LAB – SESIÓN 1

28 OCTUBRE_ESCUELA INFANTIL SAN SEBASTIÁN

JUEGOS

- Objetivo: Dar a conocer diferentes juegos
- Duración: 60 min aprox.
- Materiales: Juguete personales
- Destinatario: Adultos del Taller de Memoria y niños y niñas del E.I. San Sebastián

1. PRESENTACIÓN (DINÁMICA DE PRESENTACIÓN)

Cada persona dirá su nombre y a continuación las personas mayores dirán a que le gustaba jugar en su infancia, y los niños y niñas dirán su juego favorito.

Participaran todas las personas

2. INTERVENCIÓN PERSONAS MAYORES

Las personas mayores explicarán a los niños y niñas los juegos de su infancia, pudiendo enseñar sus propios juguetes.

> *(Enseñaron las muñecas barriguitas, recortables, puente (el juego del hilo), cuento con juego, saltar a la comba y las palmas con canciones populares, y hablaron de los cromos, piso, elástico)*

3. INTERVENCIÓN MENORES6

Los niños y niñas cantaran y recitaran una poesía del otoño y posteriormente les explicaran a las personas mayores su juego favorito “pollo y gallina”

LAB – SESIÓN 2

20 NOVIEMBRE_IES CIUDAD DE COÍN

DEBATE Y ANÁLISIS DE CANCIONES POPULARES

- Objetivo: Fomentar la expresión oral y explorar el uso del lenguaje juvenil en canciones modernas.
- Duración: 60-90 minutos
- Materiales:
    - Acceso a plataformas de música o videos (Youtube)
    - Letra impresa de una o dos canciones populares entre los jóvenes
    - Proyector o pizarra (opcional)
    - Hojas de trabajo para análisis (opcional)

1. INTRODUCCIÓN (10 Minutos):

Comienza una breve charla sobre la importancia de la música en la cultura juvenil y cómo refleja su lenguaje y preocupaciones.

Presentación

- El alumnado comentará sus estilos musicales más seguidos y lo definirán (reggaetón, trap…)
- Pregunta al público cuáles son sus géneros y artistas favoritos para captar su interés y también si conocen los intérpretes/canciones que han mencionado

2. SELECCIÓN DE CANCIONES (10-15 minutos)

Escogemos una canción popular entre los jóvenes que tenga un lenguaje atractivo y elementos para analizar (por ejemplo, metáforas, jerga, palabras novedosas). Se pone la canción en clase mientras los estudiantes siguen la letra impresa.

3. ANÁLISIS EN GRUPO (20-30 minutos)

Dividiremos la clase en pequeños grupos (5 personas aprox.) y se trabajará para que respondan preguntas como

- ¿Qué mensaje transmite la canción?

- ¿Qué expresiones o palabras de la canción reflejan el lenguaje juvenil?
- ¿Por qué creen que esta canción resuena tanto entre los jóvenes?
- ¿Hay elemento poéticos o estilísticos que quisieran destacar (¿rimas, metáforas, juegos de palabras)?

4. DEBATE (15-20 minutos)

Cada grupo presenta sus conclusiones y se abre un espacio para debatir si la canción elegida representa bien a la juventud y si sus expresiones son apropiadas en diferentes contextos.

LAB – SESIÓN 3

28 NOVIEMBRE_IES CIUDAD DE COÍN

HABLA COINEÑA

- Objetivo: Dar a conocer el habla y tradición del municipio.
- Duración: 60 min aprox.
- Materiales: Pizarra, tarjetas palabras coineñas.

1. PRESENTACIÓN (5 minutos)

Cada persona dirá su nombre y procedencia. Para las personas que no sean del municipio se les preguntará cuánto tiempo llevan viviendo en Coín.

2. LLUVIA DE IDEAS (5 minutos)

Los mayores preguntarán a los jóvenes qué palabras coineñas conocen, haciendo una lista en la pizarra.

3. JUEGO (20 minutos)

A los jóvenes se les entregarán diversas tarjetas con vocabulario coineño, que deberán de intentar responder con su significado. siendo el papel de los adultos verificar su significado en caso de que respondan o resolver la pregunta con el significado.

4. PASAPALABRA COINEÑO (10 minutos)

Creación propia

* En caso de no tener dispositivos móviles, no se llevaría a cabo.

5. LITERATURA COINEÑA (20 minutos)
    - El lobo y la oveja
    - Abencerraje y la hermosa jarifa
    - El chivo de “los callejones” de coín

Posibilidad de leer un fragmento o narración coloquial a modo resumen de la historia

*Todo esto estará acompañado de los ejemplares de vocabulario popular coineño disponible en Biblioteca