


Título	Érase
Portada	
Sinopsis	<p>Desde niño, Érase posee una extraordinaria capacidad para transformar palabras y frases en increíbles historias, cautivado con ellas a los habitantes de su pequeño pueblo. Pero ¿qué sucedería si un día, de repente, dejara de narrar? ¿Sería posible vivir sin cuentos?</p>
Tema	<p>Creatividad <i>Palabras claves: Improvisación, Imaginación, Comunicación.</i></p>
Género	Álbum ilustrado.
Edad	+8
Competencia lectora	<p>Lectura a partir del segundo ciclo de primaria.</p> <p>El texto tiene una extensión media, utilizando un vocabulario fácil y adaptado. Las letras tienen un tamaño medio, utilizando mayúsculas y minúsculas con colores neutros.</p> <p>Las ilustraciones le añaden información al texto, completando de este modo la historia.</p>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia del papel del narrador y de los cuentos en la sociedad. • Diseñar y confeccionar historias con originalidad. • Promover la importancia de la creatividad y la originalidad.
Competencias a trabajar	<p><u>Conciencia y expresión cultural:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Aplicar diferentes habilidades de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético. » Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. <p><u>Comunicación lingüística:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » El vocabulario. » Expresarse de forma oral. » Ser consciente de la repercusión de la lengua en otras personas.

Temas transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisación • Narración • Imaginación
Recursos derivados	<p>Juego para fomentar la creatividad mediante la creación literaria. Guridi, R. N. G. (s. f.). <i>¿QUÉ HACE UN HOMBRE CON UNA SARDINA EN LA CABEZA?</i> Tres Tigres Tristes. Recuperado 5 de marzo de 2021, de https://www.trestigretristes.com/cat%C3%A1logo/libros/qu%C3%A9-hace-un-hombre-con-una-sardina-en-la-cabeza/</p> <p>Juego para fomentar la narración y la creación literaria en niños más pequeños. <i>Cómo crear historias para niños y estimular la creatividad Rejuega - y disfruta jugando!</i> (2020, 28 octubre). Rejuega. https://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/como-crear-historias-para-ninos-y-estimular-la-creatividad/</p> <p>Juguete para contar historias y cuentos. <i>Linterna proyector de cuentos - El jardín.</i> (s. f.). Curiosite. Recuperado 5 de marzo de 2021, de https://www.curiosite.es/producto/linterna-proyector-de-cuentos-el-jardin.html</p>
Actividades para el aula	<p>Actividad 1. Historias por el suelo En esta actividad los alumnos/as primero deberán elaborar su propio creador de cuentos. Cogerán piedras en el parque y las pintarán con diferentes dibujos de personajes, lugares, animales, objetos, etc.</p> <p>Luego todas las piedras de los alumnos/as se almacenarán en un mismo sitio e irán por pequeños equipos sacando algunas de estas. Deberán inventarse una historia en poco tiempo que contenga todo lo que pone en las piedras. Ejemplo:</p>  <p>Actividad 2. Dados Los alumnos/as fabricarán sus propios dados, donde en cada cara aparezcan diferentes personajes, objetos, lugares, etc. Luego rápidamente deberán improvisar una historia en la que aparezcan. Ejemplo:</p> 

Actividades para el aula

Actividad 3. Batalla de gallos

Para esta actividad los alumnos/as se dividirán en parejas. Deberán improvisar rimas y rapear, al igual que se hace en las batallas de gallos.

De este modo, se verán obligados no solo a improvisar historias, sino que además deberán añadir la dificultad de las rimas.

Actividad 4. Tarro con palabras e imágenes

Para esta actividad todos los alumnos/as elaborarán diferentes tarros cuenta cuentos, dónde irán introduciendo pequeños trozos de papel con palabras, dibujos, imágenes, etc.

Con este material posteriormente se podrán inventar historias y cuentos.

Actividad 5. Sombras

Los alumnos/as se dividirán en grupos de 4 personas aproximadamente y elaborarán un teatro de sombras chinas. Deberán inventarse la historia, los personajes, el lugar, etc. y luego crear las figuras de estos para poder contar la historia.



Aprendizaje por proyectos

1. Tema / pregunta guía: ¿Puede ser todo el mundo narrador de cuentos?
2. Otros títulos relacionados.
3. Equipos: Los alumnos/as se dividirán en equipos de 4 personas aproximadamente y se ordenarán por números:
 - Equipo uno
 - Equipo dos
 - Equipo tres
 - Equipo cuatro
4. Reto propuesto: Comprender las partes que tiene una historia. Improvisar y crear contenidos literarios mediante la imaginación.
5. Planificación: En primer lugar los alumnos/as decidirán un género literario (comedia, drama, etc.) y diseñarán a dos protagonistas. Una vez realizado ese diseño los grupos se separan los unos de los otros y comenzarán a crear la historia.

El profesor/a será el encargado de comenzar la historia, pero ningún alumno/a sabrá nada sobre ella. Una vez la invente, deberá decirle una frase al siguiente equipo (equipo 1) quienes con la información de esa frase deberán continuar la historia a ciegas, y así sucesivamente.

Además los alumnos/as deberán crear al menos ocho viñetas de cómic en la que cuenten su parte de la historia.

	<p>Por último todos los alumnos/as pegaran sus viñetas en un gran papel continuo, viendo así como ha quedado la historia completa y en cómo cada grupo le daba una visión y perspectiva diferente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Investigación. 7. Análisis-Síntesis. 8. Elaboración respuesta a pregunta guía. 9. Presentación resultados: Las diferentes clases deberán contarse sus historias en cadena entre ellas, pero con una dificultad añadida, algunos no podrán hablar y deberán representarla con mímica, o deberán contar la historia solo con una vocal, o deberán estar riéndose todo el tiempo. 10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial. 11. Evaluación y autoevaluación.
Conclusiones	Erase una vez... ¡Vaya! ¿Te ha comido la lengua el gato?