

UNIDAD DIDÁCTICA
La boda del cangrejo
Zoe Dionyssiou y Paola Anselmi

Objetivos musicales

Se espera que los niños:

1. Canten las canciones y los juegos musicales seleccionados con sus letras originales.
2. Se acostumbren a mantener y señalar la parte fuerte en las canciones y los juegos musicales por medio de palmadas, pasos y percusión corporal.
3. Canten con el acompañamiento instrumental de los instrumentos de percusión de la clase siguiendo el pulso u otro patrón rítmico/melódico basado en las ideas de los niños.

Objetivos socioculturales

Se espera que los niños:

1. Canten y toquen canciones relacionadas con animales con una referencia en las culturas y costumbres del Mediterráneo.
2. Se familiaricen con tres lenguas, practiquen la pronunciación y el contenido y conozcan los elementos culturales de las canciones (italiano, español y griego).
3. Experimenten y practiquen danzas de ritmo irregular como el baile *kalamatianos*.
4. Creen el evento holístico y artístico de una boda (la boda del cangrejo), basado en las canciones seleccionadas.
5. Expliquen la semiótica de las distintas costumbres de las bodas tradicionales del mar Mediterráneo.
6. Experimenten las posibles conexiones entre varias canciones, música compuesta, arte, danza y otros temas.

Objetivos educativos

Se espera que los niños:

1. Cantes canciones con la letra original (italiano, español y griego).
2. Desarrollen su imaginación y experimenten las conexiones, las alegorías y la naturaleza lúdica de las canciones.
3. Practiquen el conteo silábico de las letras como una introducción a la gramática, a las matemáticas y a la lectura y escritura rítmica musical.
4. Aprendan a colaborar como grupo a través de los juegos musicales y los movimientos expresivos.
5. Demuestren coordinación de los movimientos corporales y sincronización con el resto del grupo mientras cantan y bailan.
6. Comprendan el contenido alegórico en las canciones de los niños.
7. Acojan ideas y propuestas de los compañeros que busquen una solución compartida.

Edad de los niños

De 5 a 6 años.

Conocimientos y habilidades anteriores de los niños

- Conocimiento de la diferencia entre cantar y recitar una canción.
- Saber dar palmadas y golpes con el pie en el suelo sobre un ritmo dado.
- Coordinación corporal básica.
- Habilidades de cooperación con la clase.
- Habilidad cognitiva para relacionar diferentes disciplinas.
- Precisión en el uso de instrumentos.
- Habilidad para representar formas y gestos emotivos con el cuerpo.

Materiales

Material sonoro: *Sardina, Una pulga y un ratón, Pantrévoune ton kávoura*¹.

Mapa de los países del Mediterráneo, manualidades y dibujos de los animales mencionados, beanbags (saquitos de colores con relleno blando), una tela de licra azul.

Instrumentos: pequeños instrumentos de percusión, tubos de plástico sonoros, objetos rellenos con semillas que al agitarse suenan a modo de maraca (Shaker) .

Programación de la clase 1: El cangrejo está buscando a su amada; se encuentra con una sardina que accede a ayudarlo a encontrarla.

Objetivos musicales

Se espera que los niños:

1. Canten la última frase de la canción con el texto claro y la voz principal en su idioma original (italiano).
2. Demuestren precisión rítmica expresando el ritmo de la canción de formas diferentes.
3. Muestran coordinación corporal mediante varios estilos de aplauso en las palmas del compañero con *Sardina*.
4. Demuestren una capacidad básica en la silabización de las palabras y de la escritura de las notas rítmicas.

Descripción de la planificación de la lección, procesos y estrategias

1. El profesor cuenta la historia de un cangrejo que ha perdido a su amada y la está buscando por el mar Mediterráneo, pidiendo a los niños su ayuda. El cangrejo (el profesor puede utilizar un muñeco y los niños podrían ponerle un nombre) conoce a una sardina en la costa mediterránea y comparte con ella su problema. *Sardina* se ofrece a ayudar al cangrejo pero este debe aprender la canción de sardina primero. Se pregunta a los alumnos si quieren ayudar al cangrejo aprendiendo la canción de *Sardina*.
2. El profesor invita a los niños a que hagan la imitación del movimiento del nado de la sardina usando sus manos mientras improvisan los sonidos de los peces y del mar con sus voces. Pueden estar bajo una tela de licra azul, como el color del mar, algunos niños harían los movimientos del mar y otros los de la sardina.
3. Los niños escuchan la canción *Sardina* (cantada por el profesor o en una grabación) mientras caminan al ritmo. Así se familiarizan con el idioma y el ritmo de la canción. La escuchan con las letras originales (la mayoría de las partes no tienen sentido) y pueden participar libremente cantándola. En la sílaba final “rà” eligen a un compañero y lo abrazan. Al repetir el juego, los niños tendrán la oportunidad de escuchar la última frase en italiano (“*Chi fuori resterà*”) y podrán repetirlo durante el juego de conteo.
4. Los niños se ponen en parejas uno en frente del otro. Dan una palmada, o ellos mismos o con el compañero, y en las sílabas “*E crì crì crì*” y “*E crà crà crà*” improvisan un estilo propio de aplaudir, de hacer cosquillas o algún tipo de movimiento. Cambiarán de rol mientras juegan (cada niño debe tener la oportunidad de proponer sus propias ideas y de encontrar una solución compartida en pareja, satisfactoria para ambos).
5. Los niños se ponen en círculo y cantan la canción mientras se pasan un objeto (un *beanbag* o un *shaker*) al ritmo. El profesor puede ayudarlos con la precisión rítmica manteniendo un ritmo constante con un tambor.
6. Los niños aprenden las reglas de juego: en círculo con las palmas hacia arriba, colocan su mano sobre la de su compañero (la derecha sobre la izquierda del compañero, por todo el círculo). Un niño empieza a cantar mientras da una palmada en la mano de su compañero. En las sílabas “*E*

1 Posible audición adicional: Saint-Saens’ *Aquarium* from *Animals’ Carnival*, sonidos naturales del mar y de peces.

crì crì crì” y “*E crà crà crà*”, hará cosquillas en la palma del compañero de su izquierda. En la sílaba final “*rà*” deberá evitar la palmada final. De manera opcional, si este tipo de palmada es muy difícil para los niños, pueden permanecer con las palmas hacia arriba y cada niño aplaudirá con las dos palmas en las del vecino.

7. Los niños dibujan un pez pequeño y/o un pez grande cada uno, lo recortan y los ponen en dos montones. El profesor escribe la letra con las sílabas claras en un papel y los niños intentan representar la notación rítmica de la canción (el pez pequeño representa una corchea y el grande una negra). Cantan la canción mientras pegan sus peces en el papel según el ritmo de la canción. De manera opcional pueden añadir notación rítmica a algunas palabras separadas (por ejemplo “*Sar-di-na, i-na, i-na, Chi fuo-ri re-ste-rà*”). En esta actividad empiezan a comprender los ritmos cortos y largos de la melodía (corcheas y negras).
8. El profesor invita a los niños a debatir sobre si se han divertido en la clase y qué actividad les ha gustado más. Se habla de la historia del cangrejo que todavía no ha encontrado a su amor así que el viaje sigue en la próxima lección.

Resultado esperado

Se espera que los niños:

- Toquen y canten la melodía y la letra de la última frase de la canción correctamente.
- Se acostumbren a cantar en italiano.
- Adopten elementos rítmicos de la canción a través de la percusión corporal (aplausos de distintas maneras, golpes con los pies...)
- Encuentren una solución satisfactoria para expresar una obra colectiva de trabajo creativo.

Prueba del aprendizaje

- Memorización de algunas letras en italiano.
- Precisión de los patrones rítmicos y compás.
- Divertimiento por la canción.
- Habilidad de asociar símbolos (peces pequeño y grande) a los ritmos cortos y largos.

Programación de la clase 2: el cangrejo hace tres amigos nuevos, una pulga, un ratón y un escarabajo.

Objetivos musicales

Se espera que los niños:

1. Canten la canción o una parte de *Una pulga y un ratón* con la voz principal en su idioma original (español).
2. Demuestren precisión rítmica al ritmo constante de la canción moviendo el cuerpo, aplaudiendo o usando percusión corporal.
3. Consigan una buena coordinación corporal simulando rítmicamente un mal paso (tropiezo) e inclinándose sobre el lado derecho en *Una pulga y un ratón*.
4. Toquen instrumentos de percusión mientras cantan (tubos de plástico sonoros (boom whackers) u otros instrumentos).

Descripción de la programación de la clase, procesos y estrategias

1. Recordar a la clase la historia del cangrejo que perdió a su amada y que la está buscando por el mar Mediterráneo pidiendo ayuda a otros animales.
2. Repasar la melodía y la letra del juego musical *Sardina* con los niños.
3. Cantar solos o con la grabación de la canción *Una pulga y un ratón*, invitando a los niños a moverse libremente como una pulga (saltando), como una rata (corriendo) o como un cangrejo (andando con fuerza) practicando el pulso y el acento. Después se pueden empezar a usar

algunos gestos como aplaudir o percusión corporal. La pulga, la rata y el escarabajo ofrecen ahora su ayuda al cangrejo para encontrar a su amada, si éste aprende a cantar su canción. Se pregunta a los niños si quieren ayudar al cangrejo.

4. Cantar *Una pulga y un ratón* en su idioma original mientras los niños cantan los nombres de los animales al principio y en la palabra sin sentido "*parapachin*". El profesor podría alterar su voz para dar una versión dramática de la canción y parecer una pulga muy tranquila (piano), un ratón muy pesado (forte), un cangrejo con voz profunda o de cualquier otra manera que decida el profesor.
5. Cantar la canción dando un paseo por la clase; en cada sílaba "*chin*", los niños deben tocar una parte diferente del cuerpo de sus compañeros, cada vez a un alumno distinto. De manera opcional, pueden tener dos claves (una para cada uno) y tocarlas junto a un compañero en la sílaba "*chin*".
6. Practicar la canción mientras andan al ritmo en un círculo y, en la sílaba "*chin*" de la palabra sin sentido "*parapachin*", simulan un tropiezo, inclinándose sobre su lado derecho (si se empieza a andar con el pie derecho). Justo después de la sílaba "*chin*" reanudan el paso correcto.
7. Cantarla mientras se usan "boomwhackers" (tubos musicales) afinados (fa, mi y fa) en cada sílaba "*chin*".
8. Invitar a los niños a debatir sobre si se han divertido en la clase y qué actividades les han gustado más. Se les recuerda la historia del cangrejo que conoció a la sardina. Los niños conocieron a la pulga, al ratón y al escarabajo pero no han encontrado todavía a la amada del cangrejo. Los niños intentarán adivinar a qué animal ama el cangrejo.
9. Pedir a los niños que dibujen a la posible amada del cangrejo.

Resultado esperado

Se espera que los niños:

- Toquen y canten la melodía y la letra de la canción (o parte de ella) correctamente.
- Se familiaricen con cantar y escuchar español.
- Adopten elementos rítmicos de la canción a través de la percusión corporal o el uso de instrumentos.

Prueba de aprendizaje

Los niños:

- Memorizan la letra de la canción.
- Interpretan acertadamente los patrones rítmicos y el ritmo constante de la canción.
- Sincronizan los movimientos pre-acordados que acompañan a la canción.
- Coordinan con precisión unos sonidos musicales con otros.
- Se divierten cantando la canción con los movimientos y la participación rítmica.

Programación de las clases 3 y 4: El cangrejo finalmente encuentra a su amada tortuga. Se casan e invitan a todos los demás animales.

Objetivos musicales

Se espera que los niños:

1. Canten la canción mientras interpretan sus movimientos de imitación.
2. Aprendan la primera estrofa y el estribillo de la canción.
3. Practiquen comenzar a cantar en tiempo débil del compás.
4. Se familiaricen con los ritmos irregulares (7/8).
5. Marchen al ritmo de 7/8 (primer, cuarto y sexto tiempos de compás) con la música o intenten bailar el baile *kalamaitanos* de 7/8 (solo posible para los niños griegos).

Descripción de la programación de la clase, procesos y estrategias

1. Recordar a los niños la historia: el cangrejo y sus amigos están buscando a su amor ¿Quién es su amor?
2. Escuchar la grabación de la canción *Pantrévoune ton kávousa*, y pedir a los niños que hagan un movimiento cada vez que se oyen las palabras “*ntrágka ntróugka t’ árghana oré t’ árghana*”. De este modo se espera que entiendan la estructura estrófica de la canción.
3. Escuchar la canción mientras se indica la secuencia de los personajes animales en los dibujos seleccionados con anterioridad (cangrejo, tortuga, ratón, erizo, cigarra, burro, hormiga, zorro y rana). Esta actividad ayuda a memorizar la canción mediante la representación gráfica de las letras.
4. Aprender a cantar solo la primera frase de la canción (“*Pantrévoune ton kávousa ooo, y Kalésan kai ton...*”) y el estribillo. (“*ntrágka ntróugka t’ árghana oré t’ árghana*”). Aprender a cantar la segunda frase o a moverse con ella. Pueden elegir sílabas sin sentido, aprender a cantar sólo los nombres de los animales o sólo el estribillo.
5. Cantar la ya mencionada letra de la canción mientras se da un paso en los tiempos fuertes del compás (primero, cuarto y sexto tiempos de cada compás) junto a la música (usando posturas de animales o fingiendo cruzar un pequeño río por las piedras, o un puente no muy bien sujeto), o se intenta bailar el baile *kalamatianos* de 7/8 (empezando con el pie derecho, dando 8 pasos en los tiempos fuertes y 2 atrás) (posiblemente sólo para los niños griegos). Esto puede guiar el baile *kalamatianos* ($7/8=3+2+2$), una danza de las bodas griegas.
6. Invitar a un grupo de niños a tocar instrumentos de percusión en los tiempos fuertes de la canción mientras el profesor la canta y otro grupo camina, imitando a los personajes animales de la canción (cangrejo, tortuga, ratón, erizo, cigarra, burro, hormiga, zorro y rana). Es importante que los niños tengan la oportunidad de practicar ampliamente el modo de andar de los distintos animales.
7. En pequeños grupos, los niños improvisan y crean sus propias coreografías basadas en la danza de 7 compases y pueden enseñársela también a sus compañeros.
8. Debatir con los niños sobre la actividad, compartiendo opiniones y sentimientos. Hacer los preparativos para la creación de un libro hecho a mano sobre la historia de amor del cangrejo.
9. Finalmente el cangrejo encuentra a su amor y preparan una fiesta de boda con mucha música, baile y diversión. Todos los animales están invitados.

Resultado esperado

Se espera que los niños:

- Canten la melodía y el estribillo de la canción.
- Se acostumbren a cantar en griego.
- Bailen el *kalamatianos* o interpreten patrones rítmicos irregulares a través de movimientos corporales.
- Ejerciten su memoria siguiendo la letra de la canción.

Prueba del aprendizaje

- Memorización de la secuencia de la letra de la canción con la ayuda de las representaciones gráficas.
- Precisión en los patrones rítmicos y tiempos de compás.
- Bailar el *kalamatianos* o seguir el ritmo de 7/8 (primer, cuarto y sexto tiempos de cada compás).
- Divertirse mediante el canto, el juego y el movimiento.
- Tocar un instrumento.
- Coordinar sus movimientos corporales con los de los demás.

Resultado final esperado, pruebas e intercambio

1. Libro hecho a mano en el que los niños escriben la historia con sus propias palabras (el profesor escribe las palabras de los niños), ilustrando cada episodio y juntándolos todos en el libro que se exhibirá.
2. Interpretar la historia con la narración, las canciones y los juegos. La interpretación puede terminar en el evento holístico de la boda del cangrejo con la tortuga, en la que los niños cantan las tres canciones que han aprendido.