

CUADERNO DE ACTIVIDADES

LIBRO: CANARIAS, FUENTE DE LEYENDAS.



Capítulo 1: San Borondón, una isla llena de misterios.

Dinámica 1:	Verdadero o falso.
Participantes:	6-10
Objetivo:	Entender el concepto de leyenda y distinguirlo de otras narrativas.
Tiempo:	15 minutos.
Material:	Power Point “D-1 Verdadero o falso” ordenador, pantalla grande o proyector.
Desarrollo:	<p>En las diapositivas, aparecen distintas afirmaciones sobre las leyendas. Las personas que participan tienen que decidir si las afirmaciones son verdaderas o falsas.</p> <p>Después de dar su opinión, aparecerá una diapositiva en la cual se mostrará si es verdadera o falsa la afirmación.</p>
Telemática:	La dinámica se puede hacer siguiendo las mismas indicaciones a través de una herramienta que permita compartir pantalla.

Capítulo 1: San Borondón, una isla llena de misterios.

Dinámica 2:	¿Cómo es tu paraíso?
Participantes:	8-10
Objetivo:	Desarrollar la imaginación y la capacidad de expresión.
Tiempo:	45 minutos.
Material:	Power Point “D-2 ¿Cómo es tu paraíso?” ordenador, pantalla grande o proyector, lapiceros, bolígrafos, pinturas y folios.
Desarrollo:	<p>A las personas participantes se les pide que creen su propia isla mágica. Cada uno, podrá crear su propia isla, de acuerdo a sus preferencias.</p> <p>Para ayudarles en su creación se usará como apoyo el Power Point “D-2 ¿Cómo es tu paraíso?” Donde aparecen distintas preguntas e ideas que les pueden ayudar a crear esta dinámica.</p>

Las personas participantes pueden crear la isla de la manera que se le ocurra. Por ejemplo, describiéndola por escrito, con recortes de revistas o dibujando.

Telemática: La dinámica se puede hacer siguiendo las mismas indicaciones a través de una herramienta que permita compartir pantalla.

Capítulo 2: Gara y Jonay, una historia de amor imposible.

Dinámica 3: El amor romántico.

Participantes: 8-10

Objetivo: Conocer los mitos del amor romántico y desmontarlos.

Tiempo: 40 minutos.

Material: Power Point “D-3. El amor romántico” ordenador, pantalla grande o proyector, lapiceros, bolígrafos, pinturas y folios.

Desarrollo: La dinámica consiste en una serie de diapositivas en las cuales se explica que es el amor romántico y se exponen una serie de afirmaciones, con sus preguntas que ayudan a reflexionar sobre las relaciones de pareja y nuestras expectativas.

La persona responsable del taller tiene que explicar en que consiste la dinámica y establecer turnos para que todas las personas puedan expresar sus opiniones.

Telemática: La dinámica se puede hacer siguiendo las mismas indicaciones a través de una herramienta que permita compartir pantalla e interactuar a las personas participantes.

Capítulo 3: La pared de Roberto.

Dinámica 4:	Responde a las preguntas
Participantes:	6-10
Objetivo:	Entender el contenido de la historia e identificar los personajes.
Tiempo:	25 minutos.
Material:	Power Point “D-4: “Responde a las preguntas” ordenador, pantalla grande o proyector.
Desarrollo:	En las diapositivas, aparecen distintas preguntas sobre la leyenda. Las personas que participan tienen que identificar los distintos personajes que aparecen a lo largo de la historia y explicarla historia a través de las preguntas.
Telemática:	La dinámica se puede hacer siguiendo las mismas indicaciones a través de una herramienta que permita compartir pantalla.

Capítulo 3: La pared de Roberto.

Dinámica 5:	Crea tu propio final
Participantes:	8-10
Objetivo:	Desarrollar la imaginación y la capacidad de expresión.
Tiempo:	30 minutos.
Material:	Power Point “D-5 “Crea tu propio final” ordenador, pantalla grande o proyector, lapiceros, bolígrafos y folios.
Desarrollo:	A las personas participantes se les pide que creen su propio final de la historia. Cada uno, podrá crear su propio final, de acuerdo a su gusto.

Para ayudarles en su creación se usará como apoyo el Power Point “D-2 “Crea tu propio final” Donde aparece un ejemplo de un final de la historia, que les pueden ayudar a crear esta dinámica.

Telemática: La dinámica se puede hacer siguiendo las mismas indicaciones a través de una herramienta que permita compartir pantalla.
