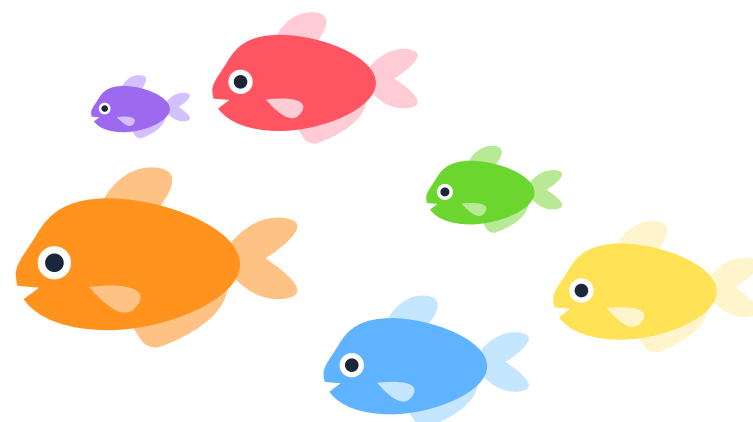


Teaching Activities

Storytelling based on creativity

T.A.L.E. - Teaching through Alternative Learning Environments
Erasmus+ 2024-2-IT02-KA210-SCH-000295450

THE 6 RAINBOW FISH PROJECT



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Actividades didácticas: Narración de cuentos basada en la creatividad

Otra actividad desarrollada por los alumnos de sexto grado dentro del mismo proyecto Erasmus+ fue la creación de un cuento digital inclusivo llamado “Los 6 peces arcoíris”. El cuento promueve valores como la diversidad, la empatía, el trabajo en equipo y la inclusión a través de diferentes personajes de peces, cada uno con habilidades y dificultades únicas.

Los estudiantes trabajaron en este proyecto a través de varias etapas:



Actividades de enseñanza: Narración de cuentos basada en la creatividad - Descripción de la actividad

- 1. Lluvia de ideas e intercambio de ideas

En primer lugar, los estudiantes participaron en sesiones de lluvia de ideas donde compartieron reflexiones sobre la amistad, la diversidad, las emociones y la inclusión. Analizaron cómo cada persona tiene diferentes fortalezas y desafíos, y cómo estas diferencias enriquecen la sociedad.



Actividades de enseñanza: Narración de cuentos basada en la creatividad - Descripción de la actividad

- **Sesión 2: Selección de temas**

Tras debatir diferentes posibilidades, la clase decidió crear un cuento sobre animales marinos que representaran la diversidad y la inclusión. Los alumnos eligieron personajes de peces coloridos porque los consideraron atractivos, creativos y fáciles de entender para los niños pequeños.

- **Sesión 3: Creación de personajes y desarrollo de la historia**

Los estudiantes trabajaron en colaboración para crear los seis personajes de peces. Cada pez representaba diferentes habilidades, personalidades y necesidades. Juntos, crearon la trama, los diálogos y la moraleja de la historia, fomentando el respeto, la cooperación y la empatía.



Actividades de enseñanza: Narración de cuentos basada en la creatividad - Descripción de la actividad

- Sesión 4. Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El proyecto se desarrolló siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje para garantizar la participación y la accesibilidad de todos los estudiantes. Se incluyeron diferentes formas de expresión y comunicación, tales como:

Apoyos visuales y pictogramas

- Textos simplificados
- Narración oral
- Aprendizaje colaborativo
- Recursos digitales creativos
- Esta metodología permitió que todos los estudiantes participaran según sus capacidades y estilos de aprendizaje.



Actividades de enseñanza: Narración de cuentos basada en la creatividad - Descripción de la actividad

- **Sesión 5. Uso de herramientas digitales**

Los estudiantes utilizaron diversas herramientas digitales a lo largo del proyecto:

- Canva para diseñar la historia digital y las presentaciones visuales.
- Picto Translator incluirá pictogramas y mejorará la accesibilidad y la comprensión.
- ChatGPT ayuda a generar ideas, desarrollar vocabulario y mejorar textos en inglés.

- **Sesión 6. Trabajo colaborativo**

Los estudiantes trabajaron en grupos cooperativos donde cada miembro tenía un rol. Practicaron la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas mientras creaban la historia y diseñaban los materiales visuales.



Actividades didácticas: Narración de cuentos basada en una imagen - Descripción de la actividad

- **Sesión 7: Presentación y reflexión**

Finalmente, los estudiantes compartieron su historia con sus compañeros y reflexionaron sobre la importancia de la inclusión, la amistad y el apoyo mutuo. Mediante esta actividad, mejoraron sus habilidades de comunicación en inglés, su competencia digital y su conciencia social.



Actividades didácticas: Narración de cuentos basada en una imagen - Descripción de la actividad

- **Sesión 8: Creación de una herramienta de evaluación digital**

En esta sesión, los alumnos más avanzados crearon una herramienta de evaluación digital utilizando la aplicación Kahoot! para evaluar la comprensión lectora del cuento. Además de presentar el cuento dentro de la aplicación, crearon un cuestionario de Kahoot! con preguntas de opción múltiple.

