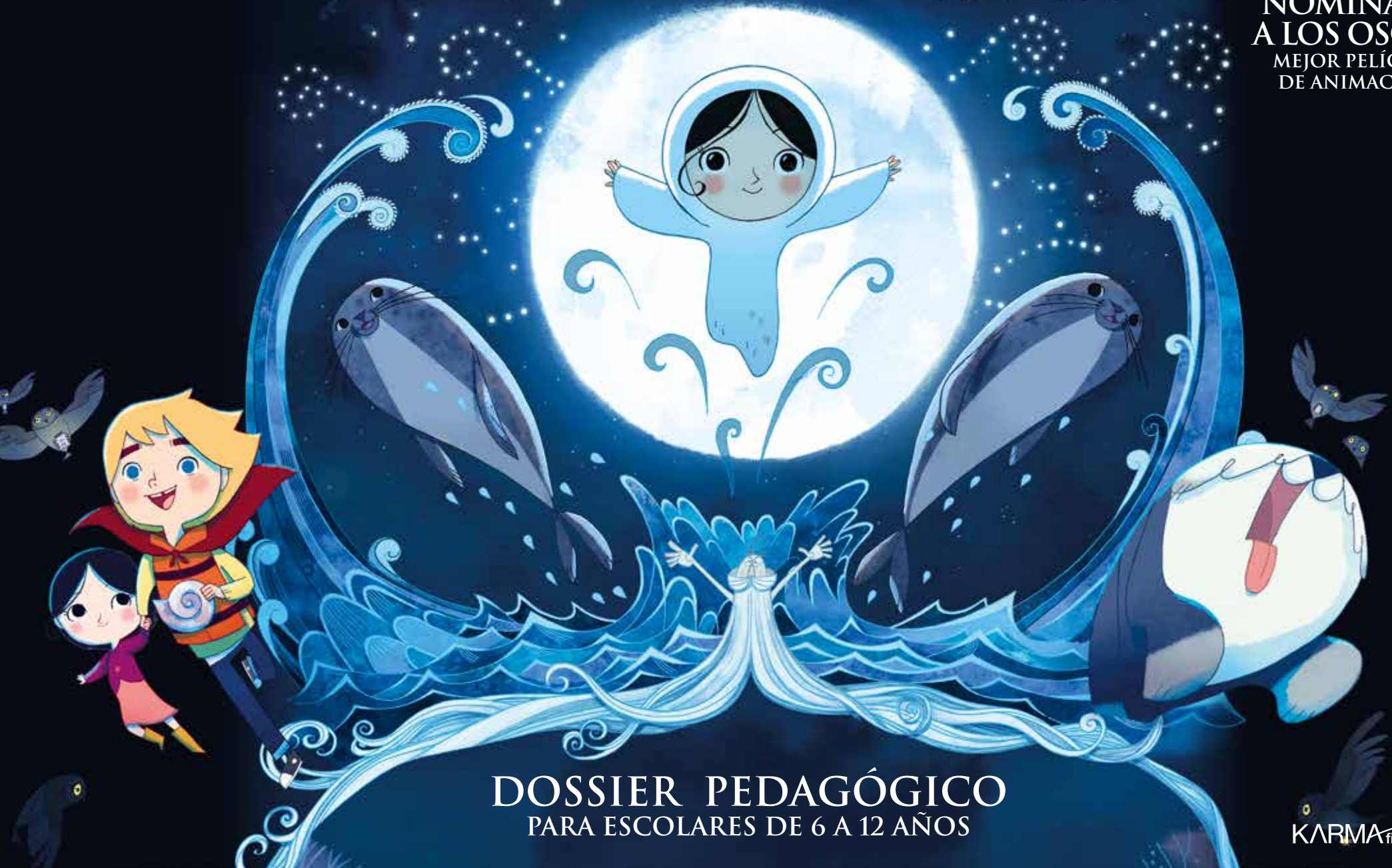


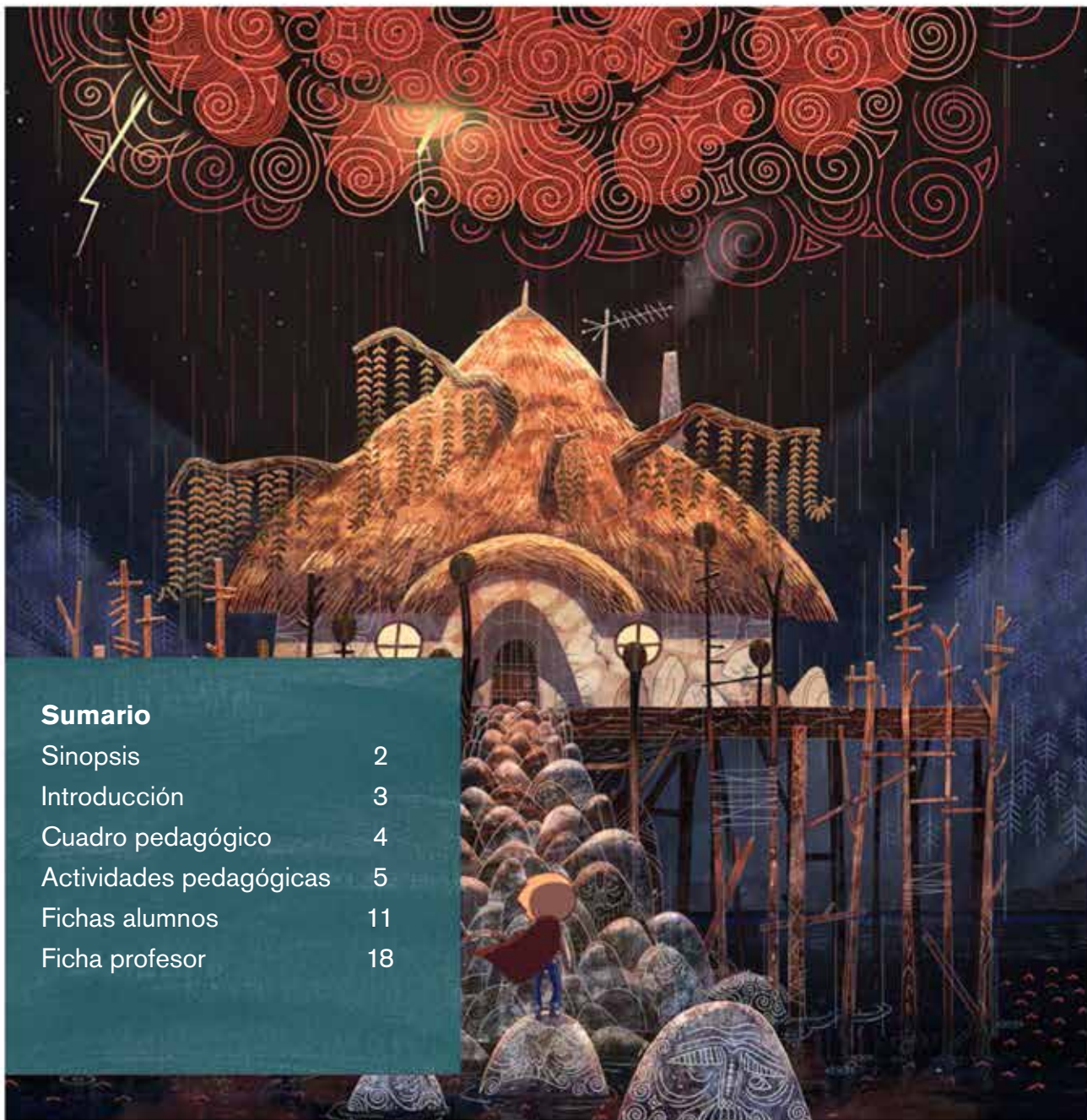
La **CANCIÓN** del **MAR**



NOMINADA
A LOS OSCAR®
MEJOR PELÍCULA
DE ANIMACIÓN



DOSSIER PEDAGÓGICO
PARA ESCOLARES DE 6 A 12 AÑOS



Sumario

Sinopsis	2
Introducción	3
Cuadro pedagógico	4
Actividades pedagógicas	5
Fichas alumnos	11
Ficha profesor	18

SINOPSIS

Ben y Saoirse viven en un faro, en la parte más alta de una pequeña isla, con su padre, que para protegerlos de los peligros del mar los envía a vivir con su abuela a la ciudad. Allí Ben descubre que su hermana pequeña es una Selkie, un hada del mar, una niña-foca que con su canción puede liberar a los seres mágicos del hechizo que les hizo la Bruja de los búhos.

En un viaje fantástico, Ben y Saoirse se enfrentarán a miedos y peligros, y lucharán contra la Bruja para ayudar a los Seres Mágicos a recuperar su poder.

La película está inspirada en las “selkies”, seres mitológicos del folclore irlandés que viven como focas en el mar, pero se convierten en humanos al salir a la tierra y despojarse de su piel.

INTRODUCCIÓN

La Canción del Mar es el segundo largometraje del irlandés Tomm Moore (nacido en 1977), tras el “El Secreto del libro de Kells”, que ya se inspiraba en la tradición de las leyendas celtas. Fue durante la producción de esta película, en 2006 cuando surgió la idea de las aventuras de Ben y Saoirse, mientras disfrutaban de unos días de vacaciones en familia en el oeste de Irlanda.

Una mañana, el director y su hijo (que le inspiró para el personaje de Ben) descubrieron en una playa los cuerpos sacrificados de muchas focas. La masacre era obra de los pescadores que las culpaban de la escasez de pesca en la zona. Los ancianos les contaron que antes eso no habría ocurrido, ya que en el folclore local, las focas eran consideradas animales sagrados.

Convencido de que las leyendas pueden ayudar a proteger lo que de bonito queda en el mundo, Tomm Moore comenzó el trabajo de documentación sobre el pueblo de las focas y las selkies de la tradición celta (focas que se convierten en mujer cuando salen del agua y se quitan la piel, especialmente durante la noche de San Juan).

En un principio pensó incluir esta leyenda en “El Secreto del libro de Kells”, pero descartó la idea convencido de que tenía entidad suficiente para otro largometraje, y desarrolló lo que sería la historia de Ben y Saoirse.

Deleite visual y sonoro, La Canción del Mar aborda temas profundos como las relaciones familiares y fraternales, el dolor y el recuerdo y la preservación de la naturaleza, pero en forma de una maravillosa aventura, lo que la hace accesible para los niños pequeños. La película es ideal para niños entre 6 y 12 años y su estudio sugiere distintas vías de trabajo, sobre todo para descubrir a los alumnos la rica cultura celta.

Las actividades que proponemos trabajarán habilidades en las siguientes áreas:

- El dominio de la lengua.
- Descubrir el mundo.
- Cultura humanística (artes visuales y educación musical).

CUADRO PEDAGÓGICO

Lenguaje oral	<ul style="list-style-type: none"> •Analizar del cartel de la película •Lectura de una leyenda celta •Conociendo a los personajes •Algo de historia •Paralelismos entre humanos y seres mágicos •La relación con el agua 	Actividad 1 Actividad 2 Actividad 4 Actividad 5 Actividad 7 Actividad 10
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> •Aprendiendo sobre un animal: la foca 	Actividad 11
Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> •Exploración artística (visual y sonora) •Creación de mensajes •Paralelismos entre humanos y seres mágicos 	Actividad 8 Actividad 9 Actividad 7
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> •Conociendo a los personajes •Algo de historia •Ilustración y descripción de una criatura selkie 	Actividad 4 Actividad 5 Actividad 6
Situarse en la cultura y el tiempo Descubre el mundo de los seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> •Descubriendo la cultura celta •Aprendiendo sobre un animal: la foca 	Actividad 3 Actividad 11
Estudio artístico	<ul style="list-style-type: none"> •Estudio del cartel de la película •Exploración artística (visual y sonora) 	Actividad 1 Actividad 8
Estudio visual	<ul style="list-style-type: none"> •Ilustración y descripción de una criatura selkie •Exploración artística (visual y sonora) 	Actividad 6 Actividad 8
Educación musical	<ul style="list-style-type: none"> •Descubriendo la cultura celta •Exploración artística (visual y sonora) 	Actividad 3 Actividad 8

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDADES ANTES DE VER LA PELÍCULA



ACTIVIDAD 1: Análisis del cartel de la película

Presentamos el cartel a los alumnos que pueden expresarse en forma oral o escrita.

Ficha 1 (pag.11)

Los estudiantes pueden buscar las distintas informaciones presentes en el cartel de una película (título, director, premios, profesionales que intervienen...), y también pistas para averiguar el tema sobre el que trata la película.

Se puede introducir un debate entre los alumnos para que justifiquen o intercambien su opinión.

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDAD 2: Lectura de un cuento celta

Para introducir a los alumnos en el universo de la película se les propone la lectura en el aula de un cuento celta.

Ficha del profesor 1 (pag. 18)

El profesor lee en voz alta el comienzo de esta historia (ficha del profesor 1) y luego pregunta a los estudiantes:

- ¿Cuáles son los personajes de la historia?
- ¿Por qué es Imalik tan especial?
- ¿Por qué ella se queda con Oshira?

El profesor explica a los niños que a una mujer-foca se la llama “selkie”. Su particularidad es que se quitan la piel de foca para convertirse en humanas cuando salen del agua, pero no puede volver al mar sin ella.

El profesor debate con los alumnos sobre el resto de la historia: ¿qué pasará siete años después?

ACTIVIDAD 3: Descubre la cultura celta

Esta película está inspirada en el folclore celta y pone en escena criaturas mitológicas de esta cultura (las selkies).

El profesor presenta un mapa de Europa en el que muestra a los alumnos el conjunto de países que comparten la cultura de los celtas: Escocia, Irlanda, Isla de Man, Gales, Cornualles, Bretaña, Galicia y Asturias.

Los estudiantes pueden escribir los nombres de los países y colorear las banderas.

Ficha 2 (pag. 12)

A continuación, el profesor y los alumnos, escuchan unos fragmentos de música celta e intentan descubrir los instrumentos que intervienen en ella: gaitas, arpa, lira, violín, flauta travesera....

Ficha 3 (pag.13)

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDADES DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

ACTIVIDAD 4 : Conociendo a los personajes

En la película nos encontramos con diferentes tipos de personajes: los seres humanos, los animales y los seres mágicos.

Se propone un estudio de ellos. Comenzamos esta actividad haciendo un recuerdo de los personajes: Ben, su madre, su padre, Joe, Maina, la abuela, Macha (la bruja de los búhos), los búhos...

A continuación el profesor pide a los alumnos que los situen cada uno en su mundo. El mundo ficticio o el mundo real.

Ficha 4 (pag. 14)

En un segundo paso, el profesor pregunta a los niños cual es su personaje preferido y porqué, así como sus sentimientos hacia los otros.

A continuación, los estudiantes explican la evolución de los personajes de la historia: la madre que desaparece, el padre que está encerrado en sí mismo, los poderes que Ben descubre en su hermana...

Para finalizar, cada alumno elige un personaje y realiza una descripción por escrito de los aspectos físicos y espirituales comentando lo que le gusta y desagrada de él.

ACTIVIDAD 5: Algo de historia

El profesor muestra las imágenes extraídas de la película. Los niños recuerdan la historia y el momento preciso de cada imagen y entre todos las ponen en orden.

Ficha 5 (pag. 15)

Luego, en grupos de dos, eligen una foto y escriben varias frases correspondientes a la imagen y a la película.

El profesor revisa con los alumnos la sintaxis y ortografía del párrafo.

Por último, con la clase convertida en un mosaico de imágenes y textos de la película, tenemos la oportunidad de introducir el uso de palabras de enlace (a continuación, entonces, así pues ...) al componer un texto colectivo.

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDAD 6: Ilustración y descripción de una criatura “Selkie”

En la película, la madre de los niños es una selkie. El profesor propone a los alumnos dibujar a una mujer-foca. Pueden hacer dibujos basándose en la película, pero también pueden ser de su propia creación.

A continuación, se les pide que describan su criatura imaginada con la mayor precisión posible.

Ficha 6 (pag. 16)

Los dibujos y su descripción pueden constituir la base de un juego de lectura cuyo objetivo es combinar imagen y texto.

ACTIVIDAD 7: Personajes humanos y seres mágicos

En la película encontramos personajes que pertenecen al mundo real junto a los que pertenecen a los mundos mágicos. Algunos no se encuentran nunca entre ellos, pero tienen historias y psicologías similares:

- El padre de Ben y Saoirse con el gigante Manannan Mac Lir
- La abuela de Ben y Saoirse con la bruja Macha.

Los alumnos pueden identificar las similitudes entre ellos:

- La posición encorvada de los dos hombres, sus enormes cuerpos, su rostro anguloso y mirada entornada y la tristeza ligada a la desaparición de un ser querido.
- La silueta redonda y pequeña de las dos mujeres, su pelo, sus rostros arrugados.
- La misma relación familiar entre los dos personajes.

Se puede presentar a los niños una batería de adjetivos que deben relacionar con el personaje adecuado.

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDAD 8 : Exploración artística (visual y sonora)

La película ofrece un universo visual y sonoro vinculado a la cultura celta. Podemos proponer a la clase un estudio preliminar de esta cultura (ver Actividad 3).

- El profesor identifica con los alumnos los sonidos que se escuchan en la película y que evocan el sonido del mar. Los estudiantes buscan maneras de recrear el universo sonoro del mar con objetos cotidianos o con su cuerpo: respiración, manos que se frotan, papel arrugado...

Podemos grabar estos sonidos para luego escucharlos juntos.

- En la película, vemos símbolos tallados en acantilados, rocas y piedras. Los alumnos pueden reproducir estos símbolos y hacer un inventario.

En el siguiente enlace puede encontrar un completo directorio de dichos símbolos:

<http://chdecole.ch/wordpress/category/ecriture-et-intruments-de-la-communication/graphisme/page/5/>

- En la película aparece una fiesta de origen céltico: "Halloween", hoy en día muy conocida y celebrada. Esta es una buena ocasión para explicar su origen.

ACTIVIDAD 9: Creación de mensajes

En la escena en la que tiene lugar el encuentro con Macha, la "bruja de los búhos", los espectadores descubrimos una serie de frascos que contienen sentimientos.

Podemos pedir a los niños que elaboren una lista colectiva de sentimientos alegres y tristes.

Cada alumno puede escoger un sentimiento, escribirlo en una cartulina de color y guardarlo en un frasco bonito para recordar que le gusta y guarda, o que le gusta y encierra.

Estos sentimientos pueden ser coleccionados y expuestos en la clase.

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

ACTIVIDAD 10: La relación con el agua

En la película, el agua y el mar están muy presentes. Cabe señalar que la relación de cada personaje con el medio acuático varía: para algunos ejerce una fuerte atracción mientras que a otros les genera pánico.

El profesor pide a los alumnos que describan la relación que tanto Ben como Saoirse y su madre tienen con el agua y expliquen:

- Porqué la madre que no se acerca nunca al agua regresa a ella feliz cuando recupera su piel de foca.
- Porqué Ben siente terror por el agua..
- Porqué Saorise siente una atracción innata por el agua en la que se sumerge sin ningún temor.

ACTIVIDAD 11: Aprendiendo sobre un animal, la foca.

La Selkie es una criatura mitad humana, mitad animal. El profesor recuerda a los estudiantes que se trata de una criatura mitológica, pero es la oportunidad de descubrir un verdadero mamífero marino: la foca.

Ficha 7 (pag. 17)

Para realizar esta actividad ponemos una ficha informativa a disposición de los niños, en la que podrán conocer las características de este animal y las semejanzas que comparte con los seres humanos.



FICHA Nº 1

El cartel de la película



Observando el cartel, toma nota de los siguientes datos:

Título de la película:.....

Director:.....

Película anterior del director:.....

Responde a estas preguntas:

¿Cómo está vestida la niña que aparece en la parte superior delante de la Luna?.....
.....

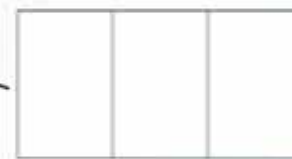
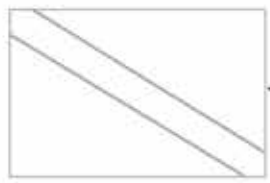
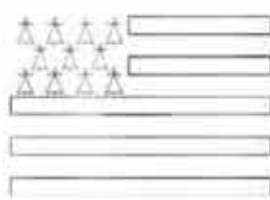
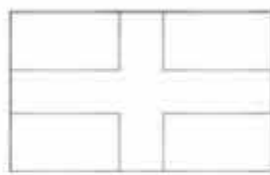
¿Cuáles son los diferentes animales que aparecen en el diseño del cartel?.....
.....

¿Cuáles son los colores predominantes en el cartel?
¿Sabrías por qué?.....
.....



FICHA Nº 2

Los países celtas





FICHA Nº 3

Instrumentos de música celta

Lee las definiciones siguientes e identifica el instrumento:






Gaita: Instrumento musical de viento con varios tubos unidos a un fuelle.

Flauta travesera: Instrumento musical de viento en forma de tubo con varios agujeros circulares que se tapan con los dedos y con llaves, que tiene la embocadura a un lado, y se toca colocándola horizontalmente.

Lira: instrumento musical compuesto de varias cuerdas tensadas en un arco, que se pulsan con ambas manos. Es más pequeño que un arpa.

Arpa: instrumento musical, de figura triangular, con cuerdas colocadas verticalmente, que se tocan con ambas manos.

Violín: instrumento musical de cuatro cuerdas, de sonido agudo, que se toca con arco.

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	



FICHA N° 4

Los personajes de la película





FICHA Nº 5

Las etapas de la historia





FICHA Nº 6

La selkie

Imagina a una selkie que se ha quitado su piel de foca.
Dibújala en el siguiente recuadro.

Describe la criatura selkie que tu has creado lo más exactamente posible indicando su tamaño, su color, sus ropas, etc.

Yo soy una.....

Me llamo.....

Vivo en.....

Mi piel es.....

Mis cabellos son.....

Estoy vestida con.....

.....



FICHA N° 7

Un animal, la foca

La foca es un mamífero marino. Pasa la mayor parte de su tiempo en el agua, pero cada 3 minutos sube a la superficie para respirar.

Se alimenta de peces y crustáceos. Para capturarlos hace inmersiones de hasta 50 m de profundidad.

La foca en la edad adulta (a partir de los 5 años) tiene un pelaje gris o marrón más o menos manchado. Puede medir hasta 1,8 m. y llegar a pesar 120 kg.

La cría de foca, llamada “manto blanco” debido a su piel blanca, mama de su madre 2 ó 3 veces al día. ¡La leche de la foca tiene olor a pescado!

A las focas les encanta reunirse en grupos para descansar en la playa.

Características de una foca

Talla	
Peso	
Color de la piel	
Alimentos	
Puntos en común con los humanos	



FICHA DEL PROFESOR

Ben, el hijo de la mujer foca

La leyenda del Gran Norte (fragmento).

Oshira se envolvió con una piel gruesa y se tendió al calor de su lámpara de grasa.

La caza había sido agotadora, pero su arco no había fallado ningún tiro. El caribú cazado esa mañana era la prueba de su pericia. Era un hombre grande, robusto, de rostro curtido y con una gran fuerza. Su oído era tan fino como el de un lobo, la mirada similar a la de un lince y sorprendentemente hábil con sus grandes manos nudosas.

Oshira vivía solo. Su carácter hosco y su corazón duro como el hielo, le había alejado de todas las mujeres de la zona. Pero a medida que se hacía mayor, la soledad le resultaba más dolorosa y soñaba con encontrar una compañera.

En el frío de la noche polar, Oshira volvió a la rutina de la caza. Su kayak se deslizó suavemente sobre el mar esquivando los bloques de hielo. Con el rostro azotado por el viento, remó vigorosamente hacia un témpano en el que descubrió sombras extrañas entre penumbras.

En silencio, se acercó a la orilla, tomó su arpón y se arrastró hacia las siluetas.

¡El espectáculo era increíble! Varias mujeres hermosas volaban sobre el suelo helado, agitando sus cuerpos blancos como plantas acuáticas agitadas por la corriente con su pelo largo flotando al viento.

Oshira, cautivado por sus risas, decidió acercarse. Arrastrándose descubrió unas pieles de foca plateadas. Cogió una y la escondió en su abrigo ... En ese momento su arpón se resbaló en la nieve. Las criaturas

vieron el arma y temblaron de miedo. Recogieron sus pieles inmediatamente y se sumergieron en el agua.

- ¡Mujeres-foca! Balbuceó Oshira sin aliento.

Cuentan los ancianos que ciertas noches las focas se transforman en mujeres. Más de una vez él mismo se había sorprendido por la mirada casi humana de estos animales cuando caían en sus redes y con gran pena las devolvía al mar.

El hombre se levantó y vio que una de las criaturas todavía estaba allí. De rodillas, clavada en la nieve.

- Mujer, ¿esto es lo que buscas? gritó Oshira sacando la piel de su abrigo.

- Sí. Dámelo, ¡te lo ruego!

- Quédate conmigo y conviértete en mi esposa, dijo él cautivado por su belleza irreal.

- Yo no soy humana, vivo en las profundidades del océano, respondió ella. Es imposible. Por favor, ¡dame la piel!

- ¡Te la devolveré dentro de siete años si te conviertes en mi esposa! le propuso él con el corazón latiendo a todo ritmo.

La criatura lanzó una mirada triste hacia el mar y aceptó:

- Que así sea.

Y lo siguió hasta su casa.

Fue así como Imalik "nieve blanda", se convirtió en la esposa de Oshira que para asegurarse su compañía se apresuró a ocultar la piel de foca. Poco después Imalik dio a luz un bebé al que llamaron Ben. El niño creció escuchando a su madre hablar de su familia de los fondos marinos. Se convirtió en un chico fuerte que entendía el canto de las ballenas y el grito de las aves y como su padre, conocía el manejo del kayak y el arpón.

Pasaron los años, y, por desgracia, la mujer foca envejeció más rápido que cualquier humano.

Su piel se volvió pálida, aparecieron ojeras bajo los ojos y se hundieron sus mejillas...



KARMA films★

www.karmafilms.es
C/ Estocolmo 6, local 1, 28022 Madrid
Telf.: 91 760 14 77