

IO2.B – DIRECTRICES PARA PRODUCIR LA TRAMA DE LA HISTORIA Y EL MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico proporcionará herramientas innovadoras, basadas en los medios de comunicación, a los profesores de preescolar y a las familias de los alumnos, con el fin de que los niños aprendan, de forma autónoma, sobre diferentes cuentos tradicionales, comiencen a enfrentarse a la diversidad de culturas, e interpreten la historia y la describan a través de la creatividad, como por ejemplo, a través de dibujos, collages, etc., y de este modo promover las habilidades sociales cognitivas y no cognitivas entre los niños a través del descubrimiento y la presentación de los cuentos y leyendas tradicionales, mediante el uso de dibujos, imágenes y vídeos.

Los socios del proyecto, en cooperación con los profesores de preescolar de los jardines de infancia participantes, trabajarán en dos cuentos tradicionales que se seleccionarán entre los presentados por las familias de los alumnos: uno que esté relacionado con el área local y otro que represente a otro grupo cultural/etnia/religión.

Como resultado, los socios del proyecto adaptarán la trama del cuento, crearán contenidos didácticos y recopilarán imágenes, fotos, audios y vídeos para que los profesores de preescolar puedan utilizarlos con los niños.

La recopilación de las fuentes visuales se utilizará tanto para producir carteles que se mostrarán en las aulas, como para almacenarse en el sitio web en su versión digital, para su uso como recursos de enseñanza/aprendizaje.

Título	Todo Por Una Paisa
País	<input type="checkbox"/> Italia <input type="checkbox"/> Lituania <input checked="" type="checkbox"/> España <input type="checkbox"/> Rumania
Tipología	<input type="checkbox"/> Tradiciones locales <input checked="" type="checkbox"/> Tradiciones interculturales
Edad recomendada	<i>Apto para niños de 5 años.</i>
Resumen	<i>Un rico comerciante, cansado de su hijo perezoso, le propone un reto muy difícil: con una moneda tiene que comprar un artículo. Ese artículo debe ser algo para comer, algo para beber, algo para masticar, algo para plantar en el jardín y algo de comida para la vaca. Con la ayuda de una chica de la aldea, logra completar la tarea con éxito.</i>
Resultados de aprendizaje	<i>La historia ayuda a los niños a aprender sobre la creatividad y a concentrarse en la solución en lugar de centrarse sólo en el problema. Los alumnos aprenden a identificar problemas o desafíos; a pensar en formas de resolver el problema (lluvia de ideas, pensamiento creativo, generar ideas) y a poner a prueba sus ideas.</i>
Historia completa	<i>Había una vez un valle donde vivía un comerciante muy rico que no estaba nada contento con su único hijo. El niño no mostró ningún signo de inteligencia o creatividad, y mucho menos de voluntad para trabajar. Su madre siempre pensó lo mejor de él, sin embargo, y constantemente estaba defendiéndole por sus actos. Cuando el muchacho llegó a la edad de casarse, su madre le rogó al marido que buscara una esposa adecuada para él. El mercader, sin embargo, estaba demasiado avergonzado de su hijo perezoso, y en su propia mente había decidido que su hijo nunca se casaría. Pero la madre había puesto su corazón en esto. Era lo único que había estado esperando durante años. Sería impensable que su hijo permaneciera soltero toda su vida. Sencillamente, no accedió a ello ni por un momento.</i>

	<p><i>Así que intentó ayudar a su hijo y demostrar su valía. Ella afirmaba haber notado de vez en cuando cualidades extraordinarias de sabiduría e inteligencia en él. Y que ella hablara de esta manera sólo molestaba al mercader.</i></p> <p><i>"Mira -dijo el comerciante a su mujer un día, cuando había estado alabando a su hijo-: "Ya he oído esto muchas veces, pero no lo ha demostrado ni una sola vez". No creo que haya una partícula de verdad en nada de lo que dices. Las madres estáis ciegas con vuestros hijos. Sin embargo, para satisfacerte, le daré al tonto otra oportunidad. Envíalo a comprar, y dale esta pequeña moneda, esta paisa. Dile que vaya al bazar, y que con una paisa tiene que comprar un artículo. Ese artículo debe ser algo para comer, algo para beber, algo para masticar, algo para plantar en el jardín y algo de comida para la vaca".</i></p> <p><i>La madre le dio esas instrucciones al niño, le dio la paisa y el niño se fue.</i></p> <p><i>Cuando llegó al río, se alarmó y se preguntó: "¿Qué se puede comprar por una sola paisa, para comer y beber y hacer todas las demás cosas que mi madre pide? ¡Seguramente esto es una tarea imposible!"</i></p> <p><i>En ese momento apareció la hija de un herrero. Viendo la expresión infeliz del muchacho, le preguntó qué le pasaba. Le contó todo lo que su madre le había ordenado hacer.</i></p> <p><i>"Sé lo que puedes hacer", dijo.</i></p> <p><i>"¿Qué sugieres?" dijo él.</i></p> <p><i>"Ve a comprar una sandía con una paisa", dijo la chica. "Proporciona algo para comer, algo para beber, algo para masticar, algo para plantar en el jardín y algo de comida para la vaca. Dáselo a tus padres, y se pondrán contentos."</i></p> <p><i>Así que esto es exactamente lo que hizo el chico.</i></p> <p><i>Cuando la esposa del comerciante vio la inteligencia de su hijo, se alegró mucho.</i></p> <p><i>"Mira", le dijo a su marido en cuanto llegó a casa, "este es el trabajo de nuestro hijo".</i></p> <p><i>"En realidad, madre", dijo el muchacho, "la hija de un herrero me aconsejó que lo hiciera".</i></p> <p><i>Sin embargo, el padre quedó tan impresionado de que el muchacho hubiera encontrado una solución tan buena, que invitaron a la familia del herrero a cenar a su casa. Ambos padres se alegraron de ver florecer el amor entre los dos jóvenes. Y así la hija del herrero se casó con el hijo del mercader, y el muchacho se convirtió en un marido joven y trabajador, y todos vivieron felices para siempre.</i></p>
<p>Actividad propuesta</p>	<p>INSTRUCCIONES DE PROCEDIMIENTO</p> <p>Actividad de introducción Preguntas para la discusión:</p> <p>Pregunta 1: ¿Por qué el padre enviaría al niño al bazar con una tarea tan difícil?</p> <p>Pregunta 2: ¿Existen otras posibles soluciones al enigma?</p> <p>Actividad principal:</p> <p>Compartir con los niños que la creatividad es "pensar en una situación, una tarea o una idea de una manera nueva".</p> <p>La creatividad significa encontrar una manera nueva o diferente de ver una situación o realizar una tarea. A menudo una nueva idea combina diferentes partes de ideas ya existentes en algo nuevo Por ejemplo, una receta de pastelería</p>

puede tener algunos de los mismos ingredientes tanto en las galletas como en el pan, pero cuando se combinan esos ingredientes con otros ingredientes diferentes, se obtienen resultados diferentes. Una persona creativa busca maneras diferentes y mejores de hacer o lograr cosas buenas.

A continuación, crear un poster con 5 reglas de oro, que hay que discutir y acordar con los alumnos. Los niños pueden colorear su dedo y dejar su huella en el póster como firma.

Regla 1: Usar mis talentos para el bien.

Regla 2: Ver las cosas desde más de una perspectiva.

Regla 3: Utilizar los principios para tomar decisiones y resolver problemas.

Regla 4: Aprender todo lo que pueda.

Regla 5: Buscar nuevas maneras de hacer las cosas.

Después, presentar a los niños el Tangram, un rompecabezas chino. Preparar de antemano muchos tangrams coloridos y cortar las piezas. Cada participante debe recibir sus propias piezas de tangram. Tangram es un juego de resolución de problemas utilizado para mejorar las habilidades matemáticas y consta de siete piezas. El Tangram - un paralelogramo, un cuadrado y cinco triángulos - se utiliza para hacer otras formas y figuras.

Para jugar al juego se pueden descargar algunas plantillas gratuitas de internet, y los niños tienen que averiguar cómo rellenar perfectamente la plantilla utilizando las piezas previamente preparadas por el profesor.

A medida que los niños se familiaricen con él, se puede tomar una muesca con pizarras de rompecabezas que son sólo una forma.

Se necesita un verdadero esfuerzo mental para descubrir cómo resolver algunos rompecabezas. Dejar que la persona que resuelve el problema se esfuerce un poco aumentará su perseverancia y la convertirá en una niña más valiente.

Recursos adicionales: Aquí se pueden encontrar varias formas de rompecabezas:
https://www.activityvillage.co.uk/sites/default/files/downloads/tangram_template.pdf

<https://www.education.com/slideshow/tangrams/>

Recursos digitales	<p>Recopilación de imágenes/fotos/videos/audio/enlaces que se utilizarán como apoyo cuando se trabaje en el cuento.</p> <p>https://www.storiestogrowby.org/story/riddle-of-the-paisa/</p> <p>Additional Resources: Several puzzle shapes can be found here:</p> <p>https://www.activityvillage.co.uk/sites/default/files/downloads/tangram_template.pdf</p> <p>https://www.education.com/slideshow/tangrams/</p> <div data-bbox="614 611 1093 842" data-label="Image"></div>
--------------------	--