

# LA MAQUETA DE LA HISTORIA

“Había una vez..., hasta que..., y finalmente...”

HISTORIAS  
PARA  
ARMAR



## PARA ENTRAR EN TEMA

### La forma de las historias

¿Se han fijado que, por lo general, éstas tienen tres partes? Si alguien nos pide que le contemos de qué trata alguna película o libro que leímos, podríamos relatarlo así: “Había una vez..., hasta que..., y finalmente...”. Estas partes se llaman “comienzo - nudo - desenlace”.

En el comienzo se presenta la situación inicial, el mundo en el que nos introducimos y sus personajes; en el nudo aparece el conflicto y en el desenlace el conflicto se resuelve (o disuelve).

Pueden probar reconocer estas tres partes en algunas historias que tengan presentes.



## CREAR CON LA IMAGINACIÓN

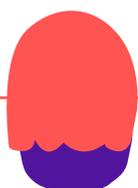
### Propuestas para jugar sin elementos

Un juego para ejercitar el reconocimiento de estas partes en los relatos puede ser que cada integrante elija algún cuento clásico o película conocida y, sin decir el título, lo resuma con este formato. El resto debe adivinar de cuál se trata.

También pueden crear algunas historias nuevas en una ronda de relatos breves, a modo de ir completando la oración, en donde cada cual enuncia una parte:

Había una vez...  
Hasta que de pronto...  
Y entonces...

¡Verán que pueden surgir muy buenas ideas!





## CREAR CON ELEMENTOS COTIDIANOS

### Materiales:

Hojas y lápices.  
[Juegos de dados \(imprimible\)](#).



El juego de dados para crear historias permite comenzar a pensar las ideas a partir del azar y la combinación de elementos. Los dados son de diferentes colores y categorías: personajes (dado color violeta), lugares (dado color amarillo), objetos (dado color naranja), animales (dado color rosa). Cada categoría ofrece seis alternativas en sus caras.

### ¿Cómo se juega?

Se trata de un juego grupal. Entre todos irán arrojando los dados y escribiendo la historia en forma de sinopsis (frase breve que resume lo que sucede): “\_\_\_ y \_\_\_ estaban en \_\_\_ y querían \_\_\_, hasta que de pronto \_\_\_, y finalmente \_\_\_”. La frase se completa a medida que se van tirando los dados.

### Es recomendable seguir este orden:

#### Para el momento inicial:

“Había una vez...: (\_\_\_ y \_\_\_ estaban en \_\_\_ y querían \_\_\_)”.

Tirar dado personajes y animales (repetir dos o más veces).

Tirar dado lugar.

Y tirar dado objeto.

#### Para el momento nudo:

“Hasta que de pronto...: (\_\_\_)”.

Tirar dado personaje (oponente) o animales.

#### Para el momento desenlace:

“Y finalmente...: (\_\_\_)”.

Tirar dado objeto o escenario.



## CREAR CON MEDIOS DIGITALES

En la sección [Crear](#) podrán darle vida a alguna de las historias que comenzaron a pensar con el juego de los dados. En la sección [Contar](#), de este mismo sitio, encontrarán una propuesta para plasmarlas en forma de [tira cómica](#).



## PARA EXPLORAR MÁS

Corto audiovisual [La fantástica historia de los porotos invasores: Creación de una estructura en tres actos](#).  
[Todos somos narradores/ Estructura - Khan Academy](#).