

EL MAR

teatro
teloncillo

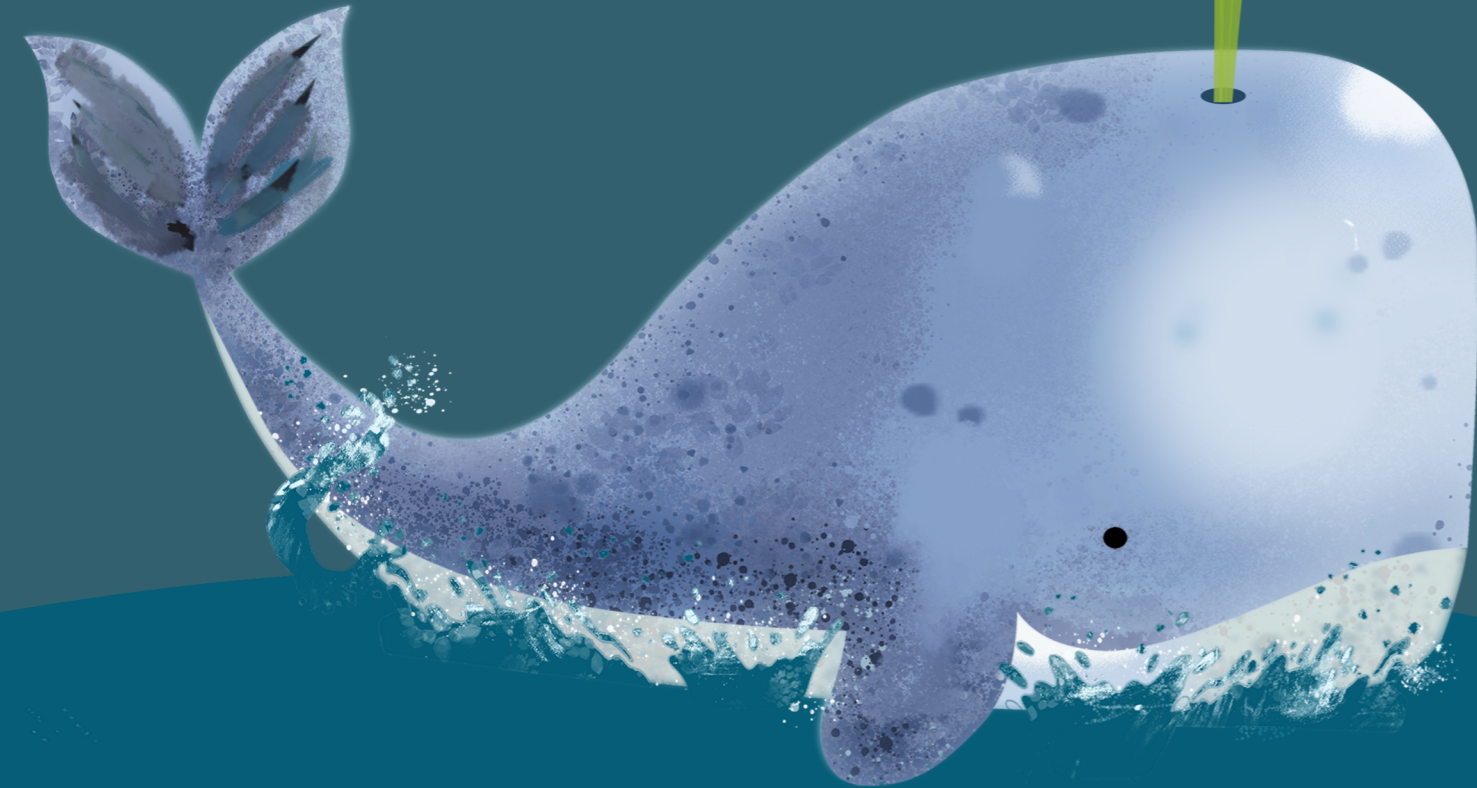
Espectáculo coproducido por


TEATRO
CALDERÓN
VALLADOLID



CUADERNO PEDAGÓGICO

EL MAR



Índice

1. ZARPAMOS
2. EL BUEN VIENTO
3. ¿POR QUÉ ADENTRARSE EN LAS OLAS DEL MAR?
4. VIENTO EN POPA A TODA VELA
5. TODAS LAS OLAS: DESCRIPCIÓN DE LAS ESCENAS Y SU VINCULACIÓN CON EL DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS.

PRESENTACIÓN

- ESCENA 1. EN EL MAR. PRESENTACIÓN
 - ESCENA 2. EN EL MAR. LOS CANGREJOS
 - ESCENA 3. EN EL MAR. LA TORTUGA
 - ESCENA 4. LA SIRENA
 - ESCENA 5. QUÉ ES LA GAVIOTA
 - ESCENA 6. CÓMO SE DIBUJA UNA BALLENA
 - ESCENA 7. CABALLOS DEL MAR
 - ESCENA 8. LAS LUCECITAS. LAS ESTRELLAS
 - ESCENA 9. SALGO DE NOCHE
 - ESCENA 10. LA MAR DE COSAS
 - ESCENA 11. LOS CEFALÓPODOS
 - ESCENA 12. EL MARINERO Y EL VIENTO
 - ESCENA 13. SOY AZUL O VERDE
6. ALLENDE LOS MARES
 7. EL MAR EN CASA (O EN CLASE)



ZARPAMOS

El mar se abre ante nosotros como un espacio de juego y sueños, un viaje poético y sensorial que invita a descubrir a través de la música, la palabra y la imaginación. En una playa llena de olas, cielo y brisa fresca, César (Óliver en la obra) y Fernanda nos guían por un recorrido lleno de sorpresas donde cada elemento del mar cobra vida.

En la playa de Teloncillo los cangrejos corretean de un lado a otro, las tortugas cuidan sus huevos bajo la luz de la luna, las sirenas salen del agua, las islas se convierten en ballenas que cantan nanas, los caballitos de mar bailan entre las olas y los barcos de papel navegan guiados por las estrellas.

La obra combina canciones, poesía, humor y movimiento para estimular la curiosidad, la imaginación y la participación del público infantil. Cada escena está pensada para conectar con las capacidades sensoriales, motoras y simbólicas de los niños, permitiéndoles seguir la historia con la mirada, el ritmo, los gestos y el juego.

Así, El mar se convierte en una experiencia teatral llena de descubrimientos donde la fantasía y la naturaleza se encuentran, invitando a los pequeños espectadores a navegar por un universo de sonidos, formas y emociones.

Tengamos pues en cuenta, que el mar es uno de los paisajes más sugerentes para la imaginación infantil. Su movimiento constante, sus sonidos, sus criaturas y sus misterios lo convierten en un espacio abierto a la curiosidad y al asombro. Para los niños, el mar no es solo un lugar físico: es un territorio donde todo puede suceder.

Las olas que van y vienen evocan el ritmo natural del juego y del movimiento. Los animales marinos, tan diversos y sorprendentes, despiertan preguntas y permiten explorar el mundo natural desde la fantasía. La arena, el agua, el viento o las conchas forman parte de una experiencia sensorial rica que conecta con la manera en que los niños perciben su entorno.

Además, el mar ha sido históricamente un símbolo de viaje, descubrimiento y transformación. En la infancia, estas ideas aparecen de forma espontánea en el juego: un objeto puede convertirse en barco, una tela en ola, una isla en ballena. El mar ofrece así un paisaje donde la imaginación puede desplegarse libremente, permitiendo que lo cotidiano se transforme y que cada escena sea una invitación a explorar.

En este sentido, el universo marino permite construir un relato lleno de imágenes, sonidos y movimientos que dialogan con la sensibilidad de la primera infancia, convirtiendo el escenario en una playa imaginaria donde nacen historias, canciones y personajes.

EL BUEN VIENTO

Los primeros años de vida constituyen una etapa fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional, social y creativo de las personas. Durante este periodo, los niños aprenden principalmente a través de la exploración, el juego, la interacción con otros y la experiencia sensorial. En este contexto, el teatro se convierte en un lenguaje artístico especialmente valioso, ya que integra movimiento, música, palabra, emoción e imaginación en una experiencia compartida.

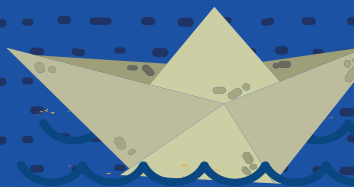
Son muchas las corrientes pedagógicas que han señalado la importancia del arte y del juego simbólico en el desarrollo infantil. El psicólogo Lev Vygotsky destacó que la imaginación y el juego son motores esenciales del aprendizaje en la infancia, ya que permiten a los niños representar la realidad, transformarla y construir nuevos significados. En el teatro, esta capacidad aparece de forma natural: los objetos se transforman, los gestos crean personajes y las historias permiten explorar distintas formas de comprender el mundo.

Por su parte, Jerome Bruner subrayó el papel de la narrativa en la construcción del pensamiento. A través de relatos, ritmos y repeticiones, los niños organizan la experiencia y desarrollan habilidades lingüísticas y cognitivas. El teatro, al combinar palabra, música y acción, ofrece un entorno especialmente rico para estimular el lenguaje, la memoria y la atención.

Las pedagogías contemporáneas de la primera infancia, como la propuesta educativa de Loris Malaguzzi y las escuelas de Reggio Emilia, también destacan el valor de los lenguajes artísticos como formas de expresión y conocimiento. Según esta perspectiva, los niños poseen "cien lenguajes" para interpretar y comunicar su experiencia del mundo: el gesto, el movimiento, la música, la imagen, la palabra o el juego. El teatro reúne muchos de estos lenguajes en una sola experiencia, ofreciendo un espacio donde los niños pueden observar, imaginar, sentir y participar.

Asimismo, el encuentro con el hecho teatral favorece procesos de atención compartida, empatía y vínculo emocional, elementos clave en el desarrollo socioafectivo. El niño no solo observa, sino que comparte con otros espectadores la sorpresa, la risa o la emoción que genera la escena, participando de un ritual colectivo que fortalece su relación con los demás y con el entorno cultural.

Acercar el teatro a la primera infancia significa, por tanto, reconocer a los niños como espectadores sensibles, curiosos y capaces de construir significado desde edades muy tempranas. Las experiencias artísticas en esta etapa no solo estimulan la creatividad y la



imaginación, sino que contribuyen a formar una relación temprana con la cultura, el pensamiento simbólico y la expresión personal.

En este sentido, el teatro se convierte en un espacio privilegiado donde arte, juego y aprendizaje se encuentran, acompañando a los niños en uno de los momentos más importantes de su desarrollo: el descubrimiento del mundo y de sí mismos.

¿POR QUÉ ADENTRARSE EN LAS OLAS DE EL MAR?

Como cada propuesta escénica de Teloncillo, El mar incorpora los objetivos que la compañía enarbola como si se tratase de la estrella polar que guía a los navegantes.

Por tanto, los objetivos pedagógicos de la compañía y, por ende, de la obra son:

- Estimular la percepción sensorial a través de estímulos visuales, sonoros y rítmicos que favorecen la atención, la exploración y la curiosidad en los primeros años de vida.
- Fomentar la imaginación y el juego simbólico, mostrando cómo los objetos cotidianos pueden transformarse en personajes, animales o paisajes, tal como sucede en el juego espontáneo de los niños.
- Promover el desarrollo del lenguaje mediante canciones, poemas, repeticiones rítmicas y vocabulario relacionado con el entorno natural y marino.
- Desarrollar la expresión corporal y el sentido del ritmo, incorporando movimientos, gestos, percusión corporal y acciones que invitan a los niños a conectar la música con el cuerpo.
- Favorecer la participación y la interacción con el público, generando momentos de diálogo, preguntas y respuestas que refuerzan la comunicación y la atención compartida.
- Estimular la creatividad y el pensamiento divergente, mostrando diferentes formas de mirar e interpretar la realidad a través de la transformación escénica y el juego teatral.
- Despertar la sensibilidad estética, acercando a los niños al teatro, la música y la poesía como lenguajes artísticos desde los primeros años.
- Fomentar el vínculo emocional y la experiencia colectiva, creando un espacio de encuentro donde niños y adultos comparten sorpresa, emoción y descubrimiento.

Las competencias que estimulan la representación en la primera infancia serían:

Área sensorial y perceptiva

- Atención visual y auditiva.
- Discriminación de sonidos, ritmos y timbres.
- Seguimiento de movimientos y trayectorias.

Área cognitiva

- Desarrollo de la imaginación y el pensamiento simbólico.
- Comprensión de relaciones causa-efecto.
- Reconocimiento de patrones rítmicos y narrativos.
- Capacidad de anticipación y memoria.

Área lingüística

- Ampliación del vocabulario.
- Comprensión del lenguaje oral.
- Relación entre palabra, gesto e imagen.
- Disfrute del ritmo y la musicalidad del lenguaje.

Área motora

- Coordinación corporal y ritmo.
- Imitación de gestos y movimientos.
- Conciencia del propio cuerpo y del movimiento.

Área social y emocional

- Atención compartida y participación grupal.
- Reconocimiento y expresión de emociones.
- Desarrollo de la empatía hacia personajes e historias.
- Construcción de vínculos a través de la experiencia artística.

VIENTO EN POPA A TODA VELA

Así, El mar es una propuesta escénica dirigida a la primera infancia que combina música en directo, poesía, juego y transformación de objetos para crear una experiencia teatral accesible, significativa y estimulante para niños de 6 meses a 6 años. A través de un recorrido por diferentes escenas marinas, los personajes de César y Fernanda invitan al público a descubrir un universo donde la imaginación, el movimiento y el lenguaje se entrelazan con los procesos naturales del desarrollo infantil. La obra se estructura como un recorrido por distintos paisajes del universo marino, donde los personajes de César y Fernanda guían al público a través de escenas que invitan a observar, escuchar, imaginar y participar estableciendo conexiones entre sonido, movimiento y significado.

Desde los primeros meses de vida, los bebés muestran una especial sensibilidad hacia los estímulos visuales y sonoros. El aprendizaje se produce principalmente a través de la experiencia sensorial, el movimiento, la sorpresa y el juego. El movimiento de las olas, los desplazamientos de los personajes, las luces, los ritmos musicales y los contrastes de formas y colores favorecen la estimulación sensorial y la atención visual, permitiendo a los más pequeños seguir trayectorias, localizar sonidos y anticipar acciones.

A medida que los niños crecen, la obra conecta con el desarrollo del juego simbólico y la imaginación, fundamentales entre el primer y el sexto año de vida. Los objetos escénicos se transforman continuamente: una tela se convierte en sirena, una isla en ballena, un papel en barco o unas piezas en animales y embarcaciones. Estas transformaciones reflejan la manera en que los niños reinterpretan la realidad a través del juego, atribuyendo nuevos significados a los objetos cotidianos.

La propuesta también favorece el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Las canciones, los poemas y los diálogos amplían el vocabulario relacionado con el mar y la naturaleza, mientras que la repetición rítmica, las preguntas al público y las interacciones escénicas invitan a los niños a escuchar, anticipar y participar fomentando el intercambio comunicativo.

El desarrollo motor está igualmente presente mediante el ritmo, la percusión corporal, los gestos, los desplazamientos y las acciones que evocan saltos, balanceos o movimientos de animales marinos. Estos elementos estimulan la coordinación, el sentido del ritmo y la conciencia corporal, habilidades motrices que se desarrollan progresivamente en los primeros años de vida.



En el plano social y emocional, la obra crea un espacio de encuentro entre intérpretes y espectadores. Los saludos, las despedidas, las miradas compartidas y las invitaciones a participar favorecen el vínculo afectivo, la atención conjunta y la sensación de pertenencia a una experiencia colectiva.

De este modo, El mar no solo propone un viaje poético por el universo marino, sino también una experiencia artística diseñada para acompañar los procesos de desarrollo de la primera infancia, respetando sus ritmos y capacidades. Un espacio donde mirar, escuchar, imaginar, moverse y emocionarse se convierten en formas de aprendizaje y descubrimiento.

TODAS LAS OLAS: DESCRIPCIÓN DE LAS ESCENAS Y SU VINCULACIÓN CON EL DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS

PRESENTACIÓN

VIENTO EN POPA...

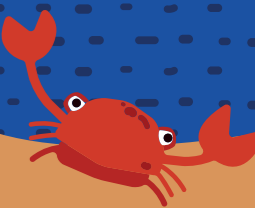
César (Óliver en la escena) y Fernanda entran desde atrás en la escena mirando curiosos y cargados con útiles de playa.

En el suelo una playa con dos filas de olas y en el fondo del escenario un cielo con nubes.

Se preguntan si les gusta el lugar, saludan al público y presentan la obra. Mueven el cuerpo como mecidos por las olas

A TODA VELA

Los bebés, de 6 a 12 meses, son capaces de seguir visualmente desplazamientos y localizar la fuente de voz, por lo que, cada movimiento de Fernanda podrá ser seguido por los pequeños espectadores.



De 12 a 24 meses, saludan gestual y verbalmente y a los tres años saludan de forma espontánea. A través del saludo, se establece un primer vínculo entre el escenario y el patio de butacas.

ESCENA 1. EN EL MAR. PRESENTACIÓN

Canción	En el mar
Autoría	Marisa Alonso Santamaría (letra)/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Vals

VIENTO EN POPA...

Suena la música.

Fernanda canta:

En el mar la brisa

En el mar azul

Las olas, los peces,

El cielo, la luz.

Mientras canta juega con el agua de la orilla imaginaria, salpica, entra en el mar, se sacude y, girando una manivela, sube otra nube.

ATODA VELA

Los bebés de 6 a 12 meses siguen desplazamientos.

A partir del año, los bebés son capaces de hacer juego simbólico, imaginar objetos y "hacer como sí".

ESCENA 2. EN EL MAR. LOS CANGREJOS

Canción	En el mar
Autoría	Marisa Alonso Santamaría (letra)/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César

VIENTO EN POPA...

Fernanda acciona un cangrejo y ambos juegan con él pasándoselo de uno a otro. César pone en movimiento otro cangrejo.

Cantan:

Juegan los cangrejos

En la blanca arena

Juegan los cangrejos

De aquí a allá (repeticiones con cambios de ritmo)

Los cangrejos ya se van

De aquí a allá

ATODA VELA

Los bebés de 12 meses son capaces de seguir a la perfección los desplazamientos de los cangrejos.

A partir de los 2 años, los niños comienzan a hacer juegos de turnos para pasarse un juguete. Así, serán capaces de comprender el juego de Fernanda y César con los cangrejos. Y, hacia los 3 años, los niños comprenden los conceptos espaciales, sobre todo cuando van acompañados de gestos y movimientos como los que realizan en la escena con los cangrejos.

ESCENA 3. EN EL MAR. LA TORTUGA

Canción	En el mar
Autoría	Marisa Alonso Santamaría (letra)/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César

VIENTO EN POPA...

César muestra una tortuga que mueve sus patas. La mecen juntos.

Fernanda saca unos huevos de tortuga y canta:

La tortuga aova

Con la luna llena

[César hace chasquidos como si fuera la tortuga la que habla y Fernanda la escucha y vuelve a colocar los huevos y vuelve a cantar]

La tortuga aova

Con la luna llena

Con la luna llena

Noches de verbena

Con la luna llena

En el mar.

Deja descansando a la tortuga en el lado izquierdo del escenario.

A TODA VELA

El juego simbólico de los niños a partir del año, les va a permitir comprender por qué se mece a la tortuga.

A partir de los dos años, el lenguaje oral evoluciona de una manera exponencial, com-

prendiendo y expresando cada día un mayor número de palabras. Para que esto suceda, es fundamental que les ofrezcamos un vocabulario rico acompañado de imágenes como la tortuga y los huevos enlazados a la palabra aovar.

ESCENA 4. LA SIRENA

Canción	La sirena
Autoría	Ana M ^a Romero Yebra (letra)/ Ángel Sánchez (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Balada/bolero

VIENTO EN POPA...

Fernanda encuentra una tela azul a modo de toalla. Al ir a sentarse, César se la quita sin que se dé cuenta y la extiende bromeando. Fernanda tira de la toalla y bromea también.

Ambos tiran de la tela, juegan, simulan una capa de superhéroe.

Fernanda se enrolla en la tela azul y simula ser una sirena. Camina dando saltitos con los pies juntos. Se sienta y saca de una cesta unas aletas. César toca la guitarra.

Canta:

Hemos hecho una sirena en la arena de la playa

Con un trozo de madera yo le marqué las escamas

Mi padre adornó de conchas su cabellera ondulada

Y mamá puso en sus manos un ramillete de algas.

(Se coloca adornos con forma de conchas y estrellas en el pelo).

¡Qué linda está la sirena sobre la arena tumbada!

Los que vienen a bañarse se acercan a contemplarla.

Hemos hecho una sirena en la arena de la playa

Cuando suba la marea se marchará por el agua.

Fernanda se quita las aletas y la tela mientras termina la canción y despide a la sirena.

A TODA VELA

Hacia los 6 meses, los bebés son capaces de agarrar objetos y, antes del año, juegan y disfrutan tirando de telas que oponen resistencia.

Vuelven a aparecer el juego simbólico y la imaginación, convirtiendo la toalla en una capa de superhéroe.

Desde el punto de vista motor, los niños de 3 años son capaces de saltar con los dos pies juntos así que podrán en casa convertirse en sirenas tras ver a Fernanda con la toalla enrollada.

El propio juego simbólico que desarrollan los niños desde los 12 meses, unido a la evolución de la autonomía, harán que los pequeños espectadores observen con sentido cómo Fernanda se va colocando, tal y como dice la letra, los adornos en el pelo.

Asimismo, los niños desde temprana edad muestran interés en crear personajes para los que tienen que disfrazarse. En esta escena pueden contemplar cómo, con solo una toalla y unas aletas, se pueden construir los personajes del superhéroe y la sirena.

Finalmente, de 12 a 24 meses, dicen adiós, gestual y verbalmente y a los tres años lo hacen de forma espontánea. Así, todos juntos, podemos despedir a la sirena.

ESCENA 5. QUÉ ES LA GAVIOTA

Autoría	Jairo Aníbal Niño (letra)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Recitado

VIENTO EN POPA...

Se escuchan graznidos de gaviotas.

Fernanda se mete en el mar y encuentra un papel. Al soplar se convierte en un barquito de papel. Sorpresa. Juega a navegar con él.

Recita:

La gaviota es un barco de papel que aprendió...

César se cruza con un papel doblado que asemeja a un pájaro volando.

... a volar.

A TODA VELA

A partir del año, los bebés comienzan a imitar y utilizar las onomatopeyas de animales.

Antes de cumplir los tres años, los niños son capaces de doblar un papel y, aunque todavía no son capaces de hacer figuras, entienden que haciendo dobleces se puede conseguir un barco.

ESCENA 6. CÓMO SE DIBUJA UNA BALLENA

Autoría	Gloria Fuertes (letra)/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Canción

VIENTO EN POPA...

Se escuchan sonidos marinos y Fernanda toca una caja china. César vuelve a la guitarra.

Canta mientras mueve una isla con una palmera:

Cuando duerme la ballena parece una isla desierta

La isla se mueve y se conmueve

Cuando se despierta (tararea)

Levanta la isla y se convierte en una ballena. Coloca la ballena en el centro del escenario y quita la palmera. A su vez, la palmera se convierte en dos mariposas. Fernanda las hace volar acercándolas y alejándolas del público.

Canta:

¿En qué se diferencian una ballena de una mariposa?

Pregunta:

- *Óliver, ¿en qué se diferencia una ballena de una mariposa?*
- *Pues, en que la mariposa es mariposa*
- *¿Y la ballena?*
- *La ballena es otra cosa*

Cantan:

Es un cetáceo dice el profesor

Pues a mí me parece un vapor

Tiene un surtidor sobre la cabeza.

Y después de nadar se ducha con destreza.

Fernanda tararea con la ballena en las manos. De la ballena sale agua vaporizada y juega con el público.

Continúa cantando:

La ballena nunca se vacía

Porque va llena de gaviotas

Cuando la ballena se queda dormida

Los pescadores valientes aparcan a la sombra de sus dientes

La ballena es el único animal que canta nanas para dormir al ballenito

Fernanda saca un bebé ballena de la ballena grande. Se lo enseña a los niños y canta:

Duérmete, balleno, guapetón

Tu madre te protege del arpón

Duérmete balleno, duérmete

Que los cazadores no te ven.

Fernanda deja la ballena con su bebé y coge un tambor de mano con el que toca una melodía.

ATODA VELA

Además, son capaces de dar significados diferentes a un mismo objeto, entendiendo así las transformaciones de los objetos.

Desde el punto de vista lingüístico y cognitivo, a partir de los dos años, comienzan a establecer diferencias entre objetos y sus cualidades, permitiéndoles así hacer clasificaciones y describir posteriormente estas diferencias.

Hacia esa misma edad, empiezan a tararear y canturrear canciones.

Entre los dos años y los dos años y medio son capaces de armar y desarmar juguetes de piezas.

ESCENA 7. CABALLOS DEL MAR

Autoría	Carlos Reviejo (letra)/César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Canción

VIENTO EN POPA...

César relincha mientras salen unas colas de caballito de mar de entre las olas.

Fernanda canta:

Caballos del agua

Las olas del mar

Caballos que vienen

Caballos que van

Caballos de espuma, caballos de sal

Caballitos blancos que vienen y van

Caballos de espuma, caballos de sal

Caballos del agua, las olas del mar.

Sigue sonando la música y Fernanda, con un gesto, invita a César a entrar en el agua. Caminan por detrás de las olas y sacan dos caballitos de mar con los que bailan y cantan:

Caballos del agua, las olas del mar

Caballos que vienen, caballos que van.

Colocan los caballos de nuevo.

ATODA VELA

A partir de los dos meses, el vocabulario crece exponencialmente, siendo capaces de comprender y utilizar un mayor número de palabras. En este sentido, la estructura del poema con sus paralelismos facilita la comprensión del poema y la adquisición de vocabulario nuevo.

ESCENA 8. LAS LUCECITAS. LAS ESTRELLAS

Autoría	Douglas Wright (letra)/ Ángel Sánchez (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Chacarera/vals

VIENTO EN POPA...

Suena otro ritmo en la guitarra de César. Fernanda invita a dar palmas de dos al público. Fernanda hace juegos con luces y canta:

Muchas lucecitas

Que brillan en el cielo

Muchas lucecitas

Que brillan en el cielo

Para que la luna no pase miedo

¿Qué son?

El público contesta: las estrellas

Se escucha un ruido que sorprende a Fernanda. Mira hacia los lados buscando la fuente del sonido hasta que encuentra una tortuga. De la tortuga salen unos huevos.

Los va cogiendo de uno en uno y los abre. Van saliendo estrellas mientras canta y se los coloca en el chaleco:

La estrella roja bajo la lluvia

Con su paraguas nunca se moja

La estrella verde es distraída

Y por el cielo siempre se pierde.

La estrella rosa usa chupete

Usa babero es muy mimosa

La estrella flaca usa sombrero

Con una pluma, se llama Paca.

La estrella gorda, pregunta todo

No escucha nada, está muy sorda

La estrella blanca en el verano

Va de paseo a Bahía Blanca

La estrella gris con su familia

Vive contenta, vive feliz.

Fernanda coloca las estrellas en el cielo mientras silba.

ATODA VELA

A partir del año, los bebés desarrollan la permanencia de objeto y establecen patrones por lo que al ver que de dentro de un huevo sale un elemento nuevo, podrán anticipar que en los demás huevos también habrá elementos escondidos.

A los 24 meses los bebés empiezan a clasificar colores y a los tres son capaces de nombrarlos.

Hacia los dos años y medio, los niños son capaces de comprender una gran cantidad de adjetivos.

Antes de los 3 años pueden contestar a preguntas con qué, quién, dónde, cuándo y por qué. El uso de oraciones de estructura sencilla (sujeto/verbo/complemento) facilita la comprensión de la escena.

ESCENA 9. SALGO DE NOCHE

Autoría	Anónimo/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Chacarera

VIENTO EN POPA...

Vuelve a sonar la guitarra. Fernanda se asusta.
Comienza un juego de percusión corporal siguiendo el ritmo.
Canta:

*Salgo de noche, me oculto de día
Cuando quieras verme mira hacia arriba.
Mira para arriba.*

ATODA VELA

Antes del año son capaces de dar palmas.
A los 24 meses comprenden conceptos espaciales como arriba/abajo. Además, mueven el cuerpo al ritmo de la música y comienzan a seguir ritmos de percusión corporal.

ESCENA 10. LA MAR DE COSAS

Autoría	Javier Ruiz Taboada (letra)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Recitado

VIENTO EN POPA...

Fernanda saca una luna de detrás de una nube. La esconde y la vuelve a sacar.
La coloca en el cielo y se ilumina.
Pregunta: ¿quién es?
Los niños responden: la luna
Fernanda recita:

*La luna mueve mareas,
Las mareas hacen olas
Las olas es lo que suena
Dentro de las caracolas
Las estrellas son el mapa
Que de noche pinta el cielo
Para que encuentren su casa
Marinos y marineros*

Fernanda coge un barquito de papel y lo coloca en las olas. Lo mueve de un lado a otro.

ATODA VELA

Antes de los 3 años pueden contestar a preguntas con qué, quién, dónde, cuándo y por qué. El uso de retahílas encadenadas favorece la comprensión del lenguaje por la repetición de palabras y el ritmo que conlleva.

ESCENA 11. LOS CEFALÓPODOS

Autoría	Marisa Alonso Santamaría (letra)/ Ángel Sánchez (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Swing

VIENTO EN POPA...

Fernanda y César comienzan a colocar piezas de color arena como si fueran un tangram. Se lanzan las piezas, juegan con ellas como si fueran columpios, las muestran...

Con las piezas construyen un pájaro, dos caballos y después un barco.

Simulan montarse en él. Fernanda hace gestos de disfrute mientras César pesca con una caña. Pesca un calamar. Hablan entre ellos (el más grande: uno, dos, tres). Fernanda le ayuda y pescan un pulpo. Se asustan.

Suena la música y comienzan a cantar mientras Fernanda los coge como marionetas y enreda los tentáculos:

Un pulpo y un calamar en el mar jugando estaban

Sin apenas darse cuenta de que sus brazos se enredaban

Empezaron con dos brazos, luego otros cuatro siguieron.

Después el resto enredaron los tentáculos enteros.

Cuanto más tiraban ellos, mucho mayor el enredo

Un amasijo de brazos, un embrollo que da miedo.

Un besugo los miraba sin dejar de sonreír.

La cosa tenía su gracia, no paraba de reír.

César se ríe y le pregunta:

¿De qué te ríes?

Al calamar del esfuerzo se le ha escapado la tinta

El pulpo se queda ciego, del susto con fuerza grita.

El besugo a carcajadas no lo puede remediar

Cuanto más mira la escena mucha más risa le da.

Tira el uno, tira el otro

Siguen y siguen tirando el pulpo y el calamar

Los nudos van apretando (ayuda, ayuda)

El besugo ahora más serio aparece ante sus ojos

Y con extremo cuidado va soltando a los patosos

(César desenreda los tentáculos)

Al verse por fin ya libres el pulpo y el calamar

Cada uno por su lado no se atreven ni a tocar.

ATODA VELA

Desde los 24 meses los niños lanzan objetos y, más adelante, son también capaces de recoger los objetos que les lanzan.

A los 3 años arman figuras de un rompecabezas.

La complejidad lingüística de la letra de la canción se apoya en el lenguaje visual de Fernanda que va narrando la escena con las marionetas.

Así, los niños son capaces de entender oraciones largas y complejas, más aún cuando van acompañadas de una historia visual.

ESCENA 12. EL MARINERO Y EL VIENTO

Autoría	Carlos Reviejo (letra)/ Ángel Sánchez (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Bossa

VIENTO EN POPA...

Fernanda se resbala y cambia las piezas que compusieron el barco.
Las coloca de nuevo en forma de barco, pero esta vez dentro del mar.
Canta:

*Surcando los mares iba el marinero
Sobre la cubierta de un viejo velero
Blancas gaviotas igual que pañuelos
Adiós le decían con su blanco vuelo.
A dónde me llevas
Le preguntó al viento.
Y el viento soplando dijo al marinero:
Deja que te lleve a lejanos puertos
Donde nadie llega y habitan los sueños.*

A TODA VELA

A los 3 años arman figuras de un rompecabezas.
También entienden las bromas y ríen cuando alguien simula una caída.
Entienden también preguntas y conceptos espaciales.

ESCENA 13. SOY AZUL O VERDE

Autoría	Anónimo/ César Espinoza y M ^a Fernanda Carrasco (música)
Voz e interpretación musical	Fernanda y César
Ritmo	Chacarera

VIENTO EN POPA...

Cambia el ritmo de la música y tocan palmas. Invitan al público a hacerlo.
Canta:

*Soy azul o verde, me muevo sin parar
Por ahí van los barcos porque soy el mar*

Fernanda baila. César coloca un avión que cruza la parte trasera de la escena mientras Fernanda lanza papelillos como colofón.

A TODA VELA

Al año y medio mueven el cuerpo al ritmo de la música y dan palmas siguiendo ritmos.
Se establece una pauta comunicativa entre Fernanda y César y el público, augurando el fin de fiesta en el que los papelillos convierten el mar en una fiesta.

ALLENDE LOS MARES

Como puede comprobarse a lo largo de este cuaderno pedagógico, la propuesta escénica de El mar se basa en una metodología adaptada a la primera infancia, en la que la experiencia estética, el juego y la interacción con el público ocupan un lugar central.

El espectáculo se construye a partir de acciones claras, ritmos reconocibles y transformaciones visibles, de modo que los niños puedan seguir la evolución de las escenas incluso sin necesidad de una narrativa lineal compleja. Cada escena presenta una pequeña situación que se desarrolla a través de la música, el gesto, el movimiento y la manipulación de objetos.

La música en directo constituye uno de los ejes de la propuesta, generando atmósferas, ritmos y transiciones que guían la atención del público. Las canciones y poemas introducen repeticiones, juegos sonoros y elementos participativos que facilitan la comprensión y la implicación de los niños.

La escenografía y los objetos escénicos están concebidos desde una lógica de transformación y juego, permitiendo que un mismo elemento adquiera diferentes significados a lo largo de la obra. Este recurso conecta con el modo en que los niños utilizan los objetos en el juego simbólico, reforzando la identificación con la acción escénica.

La relación con el público es cercana y directa. Los intérpretes establecen momentos de saludo, preguntas, invitaciones al ritmo o pequeñas interacciones que favorecen la participación y la atención compartida, elementos fundamentales en las propuestas escénicas dirigidas a la primera infancia.

De este modo, la metodología del espectáculo busca crear un espacio teatral accesible, sensible y estimulante, donde los niños puedan mirar, escuchar, imaginar, moverse y emocionarse, viviendo el teatro como una experiencia de descubrimiento.

Así, El mar es, ante todo, una invitación a mirar el mundo con los ojos de la infancia. En la orilla de este escenario imaginario, donde las olas traen canciones y los objetos se transforman en criaturas y paisajes, el teatro se convierte en un espacio de descubrimiento compartido.

A través de la música, la poesía, el movimiento y el juego, la obra propone una experiencia sensible que acompaña a los niños en su forma natural de aprender: observando, imaginando, preguntando y participando. Cada escena abre una pequeña puerta a la curiosidad, recordándonos que la creatividad nace precisamente en esos momentos en los que algo sencillo como una tela, un papel o una melodía pueden transformarse en otra cosa.

El teatro para la primera infancia no solo acerca a los niños al arte desde edades tempranas, sino que también reconoce su capacidad para sentir, interpretar y construir significado. En ese encuentro entre escena y público, donde adultos y niños comparten sorpresa, risa y emoción, se crea un espacio donde la imaginación se convierte en lenguaje común.

Así, como las olas que van y vienen, El mar propone un viaje tranquilo y luminoso por el universo de la infancia, recordándonos que en cada mirada curiosa habita ya la semilla de la creatividad, la sensibilidad y el deseo de explorar el mundo.

Llevemos a nuestros hijos y alumnos a El mar. Ellos sabrán qué hacer.

EL MAR EN CASA (O EN CLASE)

La experiencia de El mar no puede terminar tras la representación. Por ello, os proponemos una serie de actividades para hacer en casa (o en el cole).

Se pueden realizar antes o después de la representación.

Si decidís hacerlas antes, el niño anticipará el vocabulario y los conocimientos sobre el tema. Si se hacen después, podrá recordar lo vivido.

1. LA PESCA

Se trata de utilizar un recipiente con agua o arena en el que hundiremos animales del mar para que el niño los busque.

Se pueden buscar de forma aleatoria o pedirle que encuentre uno concreto.

Tras encontrarlos, haremos juego simbólico con ellos creando pequeñas historias.

2. EL PULPO

Con el cartón de un rollo de papel higiénico podemos hacer un pulpo. Primero lo pintaremos con témperas o pintura de dedos. Tras secarse, cortaremos tiras en la parte inferior para hacer los tentáculos. Podemos aprovechar la actividad para hacer conteo de tentáculos.

Podemos hacer varios para crear una familia con la que inventar aventuras.

3. SOMOS ANIMALES MARINOS

Se trata de representar a los diferentes animales marinos para que los niños lo adivinen e imiten sus movimientos.

Podemos mover los brazos como un pulpo, caminar despacio como una tortuga, caminar de lado como un cangrejo o soplar como la ballena.

4. LA BÚSQUEDA

Escondemos unas imágenes de animales del mar por la casa o el aula y, mediante pistas, los niños tienen que encontrarlos. Los más mayores, podrán también esconderlos y dar pistas.

5. HISTORIAS MARINAS

Crearemos historias sobre animales marinos en las que, cada vez que se nombre a uno de los animales, tengamos que hacer el gesto.

Dependiendo de la edad del niño, se podrá pedir una mayor colaboración: escuchar el cuento, participar en la narración, inventar un final diferente, cambiar protagonistas, describirlos...

6. PINTA EL MAR

Podemos pintar un mural con animales marinos. En unos casos, el niño podrá dibujarlos enteros y, en otros, podrá completar un dibujo comenzado por el adulto añadiendo tentáculos, pinzas o chorros de agua.

7. DAMOS DE COMER A LA BALLENA

En una caja dibujamos una ballena. A la altura de la boca, hacemos un agujero por el que meter bolitas de papel.

8. UN MAR DE PLASTILINA

Extendemos con un rodillo un trozo de plastilina azul hasta hacer una plancha de buen tamaño. Con tenedores, hacemos el dibujo de las olas.

9. JUEGOS CON IMÁGENES

Con imágenes de los animales marinos podemos hacer un memory, un juego de describir y adivinar o un juego de encontrar el que falta.

10. COLOREA LA SILUETA

Se dibujan las siluetas de los animales del mar y se rellenan con diferentes técnicas: con esponja y témpera, pegando pompones, aplastando plastilina, con rotuladores de diferentes grosores haciendo trazos variados...



teatro
teloncillo

T. 983 379 006 M. 637 539 064/065

www.teloncillo.com

teloncillo@teloncillo.com

Veinte de Febrero 6, 1º B.

47001 Valladolid. España.

La Clínica del Lenguaje

logopedia y mucho más



Plaza de la Universidad, nº7 Bajo 8 (Pasaje)

47003 Valladolid

teléfono 983 308 322

www.laclinicadellenguaje.es

info@laclinicadellenguaje.es

