

# HISTORIAS PARA ARMAR

## CONTAR LA HISTORIA CON HISTORIAS

CREAR RELATOS PARA TRABAJAR EVENTOS HISTÓRICOS

### PRESENTACIÓN

Escribir historias personales y crónicas comunitarias ha sido siempre un modo de transmitir la historia. En esta actividad se propone narrar algún evento histórico estudiado en la currícula, desde la perspectiva de sus protagonistas.

#### FICHA TÉCNICA

##### EDAD SUGERIDA

8 A 11 AÑOS.

##### ÁREAS DE CONOCIMIENTO

CIENCIAS SOCIALES - CONOCIMIENTO DEL MUNDO

##### HABILIDADES Y COMPETENCIAS

- **CREATIVIDAD:** Escribir narraciones creativas a partir de datos obtenidos como resultado de investigaciones y consulta de fuentes históricas.
- **COLABORACIÓN:** Colaborar en el desarrollo de proyectos para compartir las experiencias de escritura.
- **ALFABETIZACIÓN DIGITAL:** Presentar los temas estudiados utilizando diferentes formatos y plataformas, y una estructura adecuada.

##### RECURSOS / MATERIALES

- PC, *notebook*, *tablet* o celular.
- [Creador de historias](#) (*online* u *offline*). Si esto no es posible, pueden hacerlo en papel y luego realizar las producciones propuestas.
- Opcional: Impresora (en casa o en la escuela).

## PROPUESTA

Conocer eventos históricos del propio pueblo o de la humanidad puede ser apasionante si se logra contactar con la experiencia de quienes los vivieron.

Los procesos históricos que se estudian en la escuela fueron contruidos por personas con

inquietudes, miedos, intereses, deseos y transformaciones.

El [Creador de historias](#), como recurso para usar esta [metodología](#), les da la posibilidad de trabajar algún acontecimiento desde la mirada de los "personajes" que formaron parte.

### PARA ELLO ES NECESARIO:

- Elegir el evento histórico que se tratará.
- Proponer a los y las estudiantes que investiguen (individualmente o en grupos) sobre:
  - El contexto: ¿cómo se vivía en aquel entonces?, ¿qué objetos y paisajes frecuentaban las personas del evento que nos interesa?
  - ¿Quiénes eran los personajes que participaron?, ¿qué características tenían?, ¿qué roles ocupaban? ¿Podemos distinguir personajes principales y secundarios? ¿Qué hicieron y cómo se sintieron unos y otros?
  - Los hitos principales: analizar el acontecimiento

desde la estructura de un relato. Comienzo: ¿cuál era la situación inicial? Algo sucede: ¿qué elementos desencadenaron el suceso? Así termina: ¿cuáles fueron los resultados?

- Solicitar a los y las estudiantes la creación de historias en diferentes formatos.
- Pueden crear una [ficha de trabajo](#) para indicarles la consigna de la actividad a realizar 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

Evento	Escribir la historia desde la perspectiva de...	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
<b>La conquista de Latinoamérica</b>	Niños o niñas de uno de los pueblos originarios que ven llegar al “hombre blanco”.	Armar un diálogo entre niños testigos de la llegada de los conquistadores.	Crear una animación en <a href="#">Scratch</a> en la que se desarrolle el diálogo. Para saber cómo hacerla ver <a href="#">Mi primera animación en Scratch</a> . También se puede llevar a formato historieta (digital o en papel): <a href="#">La tira cómica</a> .
<b>Los viajes del hombre al espacio</b>	Uno de los primeros tripulantes de estas naves.	Escribir la carta que le envía a su familia desde el espacio.	Usar el <a href="#">Creador de historias</a> para comenzar el relato y compartir las historias en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada una. Importar los elementos y crear una postal en <i>PPT</i> , <i>Word</i> u otros editores de texto ( <i>offline</i> ) con posibilidad de incluir imágenes.
<b>La Declaración Universal de los Derechos Humanos</b>	Miembro de la ONU que redacta la declaración.	Redactar el discurso que dará en la ONU.	Hacer un <a href="#">relato sonoro</a> con la intervención del protagonista.
<b>La independencia de los pueblos de los mandatos europeos</b>	Prócer participe de los procesos independentistas del país.	Crear un personaje y distinguir lo que le pasa: lo que ve, lo que se propone lograr, cómo lo hace.	Usar el <a href="#">Creador de historias</a> para componer el personaje y especificar qué se propone. Desarrollar un juego (con o sin computadora) Ver: <a href="#">¿De dónde vienen los videojuegos? Hagamos un juego de mesa</a>

### 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
<b>Creatividad</b>	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.

<b>Alfabetización digital</b>	Conoce las funciones principales de los diferentes dispositivos y aplicaciones para realizar distintas tareas.	Conoce y maneja diferentes dispositivos y aplicaciones, y puede seleccionarlos para realizar distintas tareas.	Conoce y maneja diferentes dispositivos y aplicaciones, y puede seleccionarlos y combinarlos para realizar distintas tareas, elaborar producciones y compartirlas. Puede transmitir a otros/as lo aprendido.
<b>Colaboración</b>	Acepta sugerencias de otros/as en su trabajo.	Intercambia ideas con otros/as antes de realizar una producción.	Intercambia ideas, asigna y asume diferentes roles, organizándose para trabajar en equipo. La producción se nutre a partir de ideas alcanzadas en grupo.

## 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

Contar la Historia con historias

##### MISIÓN

Crear una historia en la que los y las protagonistas sean niños y niñas de alguno de los pueblos originarios que conversan acerca de la llegada de los conquistadores a América.



##### ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Para poder comenzar a escribir será necesario que hagas algunas investigaciones en Internet o en la biblioteca de la escuela. También puedes ver los videos sugeridos por tu docente (incluir enlaces pertinentes), o realizar una entrevista a alguien que creas que puede saber del tema.

**Investigación 1:** ¿Cuándo y en qué condiciones llegaron los conquistadores españoles a América?

**Investigación 2:** ¿Cuáles fueron los efectos inmediatos? ¿Cómo reaccionaron las comunidades que habitaban el territorio?

**Investigación 3:** ¿Cómo se conmemora el 12 de octubre en los diferentes países de Latinoamérica y en España?

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

## DEFINE A LOS PROTAGONISTAS

Al ingresar al [Creador de historias](#) tendrás que armar las fichas de los personajes. Define sus características desde los detalles más simples hasta sus cualidades más destacadas. Recuerda que además de los personajes principales, puedes incluir otros objetos, ambientes sonoros y personas. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado. Cuando crees a los protagonistas, agrega detalles sobre su personalidad, su vestimenta, cultura y vivienda.

## RECUERDA

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: Niños y niñas de pueblo originario.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia: País latinoamericano, año...

### Aquí algo sucede

- Presentar un desafío: La llegada de los conquistadores.
- Contar de qué manera los enfrentan.

### Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar el aprendizaje.

## Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora



Me resultó difícil: \_\_\_\_\_



Necesité ayuda para: \_\_\_\_\_



Lo más fácil fue: \_\_\_\_\_