



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GUÍA PARA PROFESORADO

K.C.8_Conocimiento cultural y competencias de expresión

CPIA 2 Palermo

ESTRUCTURA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

TITULO DE UNIDAD 1	UNIDAD 1 - KAMISHIBAI - PROTAGONISTAS/ANTAGONISTAS		
ELEMENTOS INTERCULTURALES DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Hacerse consciente de la importancia de la comunicación y la cooperación • Conocer diferentes culturas • Aprender que la diversidad promueve valores positivos 		
GRUPO DESTINATARIO	Estudiantes inmigrantes adultos		
NIVEL	A2		
FORMADORE/AS	Profesore/as de lengua, historia, geografía y tecnología		
TIEMPO	540 MINUTOS – 2 SECUENCIAS DIDÁCTICAS		
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	Competencia de conciencia cultural y expresión <i>Competencia de alfabetización</i> <i>Competencia digital</i> <i>Competencia persona, social y de aprender a aprender</i>		
REQUISITOS PREVIOS	Habilidad de leer y escribir Habilidad de entender un texto global y específicamente Competencias digitales básicas		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Principales rasgos del género de cuentos de fantasía • Estructura de los cuentos • Roles de los personajes de cuentos de fantasía 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar similitudes y diferencias entre culturas • Usar dispositivos digitales para encontrar información • Colocar en orden 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y utilizar los medios de comunicación más adecuados para intervenir en contextos culturales y sociales, de manera tanto escrita

	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones de los cuentos tradicionales de fantasía según Propp 	<p>diacrónico el conocimiento adquirido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar “Kamishibai” correctamente • Entender las historias narradas • Identificar la estructura de un cuento • Reconocer el rol del protagonista, el antagonista y otros personajes principales • Reconocer algunas funciones de acuerdo a la teoría de Propp • Identificar el propósito educativo de un cuento • Reconocer las características generales de los cuentos de fantasía 	<p>como hablada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actuar de manera autónoma y responsable • Trabajar de manera cooperativa • Adquirir y utilizar efectivamente cualquier información que venga de diferentes fuentes
<p>AMBIENTE DE APRENDIZAJE</p>	<p>Ambiente educativo organizado para facilitar el aprendizaje, con mesas colocadas en forma de U, paredes decoradas con materiales educativos, y tecnologías visuales, auditivas y digitales a disposición del alumnado.</p>		
<p>METODOLOGÍAS</p>	<p>Lluvia de ideas, role-Play, trabajo individual, grupal o por parejas, actividades dinámicas, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutorización y aprendizaje activo/divertido.</p>		
<p>HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS</p>	<p>Pizarra interactiva, ordenador, tables y móviles, teatro de cartón, fichas y cartulinas.</p>		
	<p>TIEMPO</p>	<p>PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 1</p>	

<p>ANÁLISIS DE SITUACIÓN</p>	<p>25 min.</p>	<p>Fase de lluvia de ideas. El/la formador/a escribe en la pizarra las palabras "Cuento de fantasía" y pide a la clase que asocie ideas o palabras a ella. Para hacer la comprensión más fácil añadirá los términos "historia" y "fábula". Gradualmente desarrolla el tema que se va a tratar e invita a la clase a reflexionar en los puntos más relevantes, haciendo preguntas como:</p> <p>“¿Sabes qué es un cuento de fantasía?”, “¿Te han contado alguna vez uno?”.</p>	
<p>FASE MOTIVACIONAL</p>	<p>35 min.</p>	<p>Utilizando “Kamishibai” (teatro visual de origen japonés) el/la formador/a cuenta un cuento (puede elegir el que prefiera). Coge el teatro de cartón, donde inserta cartulinas impresas por ambos lados: con ilustraciones en un lado y texto para leer en el otro. La clase escucha la historia contada a través de las imágenes mientras el/la formador/a la lee.</p> <p>A través de preguntas, intenta averiguar si la clase ha comprendido la historia. Verifica que han entendido la correlación entre el cuento y las imágenes, y les ayuda a seguir las secuencias de la historia (Cuento n.1).</p> <p>Después, escribe algunas palabras clave y frases en la pizarra y anima a la clase a explicarlas para reconstruir las secuencias de la historia contada (ver ficha).</p>	
<p>ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p>180 min.</p>	<p>Paso 1 Fase introductoria 60 min.</p>	<p>Utilizando la técnica de aprendizaje cooperativo, el/la formador/a divide la clase en dos grupos (A y B), y saca algunas cartulinas mostrando personajes femeninos y masculinos de cuentos de fantasía de tradiciones de países diferentes. Ambos grupos analizan el rol y los rasgos de los personajes, con la ayuda de una ficha que contiene indicadores específicos y preguntas sobre los roles de los personajes retratados. El grupo A analiza personajes femeninos mientras el grupo B se centra en los masculinos (ficha).</p>
		<p>Paso 2 Fase intermedia 75 min.</p>	<p>Los grupos intercambian las cartulinas recibidas anteriormente, y se hace de nuevo la actividad. El/la formador/a recoge datos de los dos grupos de trabajo, pidiéndoles que observen las respuestas de cada grupo, respectivamente.</p>

		Paso 3 Fase final 45 min.	Asamblea. Bajo supervisión, la clase hablar sobre las características generales de los personajes femeninos y masculinos. Después se centrarán en las diferencias y similitudes entre las figuras analizadas pertenecientes a diferentes culturas. Finalmente, con ayuda del/la formador/a, la clase inventan una definición relacionada con el personaje principal y la escriben en la parte trasera de la cartulina.
FASE METACOGNITIVA	30 min.		El/la formador/a muestra a la clase varias cartas, que retratan diferentes tipo de protagonistas típicos de cuentos de fantasía como reyes, reinas, princesas, y hombres y mujeres ordinarios. Y le pide a la clase que reflexionen sobre sus cualidades positivas y roles clave en la historia, presentando (con ayuda de las imagenes) la presencia de las figuras "aliados" en los cuentos de fantasía.
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 2	
FASE MOTIVACIONAL	35 min.		El/la formador/a introduce en el teatro de cartón algunas cartulinas con ilustraciones, a través de las cuales se contará una nueva historia. La clase debe escuchar (Cuento n.2) Después, algún estudiante escribe en la pizarra frases y palabras clave formando un resumen de la historia. El resto de la clase explica y utiliza los términos destacados con la intención de reconstruir las secuencias de la historia que se ha contado (ficha).
ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES	180 min.	Paso 1 Fase introductoria 60 min.	Dividida en dos grupos (A y B), la clase trabaja conjuntamente apoyándose los unos en los otros. Se les entrega cartas que contienen descripciones físicas y emocionales de los antagonistas, pertenecientes a cuentos de tradiciones de otras culturas. Los dos grupos analizan los diferentes roles y rasgos de los personajes, con la ayuda de una ficha que contine preguntas estimulantes e indicadores específicos. El grupo A construye los personajes femeninos mientras el grupo B se centra en los masculinos. (Ver ficha).

		Paso 1 Fase intermedia 75 min.	El/la formador/a entrega unas hojas en las que los ya analizados personajes han sido parcialmente dibujados, y pide a los dos grupos que completen y coloreen uno de ellos a su elección, añadiendo detalles que pueden ayudar a reconocer o dar alguna connotación a las figuras seleccionadas.
		Paso 3 Fase final 45 min.	Aprendizaje activo. Comprobando que toda la clase ha completado la actividad, se invita a los grupos a intercambiar las cartas que contienen las descripciones y dibujos. Después de observar todos los dibujos completados, la clase debe de asociar el mejor con la descripción de "antagonista".
FASE METACOGNITVA	20 min.	El/la profesor/a pide a cada persona de la clase que exprese sus preferencias por uno de los protagonistas/antagonistas analizados, dando explicaciones de su elección. Uno de ellos debe tomar nota de todas las preferencias, incluyéndolas en un cuadro (preparado previamente), donde los nombres de los personajes del cuento están listados (ver ficha).	
TAREA REAL	35 min.	Aprendizaje activo. El/la formador/a subraya las palabras "protagonista/antagonista" en la pizarra, y divide la clase en dos grupos, A y B. La clase tiene que hacer una lista, en 5 minutos, con todas las palabras posibles que se puedan asociar con los protagonistas. Después, el/la formador/a apunta todas las palabras en la pizarra en dos columnas (las del grupo A y B). Ganará el grupo que haya escrito más número de palabras correctas, en el mismo tiempo.	
SUGERENCIAS Y CONSEJOS			
TÍTULO DE LA UNIDAD 2	UNIDAD 2 - KAMISHIBAI - ALIADOS Y OBJETOS MÁGICOS		
TIEMPO	540 MINUTOS – 2 SECUENCIAS DIDÁCTICAS		

	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 1	
FASE MOTIVACIONAL	40 min.	<p>Aprendizaje activo: “Una historia a trozos”</p> <p>Después de formar grupos de dos o tres personas, el/la formador/a entrega algunos trozos de tarjetas con frases relacionadas a un cuento de fantasía (4 cuantos en total según su criterio). La clase tiene que reconstruir la estructura de las historias, pegando las tarjetas entregadas en orden secuencial en papeles de A4 de diferentes colores (una por historia cada cuento reconstruido). (Ver la ficha).</p>	
ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES	230 min.	Paso 1 Fase introdutoria 90 min.	<p>Después de recolectar las tarjetas, se pide a la clase reconozca las figuras de "aliados" en las historias recién construidas.</p> <p>Trabajo individual. Ya que en muchos cuentos de fantasía aparece un aliado que saca a los protagonistas de los problemas o le ayuda en sus temores, la clase debe buscar on-line los aliados de cuentos famosos como "Kirikú" y "Los siete enanitos", creando un documento con referencias.</p>
		Paso 2 Fase intermedia 80 min.	<p>Asamblea.</p> <p>Bajo guía del/la profesor/a, la clase retoma las imágenes de personajes anteriores y debaten sobre las características generales de los "ayudadores/aliados" más representativos.</p>
		Paso 3 Fase final 60 min.	<p>Aprendizaje activo.</p> <p>La clase, dividida en dos grupos tiene que revisar los nombres y roles anteriores y jugar al "Ahorcado".</p>
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES SECUENCIA DIDÁCTICA 2	

<p style="text-align: center;">FASE MOTIVACIONAL</p>	<p style="text-align: center;">30 min.</p>	<p>Debate guiadoa través de preguntas: El/la formador/a hace las siguientes preguntas a la clase:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si tuvieras poderes mágicos, ¿qué poder escogerías? ¿Por qué? 2. Si pudieras, ¿qué convertirías en un objeto mágico? ¿Por qué? 3. ¿Qué harías con un objeto mágico? ¿Por qué? 	
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES</p>	<p style="text-align: center;">170 min.</p>	<p style="text-align: center;">Paso 1 Fase introdutoria 75 min.</p>	<p>El/la formador/a vuelve la atención sobre los cuatro cuentos contados anteriormente. La clase tiene que reconocer cualquier objeto mágico que pueda haber en la reconstrucción de las historias.</p> <p>Trabajo individual. Como los objetos mágicos aparecen en varios cuentos de fantasía (u objetos esenciales para los protagonistas), la clase tiene que hacer una búsqueda on-line para identificar objetos mágicos en cuentos famosos , y guardar las referencias en un documento. (Ver ficha).</p>
		<p style="text-align: center;">Paso 2 Fase intermedia 60 min.</p>	<p>Asamblea. Bajo la supervisión del/la formador/a, la clase debe hablar sobre las características generales de los objetos mágicos, empezando por las imagenes que tienen de las figuras más representativas de los cuentos de fantasía trabajados.</p>
		<p style="text-align: center;">Paso 3 Fase final 35 min.</p>	<p>Con la ayuda de una presentación de power point, se hace un resumen de todo lo que la clase ha aprendido (clase invertida).</p>
<p style="text-align: center;">TAREA AUTÉNTICA</p>	<p style="text-align: center;">70 min.</p>	<p>Aprendizaje activo: “Adivina quien” Para revisar los roles principales de los personajes de los cuentos de fantasía, la clase debe unir los roles con las definiciones correctas, y adivinar el nombre del personaje con esa breve descripción. También se les proporciona un juego de tarjetas y, fijando un tiempo límite, les pide trabajar en parejas y completar la tarea asignada. La pareja más rápida escribirá los nombres adivinados en la pizarra. Por ejemplo: _____ ayuda al protagonista (el aliado).</p>	

CONSEJOS Y SUGERENCIAS			
TÍTULO DE LA UNIDAD 3	UNIDAD 3 - DÉMOSLE ALAS A LA IMAGINACIÓN		
TIEMPO (Especificar: duración de la Unidad de Aprendizaje y número de lecciones que se desarrollarán)	540 MINUTOS – 3 LECCIONES		
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1 (Facilite un plan de actividades para cada lección)	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30 min.	<p>Comenzamos con un debate guiado que se basa en preguntas hechas por el profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Alguna vez te han dado una orden que debía respetarse? 2. ¿Has seguido siempre las ordenes que recibías? 3. ¿Qué entiendes por 'partida'? 4. ¿Alguna vez te ha ayudado alguien en un momento difícil? 5. ¿Alguna vez te has enfrentado a pruebas medianamente difíciles? 6. ¿Alguna vez te has sentido perjudicado por alguien/algo? 7. En los cuentos, ¿te identificas más con los personajes buenos o con los malos? ¿O prefieres el papel de auxiliar/ayudante? 	
ACTIVIDADES PARA FORMENTAR EL		Paso 1	Investigación grupal. Los estudiantes formarán grupos por su cuenta tras

DESARROLLO DE HABILIDADES		Fase introducción 55 min.	<p>lo cual se les entregará las hojas a color con los cuatro cuentos reescritos y las cartas que contienen las secuencias principales de los dos cuentos contados por el profesor.</p> <p>Tendrán que completar una ficha (contiene preguntas guiadas) que les permitirá comparar dos cuentos a la vez, además de identificar las acciones de los protagonistas y antagonistas. La tarea que deberán realizar se estructura de la siguiente manera:</p> <p>a) analizar los cuentos individualmente. b) comparar en parejas los análisis realizados. c) hacer observaciones.</p> <p>El profesor explicará como deben realizarse las tareas: se les dará 10 minutos para que analicen los cuentos, en particular las acciones de los protagonistas y antagonistas. (VER FICHA)</p>
		Paso 2 Fase intermedia 45 min.	<p>Presentación de su trabajo y debate guiado</p> <p>Los estudiantes presentarán el trabajo realizado e iniciarán un debate bajo la orientación del profesor. También escribirán funciones clave (que se descifrarán durante la actividad) en las cartas que el profesor habrá preparado previamente.</p>
		Paso 3 Fase conclusiva 50 min.	<p>Aprendizaje cooperativo</p> <p>Valiéndose de un mapa conceptual, los alumnos deberán elaborar un resumen de todos los papeles y las funciones más relevantes analizadas (centrándose en los protagonistas, antagonistas, auxiliares y objetos mágicos).</p>
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			
	TIEMPO	<p align="center">PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2 (Facilite un plan de actividades para cada lección)</p>	

FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30 min.	Juego de rol. Los estudiantes formarán dos equipos y cada uno nombrará a un líder/portavoz. Siguiendo las sugerencias del profesor, cada estudiante deberá representar un rol, una función o un personaje, y los jugadores del equipo contrario tendrán que adivinarlo. Si un estudiante encuentra una palabra muy difícil de representar, él/ella le cederá la palabra a otro compañero de equipo. El equipo ganador será el primero en conseguir 5 puntos.	
ACTIVIDADES PARA FORMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	150 min.	Paso 1 Fase introdutoria 15 min.	El profesor explicará las reglas del juego de la oca y repartirá las cartas en las que se representan los papeles/funciones estudiados.
		Paso 2 Fase intermedia 60 min.	Se les pedirá a los estudiantes que usen su imaginación y cooperen para crear un cuento mientras juegan a la oca. Después de tirar los dados, y por turnos, se moverán por el tablero y continuarán el cuento que empezó el primer jugador, valiéndose de los personajes fantásticos que aparecen en cada casilla.
		Paso 3 Fase conclusiva 75 min.	Utilizando el Kamishibai, y con la ayuda de las cartas a su disposición, dos voluntarios contarán el cuento que todos han inventado jugando a la oca. Después, el resto de estudiantes hablará de la estructura y el denominador común del cuento narrado.
	TIEMPO	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3 (Facilite un plan de actividades para cada lección)	
ACTIVIDADES PARA FORMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	140 min.	Paso 1 Fase introdutoria 40 min.	El profesor proporcionará a los estudiantes todas las cartas que se elaboraron antes. Trabajando en parejas, elegirán cualquier número de personajes que resulte relevante para crear un cuento y contarlo en clase.
		Paso 2 Fase	Los estudiantes escribirán un borrador de su cuento y lo titularán tomando como referencia todos los elementos que aparecen en la ficha

		intermedia 70 min.	resumen/mapa conceptual. Después, dotarán al cuento de imágenes, eligiendo entre aquellas que se encuentran a su disposición (previamente dibujadas, descargadas de internet o recortadas de revistas).
		Paso 3 Fase conclusiva 30 min.	Escribirán y revisarán el cuento.
TAREA CREATIVA (Debe realizarse al final de la Unidad de Aprendizaje pero no necesariamente al final de cada lección)	40 min.	Utilizando el Kamishibai, los estudiantes leerán/contarán por turnos un cuento a sus compañeros. Estos últimos escucharán el cuento narrado con imágenes. Observación conjunta. Al final de la actividad, los estudiantes expresarán su opinión sobre los cuentos y se declarará ganador al más bonito/original.	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN			



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



“El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido, que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma”.