



DRAKAINA DRACO

y las siete semillas mágicas

GUÍA PEDAGÓGICA

LIBRETO



A TI, DOCENTE, TE PROPONEMOS...

Con este espectáculo proponemos herramientas al profesorado para fomentar la creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el alumnado usando su cuerpo-mente e imaginación como instrumento principal.

pensar en la educación contando con la Pedagogía en Movimiento. Ésta se construye sobre cuatro ***pilares fundadores**: la construcción corporal, la construcción espacial, la construcción temporal y la construcción dinámica.

Somos cuerpo. Partiendo de esta afirmación, se hace indispensable

Construcción Corporal

Conciencia de la motricidad de todos los verbos de acción (caminar, girar, bajar, subir, saltar, correr, etc.). Debe ser construido a través del propio cuerpo, para así descubrir sus capacidades.

Construcción Espacial

Consiste en tener en cuenta que estamos en un espacio y cómo nos movemos en él. De esta manera descubrimos las infinitas posibilidades de ocupar el espacio (curvas, líneas, círculos, zig-zag, etc.).

Construcción Temporal

Incluye todo lo que tenga que ver con los tiempos, tempos, la musicalidad y/o relación con el mundo sonoro, propio o musical. Es decir, tener en cuenta conceptos como la aceleración, deceleración, duración, etc.

Construcción Dinámica

Campo de exploración a través de la propia percepción, es decir, la energía, la imaginación y la emoción surgidas de estímulos tanto musicales como de nuestros propios sentidos sensoriales.

TE PREGUNTARÁS... ¿Y CÓMO LO LLEVO A CABO?

Te proponemos una serie de actividades, métodos y partituras corporales que te servirán de guía para probarla con tu alumnado para que generes así tus propios conocimientos y materiales en base a sus necesidades. Están pensados como puntos de partida, siendo herramientas y consignas que los

propios intérpretes han trabajado para crear la obra pero tienes total libertad para articular las actividades y generar todos los cambios que necesites. ¡Juega como quieras jugar! Anímate a contarnos tu experiencia y los nuevos materiales que te surjan.

Las siguientes propuestas que te mostramos están orientadas a trabajar los siguientes objetivos específicos:

- Incentivar la acción y participación.
- Mejorar la psicomotricidad y la consciencia corporal.
- Fomentar la creatividad.
- Aprender a crear a partir de consignas y herramientas del espectáculo.
- Practicar la interacción y comunicación.

PREPARÁNDONOS PARA LA ACTIVIDAD...

EL CALENTAMIENTO:

Es importante que hagan un calentamiento corporal previo a las actividades, movilizándolo y activando todo el cuerpo facilitando así una percepción sensorial más consciente.

Lo que llamamos un *calentamiento sensorial* está enfocado a despertar el cuerpo desde el sistema óseo, sistema respiratorio y muscular, buscando una buena coordinación entre ellos a través de ejercicios lentos y prestando mucha atención a la calidad del movimiento. Estos a su vez se alternarán con otros ejercicios de ritmo, utilizando diferentes velocidades, para llegar a una activación global

del cuerpo y sus sentidos. De esta manera se primará el *cómo* ante el *qué*. El profesorado deberá prestar mucha atención a la respuesta en los cuerpos del alumnado y comentar con ellos las sensaciones antes de ejercer el calentamiento sensorial y después.

(Para el profesorado interesado en este tipo de calentamiento, se les enseñará cómo llevarlo a cabo durante una sesión teórico-práctica que se realizará mediante solicitud para aquellos interesados. Por tanto, si te interesa, podrías enviarnos un correo electrónico a: tenerifedanzalab2@auditoriodetenerife.com)

ACTIVIDADES:

Cuéntanos tu cuento...

Objetivos:

- Incentivar la acción y participación analítica y asociativa.
- Fomentar la creatividad.
- Practicar la interacción y comunicación.

Edades: 5 a 12 años

Duración recomendada:

45 minutos

Tipo de ejercicios:

Grupal o individual

Descripción de la actividad:

Se puede trabajar antes o después de ver la obra.

Analizar con el alumnado la obra o el guión. Pedir al alumnado que propongan “palabras clave” en base al espectáculo o el guión y que nos cuenten cómo lo han visto. Es importante hacerse con “un bote de palabras” mágicas para los siguientes ejercicios.

Recomendación:

Seleccionar entre 3-5 palabras claves cada uno.

Juego las palabras con mi cuerpo

Objetivos:

- Explorar el sentido de las palabras en movimiento.
- Incentivar la acción, participación y composición.

Edades: 5 a 12 años

Duración recomendada:

45 minutos

Tipo de ejercicios:

Individual y en grupo (improvisación)

Descripción de la actividad:

Es un ejercicio de improvisación/exploración para traducir las palabras/ideas en cuerpo y movimiento e ir acumulando elementos para la composición del siguiente ejercicio.

El procedimiento:

Por pequeños grupos entramos individualmente en el espacio “escénico” (espacio consensuado) respetando y compartiendo el espacio con los demás en *escucha. Es decir que buscamos nuestros propios movimientos sin perder la percepción de donde están mis compañeros/as. De momento no interactúo, puede ser un posible desarrollo al ejercicio.

Nota:

*La **escucha**: La escucha en las artes escénicas es un estado de atención en que utilizan todos los sentidos por igual y de manera equilibrada (visión, oído, estado de atención, concentración, percepción de ubicación individual y grupal).

Partitura para el cuerpo y el movimiento

Objetivos:

- Incentivar la acción y participación.
- Mejorar la conciencia de los 4 pilares fundadores*.
- Fomentar la creatividad y la capacidad de construcción.
- Crear mi propia obra en movimiento.

Edades: 5 a 12 años

Duración recomendada: 45 minutos

Tipo de ejercicios: Grupal e individual

Descripción de la actividad:

En este ejercicio trabajamos con una “partitura de movimiento” que marca la duración del verbo de acción. Se puede contar más rápido o más lento según necesidad. Aquí proponemos un ejemplo que puede ser recreado con otros números, otros verbos de acción y las palabras “mágicas” de los alumnos.

Me muevo 5-3-1-4-8 tiempos a la velocidad que pactamos anteriormente y uso los verbos de acción relacionados.

5	3	1	4	8
MIRAR/ TOCAR	ALEJAR/ ACERCAR	FUNDIR/ CAMBIAR REPENTINA- MENTE	GIRAR/ SALTAR	APOYAR

Palabras Mágicas (clave) ej.

Mirar más allá

Semilla mágica

Siete mágico

Para concluir el ejercicio mostrar el resultado individualmente, modo toma de relevo, o por pequeños grupos. Añadir o no música, ritmos, acompañamientos hechos por los demás etc. Es un ejercicio que no tiene límites, se trata de estimular la imaginación.

Interpretación Libre de la Canción del 7

Objetivos:

- Incentivar la acción, participación y extremar la escucha*.
 - Fomentar la creatividad y la capacidad de construcción.
 - Crear mi propia obra en movimiento, texto y voz.
-

Edades: 5 a 12 años

Duración recomendada: 45 minutos

Tipo de ejercicios: Grupal e individual

Descripción de la actividad:

El **número 7** está representado en muchos aspectos de la cultura universal (las 7 maravillas del mundo) e incluso en los cuentos (los 7 enanitos). Se trata de jugar con todo lo que recordemos asociado al número 7, para crear nuestra propia:

- Canción
- Recital
- Rap de Onomatopeyas
- Trabalenguas...

Y más cosas que se les ocurra con el 7, pero eso sí, no se olviden de bailar-lo también...

Otra opción es aprender nuestra canción (o recital, rap...)

*Siete son los mares
Siete las notas musicales
Siete chacras hay en el cuerpo
Siete días en la semana
Siete vidas tiene el gato
Siete colores el arco iris
Siete pecados capitales*

*Siete leguas las botas del ogro
Siete islas del archipiélago
¡Siete es el número mágico!
Siete es el secreto de la vida
¡Siete semillas necesitamos!
¡Siete poderes para siete dragos!*

Esperemos que tengáis muchos momentos lindos y creativos en sus clases...

A disfrutarrrrrr....



DRAKAINA DRACO

y las siete semillas mágicas

LIBRETO

Esta es una aventura para auténticos exploradores. Y sólo para exploradores muy inteligentes (es decir, todo el que le ponga interés, ganas de jugar y saque a relucir habilidades conocidas o por descubrir).

Aquí encontrarás el libreto del espectáculo, con la historia que narramos y los personajes que intervienen en la aventura. El principal lenguaje que utilizamos es el de la danza, acompañado de la composición musical y la visual, (banda sonora con canciones, escenografía a partir de una obra pictórica y diseño de iluminación). Todo este conjunto compone una dramaturgia que da vida a **Drakaina Drako y las 7 semillas mágicas**.

Esta introducción es una invitación a despertar los sentidos y a aventurarse en:

1. La Creatividad. Contar una historia a través del movimiento no es fácil, se necesita un proceso de experimentación donde poner en funcionamiento la Creatividad de cada persona que interviene. Fomentar la Creatividad en los niños es ayudarlos a expresarse de la forma que deseen o elijan, pues la Creatividad no tiene límites. ¡Seamos Creativos!

2. Creación a partir de las consignas del espectáculo. Para iniciar una Creación es importante partir de consignas. ¿Qué queremos contar? ¿Qué temas queremos abordar? En el libreto proponemos algunas *Palabras Clave* que nos han movido a Crear esta historia. Puedes tomar estas palabras y atreverte a hacer tu propia Creación, desde:

El lenguaje corporal: Si puedes ir más allá de la "mímica" y dejas que tu cuerpo encuentre su propio lenguaje, o tal vez un lenguaje común dentro

del grupo, pueden surgir formas sorprendentes de comunicarse. Se trata de probar, jugar, hasta construir tu propia danza.

Las emociones: una palabra nos puede evocar diferentes emociones. Cuando estamos en un viaje (como es la vida) pasamos por momentos que nos llevan a diferentes estados: entusiasmo, soledad, miedo, confianza... Una situación, incluso un paisaje, puede hacernos sentir algo inesperadamente. ¿Somos capaces de advertirlo? ¿Y de expresarlo?

Investigando la palabra: ¡Una palabra puede tener varios significados! Tal vez esa palabra exista sólo en un lugar... Investigando qué significa esa palabra puedo descubrir nuevas historias, nuevos poderes... Y es que la palabra es Mágica. Si encuentro la *Palabra Clave*, puedo despertar el interés sobre un tema, aclarar un malentendido, ¡o activar una semilla!

3. Interacción-Comunicación: un proyecto como éste no sería posible sin una buena interacción o comunicación de equipo. Todo el equipo creador interacciona a cada paso de la *Creación* para avanzar juntos. También hay un equipo de producción que interacciona con el equipo de creación para que el espectáculo se haga realidad. Ahora llega el momento de interaccionar con el público y de ir más allá: fomentar la interacción, el trabajo de equipo para *Crear* algo en común. Todas las formas son posibles, se puede partir de las herramientas que ya se trabajen: artes plásticas, música, escritura, audiovisuales...

Si puedo ***Crear en Equipo***, puedo hacer realidad cualquier sueño. ¡Imagina, comparte y crea!

LIBRETO

ESCENA 1. TENERIFE

DRAKAINA DRACO investiga la desaparición de dragos en Canarias. ¿Por qué están desapareciendo? Investiga, busca señales...

*Drakaina, camina, camina
Drakaina Draco, sigue la pista*

Escucha

*Al andar oyes tu camino
si recoges cada sonido
al final tu canción te espera*

Sigue su camino

*Drakaina, camina, camina
Drakaina Draco, sigue la pista*

Encuentra una semilla.

*Busca lo que hay adentro
y aprenderás lo que hay afuera
la SEMILLA es el regalo de la vida.*

Ve algo moverse al fondo

*Vuela veloz el que imagina
camina seguro quien confía
encuentra quien mira más allá*

Más allá está **ARBUSTUS ROBUSTUS**, un sabio botánico.

*Drakaina, camina, camina
Drakaina Draco, sigue la pista*

Quiere ser amiga de Arbustus pero él no se fía. Cambia de opinión cuando ve la semilla de Drago.

Juegan con la semilla. Arbustus descubre las 7 vértebras cervicales de Drakaina. Y ven el siete en todas partes...

*Siete son los mares
Siete las notas musicales
Siete chacras hay en el cuerpo
Siete días en la semana
Siete vidas tiene el gato
Siete colores el arco iris
Siete pecados capitales
Siete leguas las botas del ogro
Siete islas del archipiélago*

Se dan cuenta de la importancia de su descubrimiento

*Siete es el número mágico
Siete es el secreto de la vida
¡Siete semillas necesitamos!
¡Siete poderes para siete dragos!*

PALABRAS CLAVE

INVESTIGAR-EXPLORAR

¿Qué tipo de inteligencia necesito?

EXTINCIÓN DE LOS DRAGOS

Desaparición de los bosques termófilos.

SEMILLA

¿Qué significa la Semilla?

MIRAR MÁS ALLÁ**DRAGO**

Carmen Cólogan pintó este que ves.
¿Sabes dibujar tu propio drago?

SIETE

Hay más sobre el 7...

LIBRETO

ESCENA 1. TENERIFE

Con la llamada del 7, aparece

STELLI MARIS.

Misteriosa y conectada con las altas frecuencias, a las que es muy sensible, explica el origen del misterio del número siete.

Siete esferas celestes

Siete maravillas del universo:

Representa la cualidad de cada astro

Sol, Luna, Mercurio, Júpiter, Marte, Venus, Saturno

Dibuja el mapa de un viaje guiado por las estrellas.

*Siete astros que desde el cielo
Nos guiaran por el archipiélago*

Con maestría marca el camino por las siete islas.

*Tenerife, Gran Canaria,
Fuerteventura, Lanzarote, La Palma, El Hierro y La Gomera.*

¡Harán un viaje por las siete islas para recoger siete semillas mágicas y plantar un dragonal!

PALABRAS CLAVE

SEPTENARIO

NUESTRAS ISLAS

Un archipiélago de contrastes

LIBRETO

ESCENA 2. PREPARACIÓN PARA EL VIAJE

Se preparan para el viaje:
Drakaina su proyector molecular,
Stelli su afinador de corrientes,
Arbustus recoge hebras de raíces
de brezo.

Un fenómeno en el cielo anuncia
que será un viaje mágico. Una
pardela revolotea sobre sus
cabezas y les hace llegar un
mensaje:

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.*

Drakaina saca la semilla de drago
y prueban diferentes palabras,
hasta dar con ella:

AVENTURA

Stelli saca su paraguacóptero y
viajan con la lluvia horizontal hacia
Gran Canaria.

PALABRAS CLAVE

PARDELA

¿Sabes como canta?

PALABRA CLAVE

LLUVIA HORIZONTAL

¡Todo un fenómeno!

LIBRETO

ESCENA 3. GRAN CANARIA

Van a buscar el drago de Las Meleguinas, el más viejo de la isla, cuya semilla dará larga vida al dragonal. Se relacionan con el entorno y se juntan para compartir lo observado.

Acuerdan la palabra que guardará Drakaina:

EQUIPO

Y suman la anterior: Aventura

Stelli rueda hasta el borde de un precipicio. Todos van a ver. Allí, justo al borde, está el viejo drago. Pero resulta que... se ha secado y en ese preciso momento cae al vacío. Les inunda la tristeza.

Drakaina no pierde la esperanza, anima a todos a sacar sus aparatos para la misión: recuperar una semilla en el fondo del precipicio.

Después de descender peligrosamente, se suspenden en el aire gracias al *centrifugimpulsor* y rescatan una semilla.

En sus cabezas vuelve a sonar la voz de la pardela:

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.*

PALABRAS CLAVE

DRAGO DE LAS MELEQUINAS

¿SÓLO O EN EQUIPO?

INVENTOS

¿Qué puedo inventar...?

LIBRETO

ESCENA 4. FUERTEVENTURA

En Fuerteventura van a buscar una semilla de drago resistente al viento y a las tormentas. Una fuerte ráfaga no los deja avanzar. Ruedan, vuelan, giran... Encuentran un drago bien plantado y se agarran a él hasta que pasa la ventisca. Allí obtienen su semilla mágica. Repiten la canción de la pardela:

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.*

Acuerdan la palabra clave para esta semilla:

CONFIANZA

La suman a las anteriores:
Equipo y Aventura

En Corralejo se suben a un Corralejos, un aparato que se impulsa con carrerilla y los lleva de un salto hasta Lanzarote.

PALABRAS CLAVE

VOLAR

¿Qué me hace sentir?

Suspender, impulsar, sostener...

¿Qué necesito para volar?

LIBRETO

ESCENA 5. LANZAROTE

En Lanzarote van en busca de una semilla de drago resistente al fuego. Pero apenas quedan dragos. Se pierden entre la lava y se desorientan. *Arbustus* en su búsqueda se mimetiza con el paisaje y sus habitantes, adoptando la forma de un Jameito. Llega a un lugar donde parece haber rastros de vegetación. Allí está la semilla mágica. Con su canción de viaje crean un ritual para devolver a *Arbustus* a su forma original.

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.*

Acuerdan la palabra mágica:

P O D E R

La suman a las anteriores:
Confianza, Equipo, Aventura.

PALABRAS CLAVE

JAMEITO

¿De dónde viene el nombre?

RITUAL

LIBRETO

ESCENA 6. LA PALMA

En La Palma van en busca del
Dragonal de Buracas, cuyas
semillas tienen el poder de hacer
crecer dragos altos y firmes hacia
el cielo. Cuando cogen la semilla,
la brisa trae una voz mágica:

*El cielo hoy deja caer
semillas de las estrellas
a quien quiera subir a él*

Stelli Maris recuerda que esa
noche se verá una lluvia de
estrellas en el Astrofísico. Allí
podrán activar la semilla, pero
sólo a través de un contacto entre
ellos. Prueban diferentes tipos
de contacto. En ese lenguaje
no lógico, *Stelli* juega con las
palabras hasta formar un
trabalenguas con la canción.

*La palabra es la magia,
Mapa lagia brala laes*

*que despierta la semilla,
llaque pierdes lamiseta*

*elígela con cuidado,
congela elícui doda*

*y darás vida a un drago,
y unadada dravigorás*

Eligen la palabra:

UNIVERSO

La suman a las anteriores: Poder,
Confianza, Equipo, Aventura

PALABRAS CLAVE

DRAGONAL DE BURACAS

PERSEIDAS

ASTRO...

acaba la palabra, ¡hay muchas!

...FÍSICO

tipos de contacto físico

LIBRETO

ESCENA 7. EL HIERRO

El paisaje de El Hierro los hace sentir extraños, los lleva a recordar quién es cada uno. Se sienten solos y al mismo tiempo acompañados.

Stelli es atraída por la frontera entre tierra y océano. Las corrientes hacia el nuevo mundo, el cielo limpio, la fuerza de nuevos volcanes...

*El enigma de la vida
extraña lo más cercano
y acerca lo desconocido*

Arbustus se siente mimetizado con el entorno de sabinas retorcidas y lagartos prehistóricos. Se siente conectado con su familia, sus ancestros.

*En otra era me perdí
hasta que casi me extingo
y hoy no encuentro con quien vivir*

Drakaina deja de buscar afuera y busca en sí misma, hallando nuevas respuestas a sus inquietudes.

*Las respuestas esperan ya
dentro de cada pregunta
queriendo ser liberadas*

Arbustus encuentra la semilla escarbando en sus raíces. Se reencuentran más maduros, más crecidos. Recuerdan su canción.

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.*

Acuerdan la palabra:

RAÍCES

La suman a las anteriores:
Universo, Poder, Confianza,
Equipo, Aventura

PALABRAS CLAVE

RAÍCES – PERTENENCIA - TIERRA

CONTAMINACIÓN LUMÍNICA

EL LAGARTO GIGANTE Y LA SABINA

Naturaleza y Simbología

LIBRETO

ESCENA 8. LA GOMERA

Llegan a Garajonay en busca de un gran dragón legendario que está dormido y que nadie ha conseguido encontrar. Sólo él tiene la semilla con el poder de crear cualquier cosa, una semilla con la sabiduría de todas las leyendas y los cuentos sobre los dragos.

Gracias a las habilidades del equipo encuentran su guarida. *Stelli* recuerda que un dragón mágico sólo puede ser despertado si se activa una espiral de energía a su alrededor, para llegar al centro de su corazón. Giran activando la energía hasta que logran despertarlo y que suelte la semilla mágica.

Una vez la tienen recuerdan su canción:

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago*

Y acuerdan la palabra:

M A G I A

La suman a las anteriores:
Raíces, Universo, Poder,
Confianza, Equipo, Aventura

Contentos con sus siete semillas deciden que esta vez harán su último viaje... ¡En Ferry!

PALABRAS CLAVE

DRAGÓN Y DRAGO. LAS LEYENDAS

LA ESPIRAL EN:

-movimiento

-energía-fuerza

-galaxia

-simbología guanche

LIBRETO

ESCENA 9. EL DRAGONAL

Van a visitar el Drago Milenario en Icod de los Vinos y le piden permiso para hacer el Dragonal en el barranco cercano. Él será el “árbol abuelo” de los nuevos draguitos hasta que crezcan. El gran vigilante.

¿Y nosotros, podremos cuidar también del dragonal? ¿Y de los otros bosques?

Se abre el bote donde se han juntado todas las palabras que se han recogido en el viaje. Ahora adquieren un sentido y sale la canción completa.

*La palabra es la magia
que despierta la semilla,
elígela con cuidado
y darás vida a un drago.
va creciendo el dragonal,
cada vez más resplandeciente
Nace la Magia desde las
Raíces al Universo,
crece el Poder avanzando
con Confianza,
gracias al Equipo la vida
es una Aventura.*

FIN

PALABRAS CLAVE

DRAGO DE ICOD DE LOS VINOS

LOS BOSQUES, NUESTRO FUTURO

¿Qué papel tengo yo?

Produce



Colaboradores del
Área Educativa y Social de Auditorio de Tenerife

