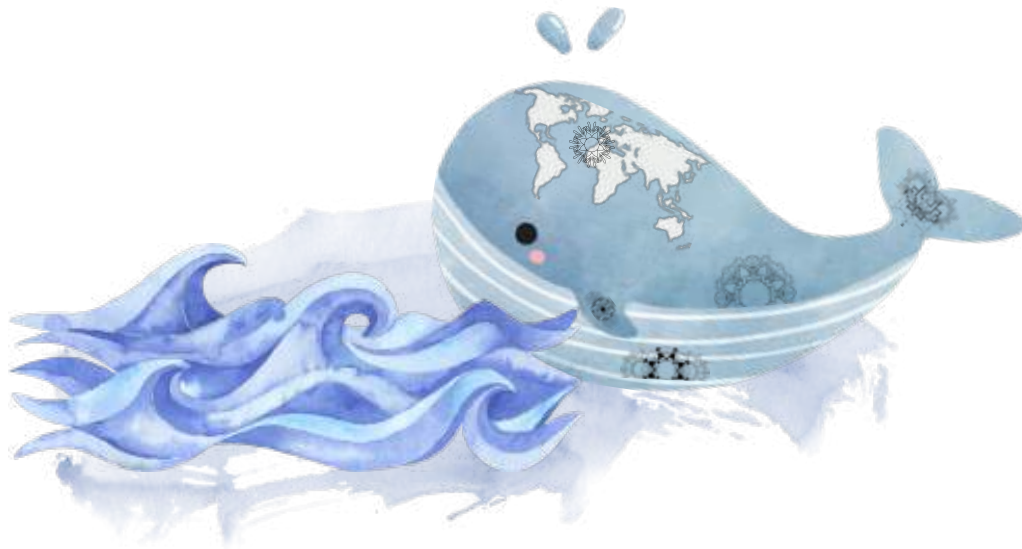


El viaje de San Borondón

GUÍA DIDÁCTICA DEL CONCIERTO



Conciertos escolares de la OFGC
Temporada 2022/23

ELABORACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO: Claudia Álamo Díaz, Pablo Díaz.

REVISIÓN DEL TEXTO: María Jesús Cano López.

AÑO DE EDICIÓN: 2023.

ESTE DOCUMENTO DEBE CITARSE COMO: Álamo Díaz, C. (2023). El viaje de San Borondón. Guía didáctica del concierto. El Hierro. Orquesta Filarmónica de Gran Canaria.

Presentación

El viaje de San Borondón

Dirección de escena: Mingo Ávila

Texto y Música: Pablo Díaz Estrada

Dirección musical y arreglos: Francis Hernández

EDAD RECOMENDADA: 3-8 años (Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria)

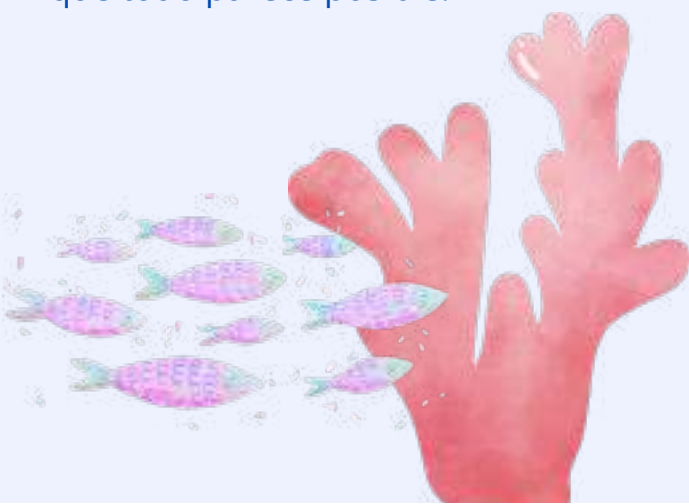
Duración: 40 minutos

Colabora: Fundación DISA

Personajes principales: Brandán y Borondona

Resumen: Este espectáculo musical es una libre y divertida adaptación de la leyenda universal de San Borondón, narrada por Benedeit en su libro *El viaje de San Brandán*. La acción comienza en Irlanda, donde un peculiar monje llamado Brandán, amante de la música y las historias fantásticas, descubre de manera fortuita un misterioso libro que le hará emprender un emocionante viaje. Durante su travesía por el océano vivirá muchas aventuras y experiencias, encontrando en la ballena Borondona una compañera ideal de viaje; junto a ella conocerá las maravillas del paraíso en la tierra: las Islas Canarias.

La selección musical que acompaña la narración teatralizada se compone de piezas con reminiscencia celta y raíz canaria, a través de las cuales los más pequeños conocerán los instrumentos canarios de cuerda, viento y percusión. Asimismo, el alumnado tendrá que tomar parte de la acción para ayudar a Brandán a completar con éxito su periplo y las creaciones audiovisuales de Rubén Armiche les transportarán a un mundo mágico en el que todo parece posible.



¿Por qué iniciar este viaje?

(Motivación)

El viaje de San Brandán significa para la literatura una de las primeras muestras de irrupción de los elementos fantásticos. Precisamente, uno de los objetivos de este espectáculo es fomentar la **lectura** como vía de desarrollo de múltiples **habilidades comunicativas** y **valores**, promoviendo el **razonamiento** y el **pensamiento creativo** en los niños y niñas.

Paralelamente, y teniendo en cuenta tanto los **Criterios educativos** (LOMCE) como los **Saberes básicos (LOMLOE)**, esta historia enmarcada en las Islas Canarias impulsa el trabajo de contenidos relacionados con el **acervo cultural canario** a través de la música popular, algunos de sus personajes, así como el habla, las costumbres, el paisaje y paisanaje reflejados en la obra.

La **música** funcionará como eje conductor y en su banda sonora serán protagonistas los **instrumentos canarios** de percusión (tambores de El Hierro y La Gomera, chácaras y castañetas, lapas...), de viento (pito herreño y otras flautas) y de cuerda (timple) que se mezclarán con la **electrónica** para crear un sonido fresco y actual, sin olvidar la esencia del folklore canario.

Por último, la interacción con el público infantil se presenta a través del **aprendizaje vivencial** y no solamente durante la obra. Por ello, esta guía didáctica propone trabajar distintas actividades previas y posteriores al espectáculo, favoreciendo así un mayor disfrute y aprendizaje.

¡Haz click para saber más
sobre esta leyenda!



Los destinos de nuestro viaje

(Objetivos)



Fomentar el disfrute por la **lectura** y las **historias de fantasía**, así como la **capacidad creativa**.



Desarrollar el gusto por la **música** y el **teatro**.



Conocer los **instrumentos** más representativos del **folklore canario**, diferenciando la familia a la que pertenecen.



Adentrarse en el folklore canario y profundizar en sus **raíces** a través de diferentes piezas, sonidos, instrumentos...



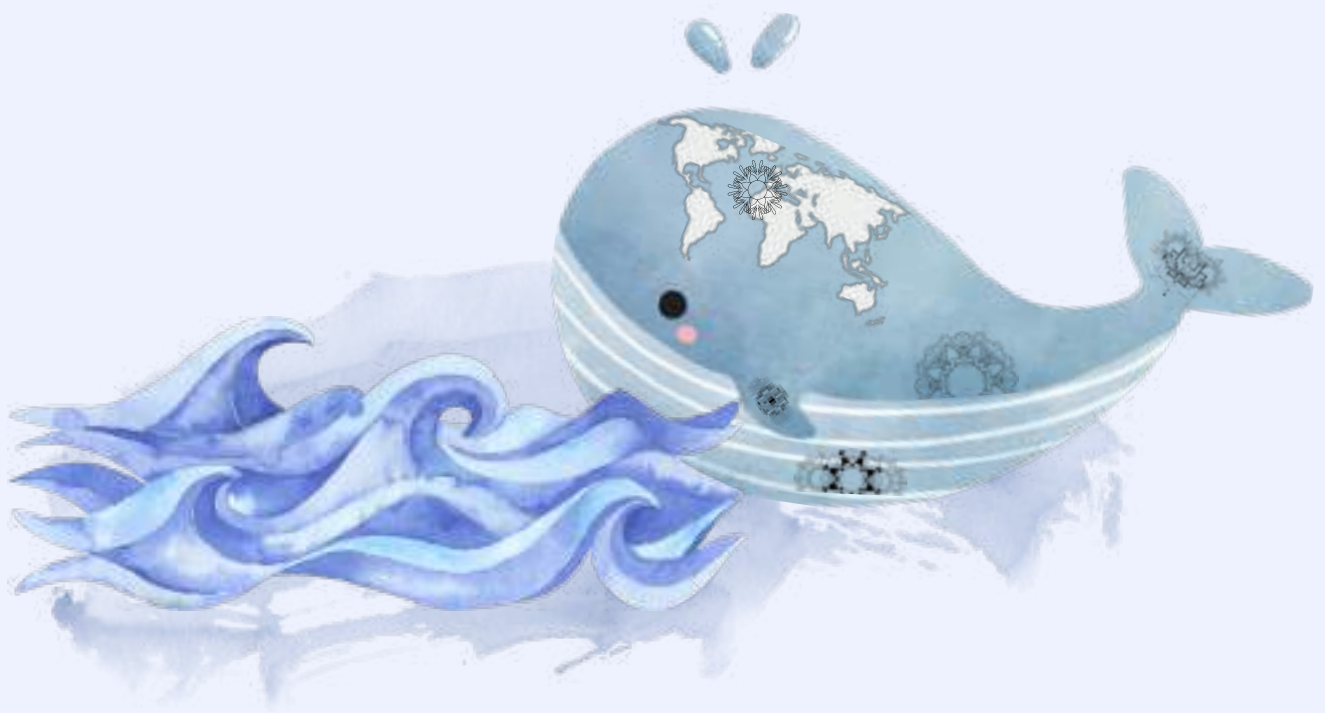
Ahondar en la **identidad canaria**, ampliando conocimientos sobre la geografía, la naturaleza y la Historia de Canarias.



Reflexionar sobre **valores** como la amistad, la empatía, la generosidad, el respeto, la curiosidad...

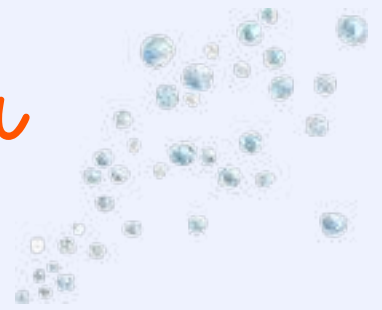


Valorar la contribución que el arte puede hacer al **desarrollo emocional e intelectual** de las personas.



Nuestro mapa

(Vinculación curricular)



Educación Infantil

Decreto 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Desde el enfoque globalizador de la etapa y considerando que nuestra propuesta es abierta y flexible, creemos que existen amplias posibilidades de llevarla a cabo desde las distintas áreas. Por ejemplo, desde Crecimiento en Armonía, el bloque I de los Saberes básicos (El cuerpo y el control progresivo del mismo) a través de los distintos ejercicios musicales.



Educación Primaria

Decreto 211/2022, del 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Los objetivos didácticos planteados para esta etapa se han basado fundamentalmente en el descriptor curricular del área de Educación Artística. A su vez, queremos promover el trabajo interdisciplinar, relacionando estos objetivos con otras áreas como Lengua Castellana o Conocimiento del Medio. Así, fomentamos la integración de las áreas en situaciones de aprendizaje funcionales, así como la participación activa del alumnado.

Nuestro itinerario



1 sesión informativa con el profesorado



3 sesiones formativas con el alumnado



El espectáculo



1 sesión final con el alumnado

Nuestro viaje en 5 paradas



Sesión 1:

Sesión informativa y motivadora del profesorado



Sesión 2:

¡Conocemos a Brandán!



Sesión 4:

Leer es como viajar



Sesión 3:

¡Buena la música!
La banda sonora de nuestro viaje



El espectáculo



Sesión 5:

Actividad posterior
Un pasaporte que dura toda la vida



Sesión 1: Informamos y motivamos al profesorado

El coordinador del proyecto reúne al profesorado con el que desea contar en una sala o aula. Llevará consigo la guía didáctica y podrá proyectarla para apoyarse en ella durante la presentación.

Para participar en *El Viaje de San Borondón* y desarrollar el proyecto de forma integrada y significativa, recomendamos que se designe a **un docente** (que vaya a llevarlo a cabo en al menos un área) como **coordinador**. Esto facilitará la **comunicación** con el equipo artístico de la obra, así como la organización y la implementación de las actividades. Si crees que eres un maestro/a sensible con el arte y con iniciativa... ¡Eres tú!

En esta primera sesión, el coordinador tiene el **reto de implicar al profesorado** relacionado con las áreas que puedan estar relacionadas con la obra. Tal y como se plantea en el apartado de **Vinculación Curricular**, el **enfoque globalizador** de la etapa de **Educación Infantil** facilita la integración de este proyecto desde cualquiera de las áreas. Por otro lado, desde **Educación Primaria**, gran parte de los Saberes Básicos de **Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural y Educación Emocional y para la Creatividad** están estrechamente vinculados a la trama y los objetivos del espectáculo.

Por ello, animamos a realizar esta travesía, que puede resultar muy enriquecedora para el alumnado, así como para el equipo docente que desee llevarlo a cabo de forma conjunta. *El viaje de San Borondón* también apuesta por ser un proyecto **flexible, adaptado a la atención a la diversidad**, por lo que el coordinador puede entusiasmar al resto del equipo para que lo enriquezca y surjan así nuevas propuestas y actividades sobre las que trabajar. Por ejemplo, creando rincones relacionados, realizando representaciones de la leyenda alterando distintas partes de la historia, montando una exposición de instrumentos canarios con la colaboración de las familias... El "viaje" tendrá las misiones y, por tanto, la duración y la profundización que el equipo considere partiendo de las cinco sesiones propuestas de antemano.

Actividades previas

Sesión 2:

¡Conocemos a Brandán!

Con el alumnado



El conjunto de actividades es una propuesta flexible que el/la docente siempre podrá y deberá adaptar a las características de su alumnado y a su propio contexto físico y organizativo. ¡Recuerda los anexos!

1. Activamos nuestra imaginación

Para el alumnado de Educación Infantil (gran grupo): Llevamos a cabo la rutina de pensamiento* *Veo, pienso, me pregunto* basándonos en la **imagen** de un barco (**Anexo 1**). Pedimos al alumnado que exprese lo que ve, lo que piensa y lo que se pregunta a partir de la ilustración. Plasmamos sus conclusiones en un mural que colocaremos en un lugar visible del aula, pues nos ayudará a ir resolviendo dudas durante nuestro proyecto.

Para el alumnado de Primer Ciclo de Educación Primaria (gran grupo): Llevamos a cabo la destreza de pensamiento* *Las partes y el todo*, basándonos en la **imagen** de un barco (**Anexo 1**). Comenzamos nombrando y apuntando el nombre del objeto; luego, las partes del barco. Por último, qué sucedería si le faltase una de ellas. Por ejemplo, ¿qué le sucedería al barco si no tuviera velas? ¿Cómo sería el barco si fuera de otro material?

¡Concluimos que este barco quiere llevarnos a algún lugar! ¡Qué curiosidad! ¡No lo podemos evitar: queremos saber más!

2. ¿Qué te llevarías en tu maleta?

Para el alumnado de Educación Infantil (individual): Después de concluir que haremos un viaje, repartiremos al alumnado una hoja (**Anexo 2**) en la que aparece una **maleta**. En ella tendrá que dibujar tres objetos que se llevaría a un viaje pero con la dificultad de no saber cuál es el destino: que habrá en ese lugar, cómo será el tiempo, qué tendrá que hacer... Luego, se compartirán las ideas en gran grupo.



Para el alumnado de Primer Ciclo de Educación Primaria (individual): Haremos la misma dinámica que el alumnado de Ed. Infantil pero añadiendo **de forma escrita** una explicación más elaborada de su "equipaje" (letras iniciales, palabras...).

3. Recibimos un mensaje de Brandán

Para todo el alumnado (gran grupo): Recibimos un **mensaje** (voz en off) de Brandán (**Anexo 3**). Si quisiéramos, podríamos complementarlo con una carta o un mensaje en una botella para mantenerlo de manera física en el aula. En él, Brandán se presenta y nos cuenta que ha iniciado un viaje y cuenta con nuestra ayuda. Para comenzar la aventura, necesitamos crear nuestro compromiso. Lo haremos a través de un **pasaporte** que Brandán nos hace llegar, el cual iremos rellenando y sellando al término de cada una de nuestra misiones (**Anexo 4**). Hacemos partícipe al alumnado de la misión que Brandán nos encomienda, preparando nuestro pasaporte y aprendiendo las palabras mágicas que necesitamos para avanzar en nuestra travesía: *«Rema y nada por el mar, es azul y sabe a sal»*. Será divertido acompañar de gestos estos versos.

HAZ CLICK EN LA BOTELLA
PARA ESCUCHAR EL MENSAJE DE BRANDÁN



«Rema y nada por el mar, es azul y sabe a sal»

Para iniciar las próximas sesiones, recomendamos utilizar las palabras mágicas a modo de lema:

- **Indica el momento en el que comienza nuestro tiempo de proyecto.**
- **Motiva y empodera.**
- **Construye y mejora el sentido de equipo.**

Sesión 3:

¡Buena la música!

La banda sonora de nuestro viaje



1. Primera misión: afinar nuestro oído

Para todo el alumnado (gran grupo): En el mensaje que recibimos en la sesión anterior, Brandán nos pedía ayuda. Se encuentra perdido en medio del mar sin mapas ni brújulas. Es de noche y está todo muy oscuro, por lo que su sentido del oído es fundamental para avanzar en su travesía. Necesita que lo ayudemos distinguiendo algunas **cualidades del sonido**.

Oscurecemos el aula o pedimos al alumnado que cierre los ojos para realizar una **audición (solucionario: Anexo 5)** en la que distinguiremos la duración (corto o largo), la intensidad (volumen: alto o bajo) y también la frecuencia (agudo o grave) con el alumnado más maduro.

Para acabar este ejercicio, **nos hacemos preguntas:** «¿A dónde nos llevará un sonido tan alto? ¿Y si es hacia una montaña?» «¿Cómo será un lugar en el que se escuchan sonidos tan agudos? ¿Será que es un territorio lleno de grillos?» «¿Tendremos que recorrer un camino tan laaaaargo como el de ese sonido que hemos escuchado?»

HAZ CLICK EN LAS OLAS
PARA ESCUCHAR LOS SONIDOS



2. Segunda misión: calentar nuestro cuerpo

Para todo el alumnado (gran grupo y espacio amplio): No sabemos qué vamos a encontrar en nuestro destino pero, lo que sí sabemos a través de nuestro nuevo amigo Brandán es que debemos dejarnos llevar por nuestro oído y que tendremos que ponerle mucha energía e imaginación. Por eso, la segunda misión que nos encomienda es poner a tono **nuestro cuerpo**.



Escucharemos el audio que contiene sonidos que ya escuchamos en nuestra primera misión. Primero, los podemos distinguir y concluir si provienen de elementos naturales o son creados. Seguidamente, **nos moveremos libremente** por el espacio al ritmo que nos sugieran. Tras ello, podremos **asignar un movimiento/acción concreto a cada sonido**. Por ejemplo: «*Cuando escuchemos el sonido del tambor, daremos saltos con los pies juntos. Cuando suene la melodía que hace el pito, giraremos sobre nosotros mismos...*» Dejaremos que el alumnado también proponga sus propios movimientos.

**HAZ CLICK EN LA SIRENA
PARA ESCUCHAR LA AUDICIÓN**



3. Tercera misión: el dueño del sonido

Para todo el alumnado (gran grupo y/o individual): ¡Ya casi estamos! ¡Allá vamos, Brandán! Realizamos una tercera **audición**, esta vez **proyectando las imágenes o imprimiendo la ficha (Anexo 6)**. Tendremos dos opciones para elegir: ¿Quién es el dueño de cada sonido? El pito herreño, el canto de los grillos... Podemos ampliar, si lo vemos acertado, hablando sobre las familias de los instrumentos: percusión, viento, cuerda...

Concluimos que, prácticamente, todos los elementos escuchados tienen sonidos particulares, que nos resultan familiares... ¿De dónde son? ¿Los hemos visto alguna vez? ¿Hay alguno que no conocíamos? ¡Exacto! La mayoría, son sonidos de las **Islas Canarias**. ¿Será que Brandán está más cerca de lo que creemos?

**HAZ CLICK EN LAS BURBUJAS
PARA ESCUCHAR LA AUDICIÓN**



Sesión 4: Leer es como viajar

Con el alumnado



1. Cuarta misión: Conocemos la leyenda de San Brandán

Para todo el alumnado (gran grupo): San Brandán fue un **monje irlandés** que vivió hace mucho tiempo. Un día, decidió viajar en un barco para encontrar un lugar especial que, se decía, estaba lleno de maravillas y tesoros. Durante su **viaje por todo el mundo** vio muchas cosas sorprendentes, como hermosos pájaros cantores o una isla-ballena, que en Canarias bautizamos como **San Borondón**.

Finalmente, San Brandán llegó a una **isla maravillosa** donde vivía un rey muy sabio y justo. Allí pasó mucho tiempo, aprendiendo de la sabiduría del **rey** y disfrutando de la belleza de los **paisajes**.

Después de un tiempo, San Brandán decidió regresar a su hogar, pero antes de partir, el rey le dio un **regalo** especial para llevar consigo en su viaje. El regalo le permitió a San Brandán encontrar su camino de **regreso a casa** sin tener que preocuparse por perderse.

HAZ CLICK
PARA ESCUCHAR LA LEYENDA



2. Quinta misión: Leer la música

San Brandán ama los libros. Y es que los libros nos llevan a conocer historias fantásticas, a vivir aventuras maravillosas. ¡Son como los barcos! Por eso, **aprender a leer es el mejor pasaporte que podemos conseguir**, la vía que nos hará más viajeros y sabios. Podemos leer de diversas formas. En este caso, proponemos la misma actividad para cada etapa, teniendo en cuenta un **ejercicio de ampliación** pensado para el alumnado de Educación Primaria. ¡Luego, podremos compartir las experiencias!

Para todo el alumnado (gran grupo): Aprendemos una **sencilla coreografía** que nos transportará a la banda sonora de *El Viaje de San Borondón*.

HAZ CLICK EN EL BARCO
PARA ACCEDER A LA COREOGRAFÍA





Para el alumnado de Primer ciclo de Educación Primaria (gran grupo): Vivimos en un mundo que está hecho para ser leído y releído. Y, por otro lado, no podemos olvidar que podemos encontrar la música en cualquier rincón que visitemos. Con esta actividad conoceremos una **partitura** extraña (**Anexo 7**). ¡Es muy especial! En ella asociamos sonidos con dibujos para crear ritmos, melodías... San Brandán nos ha pedido que la descifremos. Podemos seguirla al ritmo en una pantalla con nuestro dedo, interpretarla con percusión corporal, con instrumentos o, incluso, con cacharros. ¡Hoy sonará **nuestra propia música!**

**HAZ CLICK EN LA MEDUSA
PARA ACCEDER A LA MISTERIOSA PARTITURA MUSICALIZADA**





El espectáculo

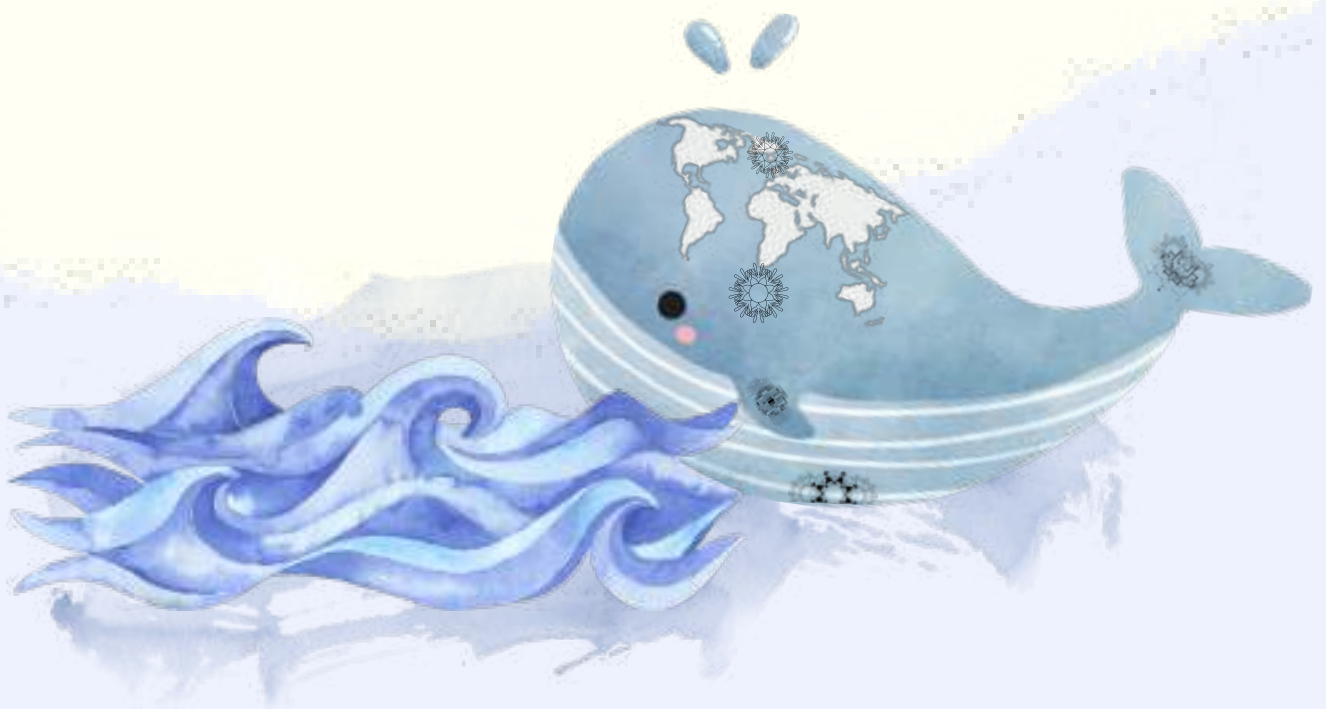
¡Nos vamos al teatro!



«Rema y nada por el mar, es azul y sabe a sal»

Ha llegado el momento más esperado: ¡Hoy nos trasladamos al teatro para disfrutar de la obra! Tengamos en cuenta los siguientes aspectos:

- **Debemos llevar nuestro pasaporte y mostrarlo en la entrada del teatro. ¡Así, demostraremos que estamos preparados para iniciar 'El viaje de San Borondón'!**
- **Recordemos, previamente, las normas básicas para asistir al teatro: respeto hacia las personas que trabajan en él, silencio y atención durante la función, correcta postura en la butaca...**
- **No perdamos detalle de esta aventura... ¡Disfrutemos y aprendamos!**





Actividad posterior

Sesión 5:

Un pasaporte que dura toda la vida

Para todo el alumnado: Tras la función, será muy gratificante dedicar una sesión al análisis de la obra: preguntas de comprensión, reflexión sobre los acontecimientos, gustos y emociones...

Proponemos las siguientes herramientas didácticas:

- Asamblea
- Mesa redonda
- Dibujo o expresión plástica
- Poema o canción
- Creación de una exposición con los trabajos realizados
- ...

La historia musical de **San Brandán** y **la ballena Borondona** ha hecho que nuestra imaginación viajara, conociendo así **nuevos lugares** y acercándonos a **nuestra propia tierra** de una manera sensible y divertida. Además, esta aventura ha hecho que reforcemos **valores** como la empatía, la amistad y la capacidad de superación.

***Aprender a leer y escuchar historias
es un pasaporte que dura toda la vida.
Sin duda...***



Anexo 1: Imagen barco





Veo

Pienso

Me pregunto

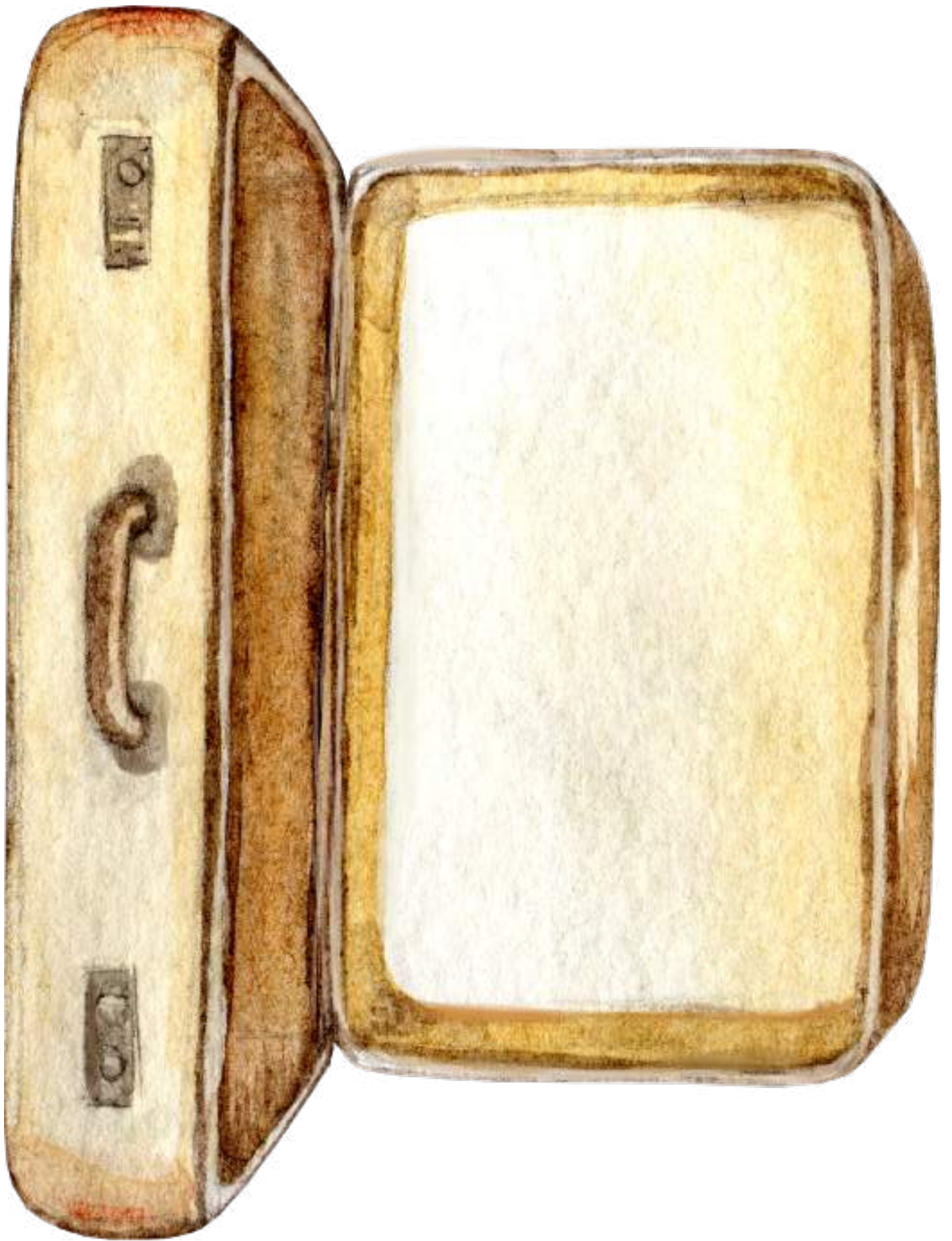


Las
partes

¿Qué pasaría si
faltase una
parte?

¿Cómo funcionan
todas las partes
juntas?

Anexo 2: Maleta



A QUIEN RECIBA ESTE MENSAJE:

ME LLAMO BRANDÁN Y, MIENTRAS LEÍA CON
ENTUSIASMO, HE QUEDADO ATRAPADO DENTRO DE
UN LIBRO. ESTÁ UN POCO OSCURO, TODO SE
MUEVE Y...

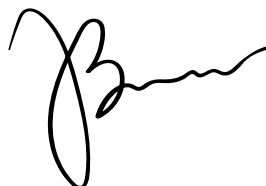
¡OH, MARAVILLOSO! ¡ESTOY EN UN BARCO!
¡PARECE QUE VA A ZARPAR! ¡ESTO VA MUY
RÁPIDO!

POR FAVOR, NECESITARÉ AYUDA Y COMPAÑÍA
VALIENTE. SI ALGUIEN LEE ESTE MENSAJE Y
DECIDE SUMARSE A LA AVENTURA, QUE NO OLVIDE
SELLAR SU PASAPORTE.

SIN MÁS, ME DESPIDO.

REMA Y NADA POR EL MAR,
ES AZUL... ¡Y SABE A SAL!

BRANDÁN

A stylized, handwritten signature in black ink, appearing to be the name 'Brandán' written in a cursive, flowing script.



Mi pasaporte



NOMBRE: _____

EDAD: _____

FIRMA DE COMPROMISO: _____



PRIMERA MISIÓN:
AFINAR NUESTRO OÍDO



SEGUNDA MISIÓN:
CALENTAR NUESTRO CUERPO



TERCERA MISIÓN:
EL DUEÑO DEL SONIDO



CUARTA MISIÓN:
LA LEYENDA



QUINTA MISIÓN:
LEER LA MÚSICA



Anexo 5: Solucionario de los audios (Sesión 3: Primera misión)

SONIDOS	PRIMERA MISIÓN (CUALIDADES DEL SONIDO)	SEGUNDA MISIÓN (NATURALES O CREADOS)
1	CORTO	CHÁCARAS HERREÑAS
2	LARGO	BUCIO
3	CORTO	TOQUE DE LAPAS
4	LARGO	SINFONÍA MEDIEVAL
5	SUAVE	SONIDO DEL MAR
6	FUERTE	TRUENO
7	FUERTE	TAMBOR HERREÑO
8	SUAVE	GRILLOS
9	AGUDO	CAMPANITAS
10	GRAVE	BALLENA
11	AGUDO	PITO HERREÑO
12	GRAVE	FLAUTA IRLANDESA

Anexo 6: Ficha. Distingue y rodea el dueño del sonido. (Sesión 3: Tercera misión).

SONIDO	OPCIÓN 1	OPCIÓN 2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

SONIDO	OPCIÓN 1	OPCIÓN 2
11		
12		

Anexo 7: Partitura animada. (Sesión 4: Quinta Misión).

