas posibilidades de apreciación según la edad de los niños.

Las preguntas planteadas al final de cada acto tienen como objetivo estimular al educador para encontrar actividades lúdicas en las que dichas preguntas y sus respuestas puedan vivenciarse por los niños. No están planteadas pues como un examen oral.

Si has visto la obra con los niños habrás podido comprobar que la mayoría de ellos ha seguido la trama sin problema. Ahora podrás comprobar, sobre todo en el Acto II, las diversas tramas cruzadas que conforman la historia, y que a pesar de su complejidad, y gracias al poder de atención que ejercen las marionetas y al trabajo de combinación de los distintos ritmos cada una de las escenas, los niños han podido crear una unidad vivenciada con la que se han emocionado y reído, cuando en realidad son tramas dramáticas de cierta complejidad (te será obvio cuando leas cada acto). ¡Esa es la magia del teatro!

ACTO I.

El primer acto cumple la función de realizar el Planteamiento sobre la que se sustentarán los dos actos siguientes, y es también en el que conoceremos a los personajes más importantes que van a intervenir en la historia.

En esta obra se nos presentan primero dos duendes que son los que nos hablan de Daniel, el personaje protagonista, el niño que quiere aprender magia.

En la primera aparición de Daniel, éste intenta hacer realidad una serie de conjuros para poder ver a un Unicornio, otro para conocer al Mago Merlín; pero ninguno de ellos funciona. Lo único que consigue es que llegue su Madre, muy enfadada por que Daniel no ha estudiado para el examen de matemáticas. Así que lo manda a la cama.

Y como nos dice uno de los duendes: “su deseo de ser mago era tan grande, que esa noche no durmió, sino que entró en el Mundo de los Sueños”.

En ese mundo conoce a los duendes que tratan por todos los medios de conseguir que Daniel desista de su propósito de aprender magia, ya que para ello tendrá que entrar en el Bosque del Miedo, del que no se podrá salir a no ser que el aventurero consiga convertirse en mago. En caso contrario vagará para siempre en la tierra del miedo.

Daniel no se deja convencer y uno de los duendes decide acompañarle durante parte de su camino.

- ¿Qué momento del Acto I te ha parecido más interesante?, ¿por qué?
- ¿Cual te parece el personaje más interesante de los que intervienen en este acto, algunos de los dos duendes, Daniel o la Madre?, ¿por qué?
- ¿Quién es para ti el personaje principal en este acto?
- ¿Podrías describir brevemente los personajes; cómo son, características...?
- ¿Qué personajes del relato te parecen más reales?, ¿por qué?
- ¿Son los personajes de una obra seres reales o de ficción?
- ¿A los duendes los descubre Daniel o los inventa?

ACTO II.

En este acto encontramos el desarrollo propiamente dicho de la historia. Daniel y su amigo llegan al Bosque del Miedo y el duende le conduce hasta Merlín, que ha sido convertido en estatua por un conjuro de una malvada Bruja. La misión de Daniel es llegar hasta la Guarida de la Bruja y conseguir allí una varita mágica capaz de romper el encantamiento al que está sometido Merlín.

Daniel queda solo y encuentra con la ayuda de los espectadores la Guarida, pero no halla en ella ninguna varita mágica, de hecho, la Guarida es un agujero negro en el que nada hay, ni muebles, ni cajones; no hay nada de nada. Escondido escucha a la Bruja decir un conjuro para que aparezca la llave de su casa. Tras la salida de la habitante de la guarida, Daniel intenta hacer aparecer una varita por medio de un conjuro, pero en lugar de varitas encuentra hachas, zanahorias y martillos.

Finalmente la Bruja lo encuentra a Daniel husmeando en su casa y lo deja inmóvil, con el propósito de convertirlo posteriormente en sapo. Un Unicornio acude a ayudarlo y le hace ver que una varita mágica puede no tener la forma que él cree, que tal vez una varita mágica puede tener forma de martillo.

Cuando la Bruja llega para convertirlo al fin en sapo, Daniel utiliza una de las varitas encontradas, la que tiene forma de martillo, para hacer desaparecer a la Bruja y para recuperar él mismo la movilidad. Cree al fin que todo está solucionado y que sólo le queda desencantar a Merlín. Así que emprende su camino hacia el petrificado mago.

Pero Daniel se equivoca, porque sólo ha hecho desaparecer a la Bruja durante un rato. Y ella más enfada aún que antes decide darle su merecido. Daniel encuentra a un pato al que la Bruja había convertido en hormiga. Y el niño consigue que el animal recupere su aspecto original. El pato le promete su ayuda en caso de que el otro la necesite algún día.

La Bruja, con diversas artimañas consigue que nuestro héroe llegue a una parte aún más misterioso del bosque, a la que llaman el Bosque de las Pesadillas. Allí Daniel encuentra a una pobre anciana que ha perdido una aguja de oro que pensaba vender para dar de comer a sus nietos. El niño le ayuda, la encuentra, pero cuando se pincha en un dedo con la aguja podemos ver que la pobre anciana no es más que la Bruja que se había disfrazado para invocar sobre Daniel la maldición de la aguja.

Dicha maldición no es otra que disminuir el tamaño del niño que queda reducido a una quinta parte de lo que era antes.

Así, pequeño y perdido, siente que su historia a llegado a un final infeliz. Pero lo encuentra el pato agradecido por la ayuda prestada anteriormente por el niño y decide llevarlo volando hasta el País de las Hadas, que son las únicas que pueden conseguir que Daniel recupere su auténtico tamaño.

Por el camino, a Daniel se le ocurre un plan para derrotar a la Bruja, para lo que necesitará la ayuda del pato. Pero antes debe conseguir encontrar a un Hada y recuperar su auténtico tamaño.

Queda de nuevo solo, lamentando su suerte y convencido de que las hadas no existen.

- ¿Recuerdas qué animales intervienen en el segundo acto?, ¿son todos reales?
- ¿Te has reído en alguna situación de este acto?, ¿es bueno reírse?
- ¿Ha habido brujas en alguna época histórica?
- Daniel entra en el Bosque del Miedo: ¿recuerdas a qué cosas tenías miedo cuando eras más pequeño?, ¿qué es lo que se siente cuando se tiene miedo?, ¿son cobardes las personas que tienen miedo?, ¿tienen más miedo los niños o los adultos?
- Daniel llora cuando se da cuenta de que se ha hecho pequeño, ¿es natural que llore?, ¿alguna vez te has sentido mejor después de haber llorado?

ACTO III.

Este acto es la resolución de la historia.

A pesar del pesimismo de Daniel, un Hada aparece junto a él y decide ayudarlo en compensación por el esfuerzo que ya ha realizado y por la valentía demostrada en su aventura en los Bosques del Miedo y de las Pesadillas. Daniel recupera su tamaño original y corre a desencantar a Merlín. Cuando se encuentra con la estatua, la Bruja reaparece y hace desaparecer al niño. Está enfadada y decide además de que va a destruir a Merlín, no contenta con tenerlo convertido en piedra.

Nuestro amigo reaparece y reta a un duelo de magia a la malvada. Ella acepta y consigue convencerla para que se transforme en gato. Y ahí entra en acción el compañero pato, que atrae hasta la Bruja/Gato a los perros de unos cazadores. Uno de ellos consigue que la Bruja huya del bosque y Daniel al fin desencanta a Merlín, el cual le dice que Daniel ya se ha convertido en mago y que puede regresar a su casa, pero que debe recordar que los magos deben saber de todo.

-¿Incluso matemáticas?- le pregunta Daniel.

-Si de todo aprendes, de todo sabrás-le responde Merlín antes de proseguir su camino.

Ya en su casa encuentra allí primero al duende que le dice que todos los personajes de la historia acompañarán siempre al niño, porque viven en su imaginación y que ésta siempre está con él.

En el reencuentro con su madre, Daniel ya cambiado, le insiste en que deben darse prisa, porque no quiere llegar tarde al colegio, que se lo ha dicho Merlín, y que tiene mucho que aprender. La Madre sorprendida agradece al invisible Merlín lo que ha hecho por cambiar a su hijo.

Los duendes se despiden de los espectadores, informándoles que Daniel:

-De todo aprendió.

-Y en el mago más sabio se convirtió.

- Daniel aprende la importancia de aprender, ¿te gusta aprender cosas nuevas?, ¿te gusta estudiar?, ¿crees que hay alguna diferencia entre aprender y estudiar?
- La Madre se alegra del cambio producido en Daniel, ¿sabrías decir qué es una madre?, ¿le gustaría a tu madre que cambiaras alguna con en ti?
- Podríamos decir que una obra de teatro es un cuento en el que podemos ver a los personajes, en lugar de imaginarlos nosotros. ¿Es difícil contar un cuento?, ¿es difícil inventar un cuento?