



PARA ENTRAR EN TEMA

Lo que convierte a una historia en historia

Si alguien les contara que ayer a la noche se le antojaron unos fideos, entonces fue al mercado, compró los ingredientes, volvió a su casa, los cocinó y se los comió. ¿Dirían que se trata de una historia? En realidad, en este caso, estamos ante una anécdota, una sucesión de hechos triviales. Hoy en día, las redes sociales están plagadas de este tipo de contenidos.

Para que sea un verdadero relato que genere interés y atención debe tener un conflicto. Este es el motor, lo que hace mover a los personajes en busca de su objetivo sorteando todos los obstáculos que se les presenten.

Se puede reformular entonces: “Ayer por la noche, X personaje quiso preparar unos fideos para reconciliarse con su hermano con quien se había peleado, y mientras bajaba en el ascensor de su edificio para hacer las compras, se cortó la luz y quedó atrapado. El tiempo pasaba y no lograba salir. Estaba en problemas: no solo se quedaría sin los fideos, porque era tarde y el mercado cerraría pronto, sino que su hermano se iría más enojado aún si al llegar a la puerta notara que nadie responde al timbre ni a sus llamadas telefónicas”.

¡Ahora sí, aquí hay una historia en marcha!



CREAR CON LA IMAGINACIÓN

Propuestas para jugar sin elementos

Una buena manera de empezar a crear relatos que tengan conexión con las emociones es partir de recuerdos. Conversen en familia: ¿qué anécdotas podrían convertirse en historia? Piensen en hechos que hayan vivido en los que aparecieron obstáculos para llegar al objetivo. Una fiesta de cumpleaños arruinada, un viaje con dificultades, algún deseo frustrado... ¿Cómo seguiría el desarrollo si fuera una película? O si eso mismo le pasará a otros personajes o superhéroes y superheroínas (piensen en personajes conocidos), ¿cómo lo resolverían?





CREAR CON ELEMENTOS COTIDIANOS

Materiales:

Hoja o cartón grande.
Dados.
Juguetes pequeños, estatuillas o tapas de botellas para usar de fichas.
Marcadores, lápices y lapiceras.
Computadora (opcional).

Existen muchas maneras de contar algo. Los videojuegos y los juegos de mesa también se basan en historias. Los personajes quieren lograr una meta y deben sortear varios obstáculos para conseguirla.

En la sección [Contar](#) encontrarán una interesante propuesta de creación: [¿De dónde vienen los videojuegos? Hagamos un juego de mesa.](#)



CREAR CON MEDIOS DIGITALES

Piensen un conflicto sencillo y frecuente en casa: la riña entre hermanos y hermanas por algún objeto, quién se come el último pedazo de chocolate, a quién le toca lavar los platos...

¿Se animan a convertirlo en una historieta?

Aquí encontrarán los pasos para crear: [La tira cómica.](#)

También pueden contarlos en forma de micro audiovisual, siguiendo el proyecto:

[Mi ópera prima.](#)



PARA EXPLORAR MÁS

Corto audiovisual [El misterioso caso de la lapicera de las ideas: Construcción de un conflicto.](#)