

GUÍA DIDÁCTICA

CONTIÑOS PARA DESPERTAR VERSOS

Carmen Pérez Fernández. Decembro de 2021. carmencobas@edu.xunta.gal



CONTIÑOS PARA DESPERTAR VERSOS é unha proposta lúdica e didáctica que está formada por **cinco audiocontos con música e poemas** cos que podes abordar varios dos contidos da túa programación, como a natureza galega, os alimentos, as cores, as emocións, etc. Neles a **música** é un contido moi presente, e procuramos que as actividades e os xogos fosen moi variados tanto en contido, como nas habilidades precisas para desenvolverlos, de xeito que non se favorecese sempre o mesmo estilo de aprendizaxe ou tipo de intelixencia: música, baile, manualidades, investigación e observación do medio, etc.

O enfoque da praxe na aula é a aprendizaxe colaborativa e participativa. E favorece o contacto coas familias e a súa participación. Tamén queremos desbordar a aula de infantil, e que poida ter unha repercusión na escola. A pesar de ter estes obxectivos que poden parecer ambiciosos, o desenvolvemento das unidades didácticas é sinxelo. Conta con gran número de actividades e xogos dos cales podemos escoller os máis adecuados para a nosa clase. En cada conto veremos unha **actividade final** ben arraigada no territorio da escola e con participación da comunidade educativa. É o que chamamos “Escola aberta”. É posible tamén intercambiar algunha das actividades e dos xogos dun conto a outro, ou mesturalas a conveniencia da clase e os obxectivos didácticos da ou do ensinante.

Haberá sempre unha proposta de actividades fóra da aula que, na medida do posible, aconsellamos realizar, xa que supoñen aprender mediante a observación e accións na contorna do alumnado.

Nas unidades didácticas aténdese tamén á aprendizaxe por medio das TIC.

TÍTULOS E ESTRUTURA

Os títulos son os seguintes:

- O *pitiño que levaba medio ovo na cabeza*.
- A *pedra Cricriticrí*.
- O *peixe Salva, peito de lobo*.
- A *ra Pipa e o picapeixe que a ensinou a cazar*.
- A *vaquiña Petra*.

No **menú** de cada unha destas cinco Unidades Didácticas verás:

- O AUDIOCONTO. (Tamén descargable). Con narración e efectos sonoros de ambiente.
- O POEMA-CANCIÓN. A canción está relacionada co conto (partes da canción están xa integradas no conto para que se vaian familiarizando coa melodía). Contén o **texto**, a **partitura** e un **audio MP3** da melodía principal. Podemos premer na “Letra” da canción mentres seguimos escoitando o audio.
- O CONTO ESCRITO. Esta versión non está anotada, para que poidas compartila se queres, coas familias.
- XOGOS interactivos para o alumnado relacionados cos contidos. Tendo en conta a idade, os xogos contan con instrucións en audio fáciles de entender e seguir.
- ORIENTACIÓNS DIDÁCTICAS para o profesorado, nas cales hai:
 - CONTO ESCRITO anotado con ideas preliminares.
 - CONTIDOS que se desenvolven ou están presentes na unidade.
 - DINÁMICA DE AULA: unha serie de recomendacións de como abordar o traballo co audioconto e unhas actividades preliminares.
 - ACTIVIDADES: de variada tipoloxía, con enlaces a vídeos e páxinas que poden axudar a desenvolver as actividades.
 - INDICACIÓNS PARA OS XOGOS do alumnado.
 - GUÍA DIDÁCTICA (esta mesma guía, que dará unha visión global de “Contiños para despertar versos”).
 - AVALIACIÓN:
 - Avaliación das dinámicas sociais na aula.
 - Avaliación das actividades dentro da aula.
 - Avaliación das actividades fóra da aula.
 - Avaliación da unidade didáctica.
- DESCARGAS. Nelas estará o audioconto e en algúns casos, material complementario como mapas, debuxos, fichas, etc.

CONTIDOS

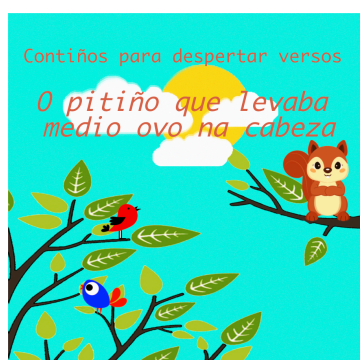
Nos cinco contos hai **tres núcleos de contidos** centrais (ademais doutros menores que se detallarán máis abaixo):

- A ecoloxía e o coñecemento do noso medio natural. Con atención particular, ao medio rural.
- A intelixencia emocional intrapersoal e a interpersoal.
- A cultura e a lingua de Galicia. Con especial atención á poesía.

No que se refire ao primeiro núcleo, quérese achegar a ECOLOXÍA ao alumnado de **educación infantil**, aínda que os contos e algúns contidos e xogos son aptos para **os primeiros cursos de primaria**. As actividades e os xogos pretenden que coñezan o medio natural galego e a necesidade de protexelo. Cada conto, se ben o contexto dos personaxes é semellante (natureza, río, fraga...) céntrase nun aspecto particular, como pode verse no apartado “Contidos” desta guía.

En todos os contos están moi presentes contidos de INTELIXENCIA EMOCIONAL (**intrapersoal**) e **social (interpersoal)**, tanto no conto mesmo, por como resollen os personaxes os problemas plantexados mediante a colaboración e a empatía, como na proposta didáctica das actividades e na dinámica de aula, onde a colaboración e o traballo en grupo son a praxe elixida. Latexan tamén nos contos a **igualdade**, o respecto das persoas que son **diferentes** a nós, e outros contidos que resultan fundamentais para estar no mundo dun xeito máis solidario e feliz.

A CULTURA galega, especialmente a tradicional e rural, aparece con peso propio en varias actividades. Son contidos que van moi ligados á construción da propia identidade (individual e social).



O pitiño que levaba medio ovo na cabeza

Neste conto, un pitiño de cegoña moi durmiñón terá que buscar a súa familia coa axuda dos habitantes da fraga. Pero non todos son bos con el. Que sucederá? Fará novos amigos? Por fin poderá estar coa súa mamá e o seu papá? É realmente tan "feo" o pitiño como lle din algúns?

A amizade entre seres moi diferentes e a autoaceptación serán moi importantes para o pitiño.

CONTIDOS:

- O noso medio, a nosa natureza: aves migratorias en Galicia. Outras aves da nosa contorna.
- Os alimentos e a nosa saúde.
- As cores.
- Que facer se nos perdemos. Con quen debo falar, onde ir. Que é o que nunca debo facer.
- A colaboración como medio para resolver problemas.
- A propia imaxe. Os estereotipos de imaxe física persoal.

XOGOS INTERACTIVOS:

- As cores: identificar.
- Os alimentos: cales son bos para nós.
- Letras viaxeiras: completar algunhas palabras ás que lles falta algunha vogal ou sílaba.
- O animal infiltrado: xogo de memoria auditiva; recoñecer os animais do conto e os infiltrados.
- Parellas de animais: memoria visual; tarxetas que deben ir emparellando (imaxes idénticas, tipo “memory”).

A pedra Cricricrí



Neste conto, sucede algo moi grave na poza do río onde moitos animalíños dependen da auga para vivir. Non pasa case auga pola ferverza! Que será o que sucede? E quen é a pedra Cricricrí? Son os nosos sentimentos e as nosas emocións sempre o que parecen?

A colaboración e a empatía traerán a solución ao gran problema.

CONTIDOS:

- O ecosistema dos nosos ríos. Habitantes. Estado actual. Como protexer os ríos.
- Nome e características dos ríos da comarca da escola.
- Como comportarse no río.
- Dolmens de Galicia.
- Seres máxicos e lendas galegas.
- As fórmulas de cortesía. Adecuación á situación comunicativa formal e informal. Aprendemos a tratar de vostede. Cando usalo.
- A empatía e a colaboración como unha forma máis humana de estar no mundo.
- As nosas emocións: o enfado, a preocupación, a tristeza. A alegría.

XOGOS:

- Dolmens de Galicia: situar nun mapa.
- Parellas de animais: xogo de memoria visual (tipo "memory").
- Excursión ao río: para tratar os comportamentos axeitados no río, clasificarán cousas necesarias e cousas innecesarias nunha excursión ao mesmo.
- Letras viaxeiras: completar palabras ás que lles faltan algunhas letras.
- Seres extraordinarios: identificar seres de lendas galegas.



O peixe Salva, peito de lobo

O peixe Salva é moi particular e valente: nada contra a corrente e salva animalíños. Pero el mesmo terá que enfrontarse a un gran perigo. Como rematará o conto? Quen salva a Salva? Por que o chaman "peito de lobo"?

A colaboración e a amizade serán claves para un final feliz.

CONTIDOS:

- Bosques galegos.
- Árbores de Galicia. Árbores frutais. Árbores senlleiras.
- Fauna do río. Centros de recuperación da fauna silvestre.
- Peixes de Galicia. O salmón.
- As estacións do ano.
- A automotivación: nadar contra corrente: ter unha idea propia, un soño.
- A colaboración como medio de resolución de problemas.

XOGOS:

- Animais infiltrados. Xogo de memoria auditiva e de escoita no que deben recoñecer os animais alleos ao conto.
- Parellas de animais. Como nos anteriores contos: xogo de memoria visual.
- As estacións do ano: deben ordenar as estacións, que aparecen cos seus respectivos tres meses.
- As nosas árbores: relacionar cada folla dunha árbore co seu froito.
- Letras viaxeiras: deben completar palabras incompletas.



A ra Pipa e o picapeixe que a ensinou a cazar

Neste conto, a ra Pipa vai aprender a cazar axudada por un picapeixe. Despois de sufrir as burlas dun animalíño da poza, por fin poderá comer tranquila e deixar de pasar fame. E o final é moi sorprendente!

A imaxinación e a intelixencia diverxente da ra Pipa, farán a súa vida máis bonita. Pero sen a amizade e a colaboración, o final non sería tan feliz.

CONTIDOS:

- O noso medio, a nosa natureza: a flora e fauna de pozas e ríos.
- Arácnidos e anfibios (anuros) de Galicia.
- O concepto de simbiose.
- Os alimentos e a nosa saúde.
- Os números.
- Pronunciación de vogais abertas e pechadas.
- Información non verbal: as expresións da cara.
- A expresividade da voz.
- A colaboración e a creatividade como medio para resolver problemas.
- O acoso.
- As artes tradicionais e os vellos oficios de muller: o tear.

XOGOS:

- As emocións: traballar a información non verbal identificando caras con distintas emocións.
- Os números na natureza: para practicar os números.
- Ciclo de vida das ras: para ordenar as súas distintas fases.
- Parellas de animais: xogo de memoria visual.
- Vogal viaxeira: completar palabras nas que faltan algunhas vogais.
- Vogais abertas e pechadas: exercicio de práctica auditiva para introducir ao alumnado no coñecemento e a pronunciación dos fonemas vocálicos do galego.



A vaquiña Petra

A vaquiña Petra non é unha vaca calquera. Na granxa onde vive, fará algo increíble! Unha verdadeira "artistada"! Ela sabe facer cousas que ningún outro animal da granxa sabe...

A arte e o encontro co elemento máxico cambiarán á nosa Petra, que non dubidará en seguir un soño que parece imposible, mellorando a vida de todos os animais que ten ao seu arredor.

CONTIDOS:

- Os animais próximos ao ser humano.

- A importancia do mundo rural.
- Ecoloxía. Ecosistema.
- Arte galega. Algúns nomes de artistas relevantes. Arte abstracta.
- As estacións do ano.
- A vocación profesional.
- A diversidade de talentos e habilidades. Formas de intelixencia.
- A automotivación: ter unha idea propia, un soño.
- A capacidade de ilusionarse, desfrutar e xogar coa arte e a música, fonte de felicidade.
- A diversidade como riqueza persoal e social.

XOGOS:

- Adiviña a fala dos animais: recoñecer o son do animal da imaxe entre varios audio.
- Os talentos de Petra: xogo de memoria auditiva e de escoita.
- Letras viaxeiras: completar palabras nas que faltan algunhas letras.
- Animais revoltos: xogo de memoria no que deben recoñecer que animais saen no conto.
- Como fai o animalíño?: nun vídeo con imaxe e o son de varios animais, deben saber como se nomea o son que fai cada animal (ouvear, etc.).

AVALIACIÓN

Aquilo que non se avalía, perde forza no proceso de ensinanza-aprendizaxe. Debido á curta idade do alumnado, non proporcionamos rúbricas de coavaliación, pero iso non impide que poidamos inicialos nela, valorando actuacións dos compañeiros e compañeiras. Pero máis que iso, interéstanos que o/a ensinante valore os progresos do alumnado na súa interacción social e a súa contribución ao clima da aula.

Tamén hai rúbricas para valorar cada unidade didáctica e as actividades que nela se propoñen. Sería interesante, se se desenvolven varias destas cinco unidades, completar unha rúbrica antes da primeira unidade e a mesma rúbrica despois da última. Deste xeito poderemos apreciar mellor o progreso e aquilo que as unidades aportaron a cada neno e nena.

Recomendamos ao/á ensinante que falen coas familias para coñecer a súa opinión con respecto á súa participación nas actividades de cara a deseñar futuras colaboracións entre a escola e as familias.

Espero que disfrutes moito xogando e ensinando con estes contos, que foron escritos e lidos con tanto cariño para ti e para o teu alumnado!