

Título de la actividad	Descripción
<p>Las tarjetas para contar historias (sesión completa – hasta 40 minutos)</p>	<p>Una forma muy agradable de ayudar a los niños a construir su propia historia es utilizando las Tarjetas de narración, basadas en el método de narración Props, donde los elementos básicos de la historia se eligen al azar, sacando una tarjeta de cada categoría.</p> <p>1. Personajes: niño, adulto, animal, idea, espíritu, máquina, cosa, planta</p> <p>0. Escenario: granja, pueblo, sobrenatural, ciudad, montañas, bosque, ártico, océano, desierto</p> <p>0. Tiempo: antiguo, moderno, futuro</p> <p>0. Problema: Atrapado robando, Dijo una mentira, Vio o escuchó un secreto, Perdió algo, Ha sido capturado, Bajo un hechizo o maldición, Va a un lugar prohibido, Encuentra un objeto prohibido, Tiene un enemigo, Está infravalorado, No es reconocido, Provoca celos, Olvida algo, Rompió algo, No le gusta algo, Necesita Necesita algo, Necesita escapar u ocultarse, Necesita rescatar a alguien para rescatar algo, Necesita demostrar valía</p> <p>0. Rasgos internos que causan problemas originales: es codicioso, peligrosamente curioso, no sigue los consejos, es perezoso, es pesimista, está ciegamente enamorado, está enojado y busca venganza, es ingenuo y confiado, es torpe, no está entrenado, carece de confianza. es tonto</p> <p>Rasgos internos que ayudan a la solución: es valiente, es ingenioso, es</p> <p>0. imaginativo, amable, generoso, inteligente, leal, fuerte, optimista</p> <p>0. Solución: Tiene ayudante, Mágico, No mágico, Es rescatado, Se transforma, Descubre habilidades, Encuentra magia, Se ayuda a sí mismo, Ejercita la inteligencia, Utiliza rasgos internos, Viaje emprendido para obtener la solución.</p> <p>8. Conclusión: Vuelve al escenario original nuevo de alguna manera, es recompensado, es más sabio, se transforma, viene con un regalo o un tesoro</p> <p>Final: Vive bien, Transmite suerte o recompensa a otros, Tiene</p> <p>0. impacto en el mundo, Ofrece sabiduría</p>
<p>el gianni Rodari técnicas (pueden implementarse sobre diferente</p>	<p>LA HIPÓTESIS FANTÁSTICA:</p> <p>Rodari sugiere que nos preguntemos "¿Y si...?" y dejar libre nuestra imaginación para cosechar el escenario más loco.</p> <p>Grandes novelistas también han jugado con una idea similar. "La metamorfosis" de Franz Kafka, podría ser un buen ejemplo: qué pasaría si un hombre despertara</p>



<p>consecutivo O no sesiones consecutivas)</p>	<p>en un día cualquiera, solo para darse cuenta de que se ha transformado en una asquerosa cucaracha?</p> <p>Por formar la hipótesis, solo tenemos que elegir una situación conocida e introducir un elemento aleatorio.</p> <p>Por ejemplo, ¿qué pasaría si un extraterrestre aterrizara en nuestra escuela? ¿O si la ciudad de Reggio Emilia pudiera volar? ¿Y si un cocodrilo llama a tu puerta para pedirte un poco de albahaca? ¡Deja volar la imaginación de los niños! ¡Tienen increíbles posibilidades para igualar lo inigualable!</p> <p><u>EL ERROR CREATIVO:</u></p> <p>En cada error reside la posibilidad de una historia. El Lapponia ("Laponia") se convierte en el jugoso pueblo de "Lamponia" (lampone=frambuesa), el Lago ("Lago") de Garda se convierte en L'ago ("la aguja") de Garda. Muchos de los errores que cometen los niños son creaciones autónomas, inspiradas en asociaciones fonéticas o semánticas, que necesitan asimilar a una realidad desconocida. Es así como la "pasticchina" (la pastillita) se convierte en una "masticchina" (un poco de m... Por ejemplo, escribir "casa" (hogar) con dos "s" ofrece la oportunidad de inventar una historia sobre un hombre que vive en una "cassa" (caja). De una palabra podemos obtener muchos errores, que son muchas historias. Podemos inventar a partir de los errores. Además, reírse de los errores es la primera forma de deshacerse de ellos. La explotación del error, voluntario o involuntario, es un caso interesante y sutil del ya conocido binomio fantástico. El significado del elemento "equivocado" sólo puede deducirse del significado del primero: así es como "Quore" (Cuore = Corazón) es un "corazón" enfermo que necesita una dosis de vitamina C.</p> <p><u>JUEGOS ANTIGUOS:</u></p> <p>La búsqueda del tema fantástico también puede realizarse a través de juegos ya practicados por los surrealistas, como recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias de hechos absurdos, sensacionalistas o simplemente divertidos. Estas composiciones pueden simplemente entretener u ofrecer la oportunidad de crear una historia.</p> <p>Alternativamente: escribes una lista de preguntas que ya configuran eventos en serie, por ejemplo, ¿Quién fue? ¿Donde estuvo el? ¿Qué hizo él? ¿Que dijo el? ¿Qué dijeron los demás al respecto? ¿Cómo terminó? etc y luego le das la lista al primero del grupo que responde la primera pregunta, dobla la hoja para que nadie vea lo que ha respondido y le das la hoja al segundo que responde la segunda pregunta y así sucesivamente. Luego se leen las respuestas una tras otra como si se tratara de un cuento.</p> <p>El mismo procedimiento se puede aplicar para componer un dibujo de varias manos. Un niño puede dibujar algo que tenga la forma del ojo. El otro niño continúa el dibujo. No vio un ojo allí. Vio un pollo, así que le añadió las piernas. El tercero percibe esta imagen como una maceta y dibuja una flor. Así que aquí tenemos un objeto realmente extraño y oscuro. A partir de ahora,</p>
--	---



continúa creando una historia con este héroe. Una vez más, un movimiento del sinsentido al sentido. Como reitera Rodari, "el estímulo de la imaginación surge también en este juego de la intuición de un nuevo vínculo entre dos elementos puestos en contacto por casualidad".

LA PIEDRA EN EL ESTANQUE

En este ejercicio, Rodari compara la palabra con una piedra arrojada al estanque. Similar a una palabra "lanzada en la mente al azar" produce ondas. Provoca una serie interminable de reacciones en cadena, involucrando la experiencia, la memoria, la fantasía y el inconsciente porque la mente no asiste pasivamente a la representación sino a ella.

eso co-crea

Por ejemplo: la palabra "piedra" se refiere a todas las palabras que comienzan con "st", las palabras que comienzan con "st", o las que tienen la terminación "-one", como trono o drone o palabras que tienen un significado similar. significado con esta palabra, como roca o guijarro, etc. Esto muestra cómo "cualquier palabra, elegida al azar, puede funcionar como una palabra mágica para desenterrar campos de memoria que yacían bajo el polvo del tiempo".

También a partir de cada palabra podemos construir acrónimos que formen un significado frase.

Siete

Juguetes

De

Nigeria

Escapar

Escuela

Esto también podría ser el comienzo de una historia interesante.

LAS HADAS POPULARES COMO MATERIA PRIMA:

Los cuentos de hadas fueron la materia prima de muchos procedimientos fantásticos: basta pensar en Perrault, Calvino, la explotación comercial de Disney. "Los Grimm, Andersen y Collodi fueron -por el lado de los cuentos- entre los grandes libertadores de la literatura infantil de las tareas edificantes que sus orígenes (ligados al nacimiento de la escuela popular) le habían asignado". Andersen sacó a los personajes del limbo del "no tiempo" y los puso en el presente. Collodi hizo de los niños los protagonistas. Fueron innovadores quizás sin saberlo y ciertamente sin el conocimiento generalizado de la herencia de cuentos de hadas que tenemos hoy. Rodari cuenta con ello y comienza a ilustrar unos fantásticos juegos para "tratar" los clásicos cuentos de hadas.

AL ENTENDER LAS HISTORIAS EQUIVOCADAMENTE

Este juego consiste en contar una historia conocida pero equivocarse intencionadamente en algunas de sus partes (Caperucita Amarilla, en lugar de Roja). Para tener éxito tienes que jugarlo en el momento adecuado. Los niños son conservadores.



en cuanto a cuentos: siempre quieren escuchar los mismos, quieren reconocerlos. Al escuchar los cambios pueden enfadarse porque no saben cómo reaccionar (¿el nuevo personaje es bueno o malo?). Cuando la historia haya agotado su valor para ellos, entonces estarán listos para dejarla ir y aceptarán los cambios. La novedad se vuelve placentera porque los lleva a desafiarse, a descubrir que son capaces de saltar al vacío.

Este juego puede ser terapéutico porque ayuda a los niños a soltar ciertas fijaciones: defrauda y ridiculiza cosas que antes daban miedo, establece una frontera entre lo real y lo imaginario. Rodari también señala que estos errores se deben hacer en los puntos que lo caracterizan y estructuran, no en los cambios de un nodo significativo a otro.

CUENTOS DE HADAS AL REVÉS

"Una variante del juego de equivocarse en los cuentos consiste en una inversión premeditada y más orgánica del tema del cuento de hadas". Imagina que Caperucita Roja se vuelve mala y el Lobo se vuelve bueno o que Pulgarcito quiere abandonar a sus padres y así sucesivamente...

La inversión se puede aplicar a uno o más elementos de la historia. Las historias que se originan en el derrocamiento de hechos históricos son particularmente divertidas.

QUE PASO DESPUES

Como conocemos a los personajes y lo que les ha pasado, podemos jugar a inventar qué pasa después del final de la historia. El binomio fantástico consta de dos elementos del cuento de hadas que se analizan a nivel intuitivo y luego se readaptan. Esto sucede fácilmente cuando los niños se preguntan qué pasó con cierto elemento que les impactó particularmente ("tema privilegiado"), como "¿Qué pasa con las botas de El Gato con botas?".

La imaginación continúa a través de la "inercia" y se convierte en un ensueño autónomo que luego debe racionalizarse en una historia.

ENSALADA DE CUENTOS DE HADAS

Mezcla diferentes cuentos de hadas, "escogiendo un nuevo camino que será, de algún modo, la diagonal de las dos fuerzas que actúan sobre un mismo punto". Entonces Pinocho se convierte en el octavo enanito de Blancanieves y el choque de las dos energías obliga a las historias a recomponerse en un nuevo resultado. El binomio fantástico en este caso está formado por dos nombres propios: dos cuentos de hadas nombres

ANÁLISIS CREATIVO:

Muchas historias tienen personajes secundarios y no sabemos nada de ellos. Estos personajes pueden ser tomados como punto de partida de una nueva historia imaginaria, para tratar de imaginar cuáles son sus historias: ¿de dónde viene? ,
Cuál fue su papel en la historia, etc.



<p>Crear y escribir sin palabras (proporcionado por ECAN) 1/2 sesión</p>	<p>Esta sesión se centra en las obras de dos artistas y las metodologías que utilizan para crear sus obras. Los niños actúan como críticos de arte. Los artistas y obras examinadas serán las pinturas de paisajes de David Hockney y su uso de colores para expresar sentimientos y el trabajo de Lowry y sus figuras y el uso del mundo que lo rodea.</p> <p>Los objetivos de esta actividad serían que los niños: - Comprendan que el arte y la ilustración es un medio de expresión y creatividad al igual que la palabra escrita. Como esta puede ser su forma instintiva de expresar sus pensamientos. - romper el miedo a la alfabetización como algo muy intimidante. - analizar el uso que hacen los artistas del mundo que les rodea en su creación y comprensión. - entender que no todo tiene que ser literal y realista que es donde entra en juego la creatividad. - aprender métodos para analizar el trabajo de los artistas. - comprender el uso de álbumes de recortes como práctica común para un profesional: cuán vitales son para construir ideas, compilar notas, dibujos y ver cómo se desarrollan su propio trabajo e ideas.</p>
<p>Adicional ejercicios de creación de historias (proporcionado por ECAN) Accesofía) 10-15 minutos cada</p>	<p>Inventar nuevas palabras: Crear mapas/historias de palabras en torno a un contexto donde se utilizan algunas palabras desconocidas (poco o muy utilizadas). Crear un sinsentido (o buscar nuevos "sense-s") inventados impulsará la imaginación y seguramente hará reír. Una alternativa más ambiciosa sería crear un lenguaje completamente nuevo.</p> <p>Viajar a través de los libros: Las novelas describen espacios maravillosos, a veces mágicos. Algunos de ellos son reales, otros inventados. En ambos casos los estudiantes pueden explorar estos lugares a través de alguna investigación o con su propia imaginación. Incluso pueden crear una guía de viaje, de nuevo, real o imaginaria.</p> <p>La palabra clave: Preparar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre. El tallerista forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explique cómo realizar el ejercicio: las personas sacan una de las tarjetas del sobre y cada participante comenta el significado que le atribuye. Luego el equipo elige una de las palabras y prepara una frase/cuento alusivo. Cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y la frase/cuento.</p> <p>Vota por diversión: Crear una historia y votar por el final o el principio o incluso los personajes.</p> <p>Pelota para completar la oración: Organice a los participantes en un círculo y dígalos que ahora descubrirán su talento para hablar extemporáneamente. Los integrantes del círculo se tirarán la pelota unos a otros, mientras dicen una frase sencilla y descriptiva (el lago plácido, la niña, el hermoso horizonte de la ciudad, el terrorífico oso gris, la pelota de béisbol, etc.). Como no hay reglas, ¡tampoco hay frases incorrectas! El grupo lanza la pelota y habla en</p>

turnos hasta que todos hayan ganado confianza en su habilidad para decir una frase y lanzar la pelota. Cuando creas que es el momento, espera a que te lancen la pelota y haz una pausa. Felicítelos a todos por su virtuosismo verbal y díales que han subido al nivel avanzado con una velocidad sorprendente. Ahora volverán a jugar, esta vez con una sola regla: sus oraciones deben estar relacionadas con la oración que la precede. Es decir, una persona dirá una frase y lanzará la pelota y la persona que la atrape terminará de formularla. Prueba un par de pasadas. Tirar la pelota y decir: “el nuevo integrante... La persona que la atrape debe decir algo como, “quién organiza el carnaval”. Esta persona luego le arrojará la pelota a otra persona, diciendo tal vez: "Quieres vender palomitas de maíz..." Y La persona se da vuelta y se lo tira a otra, diciendo: “la niña...”. Esa persona lo agarra y le dice “necesita anteojos”. y así continúa. Haga esto hasta que todos, o al menos casi todos, se sientan cómodos con su capacidad de hablar improvisadamente.

Y