



# Listen To The Voice of Earth

2021-2-PL01-KA220-SCH-000049960

## Tarik and the White Crow

PR1



Co-funded by  
the European Union



Autor: Kutup Yıldızı Kolektifi/Sadi Güren  
Ilustrador: Sadi Güren Publication Date: 2012  
ISBN: 978-60562380  
Editorial: Sarigaga  
Número de páginas: 32  
Intereses: Emociones  
Nivel: 1º, 2º y 3º grado  
Asociado con el tema: Tema 5 “Futuras profesiones y voluntariado”

Las actividades de este libro están organizadas por los profesores de primaria del equipo del proyecto con el fin de difundir los resultados del proyecto Erasmus+ KA 220- LISTEN. Taller se ha remodelado abordando el impacto del cambio climático.

## Resumen:

Tarik y su familia vivían en una isla preciosa. Un día, una enorme nube de lluvia apareció sobre la isla y comenzaron las incesantes lluvias. Tarik y su padre decidieron hacerse a la mar en sus barcas y buscar otro lugar donde vivir en familia. Viajaron durante días por el mar. Justo cuando su esperanza estaba a punto de morir, el Cuervo Blanco los guió. Todos en la isla de la que salieron eran serviciales. Pero había algo extraño y todos en la isla eran muy infelices. Dos amigos encontraron una solución para cambiar esta situación. Tarik y Cuervo Blanco hacían lo que más les gustaba, tocar la flauta y cantar...

## La idea principal:

Siempre tenemos cosas buenas o puntos fuertes que compartir con los demás. Cuanto más compartan los seres vivos entre sí, más felices serán y no estarán solos.

## Explicación:

Preparado para la educación inclusiva, el libro infantil se eligió para relacionarlo con el cambio climático. Una de las razones más importantes de los movimientos migratorios son los efectos negativos del cambio climático. Teniendo en cuenta que este cambio afectará a todo el mundo en un futuro próximo, se convierte en una necesidad que alumnos y profesores estén preparados para el proceso.

La huida de Tarik de su isla resolvió el problema a corto plazo. ¿Pueden estos abandonos resolver los problemas? ¿Qué se puede hacer para devolver la vida a los espacios vitales que quedan?

## Actividades

### Objetivos:

- Reconoce que los demás tienen sentimientos, puede expresar sus propios sentimientos, se da cuenta de que las emociones son volátiles.
- Reconoce que un artículo tiene secciones de introducción, desarrollo y conclusión.
- Artes visuales; diseña y utiliza sus habilidades creativas.
- Encuentra y expresa soluciones para una vida sostenible.

## Herramientas y equipamiento:

**Nota:** El taller ofrece opciones que pueden adaptarse a diferentes entornos de aprendizaje. Por favor, revíselo detenidamente antes de planificar la formación. Determine su lista de herramientas y equipos en función del taller que vaya a construir.

## Actividades antes de leer:

Técnica del cine mudo: Se divide a los alumnos en tres grupos y se lleva a la pizarra a un alumno de cada grupo por turno. Se le entrega la tarjeta en la que está escrito el nombre de un vehículo y se le pide que explique al grupo el objeto que aparece en dicha tarjeta sin hablar. Si sus compañeros adivinan el coche en menos de un minuto, su grupo gana puntos. Las reglas, como decir sin hablar, no hablar sin pedir permiso y no poder hacer más de dos adivinanzas, se determinan de antemano.

Al final del juego, se plantea la pregunta "Si tuvieras que irte de viaje, ¿qué vehículo elegirías y por qué?"

## Palabras clave:

*Tipos de emociones, trabajos, voluntariado*

## Leyendo la historia:

El profesor presenta el libro a los alumnos. Les explica que se trata de un libro-proyecto escrito por niños refugiados. "Hay un niño que necesita ir de viaje, ¿cómo creéis que va ese niño?". Se plantea la pregunta a la clase.

¿Por qué podría embarcarse en este viaje forzado?

Se muestra la portada del libro y se pide a los niños que adivinen la historia.

Se dibuja en la pizarra una tabla dividida en tres y se escriben en ella las emociones. En las partes de introducción, desarrollo y conclusión de la historia, se pide a los niños que adivinen cuáles podrían ser los sentimientos del protagonista y los coloquen en la tabla.

Las estimaciones se colocan en la tabla del Anexo 1, con un dibujo de expresiones faciales o expresiones faciales preparadas de antemano.

El profesor lee el cuento a los niños mostrándoles los dibujos.

## Actividades después de leer:

¿Crees que Tarik tuvo los mismos sentimientos desde el principio hasta el final de la historia?

¿Qué acontecimientos tuvieron lugar en los momentos en que cambiaron sus emociones? Por ejemplo:

- Mientras vivía en la isla, era feliz.
- Cuando llegó la nube de lluvia, tuvo miedo.
- Cuando partió con su padre, estaba preocupado, etc.

¿Puedes dar ejemplos de tu propia vida? ¿Qué emoción sientes cuando?

¿Qué haces para cambiar tus sentimientos negativos o compartir los de los demás?

## Actividades animadas:

Se entregan a los niños dibujos del hombre galleta ( Anexo 2). Con instrucciones como “viste los brazos del hombre galleta, vístete las piernas, vístete los pies, péinate”, se permite a cada uno crear sus propios diseños.

- Se les pide que dibujen un barco en su libro de ilustraciones y que peguen un muñeco de papel que se exprese.
- Otra forma de trabajar es dibujar un barco en la pizarra o en una hoja grande de papel de dibujo y pedirles que coloquen a todos los hombres galleta en este barco.
- El líder da instrucciones como:

“Pronto emprenderemos un viaje a una isla que se quiere que esté completamente abandonada. Somos un grupo de voluntarios medioambientales. Nuestra misión es hacer que esta isla inundada vuelva a ser habitable. Formaremos grupos de trabajo en la isla. ¿Cuál es su profesión? ¿Con quién deberían cooperar las personas que trabajan en esta profesión? ¿Qué se puede hacer por las personas, los animales y la agricultura? Cuando acabemos nuestro trabajo, escucharemos las presentaciones de los grupos”.

- Educadores que quieran hacer animación: Pueden crear un muelle con papel de periódico, cojines, etc. Los grupos se acercan al muelle en barco. Van a la isla y se instalan en la sección que quieran. Cada grupo actúa sobre lo que hará en la isla después de esta etapa, sin salir del role.
- 

## Web 2.0

- Para teléfonos Android: Chatterpix
- Para iOS: Talker
- Para PC: Platagon (también apoya las competencias lingüísticas porque funciona con el inglés)

El alumno crea un personaje para sí mismo eligiendo una de estas herramientas web en lugar de los personajes del hombre galleta. Explica quién es y qué hará en la isla a través de su personaje virtual.

## Conclusión:

Comparten los diseños con sus compañeros y profesores. Hablan de cómo se sintieron mientras preparaban el barco y trabajaban con sus amigos para salvar la isla.

- ¿Cómo se sintieron al formar parte de la solución?
- ¿Cómo afecta a la gente participar en un voluntariado?
- ¿Qué hacías en la isla? ¿A qué te dedicabas?

## Anexo 1: Tabla de las emociones de Tarik

### Emociones de Tarik

Al principio de la historia

---

---

---

---

En el medio de la historia

---

---

---

---

Al final de la historia

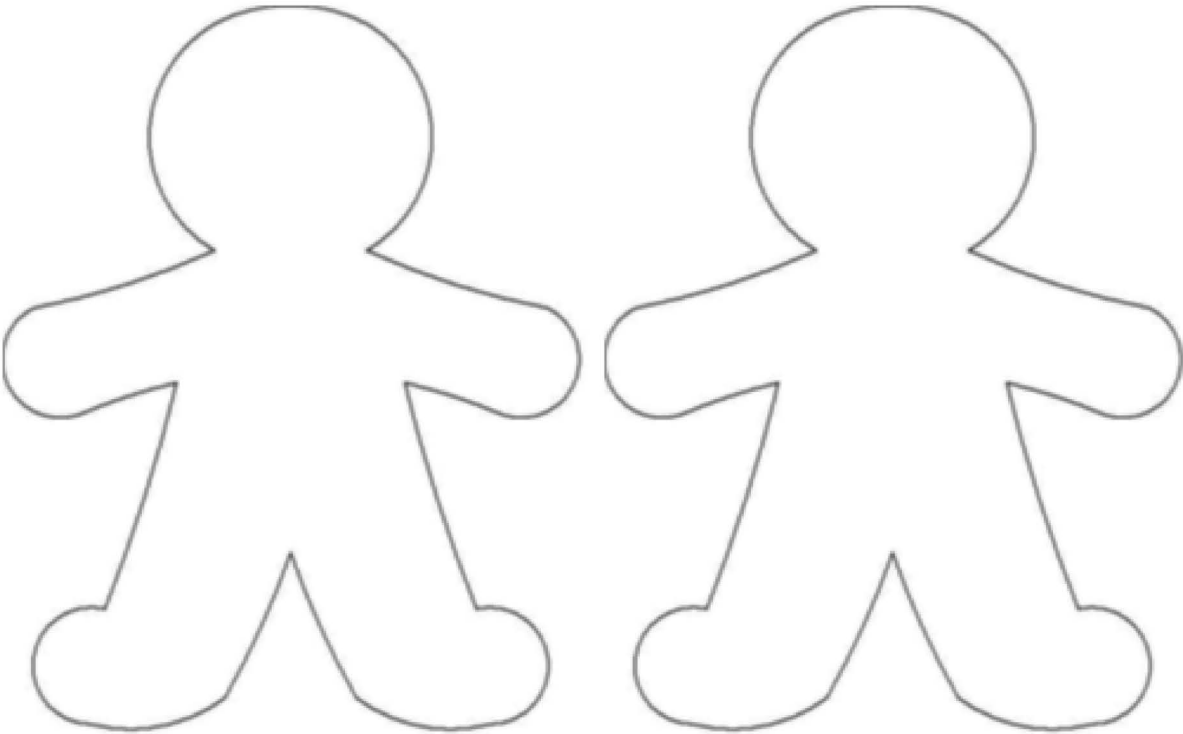
---

---

---

---

## Anexo 2: Hombre galleta





El proyecto LISTEN está financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea o de la Comisión: no se acepta ninguna responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.



Co-funded by  
the European Union

