

CUENTOS CONECTADOS

Descripción del kit de proyecto

Las actividades en este kit de proyecto se centran en la narración. El kit pretende mejorar la expresión escrita y oral de los alumnos así como la presentación. Los alumnos se implican en actividades que promueven el trabajo colaborativo. Los alumnos aprenden cuentos tradicionales de sus socios y los comparan con los cuentos de su propio país. Se anima a los alumnos a usar la creatividad e imaginación e inspirar a los demás a leer y escribir. Narran cuentos de ficción de manera colaborativa. Aprender a organizar los sucesos en una historia de manera significativa y que resulte interesante para el lector. Crean actividades de dramatización basadas en las historias que han escrito ellos mismos. Las actividades de este kit de proyecto están basadas en proyectos eTwinning sobre narrativa y cuentos.

Objetivos pedagógicos

- Desarrollar la imaginación de los alumnos y favorecer su pensamiento creativo así como la competencia literaria.
- Ayudar a los alumnos a inventar personajes, lugares y argumentos de un cuento y escribir de manera colaborativa.
- Promover la interpretación de cuentos tradicionales de su propio país y de los países de los socios.
- Dramatizar historias escritas por ellos mismos.
- Motivar hacia la lectura y la escritura.

Nivel de dificultad

Intermedio

Competencias clave

Idiomas, Informática

Asignaturas

Geografía, Historia, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Multidisciplinar

Nivel

4-12

Comunicación

Cooperación

Muñecos de papel. Los alumnos de cada centro recortan muñecos de papel y los visten con trajes nacionales, los hacen fotografía y las suben a VoiceThread. Se graban a sí mismos describiendo al muñeco de papel y su traje nacional. Los alumnos de los otros centros graban comentarios que sirvan como respuesta. Herramienta sugerida: VoiceThread <https://voicethread.com>

Escríbelo, dibújalo. Los alumnos escriben colaborativamente una historia de ficción en la que un centro propone los personajes, el escenario y el argumento para que otro centro escriba el inicio y los otros centros continúen la historia hasta que el último centro escriba el final. Una vez que todos los centros hayan terminado de escribir, los alumnos de otros centros dibujan las escenas de la historia. Utilizan el TwinSpace para escribir y publicar los dibujos. Una vez hayan acabado, pueden usar su historia y dibujos para crear un libro y publicarlo. Herramienta sugerida: Calameo <https://en.calameo.com>

Reprodúcelo. Los alumnos usan una herramienta online para definir las escenas, dibujar y escribir una historia sobre su animal favorito (o un personaje ficticio, o su mejor amigo...). También pueden utilizar imágenes y comentarlas. Mientras escriben, dibujan o comentan, graban la pantalla. Pueden narrar la historia utilizando su voz. También pueden grabar un vídeo de ellos mismos narrando la historia delante de una cámara. Cuando acaban la grabación de la historia, la incrustan en el TwinSpace. Herramienta sugerida: Pixiclip <http://www.pixiclip.com/beta/>

Nubes de palabras. El docente crea una nube de palabras a partir de la biografía de un escritor famoso, artista o compositor. Los alumnos intentan descubrir de quién es la biografía. Después, crean nubes de palabras de sus escritores favoritos. Ejemplo: <http://bit.ly/writerwordcloud> Publican las nubes de palabras en Tricider <http://www.tricider.com> e invitan a otros alumnos a descubrir quiénes son sus escritores favoritos. Los alumnos explican qué palabra les ha ayudado a descubrir de qué escritor se trata.

Una mascota viajera. Los alumnos eligen una mascota para el proyecto. La mascota viajará por toda Europa y visitará diferentes ciudades. Algo divertido le sucederá en cada ciudad visitada. En grupos internacionales crean comics para describir las aventuras de la mascota. Cada equipo escribe su propio guión. Cada comic se escribe en el idioma del proyecto y se traduce a las lenguas maternas habladas en los países participantes en el proyecto. Los alumnos adoptan diferentes papeles: guionista, dibujante cómico, ilustrador y traductor. Herramienta sugerida: Pixton <https://www.pixton.com> Ejemplo de comic: <http://bit.ly/pektraveller>

Cuentos tradicionales. Los alumnos de cada centro eligen un cuento tradicional que quieran compartir con sus socios. Se graban narrando la historia. Herramienta sugerida: Vocaroo <https://vocaroo.com>. Las grabaciones se incrustan en un tablero de Padlet <https://padlet.com>. Otros alumnos hacen preguntas, comentarios y contestan.

Evaluación y valoraciones

¿Quién quiere ser millonario? Los alumnos elaboran un cuestionario sobre las historias compartidas a modo del popular juego ¿Quién quiere ser millonario?. Herramienta sugerida: Super Teacher Tools <http://www.superteachertools.us/millionaire/>

Seguimiento

Dramatización. Los alumnos participan en actividades de dramatización. Representan las historias que han escrito o los cuentos tradicionales compartidos por los socios. Se invita a la representación a otros alumnos, docentes y familias.



forma parte de Erasmus+, el programa de la Unión Europea en materia de educación, formación, juventud y deporte