



La niña y el grillo en un barquito

Magín Blanco

Ilustraciones de Leandro Lamas

Autoras de la Unidad Didáctica :
Marta Mariño Costales / Luísa Jonte Rodríguez



PRESENTACIÓN

Las páginas que siguen son una propuesta didáctica para trabajar en torno al libro-disco de Magín Blanco, *La niña y el grillo en un barquito*. Un montón de recursos pensados para sacarle todo el jugo didáctico a esta historia musicada y protagonizada por estos dos personajes que van a descubrir el mundo.

Con las ideas de trabajo que encontraremos aquí buscamos que los alumnos y alumnas también vayan pasando, de un modo distinto, por todas esas aventuras que tienen que ver directamente con temáticas como la solidaridad, el respeto por la naturaleza, la identidad o el mundo de los afectos. Con las alternativas de trabajo que ofrecemos pretendemos estimular la curiosidad y la creatividad de los niños y niñas, dejándoles, al mismo tiempo, un espacio para expresarse creativamente.

Buscamos ofrecer herramientas que ayuden, además de a disfrutar de la música y de los textos, a aprender con las canciones y del modo de ver la realidad de los protagonistas, habitantes de los sueños y de la fantasía.



INDICACIONES DIDÁCTICAS

OBJETIVOS

Los trece cuentos y canciones tienen por objeto colaborar en la consecución de los siguientes objetivos de la etapa de Primaria:

- Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y personales que conducen a la no discriminación.
- Profundizar en el conocimiento y uso de la lengua española en todos los ámbitos de la vida.
- Hacer una aportación lúdica y afectiva a la lengua extranjera.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.
- Desarrollar las capacidades afectivas evitando prejuicios de cualquier tipo.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El trabajo que se presenta en el espectáculo, así como el libro y el disco, favorece la mejoría en la consecución de las competencias básicas del currículo de Primaria, que destacamos a continuación:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.

METODOLOGÍA

Partimos de la necesidad de realizar aprendizajes significativos que permita que el alumnado establezca relaciones entre sus experiencias previas y la aportación literaria. Para ello hacemos uso de lenguajes y materiales multisensoriales (sobre todo artísticos) que estimulen la creatividad y la dimensión emocional y artística.

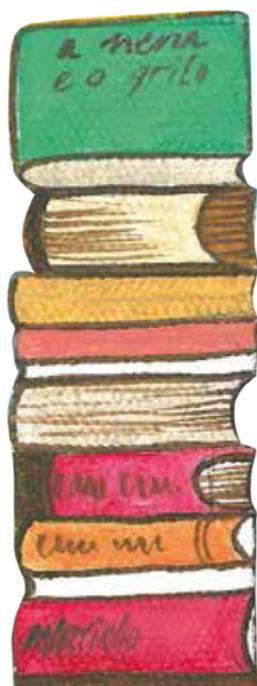
ACTIVIDADES

Proponemos actividades trabajando a partir del cuento o de la canción. Así pretendemos dar variedad y, sobre todo, un enfoque artístico que permita que el alumnado exprese sus emociones.



LA BIBLIOTECA DE LOS SUEÑOS / “DON RAMÓN”

1. Haremos un trabajo de investigación sobre la biblioteca.
Primero investigaremos quién es la persona encargada de la biblioteca y concertaremos una entrevista con ella (dentro del colegio o, en el caso de no poder hacerlo, organizar una visita a una biblioteca próxima).
2. Por grupos se elaboran las preguntas que se le harán al bibliotecario/a. Por ejemplo: ¿Dónde están los libros? ¿Cómo buscarlos? ¿Cómo se distribuyen?
3. Cuando llegue el día se hace la entrevista. A continuación el/la bibliotecario/a explicará en qué consiste su trabajo.
4. Buscad por equipos un libro que hable de un viaje que les gustaría hacer. Por equipos harán también una exposición donde presentarán el libro que eligieron y qué fue lo que más les gustó de él.

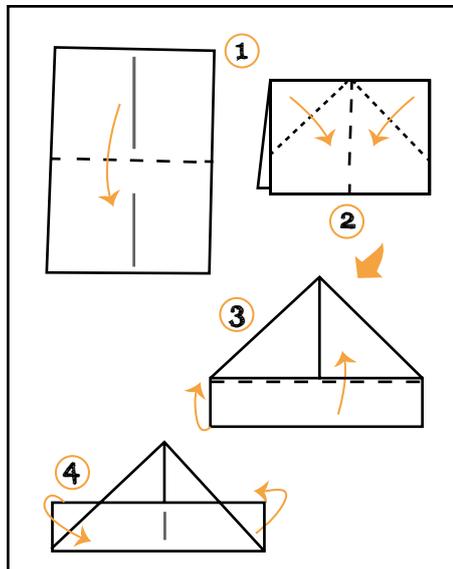


UN BARQUITO “BOGA BOGA”

1. Hablamos de los viajes, de todo lo que necesitamos para poder hacerlos y de los medios de transporte para poder viajar, y elaboramos una lista con ellos.
2. Clasificamos los distintos medios de transporte que fueron saliendo, por ejemplo, agrupándolos si van por tierra/mar/aire; o los que podemos utilizar para viajar cerca y lejos; o los que tienen motor y los que no, etc.
3. Centrándonos en el barco analizamos las ventajas y los inconvenientes de viajar en él. A qué lugares podemos ir en barco.
4. ¿Con qué materiales se hacen los barcos?

Aprendemos a hacer el típico barquito de papel con forma tradicional: por ejemplo, una manualidad sencilla de *origami*:

1. Doblad una hoja por la mitad.
2. Plegadla como en la figura.
3. Levantad esas solapas, una por cada lado, según la forma que tenemos.
4. Doblad los picos para que quede un triángulo.
5. El paso más complicado: abrid por debajo como si fuese un gorro, y luego plegad de tal forma que lo que antes eran esquinas ahora se encuentren en el centro, y viceversa, y lo que se encuentra en el centro ahora son esquinas.



6. Doblad de nuevo por la línea negra hacia cada uno de los lados.
7. Volved a repetir el paso 5.
8. Tirad como indica la figura.
9. Cada uno que lo decore como más le guste.



LA ABEJA DE ULTRAMAR / “TODOS SOMOS CAPITANES”

ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ

1. Utilizando cuerdas, aros, cajas vacías, o en caso de no tener nada, simplemente haciendo un corro sentados con las piernas cruzadas, con una música de mar de fondo, relajante, nos vamos moviendo de un lado para otro, como si estuviésemos metidos en un barco, simulando el movimiento del barco. Este barco tiene un capitán que nos va a dar órdenes. Inicialmente el maestro o maestra será el capitán o capitana y el resto de la clase los marineros y marineras. El capitán o capitana dará órdenes como: “Tod@s l@s mariner@s que se pongan de pie” / “Tod@s para el lado derecho (estribor)” / “Tod@s para el lado izquierdo (babor)” / “Nos lanzamos al mar (suelo)”, etc., a las que la tripulación tiene que obedecer.
2. Se preparan tarjetas con *gomets* de colores, tantas como participantes en la actividad. Habrá tres con *gomets* rojos, tres azules y el resto verdes. Se reparten al azar, a quien le toque la tarjeta verde entra en el barco, la tarjeta azul significa que serán capitanes/as y, por lo tanto, darán las órdenes, y la roja significa que no pueden entrar en el barco y que se quedan sin jugar.
3. Se repiten las actividades del barco, esta vez cada niño/a interpreta la misión que le tocó en las tarjetas.
4. Al finalizar la “aventura” nos reunimos todos y comentamos el juego, abrimos el debate sobre lo que sintió cada cual. Haremos especial hincapié en los/las que se quedaron fuera y en saber cómo se sintieron. Con los demás también se trabaja la empatía hablando de cómo se sentiría cada uno/una si no pudiese entrar en el barco.
5. Repetimos el juego invirtiendo los roles, pero sin que nadie quede fuera. Quienes tenían los puntos rojos se convierten en capitanes y capitanas.
6. Lectura del cuento.
7. Comentamos el cuento: “¿Qué pasó?”, “¿Qué hizo el capitán?”, “¿Os parece bien la decisión?”, “¿Qué haríais vosotros?”, “¿Se parece a nuestro juego?”
8. Se escucha la canción.
La canción dice que todos somos capitanes, y para serlo tenemos que estar de acuerdo en las órdenes.
En asamblea, entre todos y todas, escuchando la canción, acordaremos lo que tenemos que hacer en cada momento.

Por ejemplo: en el estribillo de la canción nos levantamos todos/as, nos ponemos de pie, saludamos como capitanes y damos pasos en el sitio. Así seguiremos en consenso, poniendo movimiento a las distintas partes de la canción. Al final todo el alumnado representará la canción siguiendo lo establecido.



CUALQUIER NOCHE EL SOL PUEDE BRILLAR / “LA HORMIGA LUNA”

1. En gran grupo hacemos una lista de cuentos que conocemos.
2. Cada grupo elegirá un cuento de la lista y buscará el libro en la biblioteca. Tras volver a leerlo, cada grupo hará los personajes en cartulina, de manera que queden tipo marionetas. Una vez hechos los personajes se reúnen los grupos y harán un intercambio de uno de ellos. Según el curso que sea podemos intercambiar más de uno.

Por ejemplo : Grupo A: “Los tres cerditos”.
Grupo B: “Caperucita Roja”.
Grupo C: “Blancanieves”.
Grupo D: “El conejito blanco”.

El grupo A le da al grupo B el lobo.
El grupo B le da al grupo C a Caperucita.
El grupo C le da al grupo D la bruja.
El grupo D le da al grupo A la cabra montesa.

3. Por grupo tendrán que reconstruir la historia incorporando al nuevo personaje y sacando el que les dieron al otro grupo. Es importante que el nuevo personaje mantenga su personalidad. Por ejemplo: mantener que Caperucita no come animales, que es una niña buena... Para dejarlo más claro se puede hacer una sesión donde se hablará de las características principales de los personajes.
4. Representación del cuento.



LOS AMOROSOS / “MI AMOR EXPLOTA”

1. En asamblea hacemos una lluvia de ideas sobre lo que nos dice la palabra “cariño”, y de lo que va saliendo hacemos una lista en un punto visible del aula.
2. Llevamos la cuestión para nuestras casas y venimos con la interpretación de lo que significa.
3. Volvemos a juntarnos en asamblea, lo ponemos todo en común y completamos la lista que comenzamos el primer día.
4. Analizamos esta lista y al lado de cada “cariño” escribimos las personas con las que hacemos los compartimos. Por ejemplo:

Cariño	¿A quién?
Besos	Papá, mamá, abuelo, el peluche, etc.
Abrazos	Abuelo, tío, etc.
etc.	

Trabajamos ese sentimiento debatiendo y:

- Le doy cariños a mi padre porque...
- ¿Cómo te sientes cuando recibes este cariño? ¿Es algo bueno o malo?
- ¿Les gusta a esas personas recibir tus cariños?
- ¿Te gusta dar cariños?
- ¿En qué momentos das cariños?

5. Leemos el cuento y lo comentamos.
6. Escribimos una carta o regalo cariñoso a un compañero o compañera. Haremos previamente un sorteo (por ejemplo, que escriban sus nombres en unos papelitos que se meterán en una bolsita y, a continuación, cada uno escogerá uno sin mirar, será el/la compañero/a al que tendrá que escribir la carta, para que todos/as escriban y reciban una.)
7. Escuchamos la canción.
8. Jugamos a los “cariños musicales”. Al son de la música el alumnado se desplaza por el aula y, cuando la música cesa, le da una manifestación de cariño al niño/a que tenga más próximo, manteniéndose en esa posición hasta que vuelva a sonar la música. Repetimos lo mismo, pero procurando en la siguiente parada coger a otro/a compañero/a. Se repiten las paradas, tantas como se deseen, hasta el final de la canción.
9. Al acabar a música hablamos de cómo nos sentimos al recibir y al dar esos “cariños”.



LA FUENTE / “MARÍA Y LA POESÍA”

1. Lectura del cuento.
2. Comentario: ¿Qué era lo que hacía la fuente? ¿Qué deseo pidió la niña al grillo? ¿Quién se subió al barco? ¿Se cumplieron sus sueños? ¿Qué relación tienen los sueños con la gente que se subió al barco? ¿Qué proceso tuvieron que llevar a cabo para que se cumpliesen esos deseos?
3. ¿Qué otros cuentos conoces donde se pidan deseos? A veces hay que decir palabras mágicas para que se cumplan, ¿conoces alguna?, (por ejemplo: “Abracadabra pata de cabra”, etc.). Comprobamos que esas palabras mágicas tienen una sonoridad (tienen que rimar).
4. Interpretación personal: ¿Alguna vez tuviste algún deseo? ¿Se cumplió? ¿De qué modo? ¿Tienes algún truco para que se hagan realidad?
5. Escribid en un papel un deseo y metedlo en nuestra “caja de los deseos”, que vamos a guardar.
6. Leemos el cuento.
7. Escuchamos la canción.
8. Vamos a intentar cumplir nuestros sueños con la frase mágica: “Si mis sueños quiero lograr, tengo que hacerlos rimar”.
9. Sacamos de la caja de los sueños los deseos de uno en uno y, a medida que vamos leyendo, buscamos palabras que rimen para luego hacer un pareado.
10. Por ejemplo:
 - (deseo = viaje): “Para poder ir de viaje, tengo que salir de mi garaje”.
 - (deseo = monopatín): “Para conseguir un monopatín, tengo que decir ‘tintín’”.

A medida que hacemos los pareados los vamos escribiendo en un lugar visible. Cuando estén todos hechos, los repasaremos cada día para que los podamos memorizar.



EL BOSQUE / “HAPPY”

1. En asamblea hacemos una lluvia de ideas de las lenguas que conocemos.
2. ¿Todo el profesorado habla igual? ¿En qué idioma habla “la *teacher*”?
3. Buscamos por la clase palabras escritas en distintos idiomas. (Mirad si hay carteles en inglés, castellano, gallego, etc. Mirad los libros que tenemos y en qué idiomas están, etc.)
4. Investigad en casa en qué países se hablan las lenguas que encontrasteis.
5. Poned en común lo hablado en casa, y escribiremos al lado de cada idioma el país dónde se hable.
6. Buscamos en el mapa esos países.
7. Pasamos a hacer grupos pequeños (por ejemplo, de 4 personas), y les damos un mapamundi a cada grupo, en el que tienen que buscar la localización del país. Dentro de una caja metemos una tarjeta por cada país que encontramos. Las vamos sacando de una en una y el primero que encuentre el país tendrá un punto. El grupo que logre más puntos es el ganador.
8. Para finalizar nos centraremos en la el español y destacaremos los países en los que nos podemos entender gracias a él, y luego los localizaremos en el mapa.
9. Leemos el cuento y, mientras lo contamos, iremos escribiendo en un lugar visible las palabras que aparecen en él y que no son en español.
10. Hacemos una puesta en común y preguntamos: “¿Conocéis estas palabras? ¿Sabéis en qué idioma están? ¿Qué significan? ¿En qué país se habla? ¿Dónde está en el mapa?”
11. Escuchamos la canción.
12. Aprendemos con la *teacher* la canción.
13. Traen de casa la “bienvenido” en distintos idiomas.
14. Ponedlas en común.
15. Hacemos banderitas que luego colocaremos en el mapa en el lugar indicado.



LOS CAÑONES / “ROCANROL DRAGÓN”

1. Lectura del cuento.
2. Buscamos información sobre el vocabulario del cuento: Vocabulario mitológico
 - Altavoces
 - Rayos, tormenta
3. Hablamos de los dragones y de dónde pueden aparecer (cuentos, películas, dibujos). Si nos gustan o no. ¿Cómo son? Si son buenos o malos. ¿Producen miedo? ¿Cómo es el dragón que aparece en este cuento?
4. Nos imaginamos que todos y todas somos dragones, de esos que meten miedo y que tienen a todo el mundo aterrado. ¿Qué cara pondríamos? ¿Cómo nos sentiríamos? Cada uno sale a poner cara de miedo y comprobamos quién nos produce más.
5. Hacemos lo mismo con el dragón valiente, con el dragón miedoso, el dragón triste, el dragón alegre.
6. Tras representar las distintas emociones pensamos en cómo sería la cara del dragón. Intentamos dibujarlo entre todos/as.
7. Después de escuchar la canción aprendemos pasos de rock and roll y bailamos la canción.



EL VALLE DEL SILENCIO / “ADIVINANZA”

1. Lectura del cuento.
2. Haremos un cartel grande donde ponga “EI VALLE DEL SILENCIO”, se pondrá en una esquina de la clase, se empezará a bajar la voz y, con pasos muy moderados, se indicará al grupo que se acerque al “valle” señalando lo que dice el cartel. Al llegar allí todos y todas nos tumbaremos y se escuchará el silencio. Después de escucharlo durante dos minutos, aproximadamente, se indicará que vuelvan a sus sitios y comentaremos lo ocurrido y analizaremos la sensación del silencio.
3. A partir de ese momento queda inaugurado ese lugar como “EI VALLE DEL SILENCIO”, que utilizará el alumnado en los momentos en que precise tranquilidad y desconectar. (Ese lugar quedará como un espacio para relajarse o pensar, y podrán ir allí libremente o por consejo del maestro/a.)
4. Después de escuchar la canción “¿Qué es una adivinanza?”, organizaremos una sesión de acertijos (recordando el silencio trabajado en la sesión anterior). El alumnado tendrá que traer adivinanzas de casa. Cada uno contará la suya y el resto tendrá que descifrarlas.



GALLOS PORTUGUESES / “TRIS TRAS TRES”

1. En asamblea tratamos el tema de los símbolos. ¿Qué es un símbolo? Haciendo una lluvia de ideas, vemos qué símbolos conocemos y qué significan.
2. ¿Tenemos algún símbolo en clase? ¿Qué significa? Sacamos tarjetas con símbolos que podemos encontrar habitualmente y buscamos su significado. Por ejemplo: la bandera de un país o comunidad, el símbolo de la paz, la señal de que está cerca un hospital, etc.
3. Inventamos símbolos para la clase. Por ejemplo: de serenidad, de silencio, de trabajo, etc.
4. Leemos el cuento.
5. Escuchamos la canción.
6. En asamblea, preguntamos: ¿Habéis ido alguna vez a Portugal? ¿Habéis visto alguna vez el símbolo del gallo en Portugal? ¿Dónde estaba? ¿Por qué el gallo es un símbolo en este país?
 - Investigamos sobre el gallo de Portugal. Descubrimos la historia: un peregrino gallego que salía de Barcelos camino de Santiago de Compostela fue acusado de robarle plata a un terrateniente, y lo condenaron a morir en la horca. Como última voluntad pidió un encuentro con el juez, que se preparaba para comer un gallo asado. El gallego le juró que, como prueba de su inocencia, el gallo se levantaría del plato y que cantaría. El juez apartó el plato y lo ignoró.

Pero cuando el preso estaba siendo ahorcado, el gallo se levantó y cantó. El juez, comprendiendo su error corrió hacia la horca y descubrió que el hombre se había salvado gracias a un nudo mal hecho.

De acuerdo con la leyenda, el gallego volvió años más tarde para esculpir el Cruzeiro do Senhor do Galo, ahora en el Museo Arqueológico de Barcelos.
7. Inventamos símbolos.



CUENTOS / “NOMBRES, VERBOS Y ADJETIVOS”

1. En asamblea formulamos estas preguntas: ¿Qué es un cuento? ¿Os gustan los cuentos? ¿Por qué? ¿Qué cuentos conocéis? Elaboramos una lista con los cuentos favoritos. Analizamos la lista e intentamos hacer una clasificación de los cuentos (de miedo, aventuras, amor, etc.).
2. En pequeño grupo: cogemos un cuento por grupo y analizamos las distintas partes: título, cubierta, contracubierta, autores, ilustrador, editorial. ¿Dónde tiene la letra más grande? (título). ¿Cómo sabes donde se empieza a leer? ¿De quiénes son los nombres de personas que aparecen en la cubierta? ¿Para qué sirve un código de barras? ¿Puede haber un código de barras igual en otro libro?
3. Leemos los cuentos en alto y empezamos a analizar su estructura. ¿Cómo empieza cada cuento? ¿Si yo quisiese empezar un cuento, cómo tendría que comenzar? Después de la presentación, ¿qué pasa en el cuento? ¿Cómo finalizan los cuentos? Llegamos a la conclusión de que hay cuatro partes en un cuento: la presentación (donde se presentan los personajes), el desarrollo (donde se desarrolla la acción con normalidad), el conflicto o nudo (cando sucede algo diferente que cambia el curso normal de las cosas) y el desenlace (donde se expone la salida del conflicto, considerando que puede ser abierto o cerrado). También destacamos que existen fórmulas para comenzar los cuentos como: “Había un vez en un distante país...”, y para acabarlo: “Colorín colorado, este cuento se ha acabado”, “Y comieron perdices y fueron felices”.
4. Inventamos un cuento encadenado entre todos los compañeros y compañeras. Grabamos la frase que dice cada uno, lo haremos de modo ordenado, teniendo en cuenta lo que aprendimos anteriormente sobre las partes del cuento.
5. A continuación lo escucharemos completo y comentaremos si nos gustó. Cuando esté finalizado cada uno/una va a escribir su frase en un folio para luego ilustrarla. Cuando lo tengamos todo, lo ordenamos y encuadernamos cumpliendo todos los requisitos que tiene un cuento.



EL CUENTO DE LA ABUELA / “LA NANA DE LA ABUELA”

1. Leemos el cuento.
2. Comentamos el cuento. ¿Quién lo cuenta? ¿Tenéis abuela? ¿Vuestras abuelas os cuentan cuentos? ¿Quién os cuenta cuentos? ¿De qué habla el cuento? Muchas veces hacemos cosas diferentes y la gente no lo entiende. ¿Qué sabes hacer tú diferente de los demás?
3. Montamos un taller de variedades donde cada niño/a va a enseñar a hacer algo que se le dé bien. Por ejemplo: dar volteretas, onomatopeyas, cantar, etc.
4. Aplaudiremos cada representación e intentaremos copiarlas.
5. No todos/as somos iguales: hacemos un repaso de nuestras diferencias físicas, no todos/as hacemos bien las mismas cosas: haremos hincapié en que es importante que exista gente diferente (con diferentes funciones). Trabajamos especialmente con el alumnado que se valora menos, para reforzar así su autoestima.
6. Explicamos qué es una nana. ¿Cuándo se canta? ¿Conoces alguna?
7. Traemos alguna aprendida y elaboramos nuestro libro de nanas.



LA ALDEA DORMIDA / “SOÑAR”

1. Iniciamos una sesión de relajación: todos tumbados boca arriba con las piernas y los brazos estirados y los ojos cerrados. A continuación la maestra o el maestro comienza a hablar de un modo relajante: “Poco a poco controlamos nuestra respiración (inspirar, espirar), vamos notando el peso de nuestro cuerpo que se va hundiendo poco a poco y cada vez más, hasta quedar dentro de una burbuja. Comenzamos a sentir el viento y como la burbuja nos lleva por el cielo..., cada vez vemos la tierra más pequeña..., más pequeña la gente..., más pequeñas los árboles..., y subimos, subimos..., subimos... Empezamos a escuchar la música, y vamos centrándonos cada uno/una en nuestro sueño de algo que nos haga felices..., que nos produzca felicidad, etc., etc...”

Empieza a sonar una música relajante durante unos minutos. Sigue diciendo la maestra: “Y poco a poco notamos como seguimos desplazándonos, miramos para abajo desde nuestra burbuja y volvemos a ver la tierra. Nos vamos acercando poco a poco..., los árboles se hacen más grandes..., las casas..., la gente..., llegamos a un prado y al tocar el suelo nuestra burbuja “chas”, explota, y empezamos a estirar los brazos..., las piernas..., a desentumecer nuestro cuerpo..., movemos la cabeza de un lado para otro, estiramos, estiramos, estiramos... todo nuestro cuerpo como si quisiésemos crecer y **ABRIMOS LOS OJOS.**”

2. Hablamos de la experiencia: ¿Dónde estabas? ¿Qué hacías? ¿Con quién estabas? ¿Qué veías? ¿Notabas calor, frío...? ¿Qué sensaciones tenías? ¿Cómo te sentías? ¿Bien-mal? Etc., etc.

3. Leemos el cuento.

4. Escuchamos la canción.

5. Dibujamos el sueño.

6. ¿Qué significa para ti soñar? ¿Con qué comparamos nuestros sueños? La canción dice que es como volar, viajar..., ¿piensas lo mismo? ¿Los sueños nos dejan con una sonrisa en la boca? ¿Tuviste alguna vez algún sueño de este tipo?



