

HISTORIAS PARA ARMAR



LOS INICIOS

CREAR HISTORIAS PARA INTRODUCIR NUEVOS TEMAS

PRESENTACIÓN

Presentar un nuevo tema en el aula supone un desafío a la creatividad de los y las docentes. ¿Cómo despertar interés en sus estudiantes? ¿Cuáles son las preguntas que orientan los contenidos por transmitir? ¿Cómo vincular los temas con las experiencias de los chicos y las chicas? El uso del *storytelling* (la capacidad de contar historias) puede ser un aliado para estos momentos.

FICHA TÉCNICA

EDAD SUGERIDA	8 A 11 AÑOS.
ÁREAS DE CONOCIMIENTO	AQUELLAS QUE SE QUIERA PRESENTAR
HABILIDADES Y COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none">● COMUNICACIÓN: Exponer saberes previos con relación a nuevos temas.● INVESTIGACIÓN: Realizar preguntas científicas que permitan desplegar investigaciones.
RECURSOS / MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">● PC, <i>notebook</i>, <i>tablet</i> o celular.● Creador de historias (online u offline).

PROPUESTA

No es lo mismo iniciar un tema diciendo, por ejemplo, “hoy vamos a hablar de la germinación...” que “les voy a contar lo que pasó en mi casa con unas papas que quedaron olvidadas en el cajón y brotaron”. Con seguridad, la segunda opción despertará en los y las estudiantes más interés, inquietud y emoción que la primera.

La propuesta es, entonces, utilizar la capacidad de contar historias como herramienta para vincular las temáticas escolares con las vivencias cotidianas o bien relacionadas con el contexto de descubrimiento de los saberes por enseñar, para dotar de vida a los contenidos y volverlos más significativos.

PARA ELLO LES SUGERIMOS A LAS Y LOS DOCENTES:

- Analizar los temas por tratar para encontrar puntos de contacto con experiencias personales o con relación a las vivencias de sus estudiantes.
- Pensar las preguntas que inspiraron ese conocimiento, por ejemplo, si se trata de una clasificación geográfica, ¿por qué surgió?, ¿cómo nació?, ¿para qué se utiliza? De esta manera será más fácil vincular los temas con utilidades y necesidades genuinas y no como contenidos descontextualizados.
- Crear una presentación que instale la temática desde la vivencia de algún personaje. Puede ser el propio docente, un personaje ficticio o histórico, o los propios estudiantes. Aquí se sugieren algunas ideas y ejemplos... ¡pero pueden adaptarlas a cualquiera de los contenidos que deseen!



En caso de no contar con conectividad, las consignas que aquí se proponen pueden realizarse con la versión *offline* del [Creador de historias](#) o adaptarse a materiales analógicos (lápiz, papel, fibrones, tijeras, pegamento).

IDEAS Y EJEMPLOS

Propuestas	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
Crear una historia personal	Aquí se les propone a las y los docentes crear una historia para presentar un tema nuevo a sus estudiantes. Puede ser desde contar una anécdota personal relacionada hasta crear un relato con personajes y escenas para introducir la aparición de ese saber en el mundo.	Pueden utilizar el Creador de historias para estructurarlas y presentarlas en la clase. También se pueden desarrollar recursos como: <ul style="list-style-type: none"> • Relatos en Kamishibai. • La tira cómica.
Indagar en los conocimientos de los y las estudiantes	Para conocer los saberes previos de los y las estudiantes antes de iniciar un tema, se puede utilizar el Creador de historias planteando una situación que los niños y las niñas deban completar con sus ideas. Por ejemplo, un papiro encontrado en una isla desierta con información o un mensaje enviado al espacio.	Plantear el comienzo de la historia utilizando el Creador de historias , luego generar fichas de trabajo para indicarles la actividad en el sitio.
Crear una historia-desafío	Crear el comienzo de una historia en donde el personaje se propone un desafío, un problema por resolver o algo para investigar, para que los niños y las niñas la continúen. Por ejemplo, un explorador o una exploradora que se propone encontrar nuevas especies animales y vegetales en un terreno no habitado.	Plantear el comienzo de la historia utilizando el Creador de historias , luego generar fichas de trabajo para indicarles la actividad dentro de la herramienta.

EVALUACIÓN

Esta rúbrica permite observar el nivel alcanzado por cada estudiante en relación a las principales habilidades abordadas en las actividades.

HABILIDADES/ CONTENIDOS	DEFINICIONES		
	Iniciales	Avanzados	Expertos
Comunicación	Logra expresar ideas y elaborar relatos.	Logra expresar sus ideas y elaborar relatos con claridad, utilizando diversos lenguajes y formatos.	Logra expresar sus ideas y elaborar relatos con claridad, seleccionando y poniendo en juego diversos formatos y lenguajes, y transmitiendo emociones.
Investigación	Los procesos, funcionamiento y orígenes de las cosas le despiertan curiosidad y preguntas.	Formula preguntas posibles de investigar, plantea hipótesis.	Emprende investigaciones recurriendo a fuentes o experimentando.

RECURSOS

FICHAS PARA INDICAR ACTIVIDAD A LAS Y LOS ESTUDIANTES (incluyen autoevaluación de la actividad)

[Las fichas](#) constituyen una herramienta para que cada docente proponga a sus estudiantes el desarrollo de una historia. Encontrarán varios campos para completar (que también pueden modificar si lo consideran). Al terminar de editarla, obtendrán un código para enviar a cada niño y niña, y que lo utilice para ingresar a la actividad dentro del [Creador de historias](#).

EJEMPLO DE FICHA PARA ESTA ACTIVIDAD:

TÍTULO

Nuevo territorio

MISIÓN

Continuar la historia de un explorador o una exploradora que llega a las islas Galápagos (u otro escenario) y descubre su flora y su fauna.

ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Para continuar esta historia deberás investigar:

- Las características del territorio, su clima, su topografía, su vegetación.
- La historia de sus habitantes. ¿Siempre estuvo habitada? ¿Desde cuándo? ¿De dónde llegaron?
- Los intercambios que se realizan con otros territorios.

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

DEFINE A LOS PROTAGONISTAS

Al ingresar al [Creador de historias](#), tendrás que elegir los elementos de tu secuencia narrativa. Recuerda que, además del personaje principal, puedes incluir otros objetos, lugares y animales. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado.

NO OLVIDES

Tu historia debe contener un problema y su resolución: ¿Cuál es el aprendizaje que deja al final? Al llegar a la última parte de la escritura, encontrarás las asistencias que te ayudarán a pensar cómo contarla.

ESTRUCTURA

La historia que vas a contar tiene tres partes. Cada una de ellas posee características especiales. Presta atención a las ayudas del asistente y comprueba si tu secuencia tiene los elementos necesarios (no todos son obligatorios).

Estructura de la historia

Aquí comienza

- Presentar personajes. Los que te fueron asignados.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia. Aquello que te fue indicado.

Aquí algo sucede

- Presentar un desafío: ¿Qué cosas nuevas encuentra? ¿Qué se pregunta?
- Contar de qué manera lo enfrenta: ¿Cómo investiga?

Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar un aprendizaje: ¿Cuál es su descubrimiento?

Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora.



Me resultó difícil: _____



Necesité ayuda para: _____



Lo más fácil fue: _____
