

HISTORIAS PARA ARMAR

INFORME SOBRE CIENCIAS

CREAR HISTORIAS PARA CONTAR PROCESOS

PRESENTACIÓN

Contar, presentar, exponer ante los compañeros y las compañeras un trabajo realizado puede ser fuente de grandes aprendizajes. Aquí se propone aprovechar el Creador de historias para narrar procesos naturales o sociales.

FICHA TÉCNICA

EDAD SUGERIDA

8 A 11 AÑOS.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

CIENCIAS SOCIALES - CONOCIMIENTO DEL MUNDO
CIENCIAS NATURALES - TECNOLOGÍA

HABILIDADES Y COMPETENCIAS

- **COMUNICACIÓN:** Compartir evidencias y conclusiones de una investigación.
- **INVESTIGACIÓN:** Plantear preguntas y formular predicciones, en forma guiada, sobre objetos y eventos del entorno.
- **CREATIVIDAD:** Encontrar formas atractivas y originales para presentar los contenidos.

RECURSOS / MATERIALES

- Un experimento en proceso (que se haya iniciado en clases anteriores).
- Celular o cámara de fotos para registrar las etapas del experimento.
- Creador de historias (online u offline).
- Hoja y lápiz.
- Imágenes de distintas etapas del experimento o investigación.

PROPUESTA

Aprender a estructurar el pensamiento narrativo ayuda a los y las estudiantes organizar las experiencias, hacerlas visibles y comunicables para compartir con sus pares, familias y docentes. Al investigar sobre temas socialmente significativos y compartir los resultados, los niños y las niñas se posicionan en el rol de creadores, tanto de conocimiento como de materiales, para demostrar sus aprendizajes. El [Creador de historias](#) permite generar informes de diferentes temas estudiados (procesos naturales, productivos, ambientales, etc.) de maneras lúdicas y atractivas.

PARA ESTO ES NECESARIO:

- Elegir el proceso o sistema que se va a relatar.
- Proponer a los y las estudiantes que investiguen (individual o grupalmente) sobre el tema utilizando fuentes bibliográficas, revistas, páginas de Internet, entrevistas a expertos, o realizando visitas a museos, centros de producción (agrícolas, industriales), entornos naturales de observación.
- Atender muy especialmente al registro de los elementos que conforman el proceso por relatar. Ejemplo: si se trata de la producción de la miel, obtener fotos de los panales o cajones, de las flores, el agua y el entorno que permite a las abejas fabricar la miel, grabar el sonido de éstas. Distinguir las etapas y obtener materiales (visuales y sonoros) que permitan ilustrar cada una de ellas, como producción, extracción, preparación, envasado, conservación.
- Idear una forma lúdica y entretenida de exponer los procesos, aprovechando el [Creador de historias](#). Por ejemplo, crear el personaje “niña exploradora” que cuenta cómo trabajan las abejas en una colmena.
- Pueden usar las [fichas de trabajo](#) para indicarles la actividad en el [Creador de historias](#) y luego elegir algún proyecto de la [sección Contar](#) para que lo desarrollen. 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

Proceso/sistema	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
El proceso productivo de algún alimento	Visitar el lugar de producción o realizar una investigación gráfica sobre su proceso para mostrarlo.	Crear un personaje que cuente el proceso productivo (una abeja, un experto, una niña exploradora). Usar el Creador de historias para componer el personaje y contar qué se propone y cómo lo logra. Luego, importar los elementos para combinarlos con imágenes que ilustren lo expuesto en alguna aplicación para hacer presentaciones (<i>Prezi, PPT, otras</i>). También se puede contar en forma de relato en Kamishibai .
Cómo funciona el cuerpo	Graficar el funcionamiento de algún sistema orgánico (digestivo, reproductivo, respiratorio) desde la perspectiva de un personaje minúsculo que entra en el cuerpo.	Crear un personaje curioso que logra entrar en el cuerpo humano para ver cómo funciona. Usar el Creador de historias para componer el personaje y contar qué se propone y cómo lo logra. Luego importar los elementos para combinarlos con imágenes explicativas en alguna aplicación para hacer presentaciones (<i>Prezi, PPT, otras</i>). Otra opción interesante es contarlo en forma de Relato sonoro , ¿cuáles serían los sonidos del recorrido dentro del cuerpo?
El sistema solar	Crear un sistema solar con elementos (bolas de telgopor o globos) y animarlo cuadro a cuadro.	Aquí una guía para saber cómo crear una animación cuadro a cuadro.

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
Creatividad	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada. Aspecto trabajado: nivel de producción (cuántas soluciones plantea).	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada, combinando elementos para crear nuevas formas. Aspectos trabajados: producción y diversidad.	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada, combinando elementos para crear nuevas formas. Además, sus resultados resultan originales y novedosos. Aspectos trabajados: producción, diversidad y originalidad.
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

Para inspirar el trabajo se puede iniciar el proyecto con el corto audiovisual: [La fantástica historia de los porotos invasores](#). A partir de este corto se puede trabajar sobre la falla y el error. ¿Qué pasa cuando un experimento no funciona? ¿Qué nuevas hipótesis surgen? Se puede jugar con la creatividad y la fantasía como hacen las protagonistas del video, o recurrir a hipótesis alternativas basadas en la observación.

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

Informe sobre ciencias “Aventuras dentro de un cuerpo”

MISIÓN

Contar en formato sonoro cómo funciona el sistema digestivo desde la perspectiva de un científico o una científica miniatura que ingresa al cuerpo humano.

ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Investiga en profundidad el funcionamiento del sistema digestivo para imaginar:

- ¿Cuál será el recorrido que hará el personaje?
- ¿Qué consistencias, texturas, sonidos hay en cada sector que atraviesa?
- ¿Cuáles podrían ser los obstáculos que se le presentan para seguir avanzando?

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

DEFINE A LOS PROTAGONISTAS

Para comenzar ingresa al [Creador de historias](#), allí tendrás que crear las fichas de los personajes de tu historia. Define sus características desde los detalles más simples hasta sus cualidades más destacadas. Recuerda que además del personaje principal, podrás incluir otros objetos y ambientes sonoros. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado.

NO OLVIDES

Vas a crear un relato sonoro. Para ello, debes pensar lo que contarán los personajes y también qué efectos y qué música podrás incluir. [Aquí](#) encontrarás un tutorial que te ayudará a contar tu historia.

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 al personaje y contar lo que se propone.
- Describir en qué partes del cuerpo transcurre su recorrido.

Aquí algo sucede

- Presentar un desafío.
- Contar de qué manera lo enfrenta.

Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar un aprendizaje.



Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora.



Me resultó difícil: _____



Necesité ayuda para: _____



Lo más fácil fue: _____

