

REBUMBIO DE EMOCIÓN

M^{ra} EUGENIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
AMALIA PÉREZ OTERO



Contidos

Obradoiro de Haikus	2
Creando contos emocionantes	3
Mi pequeña fábrica de cuentos	4
Story Cubes	5
STORYLINE. Xogode cartas.	6
ÉRASE UNHA VEZ.	5
Contos redondos	8
Cuentos Encajados	9
Para non perder	10
A modo de conclusión	11
Enlaces e bibliografía	12

3^o
Parte

**A combinación de códigos
na escrita:
texto e imaxe**

OBRADOIRO DE HAIKUS



“O Haiku é unha forma estrófica formada por tres versos de 5 – 7 – 5 sílabas, respectivamente. Naceu en Xapón durante a época medieval. É unha forma poética predominantemente nominal, de expresión sinxela e concisa, que carece de título e rima. Transmite a apreciación directa e espontánea dun acontecemento, a miúdo trivial, que chama a atención do poeta, que o espiritualiza. O ton pode ser tanto grave e profundo como bulicioso, satírico ou humorístico. Entre os cultivadores deste xénero poético nos séculos XVII, XVIII e XIX destacan Matsuo Basho, Yosa Buson, Yataro Kobayashi Issa e Masaoka Shiki” (*Diccionario Enciclopédico Galego Universal*).

É característico do haiku tradicional conter unha palabra que aluda á estación do ano ou ao momento do día: solpor, brétema, xeadá, vento, lúa...

Pola súa capacidade de condensar sensacións, imaxes, sentimentos... considérase o emblema da poesía. Importa captar un momento mínimo, fugaz, que pasa inadvertido. Ten certa relación cos epigramas, as adiviñas, as coplas...





Son numerosos os beneficios de contar contos as nenos e nenas desde idade temprana, tanto na casa como na escola.

O conto é unha **ferramenta estupenda para estimular**, por exemplo, o desenvolvemento da linguaxe oral, a imaxinación e a creatividade, ademais de transmitir e ensinar valores morais, de comportamento e convivencia.

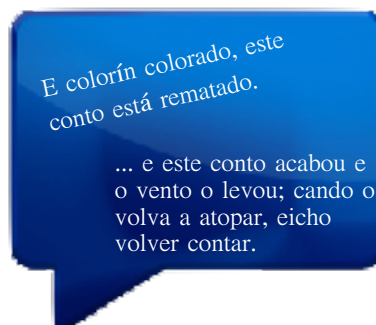
Asimismo, algo tan sinxelo como **un conto axuda ao neno e nena** a identificar as súas propias emocións e as dos demais, o que leva a desenvolver a empatía e a autoestima; a relaxarse en tanto presta atención e entretense; fomenta sentimentos de confianza, seguridade e independencia mentres estreita lazos afectivos cos seus pais, avós ou educadores; estimula a memoria, a representación de símbolos, o gusto estético, e, en definitiva, a coñecer e interpretar mellor o mundo circundante mediante o imaxinario e a adquirir o hábito lector. Todo isto faise imprescindible en **Educación Infantil e Primaria**, donde **o conto debe ocupar un lugar primordial** no día a día dos nosos alumnos e alumnad (e no nosos como docentes tamén).

No conto todo é posible e pódennos todo as súas personaxes, coas que o neno se identifica, nos que ve proxectada a súa propia historia e inconscientemente atopa respostas ou suxerencias para o que non entende ou lle preocupa.

Os poetas, os sabios e os nenos coñecen os dons que os contos populares outorgan.

“Que lle debo ler ao meu fillo para que mellore as súas facultades matemáticas e sexa un home de ciencia?”, preguntalle unha nai a Einstein. “Contos”, contesta Einstein. “Moi ben. Pero, que máis?” “Máis contos”, replicó Einstein. “E despois diso?”, insistiu a nai. “Moitos máis contos”.

Kohan, Silvia A. (2003): Escribir para niños. Alba Editorial. pág. 24).

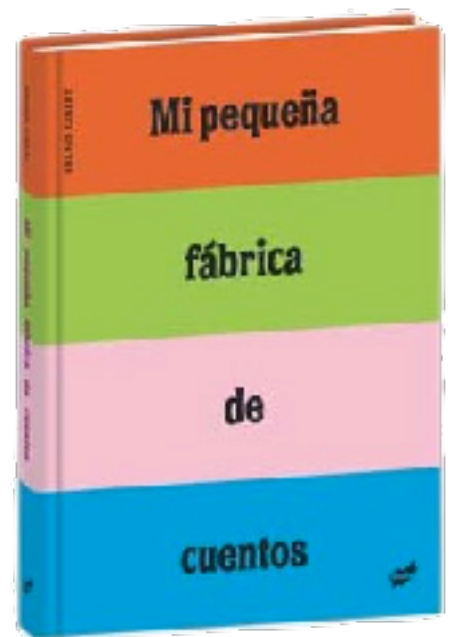




Con este libro calquera neno e nena pode crear o seu propio conto ata chegar aos 194.481 contos distintos. Basta con mesturar as distintas pestanas, e xa está. Podemos facer un obradoiro de escritura infantil ou deixar que o alumnado se perda neste inxente número de palabras que provocan infinitas asociacións imaxinativas. Cada páxina está formada por catro bandas de diferentes cores. Cada unha desas partes presenta unha parte dunha frase:

- 1ª: un lugar ou momento: por exemplo desde el tejado, por la mañana...
- la segunda un personaje: por ejemplo el gato gordo, la luciérnaga...
- la tercera un verbo: por ejemplo ilumina, acaricia...
- la cuarta un complemento: por ejemplo un neumático viejo, cuatro pollos asados

Escollendo unha de cada parte componse unha frase a partir da que imos inventar o noso conto.



STORY CUBES



Story Cubes é un xogo enormemente divertido, que agudiza o inxenio e afina a imaxinación. O xogo básico está composto por nove dados. Cada dado ten 6 imaxes ou iconas, cun total de 54 ideas que mesturadas poden dar lugar a máis de 10 millóns de combinacións. As imaxes dos cubos foron diseñadas por Rory O'Connor, un irlandés especializado en entrenar a creatividade e solucionar problemas creativos. Poden utilizarse para chegar a respostas ou decisións dun xeito indirecto e inxeniosa..

- * Lanza os dados e inventa unha historia que involucre os 9 resultados dos dados.
- * Decídese un tema. Lánzanse os nove dados e créase un conto en torno ao tema escollido.
- * Xogo en equipos de catro e tirando os nove dados. Inventar unha historia que conteñer todas as imaxes e no que participen todos os membros do equipo. Para que os alumnos e alumnas que lles custa participar participen da actividade, propónse usar o folio xiratorio, que vai pasando de man en man entre todos os membros do equipo. Cada alumno e alumna debe escribir nunha cor (azul, negro, vermello ou verde) e así o docente poderá saber qué parte escribiu cada un. Se ao chegar o turno a algún alumno ou alumna ao que non se lle ocorre como seguir, se pasa ao seguinte ata que o folio volva a este.

- * Xogo por parellas. Cada participante lanza únicamente catro dados e as imaxes obtidas deben manterse en segredo e utilizarlas obrigatoriamente na súa historia. Así, úsanse oito dados. O noveno será visible por todos e poderás introducir ou non nos seus contos, de maneira optativa. No seu relato deben incluír a descripción de, alomenos, unha personaxe, dun lugar e ademáis, un diálogo en estilo directo. Cada participante comenza o conto con esas catro imaxes que os dados lle asignan e a deixarán a medias, para despois, intercambiar os folios e continuar ata finalizar a historia do seu compañeiro ou compañeira. Ao rematar, os dous componentes da parella deben intentar adiviñar qué imaxes lle saíron ao outro no lanzamento de dados. Nalgúns casos é moi sinxelo descubri-lo, pero noutros non o é tanto pero é unha actividade interesante porque permite traballar tamén a asociación de ideas a través dos debuxos.



Como se xoga?

Cada rolda un xogador é o narrador e pide aos outros xogadores un tipo específico de carta, como un obxecto ou un lugar para agregar á historia. Todos os demais xogadores seleccionan unha destas cartas da súa man, daquela o narrador elixe a que máis lles gusta e outorga un punto a ese xogador. Ao final da historia, gaña o que teña máis puntos.

(Mira o vídeo:

<https://youtu.be/vH19ViKIOqA>



Aspectos a suliñar

- Xogo colaborativo e para atención á diversidade.

- A estrutura narrativa xa ven dada polo que tamén é axeitado para alumnado de niveis inferiores, mais, no caso, cómpre que alguén saiba ler.

- O conto final pode ser plasmado en papel.

- Traballamos a memoria cando cambiamos o elemento que se introduce polo seu nome concreto.

- Podemos introducir/crear cartas novas e tamén estruturas narrativas novas.

STORYLINE: CONTOS DE FADAS de *Gabriele Mari

O tres palabras "Érase unha vez" son extraordinariamente poderosas. Anuncian aventuras, maxia, criaturas encantadas e misteriosas transformacións. Conxuran terras afastadas, valentes cazadores, decididas princesas, temibles xigantes e animais fedellóns. Sobre todo, comezan os nosos contos de fadas favoritos.

Storyline: Contos de Fadas, é o xogo de cartas debut da serie *StoryLine, que che convida a crear os teus propios contos de fadas, comezando coa frase "Érase unha vez".

Neste imaxinativo xogo de cartas tense que elaborar unha historia. Atopamos cartas cos cinco elementos narrativos: personaxes, lugares, obxectos, aspecto, e evento.

É un xogo de narración colaborativa que anima aos xogadorxs a xogar cartas para agregar á historia e embelecelas.



- Contido: 30 cartas de narración, 100 cartas de historia e 21 fichas.
- Nº xogadorxs: 3-8 persoas
- Idade: 5+ anos
- Tempo partida:15-30 minutos



ÉRASE UNHA VEZ O xogo de cartas narrativo

Érase unha vez é un xogo no que os xogadores crean unha historia empregando cartas que mostran conceptos propios dos contos de fadas.

Un xogador será o Narrador e creará unha historia usando os elementos das súas cartas, tentando guiar o argumento cara ao seu propio final, mentres que os demais xogadores tentarán usar as súas cartas para interromperlle e arrebatarlle o papel de Narrador.

O obxectivo do xogo é que os xogadores se divirtan e conten unha boa historia.

O xogador que usa todas as cartas da súa man e guía a trama cara á súa propio final gaña o xogo.



Hai dous tipos de cartas no xogo:

- cartas "Érase unha vez", tamén chamadas "Cartas de Narración"
- cartas "Viviron felices para sempre", tamén chamadas "Cartas de Final".

Repártese a cada xogador unha Carta de Viviron felices para sempre e varias Cartas de Érase unha vez.

- Nº xogadorxs: 3-30 persoas
- Idade: 7+ anos
- Tempo partida: 30-60 minutos

http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/eraseduna_vez



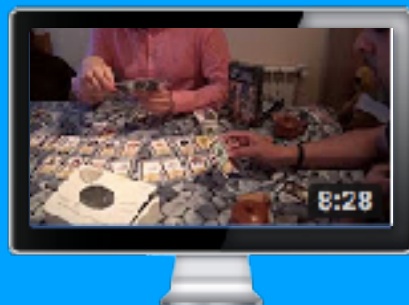
Como se xoga?

O xogador/a elixido para ser Narrador empeza a contar unha historia. Pode contala do modo que prefira, e non está limitado en absoluto ás cartas que teña na súa man. Cando mencione algo que se mostre nunha das súas cartas, pode xogar esa carta, colocándoa boca arriba sobre a mesa. Cada carta debería mencionarse nunha frase distinta e debería ser de importancia para a historia. Non é aceptable mencionar cousas sen razón algunha, só para poder xogar as túas cartas.

Se o Narrador menciona algo na súa historia que tamén aparece nunha das cartas doutro xogador, ese xogador pode interromperlle nese momento e tomar o control da historia. Tamén existen certas cartas especiais que permiten aos xogadores interromper ao Narrador noutros momentos. Cando un xogador empregou todas as súas cartas incluíndoas na historia pode xogar a súa carta de "Viviron felices para sempre" e gañar a partida.

Video explicación:

<https://www.youtube.com/watch?v=owKkm5u2fnY&t=23s>



Aspectos a suliñar

- Xogo colaborativo e para atención á diversidade.

- A atención e o silencio son imprescindibles para o desenvolvemento do xogo.

- Traballamos a memoria para seguir a narración que outro xogador/a deixou.

- Cómpre boas doses de creatividade para configurar unha historia.

- teñen máis temáticas e tamén se venden cartas en branco para crear.

Un conto redondo é, basicamente, un artiluxio móbil de forma circular que, ao ser manipulado, mostra o elemento clave que dá paso ao seguinte personaxe ou á seguinte acción da historia, estimulando o recordo da secuencia narrativa e facilitando a expresión oral.

A significatividade dos contidos dos contos acumulativos, a capacidade motivadora dos formatos circulares aplicados a estes contos, as súas posibilidades creativas ao desenvolver textos tradicionais e ao inventar novas historias e a facilidade de preparación e execución dos modelos permítenos afirmar con rotundidade que un traballo sistemático cos contos redondos facilita o desenvolvemento prerrequisitos básicos na aprendizaxe, facilitando ao alumnado (sobre todo ao prelector e neolector) a posta en marcha de estratexias cognitivas que favorecen a comprensión do texto oral e escrito.



Hai que tener en conta que as características destes contos (calidades formales e de contido) favorecen por si mesmas a atención e a motivación do alumnado:

Calidades de contido

- Trama sinxela con certos elementos de intriga
- Os protagonistas son animais e obxectos personificados
- Personaxes antagonicos moi marcados
- Cada acción ten unha consecuencia clara
- Claro final pero aberto a novas situacións
- A ensinanza existe pero non está recalcada

Calidades de forma

- Repeticións (ritmo – palabras – frases – escenas)
- Rapidez de acción
- Permiten imitar voces e onomatopeas
- Certo toque de humor.

<http://leer.es/wp-content/uploads/cuentosredondos/empezar01.html>



contos encaixados



Baseándose en que crear é un dos xogos máis emocionantes que poden facer os seres humanos... e isto é o que propón Ernesto Rodríguez Abad nos seus Cuentos Encajados, onde a imaxinación e a creatividade son as protagonistas da súa proposta. Con unha clara influencia do italiano Gianni Rodari, este autor e contador invítanos a transitar polas rutas das fantasías. Os contos encaixados ofrecen recursos para sentirnos creadores.

Contos encaixados é un material didáctico que ven presentado nunha caixa con 2 xogos de cartas (12 preguntas e 12 ilustracións), 1 libreta, 1 lapis e 1 manual de instruccións; esta caixa garda todos os segredos da creatividade.

As cartas están dispostas en dous sobres de doce cartas cada un. Un contén preguntas para seren respondidas desde o mundo interior con espontaneidade. No outro, están gardadas outras cartas que conteñen imaxes.

Tamén se poderá descubrir os microrrelatos que se forman ao unir en forma de puzzle a parte traseira das cartas. Un caderno en branco espera á decisión de enchelo coas composicións que surdan deste xogo.

A idea é non dubidar en crear, xa que non cabe a indecisión. Neste xogo, poden participar un máximo de doce persoas por caixa. Aínde tamén se pode realizar de xeito individual.

Instruccións:

Abre o sobre das palabras e reparte as cartas, responde e escribe de forma rápida á pregunta que se te plantea, non dubides en facer analoxías ou asimilar a resposta a un significado, logo saca as cartas de imaxes e escribe a primeira palabra que te suxira esa imaxe, une as dúas palabras que escribiches. xa tes o primeiro binomio lingüístico, engade os artigos ou preposicións que precisas para esta relación.

Crea unha definición para o obxecto, elemento ou ser que surdiu desta inesperada unión. Experimenta componse unha poesía e, por último, crea un conto. Sorprenderaste ao final as producións importantes, poéticas ou graciosas.



Nota: é adictivo, pois as palabras sempre queren seguir xogando.



libros
para non
perder



a b c



A MODO DE

Espero que este pequeño libro sea igualmente útil a quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga un puesto en el proceso educativo; a quien tiene confianza en la creatividad infantil; a quien sabe el valor liberador que puede tener la palabra. «Todos los usos de las palabras para todos» me parece un buen lema, tiene un

GIANNI RODARI.
Parte final del prólogo de su obra
GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA



REBUMBIO DE EMOCIONES

M^a EUGENIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
AMALIA PÉREZ OTERO



ENLACES e BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

● **Kohan, Silvia Adela (2003):**

Escribir para niños. Todas las claves para escribir lo que los niños quieren leer. Alba Editorial. Barcelona.

● **Menéndez, Ronaldo (2013):** Cinco golpes de ingenio. Técnicas fundamentales en el arte de escribir cuentos. Alba Editorial. Barcelona.

● **Obradoiro de Lingua Gianni Rodari (2004).** Gramática insubordinada. Xerais. Vigo

● **Rodari, Gianni (1991):** Gramática de la fantasía. Introducción al arte de

M^a EUGENIA FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ
eugeniafernandez@edu.xunta.es

AMALIA PÉREZ OTERO
amalia.perez.otero@edu.xunta.es,