TÍTULO

ARIÓN Y SU LIRA (I)

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión emocional y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Arión era un joven músico que, envidiado por los marinos con los que viajaba, fue robado y arrojado al mar. Sin embargo, unos delfines le salvan y le devuelven a su hogar.

REFERENTE TEÓRICO: El conocimiento de las diferentes emociones y sentimientos y su identificación son pasos fundamentales y previos para una adecuada expresión de los mismos. En edades tempranas es importante que los niños aprendan el lenguaje de las emociones y sean capaces de identificarlas a partir de sus signos más significativos.

RAZÓN DE SER: Esta leyenda contiene muchas referencias a sentimientos y emociones, lo que la convierte en una herramienta útil para trabajar con niños la expresión emocional. Dado que, por lo general, los niños de entre 6 y 8 años no tienen un amplio vocabulario afectivo, el docente tratará de que incorporen nuevas expresiones a su repertorio emocional. A través de una dinámica los alumnos buscarán diferentes palabras que describan emociones en la leyenda seleccionada (buscando su significado en el diccionario si fuera preciso). Posteriormente, los niños representarán por equipos distintas emociones tratando de que los demás descubran lo que se está representando. Un juego final permitirá a los niños practicar la expresión de las diferentes emociones.

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de comenzar la lectura de la leyenda de Arión, el docente invita a los estudiantes a imaginar que están en un barco navegando por el mar. Les pregunta si alguna vez han viajado en barco o cómo se sentirían si estuvieran en uno, y luego los guía a cerrar los ojos para visualizar el sol brillando, el sonido de las olas y el viento en la cara, mientras escuchan una música hermosa tocada con una lira.

Imaginen que están en un barco navegando por el mar, el sol brilla, escuchan el sonido de las olas y sienten el viento en la cara. De repente, alguien empieza a tocar una música muy bonita con un instrumento llamado lira. ¿Cómo creen que se sentirían?

Después de esta breve visualización, los niños comparten las sensaciones y emociones que experimentaron durante el viaje imaginario.

Con esta experiencia, el docente presenta a Arión, un joven con un don especial para la música que emprende un viaje lleno de aventuras y emociones. Esta actividad sencilla y rápida ayuda a los alumnos a situarse en el contexto del cuento y a conectarse emocionalmente con la historia antes de la lectura.

2ª Fase

Se leerá el cuento. A continuación, se pide que resuman la historia de Arión con sus propias palabras. Además, se puede animar a que describan la forma de ser de Arión y los motivos por los que era tan querido por todos.

3ª Fase

Se comenta a los alumnos que en la leyenda relatada aparecen palabras que describen emociones y sentimientos. Pedirá al grupo que recuerde algunas. Las demás las expondrá el propio docente. Se anotarán en la pizarra para buscar su significado.

Entre otras, deben figurar las siguientes (entre paréntesis figura su significado, pero este debe ser buscado por el grupo. El profesor empleará palabras comprensibles para los alumnos):

- Simpatía (forma de ser que agrada a los demás por su característica de ánimo positivo; actitud afectiva hacia una persona por la cual se encuentra grata su compañía).
- Optimismo (estado de ánimo que produce pensamientos positivos con respecto al futuro).
- Placer (gusto, regocijo y diversión).
- Alegría (sentimiento elevado que se complace con lo que sucede a uno mismo o a otros, fácil de contagiar).
- Admiración (contemplar, considerar con sorpresa y placer un objeto o una persona).
- Otras: cariño, envidia, belleza, tristeza, melancolía, paz, diversión, gratitud, indignación, compasión, consuelo.

[Algunas definiciones de las palabras emocionales han sido tomadas del libro *Diccionario de los sentimientos*, de José Antonio Marina y Marisa López Casas].

Los niños pondrán ejemplos de su propia experiencia relacionados con las emociones y sentimientos escritos.

4ª Fase

Se divide el grupo-clase en equipos de 4 alumnos. Cada equipo recibirá del profesor dos mensajes que deben representar ante los demás de forma gestual. No están permitidas las palabras, pero sí los sonidos. Cada equipo preparará sus escenas y los demás procurarán adivinar su significado.

Mensajes ocultos:

- Alegría.
- Tengo sueño.
- Tengo hambre.
- Rabia.
- Estoy aburrido.
- ¡Qué asco!
- ¡Déjame en paz!
- ¡Lárgate!
- Eres mi amigo/a.
- Adiós.
- Estoy tranquilo.
- No te quiero.

5ª Fase

Se desarrolla un juego de identificación y expresión emocional en dos etapas:

Primera etapa:

- Se forman dos círculos concéntricos de niños. El círculo interior mirando hacia fuera, el exterior hacia dentro.
- El educador hará sonar música, y los dos corros girarán en sentidos opuestos. Cuando cese la música, cada niño quedará emparejado cara a cara con un compañero.
- El profesor dará una instrucción (por ejemplo *"pon cara de asco"*). Los dos niños emparejados le obedecerán. Suena la música de nuevo y vuelven a girar los círculos.

Otras instrucciones: *"pon cara de miedo"; "imita con todo tu cuerpo a un gato a punto de atacar a un ratón"; "tienes sueño"; "estás harto"; "estás triste"; "te han hecho un bonito regalo"; etc.*

Segunda etapa:

- Con las mismas reglas, los niños inventan nuevos gestos (no necesariamente relativos a emociones). Su "espejo" le imita. Luego hablan entre sí tratando de que "el espejo" adivine el gesto.
- En la siguiente ronda, modelará un gesto el niño que imitó en la secuencia anterior.

El profesor puede terminar la actividad diciendo: *"Hoy hemos visto un gran número de palabras que expresan diferentes emociones (alegría, sorpresa, enfado, tristeza, etc.). También hemos visto cómo se expresan y a qué tenemos que estar atentos para adivinarlo en los demás. Es importante expresar correctamente lo que sentimos para que las personas puedan conocer lo que nos pasa. En ocasiones, aunque nos fijemos bien en nuestros amigos, familiares, etc., no conseguimos saber qué les ocurre y en este caso, ¿qué podemos hacer? Preguntarles y preocuparnos por ellos".*

TEXTO DEL CUENTO

Arión era un joven simpático, optimista y buena persona. Desde muy pequeño confiaba en sí mismo y se preocupaba por los problemas de los demás, dando ánimos y ofreciendo compañía. Como le gustaba mucho la música, se convirtió en cantante. En las calles y plazas de toda Grecia se le escuchaba con placer.

Un día decidió viajar hasta Sicilia, una pequeña isla cerca de Italia. Allí su forma de ser, simpática y alegre, junto con sus habilidades como cantante, hicieron que fuera admirado y querido. Además, amasó una gran fortuna en oro y joyas.

Cuando regresaba a Grecia, los marineros del barco, envidiosos de su fortuna y de su suerte, planearon robarle todas sus riquezas y después matarle o, como poco, tirarle por la borda. Y así lo hicieron.

Pero Arión, al verse a punto de morir ahogado, les pidió un último deseo:

-Os pido solo que me permitáis cantar una canción con mi lira antes de morir.

Los traidores marineros no tuvieron inconveniente, le permitieron subir de nuevo a la nave y así pudo Arión entonar un bellísimo canto. Los sonidos de su lira y de sus labios transmitían tristeza, melancolía, ternura y paz. Los marinos ladrones quedaron fascinados ante tanta belleza musical; y tan atentos estaban al canto, que no se dieron cuenta de que muchos delfines rodearon el barco, atraídos también por Arión.

Cuando el canto terminó, arrojaron a Arión al mar y el barco se perdió en el horizonte. El joven cantante luchaba contra las olas. Pensaba que aún podría acudir alguien en su ayuda. Y así fue: los delfines le rodearon; uno de ellos le ofreció su aleta para que se agarrara a ella; otro rescató del fondo del mar la lira, y los demás servían de escolta. Cuando Arión se cansaba, un enorme y agradable delfín le permitió montar en su lomo. La manada de delfines le llevó a Corinto, ciudad en la que Arión había nacido.

En el puerto de Corinto, alguien dio la voz de aviso:

-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.

-¡Fijaros bien!, viene con ellos un dios. ¡Es el mismísimo Poseidón, dios de los mares!- dijo otro.

-Yo creo que es Tritón, porque tiene cuerpo de hombre y cola de pez –dijo asombrado un tercero–

Habían confundido a Arión con un dios que era medio hombre y medio pez, Tritón. Pero pronto descubrieron que se trataba de su amigo. Al llegar a tierra, los delfines se despidieron con divertidos sonidos y graciosos chapoteos; Arión les dio las gracias y acarició sus lomos. Los animales jugueteron un rato en el agua con su amigo humano, y al cabo de un rato se dirigieron hacia alta mar.

Todo Corinto se alegró de la llegada del amigo perdido, y Arión dedicó toda su vida a hacer más agradable la vida de sus vecinos.

En cuanto a los ladrones, cuando llegaron al puerto de Atenas les esperaba una muchedumbre indignada, pues la fama de Arión había llegado a todos los puntos de Grecia. Y aunque los ladrones intentaron engañar a todo el mundo diciendo que fue una ola la que hizo que Arión cayera al mar, nadie les creyó. Fueron arrestados, obligados a devolver el dinero y encarcelados para siempre.

Arión, cuando se enteró, sintió compasión por los desdichados marinos, y a menudo acudía por la noche a las puertas de la cárcel para cantar con su lira y consolar a quienes le habían robado e intentado matar.

Cuando Arión murió, muchos años después, los vecinos de Corinto encargaron una estatua que representaba al cantante agarrado a la aleta de un delfín.

Arión y su lira
[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]