

GUÍA DIDÁCTICA

IRIÑA BAILARINA

Proposta didáctica para Educación Primaria (1º e 2º)



Ghazafelhös

Baseada na obra teatral *Iriña*,
inspirada no conto *Iriña bailarina*
(Editorial Embora).

//Afundación

Obra Social ABANCA

Guía didáctica

Iriña

Un recurso para acompañar a experiencia teatral
Educación Primaria (1º e 2º)



Baseada na obra teatral **Iriña**



Inspirada no conto **Iriña bailariña**



Compañía **Ghazafellos**

Elaboración da guía didáctica
Pepablo Patinho Penya

Para a compañía Ghazafellos

O teatro axúdanos a mirar o mundo con outros ollos.
Esta guía quere acompañar esa mirada a través do xogo,
da creatividade e da reflexión compartida.



BENVINDAS E BENVIDOS

A aventura de Iriña

Esta guía didáctica acompaña a función teatral *Iriña*, da compañía **Ghazafellos**, baseada na obra *Iriña* e inspirada no conto *Iriña bailarina* de Editorial Embora.

Iriña vive nunha caixiña de música. Alí dentro todo é bonito, pero tamén moi pequeno: só pode xirar, sorrir e estar quieta. Un día, Iriña soña con algo máis: quere descubrir o mundo, xogar, correr, ensaiar os seus propios pasos e decidir o seu camiño. E terá que ser moi valente para conseguilo.

Acompañada de novas amizades, Iriña emprende unha viaxe chea de música, lugares fascinantes e descubrimentos que lle farán entender que todos e todas temos os mesmos dereitos, os mesmos soños e as mesmas oportunidades.



Esta guía é unha ferramenta para traballar na aula valores tan importantes como:



Igualdade



Respecto



Liberdade



Cooperación

Agardamos que esta proposta axude a vivir o teatro como unha experiencia divertida, emocionante e transformadora.

Que comece a función!

PARA O PROFESORADO

Esta guía está dirixida ao alumnado de 1º e 2º de Educación Primaria. As actividades están deseñadas para traballar antes, durante e despois da función, integrando obxectivos curriculares de maneira significativa e lúdica.



Como viaxar con Iriña

Para o profesorado

Non é necesario realizar todas as actividades. Escolle as que mellor se adapten ao teu grupo.

Esta guía acompaña a viaxe de Iriña.

Antes da función prepararemos a aventura.

Durante a representación observaremos e gozaremos da historia.

Despois xogaremos, falaremos, debuxaremos e descubriremos que todas as persoas poden elixir quen queren ser.

1 ANTES da función

2 DURANTE a función

Observaremos, escoitaremos e gozaremos da historia xuntos.

3 DESPOIS da función

Xogaremos, falaremos, debuxaremos e descubriremos moitas cousas!

Toda a aventura comeza cando Iriña decide abrir a tapa da súa caixa.



ANTES

Preparamos a aventura.



DURANTE

Observamos e gozamos da historia.



DESPOIS

Xogamos, falamos e aprendemos.

Obxectivos da unidade

Esta guía propón actividades para estimular a curiosidade, o respecto, a creatividade e a liberdade de ser quen queremos ser.



Para o profesorado

Estes obxectivos trabállanse de forma integrada en todas as actividades e propostas da guía.
Escolle as que mellor se axusten ao teu grupo.



Igualdade e liberdade



Reflexionar sobre os roles e estereotipos de xénero e promover a igualdade de dereitos e oportunidades.



Creatividade e imaxinación



Fomentar o pensamento creativo, a imaxinación e a capacidade de inventar novos mundos e historias.



Expresión corporal e artística



Descubrir o corpo como ferramenta de expresión, a danza, a música e o xogo simbólico.



Alimentación saudable



Valorar a importancia dunha alimentación equilibrada e coidar o corpo para medrar con saúde.



Respecto e empatía



Coñecer, respectar e valorar as diferenzas e aprender a poñerse no lugar das demais.



Cooperación e convivencia



Traballar en equipo, compartir, dialogar e resolver conflitos de forma pacífica.



Todos os nenos e nenas teñen dereito a xogar, aprender, soñar e ser felices.

ÍRIÑA LEMBRAMOS QUE PODEMOS SER E BAILAR COMO QUEREMOS.



6 Que aprendemos con Iriña?

Da súa aventura xurden moitas aprendizaxes
que nos fan mellores cada día. ♡

1 IGUALDADE

Todos e todas podemos xogar,
escoller e soñar co que
realmente nos gusta.



3 CREATIVIDADE

A imaxinación non ten límites:
podemos crear, inventar e
dar vida ás nosas ideas.



5 ALIMENTACIÓN

Coidamos o noso corpo comendo
de todo un pouco.



2 RESPECTO

Escoitamos, miramos aos demais
e tratámoslos con agarimo.



4 EXPRESIÓN CORPORAL

O noso corpo tamén fala: bailamos,
saltamos, xesticulamos e expresamos
o que sentimos.



6 TRABALLO EN EQUIPO

Xuntos e xuntas conseguimos
grandes cousas.



Cada aprendizaxe
é unha folla que
nos fai medrar.

Lembramos



IGUALDADE

Todos temos os
mesmos dereitos.



RESPECTO

Tratamos ben e
escoitamos aos
demais.



CREATIVIDADE

A imaxinación
axúdanos a crear
e a resolver.



EXPRESIÓN CORPORAL

O corpo tamén
expresa emocións
e ideas.



ALIMENTACIÓN

Unha boa comida
dámonos enerxía e
benestar.



TRABALLO EN EQUIPO

Colaborar fai que
todo sexa posible.



Cada aventura deixa
unha pegada.
Cada historia
axúdanos a crecer
un pouco máis.



Iriña ensinounos que podemos ser libres para ser nós mesmos e para respectar aos demais.

E así... a vida é moito máis bonita!

ANTES DA FUNCIÓN

Guía didáctica de

IRIÑA

de Ghazafellos

Ola!

Esta guía acompañaravos na aventura de Iriña, unha nena curiosa e valente que vive nunha caixiña de música e quere descubrir o mundo máis alá da súa caixiña.



Todas temos dereito a bailar, xogar, soñar e ser felices."

Iriña



Para que serve esta guía?

Para preparar e continuar na aula a experiencia do teatro, favorecendo a reflexión, a creatividade, a empatía e o respecto ás diferenzas.



Antes da función

Actividades para espertar a curiosidade e preparar a visita ao teatro.



Durante a función

Ideas para participar como espectadores e espectadoras activas.



Despois da función

Propostas para conversar, crear e aprender xuntos e xuntas.



Para a vida

Ideas para aplicar no día a día e construír un mundo máis xusto e alegre para todas as persoas.

Ola, profe!

Esta guía é unha ferramenta flexible. Adáptaa ás necesidades do teu grupo, aos tempos e aos intereses do alumnado. O máis importante é gozar xuntos da historia e do que aprendemos con ela.

8 A caixa das preguntas

Antes de ir ao teatro, imos abrir unha caixa moi especial:
a caixa da nosa curiosidade.
Dentro dela poñemos todas as preguntas que queremos descubrir.



Que preguntas tes sobre a historia de Iriña?

✎ Escribe ou debuxa as túas preguntas na caixa.

?

?



?



Que imaxinas que vai pasar?

✎ Debuxa aquí como cres que será a aventura de Iriña, o pirata e o futbolista.



Elixo o que máis che guste ♥



Falamos na aula

- ★ Quen será Iriña?
- ★ Que levará na súa caixa?
- ★ Quen será o pirata?
- ★ Que terá que ver o futbolista con todo isto?
- ★ Que cousas che dan curiosidade na vida real?



♥ O pirata



♥ Iriña



♥ O futbolista

♥ Podes sinalar máis dun!



Para lembrar

Todas as preguntas son importantes.
As preguntas axúdannos a descubrir cousas novas.



ANTES DA FUNCIÓN

9 Quen será?

O pirata e o futbolista nunca viran nada parecido.

♥ Ti... que cres que é Iriña?

Unha serea?
Un kraken?
Un náufrago?

Árbitra?
Siareira?
Fóra de xogo?



10 Como será Iriña?

Aínda non a coñecemos, pero podemos imaxinala.
Cada mente pensa dunha maneira diferente...

♥ E ti, como cres que é Iriña?
Debúxaa aquí ou descríbea coas túas palabras.



♥ Non hai respostas correctas.
Todas as imaxinacións son benvidas! ★



DURANTE A FUNCIÓN

11 É hora do espectáculo!

Agora si! Comeza a función.
Presta moita atención e disfruta da historia.
Hai moitas cousas que só vas descubrir
mentres ves a obra.

♥ Durante a función, lembra...

-  Que ves no escenario?
-  Que sons escoitas?
-  Que sentes?
-  Que pensas?
-  Que che sorprende?

 Escribe ou debuxa aquí algo
que non queiras esquecer
da obra.

♥ Non hai miradas equivocadas,
hai miradas curiosas.
Observa, escoita e goza! ★



12 Caderno do espectador

Este é o teu diario da función.
Usa os teus ollos, os teus oídos
e o teu corazón para gardar
todo o que descubres.

♥ Debúxao, escribe, colorea,
pega ou inventa!



COMO USALO

- Observa con atención.
- Escolta os sons e as cancións.
- Sente o que che move por dentro.
- Rexistra as túas ideas.
- Ao rematar, comparte co teu grupo!



1 QUE VIN?

Que foi o que máis che gustou da escenografía,
dos personaxes, dos obxectos ou dos movementos?



2 QUE ESCOITEI?

Que sons, músicas ou palabras
chamaron máis a túa atención?



3 QUE SENTÍN?

Que emocións che fixo sentir a historia?
Podes marcar máis dunha.



alegría

sorpresa

tristeza

medo

tenrura

curiosidade

Outras emocións:

4 QUE ME PREGUNTO?

Que cousas che fixeron pensar?
Escribe aquí as túas dúbidas ou preguntas.



5 A MIÑA ESCENA FAVORITA

Debúxaa ou escribe.



6 A MIÑA ÍDEA PARA IRIÑA

Se puideras darlle un consello a Iriña,
cal sería?



Grazas por ser un espectador
curioso e atento.

A túa mirada fai medrar o teatro!



Ao rematar a función, revisa o teu caderno e comparte co teu grupo o que máis che gustou descubrir.



13 Descubrimos a Iriña

Xa a vimos, a escoitamos e sentimos a súa historia. Agora imos lembrala e descubrir-la pouco a pouco.

♥ Debúxaa, escribe, colorea, conta ou inventa!



♥ Que ben observar!
Que ben lembrar!
Cada detalle é importante. ★

1 QUEN É IRIÑA?

Que sabes dela? Como é?
Debúxaa.



2 QUE LLE GUSTA FACER?

Que fai na obra que che máis gustou?
Escribe ou debuxa.



3 QUE LLE PASOU?

Que lle aconteceu? Conta a súa historia
con 3 momentos importantes.



①

②

③

4 QUEN A AXUDOU?

Quen a apoiou ou a acompañou?
Debúxaa ou escribe o seu nome.



5 QUE APRENDEMOS CON ELA?

Que idea importante nos deixa a súa historia?
Escribe ou debuxa.



Toda historia ten algo que nos transforma.
Que cousas novas descubrimos grazas a Iriña?
Que cousas cambiaron na nosa maneira de mirar?

Repasa o teu caderno do espectador e volta lembrar os momentos que máis che gustaron. ★



14 Bailamos diferente

Iriña é bailarina.

O pirata e o futbolista tamén bailan,
pero cada un á súa maneira.

Iriña amósalles un baile novo,
delicado e fermoso como un cisne.

Hai moitas maneiras de bailar!

Todas son válidas.

♥ Debúxaa, escribe,
móvete e goza!

★ Non importa como bailes,
importa gozar e ser ti mesmo!

♥ Cada corpo ten
o seu ritmo.
Cada ritmo.
ten o seu valor.

1 COMO BAILA O PIRATA?

Que movementos fai?
Debúxaa ou descríbeos.



2 COMO BAILA O FUTBOLISTA?

Como celebra os goles?
Debúxaa ou descríbeos.



3 COMO BAILA IRIÑA?

En que se parece a un cisne?
Debúxaa ou descríbeos.



4 E TI?

Como bailas ti?
Que che gusta facer co teu corpo
cando escoitas música?
Debúxaa!



5 BILAMOS XUNTOS!

Inventade un baile en grupo
mesturando todos os estilos.
Poñédelle nome!



🔍 Escolta o teu corpo, respira e deixa que a música che guíe.
Non hai pasos mellores nin peores, hai pasos teus. ★



15 Xogar tamén é bailar

No barco, o pirata e o futbolista
xogan un partido moi emocionante.

De repente...

¡PENALTI!

Iriña tiña medo de manchar o seu tutú,
de suar ou de rompelo.

Pero algo cambia no seu corazón.

♥ Debúxaa, escribe,
proba e comparte!

♥ A veces, para descubrir
quen somos, hai que
atreverse a probar
 cousas novas.

1 QUE CRES QUE VAI PASAR?

Que cres que vai facer Iriña? Que pode pasar agora?
Debúxaa.

2 COMO CRES QUE SE SINTE IRIÑA? ♥

Ten medo? Está ilusionada? Como cres que se sente
neste momento? Debúxaa ou describee.

3 TI TAMÉN PROBARÍAS?

Houbo algunha vez algo que pensabas que non podías facer
e ao final gustouche? Conta ou debúxaa.



Ás veces, atreverse é o primeiro paso para descubrir o que realmente nos fai felices.



16 A merenda de Iriña

O pirata e o futbolista merendan moi contentos. Iriña só come mazás. Ten medo de engordar e de non poder entrar no seu tutú. Pero mira os bocadillos e os pasteis con moitas ganas... Que difícil é decidir!

♥ E ti, que escolles?

★ Cada corpo é diferente e cada persoa é única e valiosa.

1 QUE HAI NA MERENDA?

Que alimentos aparecen na escena? Escríbeos ou debúxaos.



2 TI QUE LEVARÍAS?

Debúxaa ou escribe a túa merenda favorita.



3 COMPARTIMOS?

Se tiveses que preparar unha merenda para os tres, que lles poñerías? Debúxaa ou describeo.



Comer variado axúdanos a medrar, xogar, bailar e vivir aventuras.



17 O tesouro do pirata

O pirata organiza a busca dun tesouro cun mapa e un catalexo.

Iriña xoga con eles moi contenta.

De pronto... o pirata convértese nun Kraken!

Iriña sae correndo e escóndese na súa caixa para non mancharse de "tinta".

¡Que susto!

♥ Xogar xuntos fai que as aventuras sexan máis divertidas.



1 CONTA A AVENTURA

Conta que pasou na busca do tesouro.
Escribe ou dicta a historia.



2 QUE É UN KRAKEN?

Debúxaa como imaxinas que é.





3 O TESOURO

Que tesouros buscarías ti?
Debuxaa ou describeo.





Xogar xuntos, respectar e imaxinar son **tesouros** moi valiosos.



18 A caixa xa non é unha gaiola

A caixa de música de Iriña é como unha casa.

O pirata e o futbolista poden saír a vivir aventuras cando queren.

Iriña pensa que ela sempre ten que volver á súa caixa.

Os seus amigos pregúntanse... é xusto iso?

♥ Todas as persoas merecen poder ser quen son.



1 A CAIXA

Para que serve a caixa de Iriña?
Debúxa ou escribe.



2 A TÚA AVENTURA

Que che gusta facer cando saes da casa?
Debuxa ou escribe.



3 ABRIMOS A PORTA

Que lle dirías a Iriña para animala a saír da caixa?
Escribe ou debúxaa.



Todas as persoas merecen poder ser quen son.



19 A gran convención

Iriña, o pirata e o futbolista deciden organizar a Gran Convención do Xogo! Invitan a todas as nenas e nenos do mundo a xogar xuntos, sen importar o que lles guste. Habrá xogos de aventura, baile, deporte, música e moito máis! Porque xogar xuntos é o mellor tesouro.

♥ Xogando xuntos, o mundo é moito mellor!

GRAN CONVENCION DO XOGO



1 A CONVENCION

Que xogos incluírías na Gran Convención?
Escribe ou debuxa.



2 INVITACION ESPECIAL

A quen convidarías ti?
Debuxa ou escribe.



3 XOGAR XUNTOS

Por que cres que é importante xogar xuntos?
Escribe ou debuxa.



Xogar xuntos, respectar e imaxinar son **tesouros** moi valiosos.

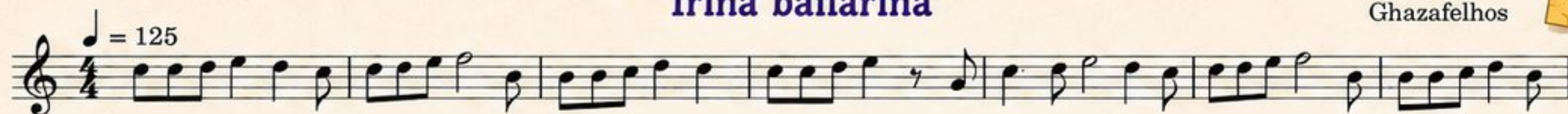


A música tamén conta historias e fai voar a imaxinación.
Esta é a canción de Iriña. Cantaa, báillaa e disfrútaa!

Escanea este
código para escoitar
a canción e cantar
xuntos!

Iriña bailariña

Ghazafellos



Despedíndose con Iriña

Chegamos ao final deste camiño xuntos.

Acompañamos a Iriña na súa viaxe de aventuras, xogos e descubrimentos.
Agradecemos que esta guía vos axude a seguir soñando, creando e aprendendo
a través do teatro.

Porque o teatro non remata cando se baixa o pano...
o teatro continúa en cada mirada, en cada palabra,
en cada xogo compartido.

Grazas por formar parte desta aventura!

Agradecementos

Queremos expresar o noso agradecemento a todas as persoas que fan posible que Iriña cobre vida sobre o escenario:

- ♥ Á compañía Ghazafellos, pola súa creatividade, traballo e paixón polo teatro, por achegar historias que emocionan, fan pensar e fan medrar.
- ♥ Ao equipo de profesionais que acompañan cada función con dedicación e coidado, desde a dirección ata o aspecto técnico, artístico e organizativo.
- ♥ A todos os centros educativos e docentes que confían no poder transformador do teatro como ferramenta de aprendizaxe e crecemento.
- ♥ Ao alumnado, que con curiosidade, ilusión e participación dá sentido a cada historia, converténdose en protagonista da súa propia aprendizaxe.
- ♥ Ás familias, polo apoio constante, por compartir a maxia do teatro e por animar aos nenos e nenas a perseguir os seus soños.
- ♥ Ás entidades, institucións e colaboradoras que fan posible que o teatro chegue a máis lugares e máis persoas.
- ♥ E a todas aquelas persoas que, desde o seu lugar, traballan para que a cultura, a educación e a igualdade sigan abrindo camiños cara a un futuro mellor.

Ata a próxima aventura!



Iriña ensínanos que todas e todos podemos soñar,
xogar e ser o que queremos ser.

Sigamos abrindo camiños para a igualdade,
a liberdade e a amizade.

Moitas grazas!

Agradecementos especiais

- A Paloma Rodríguez e Cristina Justo por escribir este conto.
- A Jorge Casas pola partitura.