



# A nena e o grilo nun barquiño

*Magín Blanco*

*Ilustracións de Leandro Lamas*

 fundación  
novacaixagalicia

UNIDADE DIDÁCTICA ■

*A nena e o grilo nun barquiño* é un traballo que nace cando o autor se mergulla no sentir da súa nenez, cando as sensacións e os sentimentos infantís, coma se dunha madalena proustiana se tratase, afloran sen medos nin complexos á mente do músico Magín Blanco.

Non é de estrañar, por tanto, que as nosas indicacións didácticas apelen ao que de valores e formación do individuo ten o currículo escolar. Tampouco pode estrañar que apele ao que ten de formación artística, cando o referente primeiro das actividades é o pensamento e a música de Magín e a estupenda plasmación en imaxes de Leandro Lamas.

O enfoque podería ser máis disciplinar e ter cuberto a totalidade das áreas escolares, pero optamos por que sexan as intuicións, as sensacións, as suxestións, as connotacións quen guíen a orientación didáctica. É unha opción. Un intento de colaboración para un aproveitamento maior do que en si supón o goce dun espectáculo no que o conto e a canción van da man por un fermoso mundo de sensacións.

**Confiamos en que gocedes  
do espectáculo!**





## INDICACIÓNS DIDÁCTICAS

---

### OBXECTIVOS

Os trece contos e cantigas teñen por obxecto colaborar na consecución dos seguintes obxectivos da etapa de Primaria:

- Coñecer e apreciar os valores e o pluralismo propios dunha sociedade democrática para favorecer o exercicio activo da cidadanía.
- Desenvolver actitudes de confianza en si mesmo, o sentido crítico e a iniciativa persoal.
- Coñecer, comprender e respectar as diferenzas culturais e persoais que conducen á non discriminación.
- Afondar no coñecemento e utilización da lingua galega en todos os ámbitos da vida.
- Facer unha achega lúdica e afectiva á lingua estranxeira.
- Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas.
- Desenvolver as capacidades afectivas evitando prexuizos de calquera tipo.

### COMPETENCIAS BÁSICAS

---

O traballo que se presenta no espectáculo, así como o libro e o disco, favorece a melloría na consecución das competencias básicas do currículo de Primaria que salientamos a continuación:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia no coñecemento e interacción co mundo físico.
- Competencia social e cidadá.
- Competencia cultural e artística.
- Autonomía e iniciativa persoal.

### METODOLOXÍA

---

Dende unha achega emotiva e vivencial, partindo das experiencias do alumnado para facer significativa a achega literaria, e mediante a participación dos nenos e nenas como axentes das actividades, é como propoñemos a participación e o aproveitamento do espectáculo.

### ACTIVIDADES

---

Conscientes de que as actividades que propoñemos poden ser demasiadas ou, pola contra, quedar curtas, e entendendo que este é só un dos enfoques posibles, propoñemos as seguintes indicacións, por se algún profesional as considera útiles.



# A BIBLIOTECA DOS SOÑOS / DON RAMÓN

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Dialogar coa clase sobre as viaxes: as que fixeron, as que lles gustaría facer...
2. Relación das viaxes coas aventuras:
  - Gústavos viaxar?
  - Ir por auga á fonte pode ser unha aventura?
3. A biblioteca como depositaria de aventuras:
  - Gústache ir á biblioteca?
  - Que bibliotecas coñeces?
  - Sabes o nome do bibliotecario ou bibliotecaria?
  - Que fai un bibliotecario?
4. Lectura do conto:
  - Se tiveses que facer unha canción sobre este conto, de que falarías?
5. escoitar a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Retomar o dialogo iniciado cos nenos e nenas antes do concerto:
  - Sorprendeuche o que viches e escoitaches? Por que?
  - Don Ramón parécese aos bibliotecarios que ti coñeces? Cal che gusta máis e por que?
  - Debuxa o bibliotecario dos teus soños mentres escoitamos de novo a canción.
2. Existe a posibilidade de relacionar este relato e a canción coa biblioteca escolar do centro:
  - Pescudar se a biblioteca do centro dispón de sección de viaxes.
  - Actualizar o coñecemento das diferentes seccións da biblioteca do centro.



# UN BARQUIÑO / VOGA VOGA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Ler o conto.
2. O grilo dille a seu pai que quere ser viaxeiro e o pai respóndelle que iso non é unha profesión nin un oficio.
3. Que profesións coñecedes?
4. Que profesións teñen os vosos pais? En que traballan?
5. Parécevos que pasan moito tempo traballando?
6. E na casa? Quen vos parece que traballa máis? Papá ou mamá?
7. Vós axudádeslles a facer cousas na casa? Que cousas?
8. A vós que vos gustaría ser de maiores? Por que?

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. escoitar a canción.
2. A utopía como sinónimo de imaxinación.
3. Pódese facer un barco cunha monda de laranxa? Que vos pareceu o barco que se fixo no espectáculo? Gustouvos?
4. A imaxinación pode mudar o xeito habitual de facer as cousas. Con que materiais se fan os barcos de verdade?





# A ABELLA ULTRAMARIÑA / TODOS SOMOS CAPITÁNS

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

### ACTIVIDADE PSICOMOTRIZ

1. Utilizando cordas, aros, caixas baleiras, ou en caso de non ter nada, simplemente facendo unha roda sentados coas pernas cruzadas, cunha música de mar de fondo, relaxante, imos movéndonos dun lado para outro, coma se estivésemos metidos nun barco, simulando o movemento do barco. Este barco ten capitán, que nos vai a dar ordes. Inicialmente a/o mestre/a será o capitán e o resto da clase os mariñeiros/as. O capitán dará ordes como: “Tod@s @s mariñeir@s que se poñan de pé” / “Tod@s para o lado dereito” / “Tod@s para o lado esquerdo” / “Botámonos ao mar (chan)”, etc., ás que a tripulación ten que obedecer.
2. Prepáranse tarxetas con gomets de cores, tantas como a cantidade de alumnado que participe na actividade. Haberá tres con gomets vermellos, tres azuis e o resto verdes. Repártense ao chou entre o alumnado. Ao que lle toque a tarxeta verde entra no barco, a tarxeta azul significa que serán capitáns e, polo tanto, darán as ordes, e a vermella significa que non poden entrar no barco e quedan sen xogar.
3. Repítase a actividade do barco, esta vez cada neno/a interpreta a misión que lle tocou nas tarxetas.
4. Ao rematar a “aventura” xuntámonos todos e comentamos o xogo, abrimos o debate sobre o que sentiu cada un/unha. Faremos especial fincapé nos/nas que quedaron fóra, e saber como se sentiron, cos demais tamén se traballa a empatía falando de como se sentiría cada un/unha se non puidese entrar no barco.
5. Repetimos o xogo invertendo os roles, pero sen quedar ninguén fóra. O alumnado que tiña os puntos vermellos convértese en capitáns.
6. Lectura do conto.
7. Comentamos o conto: “Que pasou?”, “Que fixo o capitán?”, “Parecevos ben a decisión?”, “Que fariades vos?”, “Parecese ao noso xogo?”
8. escoitar a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

A canción di que todos somos capitáns, para selo temos que estar de acordo nas ordes.

En asemblea entre todos e todas, escoitando a canción, acordaremos o que temos que facer en cada momento.

Por exemplo: no retrouso da canción levantámonos todos/as, poñémonos de pé, saudamos como capitáns e damos pasos no sitio. Así seguiremos en consenso, poñendo movemento ás distintas partes da canción. Ao final todo o alumnado representará a canción seguindo o establecido.



# CALQUERA NOITE O SOL PODE BRILLAR / A FORMIGA LÚA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Para traballar antes do espectáculo.
2. Ler o conto.
3. Que vos suxire o encabezamento: “Calquera noite o sol pode brillar”?
4. No conto aparecen personaxes doutros contos. Coñecedes algún máis que os que aparecen aquí? Cales?
5. Hai personaxes de contos clásicos, pero coñecedes tamén persoaxes de contos de agora? E de series ou debuxos animados da tele ou o cine? Cales?
6. Que pasaría se intercambiamos un personaxe dun conto para outro? Parécevos divertido?
7. Por exemplo: se fose o rei León levarlle a cesta da comida á avoa da Carapuchiña, o lobo actuaría igual?

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. escoitar a canción.
2. Determinar que personaxes de conto aparecen na canción.
3. Cal deles vos parece máis divertido?
4. Crear un personaxe inédito e darlle unhas características.
5. Poñerlle un nome e debuxalo.



# OS AGARIMOSOS / MEU AMOR ESTOUPA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. En asemblea facemos unha choiva de ideas sobre o que nos di a palabra “agarimo”, e do que vai saíndo facemos unha listaxe nun punto visible da aula.
2. Levamos a dúbida para a casa e vimos coa interpretación do que significa.
3. Volvemos xuntarnos en asemblea e poñemos en común, completamos a listaxe que comezamos o primeiro día.
4. Analizamos esta listaxe e ao lado de cada “agarimo” escribimos as persoas coas que facemos eses agarimos. Por exemplo:

Agarimo	A quen?
Bicos	Papá, mamá, avó, o peluche, etc.
Apertas	Avó, tío, etc.
etc.	

Traballamos ese sentimento debatendo e:

- Doulle agarimos a meu pai porque...
  - Como te sentes cando recibes este agarimo? É algo bo ou malo?
  - Gústalles a esas persoas recibir os teus agarimos?
  - Gústache dar agarimos?
  - En que momentos dás agarimos?
5. Lemos o conto e comentámolo.
  6. Escribimos unha carta ou agasallo agarimoso a un compañeiro/a. Faremos previamente un sorteo (por exemplo, que escriba o seu nome nun papeliño que se meterá nunha bolsiña e, a continuación, cada un escollerá un sen mirar, será o/a compañeiro/a ao que terá que escribir a carta, para que todos/as escriban e reciban unha.
  7. Escoitamos a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. XOGAR AOS AGARIMOS MÚSICAIS. Ao son da música o alumnado desprázase pola aula e, cando a música cesa, dálle unha manifestación de agarimo ao neno/a que teña máis próximo, manténdose nesa posición ata que volva soar a música. Repetimos o mesmo, pero procurando na seguinte parada coller a outro/a compañeiro/a. Repítense as paradas, tantas como se desexen, ata o remate da canción.
2. Ao acabar a música falamos de como nos sentimos ao recibir e ao dar eses agarimos.





# A FONTE / MARÍA E A POESÍA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Lectura do conto.
2. Comentario, Que era o que facía a fonte? Que desexo pediu a nena, e o grilo? Quen subiu ao barco? Cumpríronse os seus soños? Que relación teñen os soños coa xente que subiu ao barco? Que proceso tiveron que levar a cabo para que se cumprisen eses desexos?
3. Que outros contos coñeces onde se pidan desexos? Ás veces hai que dicir palabras máxicas para que se cumpran, coñeces algunha? (por exemplo: “Abracadabra pata de cabra”, etc). Comprobamos que esas palabras máxicas teñen unha sonoridade (teñen que rimar).
4. Interpretación persoal: Algunha vez tiveches algún desexo? Cumpriuse? De que xeito? Tes algún truco para que se fagan realidade?
5. Escribide nun papel un desexo e metelo na nosa “caixa de desexos” que imos gardar.
6. Lemos o conto.
7. Escoitamos a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Imos intentar cumprir os nosos soños coa frase máxica:
2. “Se o meu soño quero lograr, teño que facelo rimar”.
3. Sacamos da caixa dos soños os desexos de un en un e, a medida que imos lendo, buscamos palabras que rimen para logo facer un pareado.
4. Por exemplo:
  - (desexo=viaxe): “Para poder ir de viaxe, teño que saír do meu garaxe”.
  - (desexo=monopatín): “Para conseguir un monopatín, teño que dicir ‘tintín’”.

A medida que facemos os pareados escribímolos nun sitio visible. Cando estean todos feitos, repasarémolos cada día para que os poidamos memorizar.



# A FRAGA / HAPPY

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. En asemblea facemos unha choiva de ideas das linguas que coñecemos.
2. Todo o profesorado fala igual? En que idioma fala “a *teacher*”?
3. Buscamos pola clase palabras escritas en distintos idiomas. (Mirade se hai carteis en inglés, castelá , galego... Mirade os libros que temos e dicide en que idiomas están, etc.
4. Investigar na casa en que países se falan as linguas que saíron.
5. Poñer en común o falado na casa, e escribiremos ao lado de cada idioma o país onde se fala.
6. Buscamos no mapa eses países .
7. Pasamos a facer grupos pequenos (por ex., de 4), e dámoslle un mapamundi a cada un deles e teñen que buscar a colocación do país. Dentro dunha caixa metemos unha tarxeta por cada país que saíu. Imos sacando de unha en unha, e o primeiro grupo que atope o país terá un punto. O grupo que logre máis puntos é o gañador.
8. Para rematar centrámonos na lingua galega e destacamos os países en que nos podemos entender grazas a el. Localizamos os países no mapa.
9. Lemos o conto e mentres o contamos imos escribindo nun lugar visible as palabras que aparecen nel e que non son en galego.
10. Facemos unha posta en común e preguntamos: “Coñeces estas palabras? Sabedes en que idioma están? Que significan? En que país se falan? Onde está no mapa?”
11. Escoitamos a canción.
12. Aprendemos coa *teacher* a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Traer da casa a palabra benvido en distintos idiomas.
2. Poñelas en común.
3. Facemos bandeiriñas que logo colocaremos no mapa no lugar en que se di.





# OS CANÓNS / ROCANROL DRAGÓN

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Ler o conto.
2. Sabedes o que é un canón dun río?
3. Cantos anos pensades que lle puido levar ao río facer un canón?
4. Pensades que os dragóns existen de verdade ou que existiron algunha vez?
5. Atopádeslles parecido con outros animais? Con cales? Por que?
6. Mirar a ilustración.
7. O dragón leva unha guitarra eléctrica; vistes unha algunha vez?
8. As guitarras eléctricas enchúfanse á corrente coma os electrodomésticos. Que electrodomésticos tedes na vosa casa?
9. Todos funcionan con enerxía eléctrica, sabedes onde se xera? E como se transporta ata a casa?

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. escoitar a canción.
2. Sóavos algún chisco doutras cancións que se canta nesta? Lembrades onde a escoitastes?
3. Gustovos o dragón? Dávos medo ou parécevos divertido?
4. O dragón toca e baila rocanrol, que é un xénero musical. Coñeces algún outro xénero musical? Pódese bailar?
5. O dragón vai coa nena e o grilo a unha festa. Gústavos ir ás festas? A que tipo de festas ides? E que facedes nelas?



# O VAL DO SILENCIO / ADIVIÑA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Ler o conto.
2. O descanso é necesario. Que lugares vos parecen máis axeitados para descansar?
3. O ruído axuda a descansar?
4. O recreo é tamén un xeito de descanso? Por que?
5. Unha viaxe supón cambiar de lugar habitual. Pero cando fostes de viaxe botastes en falta algunha cousa da casa? Cales?

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. escoitar a canción.
2. Cando chegou esta canción no espectáculo, tivestes a sensación de relax?
3. A canción é coma unha adiviña. Sabedes de que fala?
4. Coñecedes algunha adiviña? Cales?
5. Facer algunha adiviña a partir da súa resposta. Que se podería dicir dunha nube?





# GALOS PORTUGUESES / TRIS TRAS TRES

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. En asemblea tratamos o tema dos símbolos. Que é un símbolo? Facendo unha choiva de ideas, vemos que símbolos coñecemos e que significan.
2. Temos algún símbolo na clase? Que significa? Sacamos tarxetas con símbolos que podemos atopar e buscamos o seu significado. Por exemplo: a bandeira de Galicia, o símbolo da paz, o sinal de que está cerca un hospital, etc.
3. Inventamos símbolos para a clase. Por exemplo: de serenidade de silencio, de traballo, etc.
4. Ler o conto.
5. escoitar a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. En asemblea preguntar. Fostes algunha vez a Portugal? Vistes algunha vez o símbolo do galo en Portugal? Onde estaba? Por que o galo é un símbolo en Portugal?
  - Investigade sobre o galo de Portugal. Descubrimos a historia: un peregrino galego que saía de Barcelos camiño de Santiago de Compostela foi acusado de roubarlle prata a un terratenente, e condenárono a morrer na forca. Como última vontade, pediu un encontro co xuíz, que se preparaba para comer un galo asado. O galego xuroulle que, como proba da súa inocencia, o galo íase levantar do prato e que cantaría. O xuíz empurrou o prato para un lado e ignorouno.  
Con todo, cando o preso estaba a ser aforcado, o galo levantouse e cantou. O xuíz, comprendendo o seu erro, correu para a forca e descubriu que o galego se salvara grazas a un nó mal feito.  
De acordo coa lenda, o galego volveu anos máis tarde para esculpir o Cruzeiro do Senhor do Galo, agora no Museo Arqueolóxico de Barcelos.)
2. Inventamos símbolos.



# CONTOS / NOMES, VERBOS E ADXECTIVOS

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. En asemblea formulamos estas preguntas: Que é un conto? Gústanos os contos? Porque? Que contos coñeces? Listaxe de contos favoritos. Analizamos a listaxe e intentamos facer unha clasificación dos contos (de medo, aventuras, de amor, etc).
2. En pequeno grupo: Collemos un conto por grupo e analízanse as distintas partes: título, portada, contraportada, autores, ilustrador, editorial. Onde ten a letra máis grande? (título). Como sabes onde se empeza a ler? De quen son os nomes de persoas que aparecen na portada? Para que serve un código de barras? Pode haber un código de barras igual noutro libro?
3. Lemos os contos en alto e empezamos a analizar a súa estrutura. Como empeza cada conto? Se eu quixese empezar un conto, como tería que empezar? Despois da presentación, que pasa no conto? Como rematan os contos? Chegamos á conclusión de que hai catro partes nun conto: a presentación (onde se presentan os personaxes), o desenvolvemento (onde se desenvolve a acción con normalidade), o conflito ou nó (cando acontece algo diferente que cambia o curso normal das cousas) e o desenlace (onde se expón a saída do conflito, considerando que pode ser aberto ou pechado). Tamén destacamos que hai fórmulas para comezar os contos como: “Había unha vez nun distante país”, e para remátalo: “Colorín colorado este conto está rematado, “E comeron perdices e foron felices”.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Inventamos un conto encadeado entre todos os compañeiros e compañeiras. Gravamos a frase que di cada un, farémolo dun xeito ordenado, tendo en conta o que aprendemos anteriormente sobre as partes do conto.
2. A continuación escoitarémolo enteiro e comentaremos se nos gustou. Cando estea rematado cada un/unha vai escribir a súa frase nun folio para despois ilustrala. Cando o teñamos todo, ordenamos e enmaquetamos cumprindo todos os requisitos que ten un conto.





# O CONTO DA AVOA / A NANA DA AVOA

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Lemos o conto.
2. Comentamos o conto. Quen o conta? Tedes avoa? As vosas avoas cónnavos contos? Quen vos conta contos? De que fala o conto? Moitas veces facemos cousas diferentes e a xente non o entende. Que sabes facer ti diferente aos demais?
3. Montamos un obradoiro de variedades onde cada neno/a vai ensinar a facer algo que se lle dea ben. Por exemplo: dar pincharcarneiros, onomatopeas, cantar, etc.
4. Aplaudiremos cada representación e intentaremos copialas.
5. NON TODOS/AS SOMOS IGUAIS: facemos un repaso das nosas diferenzas físicas, non todos/as facemos ben as mesmas cousas: faremos fincapé en que é importante que exista xente diferente (con diferentes funcións). Traballamos especialmente co alumnado que se valora menos para reforzar a autoestima.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Explicamos o que é unha canción de berce. Cando se canta? Coñeces algunha?
2. Traemos algunha aprendida e elaboramos o noso libro de cancións de berce.



# A ALDEA DURMIDA / SOÑAR

## ACTIVIDADES PARA ANTES DO CONCERTO

1. Iniciamos unha sesión de relaxación: todos deitados boca arriba coas pernas e os brazos estirados e os ollos pechados. A continuación a mestra ou mestre comeza a falar dun xeito relaxante: “Pouco a pouco controlamos a nosa respiración (respirar, inspirar), imos notando o peso do noso corpo que se vai afundindo pouco a pouco e cada vez máis, ata quedar dentro dunha burbulla. Comezamos a sentir o vento e como a burbulla nos leva polo ceo..., cada vez vemos a terra máis pequena..., máis pequena a xente..., máis pequenas as árbores..., e subimos, subimos..., subimos... Empezamos a escoitar a música, e imos centrándonos cada un/unha no noso soño de algo que nos faga felices..., que nos produza ledicia, etc., etc...”

Empeza a soar unha música relaxante durante uns minutos.

Segue dicindo a mestra: “E pouco a pouco notamos como seguimos desprazándonos, miramos para abaixo dende a nosa burbulla e volvemos ver a terra. Ímonos achegando pouco a pouco..., as árbores fanse máis grandes..., as casas..., a xente... chegamos a un prado e ao tocar o chan a nosa burbulla “chas”, rebenta, e empezamos a estirar os brazos..., as pernas..., a desentumecer os noso corpo..., movemos a cabeza dun lado para outro, estiramos, estiramos, estiramos... todo o noso corpo coma se quixésemos medrar e **ABRIMOS OS OLLOS.**”

2. Falar da experiencia: Onde estabas? Que facías? Con quen estabas? Que vías? Tiñas calor, frío? Que sensacións tiñas? Como te sentías? Ben-mal? Etc., etc.
3. Lemos o conto.
4. Escoitamos a canción.

## ACTIVIDADES PARA DESPOIS DO ESPECTÁCULO

1. Debuxamos o soño.
2. Que significa para ti soñar? Con que comparamos os nosos soños? A canción di que é como voar, viaxar..., pensas o mesmo? Os soños déixannos sorrisos feitizos? Tiveches algunha vez algún soño deste tipo?





