

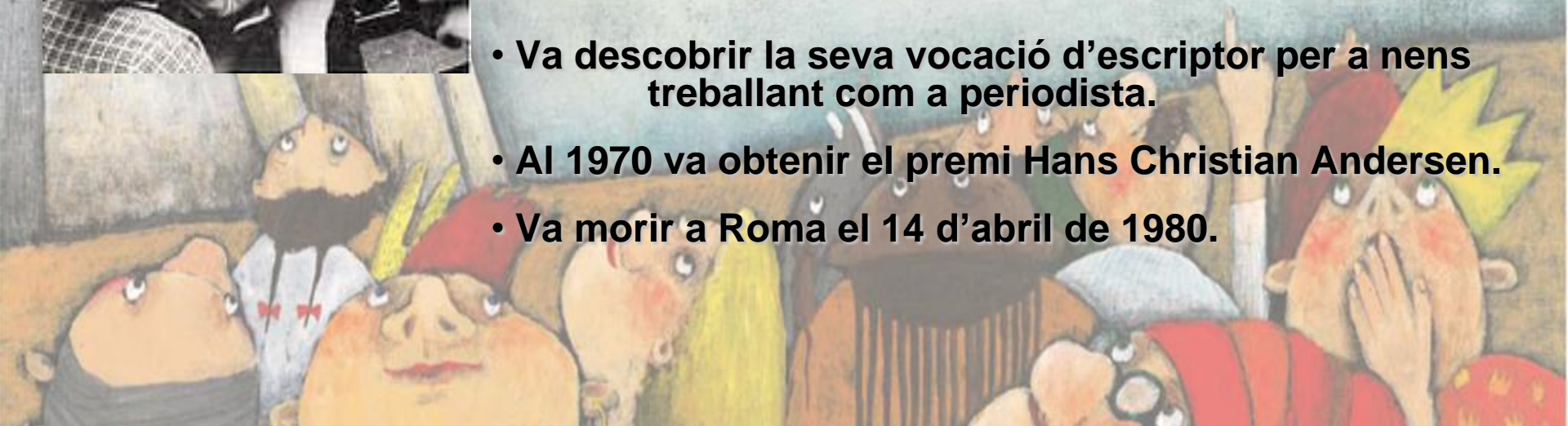
GIANNI RODARI



BIOGRAFÍA



- Va néixer a Omegna (Italia) el 23 d'Octubre de 1920.
- Al 1929 va morir el seu pare i va anar a viure amb la seva tia.
- Al 1931 va entrar al seminari de San Pietro Martire.
- Al 1937 es va graduar de mestre i després com a educador en una casa.
- Va ser membre del Partit Comunista Italià.
- A través d'aquest va iniciar la seva professió de periodista.
- Va descobrir la seva vocació d'escriptor per a nens treballant com a periodista.
- Al 1970 va obtenir el premi Hans Christian Andersen.
- Va morir a Roma el 14 d'abril de 1980.



PERSONATGES I TEMES

- Els personatges dels seus contes són gent comú.
- El coneixement dels problemes dels ciutadans tindran importància en els seus llibres. Per això en la seva obra hi ha una fusió de la realitat i la fantasia.
- Defensa que la literatura infantil té una fantasia sense límits y és una manera d'evadir la realitat.



BIBLIOGRAFÍA DESTACADA

- Les obres de Rodari es poden dividir en: ficció, assaig i obres de teatre.
- Obres de ficció:



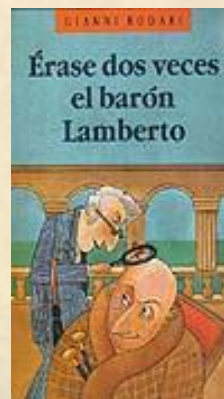
El libro de los por qué



Cuentos por teléfono



Cuentos para jugar



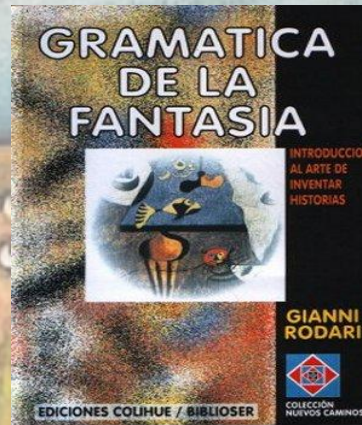
Érase dos veces el barón Lamberto o los misterios de la isla de San Giulio

Sens dubte, l'obra més important de Rodari és:

GRAMÀTICA DE LA FANTASÍA

- Rodari va voler fomentar la creativitat i la imaginació des de la infància.
- Aquesta obra s'encarrega de difondre una sèrie de tècniques, l'objectiu de les quals és el desenvolupament de la creativitat dels nens, en el moment d'escriure històries i relats fantàstics.
- Proposa un munt de jocs entre el llenguatge i la realitat (“exercicis de fantasía”). A través d'aquests jocs, obre possibilitats per a incentivar la creativitat del nen.

:



GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA

- ✓ **Les tècniques que s'explicitan en aquest llibre són: el binomi fantàstic, la hipòtesi fantàstica, el juguet como a personatge, el nen com a protagonista, el tractament de contes clàssics, faules, personatges de diversos materials, la construcció d'endevinalles, històries equivoques.**
- ✓ **Creu en la capacitat transformadora del llenguatge, del poder de la paraula per a projectar-se sobre todos els àmbits de la realitat de l'ésser humà.**
- ✓ **Reconeix al mestre/a com a “animador”/ promotor de la creativitat.**



ALTRES CONTES...

- **Atalanta**
- **La tarta voladora**
- **Gelsomino en el país de los mentirosos**
- **Las aventuras de Cebollín**
- **Cuentos escritos a máquina**
- **Pequeños vagabundos**
- **El libro de los errores**
- **Las aventuras de Cebollón**
- **El planeta Hache Zeta.**
- **El gato parlante y otros cuentos**
- **El planeta de los árboles de navidad.**
- **Luna de Carnaval.**
- **Jip en el televisor.**

...MÉS CONTE

- **El juego de las cuatro esquinas.**
- **Las aventuras de Tonino el invisible.**
- **La flecha azul.**
- **Los enanos de Mantua**
- **Cuentos escritos a máquina**
- **Los traspies de Alicia Paf**
- **Los negocios del señor Gato. Historias y rimas felinas**
- **Los viajes de Juanito Pierdedías.**
- **Los negocios del señor gato**
- **Uno y siete**
- **¿Por qué los reyes son reyes?**
- **La góndola fantasma**

÷

IDEES PEDAGÒGIQUES

- **El contacte amb els nens li va donar una força imaginativa a la seva obra. És el pedagog de la imaginació.**
- **Va defensar als nens com a creadors actius amb capacitat de transformar el món que els adults els han volgut imposar.**
- **És el pedagog que demostra als nens les maneres d'inventar-se el món, de canviar el que no està bé.**
- **Tesi central: “del moviment permanent d'una conjunció binària entre el llenguatge i la realitat sorgeix la possibilitat d'una alteració”.**

IDEES PEDAGÒGIQUES

- **Creu en la capacitat transformadora del llenguatge.**
- **Confia en el joc com a possibilitat de llibertat i com a l'expressió més natural de la infància.**
- **Aposta per una escola alegre, que no sigui avorrida.**
- **Considera la màgia i el coneixement com dos components que interactuen.**
- **Exprem el llenguatge per que en sortin noves maneres d'entendre la realitat.**

ACTIVITATS

EL CUENTO SORPRESA

- **Edad:** Educación Primaria (2º o 3º ciclo).
- **Objetivos:**
 - Desarrollar la imaginación de los niños a través de la invención de historias.
 - Mejorar la expresión oral.
- **Desarrollo.** Consiste en repartir una serie de tarjetas que contienen el nombre de seres animados e inanimados, distintos espacios y tiempos... para construir entre todos una historia a partir de las tarjetas.
- **Evaluación.**
 - La imaginación que cada niño posee para inventar sus propias historias.
 - La capacidad de cada niño para adaptarse al cuento de sus compañeros añadiendo algo nuevo con su propia tarjeta.
 - La expresión oral que utilizan.
- **Conclusiones.** Esta actividad favorece la imaginación y la cooperación entre los alumnos.
- **Relaciones con otras áreas.** Puede estar relacionada con todas las áreas. Podemos escribir en las tarjetas temas relacionados con la música, con el conocimiento del medio, con las matemáticas...

MI AMIGA BLANCANIEVES

- **Edad:** Educación Infantil y Educación Primaria.
- **Objetivos:**
 - Desarrollar la imaginación de los niños a partir de la diversión.
 - Mejorar la expresión oral.
- **Desarrollo.** La actividad consiste en que cada niño cuente su cuento favorito a la clase introduciéndose en él como otro de los personajes. Al incluirse en el cuento pueden cambiar algunas de las acciones que suceden en él.
- **Evaluación.**
 - Imaginación de los niños.
 - Capacidad para cambiar los cuentos tradicionales.
 - Expresión oral.
- **Conclusiones.** Es una actividad muy interesante porque hace que los niños mejoren su expresión oral a través de la diversión. Puede gustar mucho a los niños, ya que es una forma de acercarse a sus personajes favoritos.
- **Relaciones con otras áreas.** En principio esta actividad sólo estaría relacionada con el Área de Lengua.



EL PREFIJO DIVERTIDO

- **Edad:** Educación Primaria (3º ciclo).
- **Objetivos:**
 - Acercar a los niños a la gramática de un modo menos convencional y divertido.
 - Desarrollar la imaginación de los niños a través de la invención de historias.
- **Desarrollo.** La actividad consiste en poner prefijos a palabras que no lo llevan, creando así palabras nunca oídas y raras de escuchar. A partir de ahí hay que crear una historia con la nueva palabra.
- **Evaluación.**
 - Imaginación de los niños.
 - Capacidad para salirse de lo denominado “habitual” para crear un mundo nuevo de fantasía.
 - Expresión escrita.
- **Conclusiones.** Esta actividad nos ayuda a explicar conceptos gramáticos de un modo divertido, una forma muy poco usual, a nuestro juicio, en la escuela actual.
- **Relaciones con otras áreas.** En principio esta actividad sólo estaría relacionada con el Área de Lengua.

CONCLUSIONS

Imaginar és viure.

Imaginar és estimar.

Imaginar és comunicar.

Imaginar és transformar.

Imaginar és sabiesa.

Imaginar és cultura.

Imaginar és riure.

Imaginar és sentir.

Imaginar és plorar.

Imaginar és somiar.

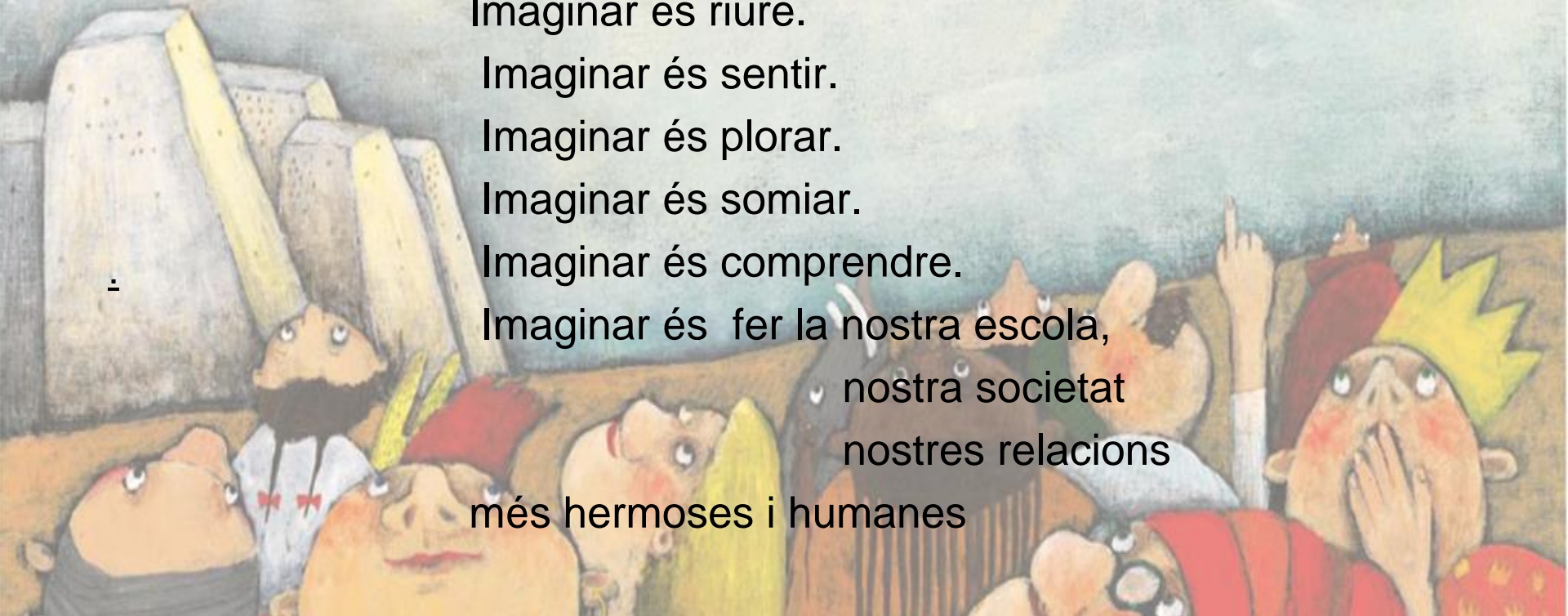
Imaginar és comprendre.

Imaginar és fer la nostra escola,

nostra societat

nostres relacions

més hermoses i humanes



BIBLIOGRAFÍA I WEBGRAFÍA

- www.feremadrid.com/fichas/Material%20Jornada%204.pdf
 - www.cuatrogatos.org/3giannirodari.html
 - www.imaginaria.com.ar/12/5/rodari.htm
 - www.7calderosmagicos.com.ar/Reseas/rGramaticafantas.htm
 - www.distraidos.com.ar/recursos/documentos/descargable/bloque3.pdf
- RODARI, G. (1973). *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Hogar del libro S.A.
- MUÑOZ, M. (1983). *La poesía y el cuento en la escuela*. Consejería de Educación y Juventud de la Comunidad de Madrid.

