



# HISTORIAS PARA ARMAR

---



**CONTAR HISTORIAS CON MEDIOS DIGITALES.**

TRAYECTORIA DE APRENDIZAJE

ASOCIACIÓN  
**chicos.net**

**Disney**

Con la colaboración de

**Eidos**  
ALWAYS LEARNING

# TRAYECTORIA DE APRENDIZAJE

## ¿QUÉ ES UNA TRAYECTORIA DE APRENDIZAJE?

Es el recorrido que realizan los y las estudiantes para adquirir ciertas habilidades en un período de tiempo. La misma propone una **continuidad de tareas**, conectadas unas a otras, que se van realizando de forma sistemática y secuencial; esto permite que vayan profundizando en las temáticas abordadas conforme se va avanzando. Además, contempla pequeños productos (entregables) a lo largo del recorrido y **un producto final** que consolida y pone en evidencia los aprendizajes integrados.

## ¿PARA QUÉ LA HACEMOS?

Proponemos una orientación detallada para docentes que permita seguir una serie de pasos e instrucciones simples, atadas a un proceso de aprendizaje que contempla múltiples dimensiones.

La trayectoria permite tener objetivos de aprendizaje claros y comunicables a quienes aprenden. Esto también genera un espacio propicio para **apoyar la evaluación para el aprendizaje** tanto en las competencias digitales y de contar historias, como de las habilidades socioemocionales.

## ¿QUÉ BUSCAMOS?

A través de la trayectoria buscamos el aprendizaje de los y las estudiantes en tres aspectos:

DAR Y RECIBIR  
RETROALIMENTACIÓN

TRABAJAR SOBRE  
BORRADORES QUE SE  
MEJORAN

DESARROLLAR  
UNA MENTALIDAD DE  
CRECIMIENTO, QUE  
PERMITA APRENDER  
CONTINUAMENTE  
Y VALORAR  
LOS CAMBIOS



En este sentido, se trabajan y evalúan las siguientes habilidades:

- **CREATIVIDAD:** producción de una obra que se considera como original y socialmente valiosa/útil.
- **COMUNICACIÓN:** expresión de ideas con claridad, utilizando diversos formatos y lenguajes, transmitiendo emociones y generando empatía.
- **PENSAMIENTO CRÍTICO:** cuestionamiento y evaluación de ideas y soluciones; es el pensamiento intencional direccionado hacia objetivos.
- **COLABORACIÓN:** proceso social de creación de conocimientos en el que las personas trabajan como un equipo interdependiente para lograr un objetivo claro, lo que da lugar a un producto final, un consenso o una decisión bien definidos.
- **ALFABETIZACIÓN DIGITAL:** manejo de diferentes dispositivos y aplicaciones y su combinación para realizar distintas tareas, elaborar producciones y compartirlas.

## ¿CÓMO ESTÁ ORGANIZADA?

**8**  
encuentros

**90'**  
cada uno

Dos opciones de aplicación:

- Versión web** (Creador de historias)
- Versión Offline** (en caso de no contar con medios digitales)

## ¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

Este documento está pensado para ser un acompañamiento a docentes que quieran llevar adelante las actividades y utilizar los recursos propuestos por Historias para Armar, creados para estudiantes de entre 8 y 11 años. Es una guía con sugerencias que les permitirán llevar a cabo una secuencia de sesiones, con *tips* y consejos que ayuden a adecuar ejercicios y/o crear los propios.

A lo largo de la guía encontrarán referencias a tiempos y materiales, y sugerencias de consignas para llevar adelante las acciones.

# RESUMEN DE LA TRAYECTORIA

## ENCUENTRO 1:

HAY HISTORIAS EN TODAS PARTES

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes atraviesan una serie de desafíos para embarcarse en un proyecto que los llevará a construir y contar una historia propia e imaginan cómo será el destino final.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Descubren el proyecto en el que trabajarán durante las siguientes sesiones: crear y contar su propia historia.
<b>HABILIDAD PUESTA EN JUEGO</b>	Creatividad.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Resuelven distintos desafíos que los llevan a descubrir el proyecto de contar historias.

#### PIENSAN

Reflexionan sobre lo más les gustó, lo que no y lo que les resultó más desafiante al contar una historia.

#### SIENTEN

Entusiasmo por hacer el proyecto.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Historia colectiva.</li><li>● Había una vez.</li></ul>	30 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Juego de desafíos y presentación del proyecto.</li></ul>	35 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: Pienso - me inquieto - exploro.</li></ul>	25 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Historia colectiva

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a crear una historia de forma colectiva. Esta puede ser lo más ocurrente y divertida que se quiera y girar entorno a cualquier temática; solo debe cumplir tres condiciones:

- 1.** Cada estudiante podrá decir una sola palabra por turno.
- 2.** La palabra nueva debe darle una continuación lógica a la historia.
- 3.** La palabra nueva debe calzar de forma gramaticalmente correcta con la palabra anterior.

*\*La historia puede dar las vueltas necesarias según la cantidad de estudiantes.*

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Crean una historia de forma colectiva escuchando atentamente a sus compañeros y compañeras, cumpliendo las 3 condiciones que se especificaron.

### MOTIVACIÓN: Había una vez

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a escribir una lista de 5 palabras al azar (se pueden elegir palabras que hayan aparecido en la actividad anterior).

Una vez que tengan su lista, les invita a juntarse en parejas y denominarse como "A" o "B".

Explica que la actividad consiste en contar una historia incorporando poco a poco las palabras que les irá brindando su pareja, las cuales no se conocen de antemano.

Aclara que la historia podrá dar distintos giros según las palabras que vayan apareciendo, pero es necesario que siga una secuencia lógica (puede ser la lógica de la fantasía) y un orden gramatical.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Cuentan una historia utilizando las palabras de la lista de su pareja.

"A" le dirá a "B" su primera palabra y "B" comenzará a inventar una historia con la frase "Había una vez ..." y la palabra.

En cualquier momento de la historia, "A" podrá interrumpir a "B" diciéndole la siguiente palabra de la lista. "B" deberá continuar la historia incorporando de alguna forma esa nueva palabra, asegurándose de que la historia continúe teniendo sentido.

Esto se repite con las siguientes palabras. Cuando se termina la lista o el tiempo, se cambian los roles.

## DESARROLLO: Presentación del proyecto

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 35 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a pasar por una serie de desafíos que deberán resolver en equipos utilizando su creatividad. Cada uno les brindará una pista y al final descubrirán en qué consiste el proyecto en el que trabajarán todo este tiempo: crear historias para contar.

Una vez que hayan descubierto el proyecto, les cuenta brevemente todo el proceso y habilita un espacio para resolver dudas.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

En equipos, resuelven los desafíos propuestos para obtener pistas y descubrir cuál será el proyecto final.

Comparten sus preguntas o inquietudes sobre el proyecto.

## METACOGNICIÓN: Rutina de pensamiento “pienso - me inquieto - exploro”

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 25 min

### EL O LA DOCENTE

Presenta la **“bitácora de reflexión”** que es un cuaderno personal que utilizarán para registrar reflexiones a partir de las rutinas de pensamiento y que completarán cada día al cierre de la sesión.

Presenta la rutina **“pienso - me inquieto - exploro”** sobre la que trabajarán ese día.

Explica que la idea es responder las preguntas explayándose todo lo que necesiten en cada una y plasmando todas las ideas que se les ocurran:

**1.** *¿Qué sabes acerca del proyecto?*

**2.** *¿Qué cuestionamientos o inquietudes te surgen?*

**3.** *¿Qué te lleva a querer armar y contar tu propia historia?*

Habilita un espacio para compartir respuestas.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Crean la carátula de su “bitácora de reflexión”.

Responden a las preguntas de la primera rutina “pienso - me inquieto - exploro”.

Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.



# ENCUENTRO 2:

## TODOS Y TODAS SOMOS STORYTELLERS

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.</li><li>● Video del corto del día.</li><li>● Una caja o recipiente que sirva como “cápsula del tiempo”.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“El enigma del llamado y la sogá”.
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes realizan la primera mirada al proyecto y toman registro de cómo están comenzando la aventura porque habrá un “antes” y un “después”.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Elaboran el primer borrador de su historia.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Pensamiento crítico y creatividad.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Deciden si van a trabajar de forma individual o en equipo, eligen una temática y elaboran un primer borrador de su historia.

#### PIENSAN

Reflexionan sobre lo que les entusiasma y lo que les preocupa sobre su primera propuesta de historia.

#### SIENTEN

Desafío y entusiasmo.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “El enigma del llamado y la sogá”.</li><li>● Binomio fantástico.</li></ul>	35 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Elección del tema y primer borrador.</li><li>● Cápsula del tiempo.</li></ul>	50 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: Puntos de la brújula.</li></ul>	15 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Corto “El enigma del llamado y la sogá”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “**El enigma del llamado y la sogá**”\* como disparador de la sesión y luego genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto” realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Al ser la primera vez que se trabaja con esta rutina, podría brindar preguntas alternativas que ayuden a los y las estudiantes a responder qué sucedió en el corto observado e invitarles a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quien lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionadas o si son asociaciones que aparecieron en mente.

*\*Si no se cuenta con un dispositivo en el aula para visualizar el corto, se puede realizar de forma asincrónica (solicitar a las y los estudiantes que lo vean antes del encuentro) y en este espacio generar un diálogo en base a las preguntas.*

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas: *¿qué veo?, ¿qué pienso? y ¿qué me pregunto?*

### MOTIVACIÓN: Binomio fantástico

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a pensar en dos palabras a partir del corto observado, sin importar si no tienen relación una con la otra ni una relación directa con la temática del corto. Por ejemplo: árbol - impresora.

Les pide que relacionen estas palabras a través de una preposición agregando artículos o pronombres según sea necesario. Por ejemplo: “un árbol de impresoras” o “una impresora de árboles”.

Les pide que se junten con un compañero o compañera para compartir sus palabras y en conjunto armar una nueva frase que podría servir como título de una historia (la nueva oración puede incluir las cuatro palabras o solo algunas de ellas).

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Piensan en dos palabras a partir del corto observado y las escriben en un papel.

Relacionan las palabras a través de una preposición, agregándoles artículos o pronombres si fuera necesario.

Comparten su frase con un compañero o compañera y en conjunto arman una nueva frase pensando que podría ser el título de alguna historia.



## DESARROLLO: Elección del tema y armado del primer borrador

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 40 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a decidir si quieren trabajar en su historia de forma individual, en parejas o equipos.

Si deciden hacerlo en parejas, pueden juntarse con la persona de la actividad anterior y, si lo hacen en equipos, pueden juntarse dos parejas. También pueden elegir formar nuevos grupos o trabajar de forma individual.

Una vez que hayan definido con quiénes van a trabajar, les pide que creen un título para su historia. Pueden tomar como referencia las frases de la actividad anterior y/o utilizar las mismas y también la rutina de pensamiento sobre el corto.

La idea es que, tomando estos insumos, piensen en una temática y creen la primera versión de su historia. No hace falta que sea muy extensa, se aclara que irán trabajando en mejorarla a lo largo del proyecto y se les proponen las siguientes preguntas guía:

- **¿Cómo comienza? (inicio)**
- **¿Qué sucede? (conflicto)**
- **¿Cómo termina? (desenlace)**

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Deciden si quieren armar y contar su historia de forma individual, en pareja o equipos.

Utilizando los insumos elaborados en las actividades anteriores, crean un título para su historia y la primera versión siguiendo la lógica “aquí comienza” - “aquí algo sucede” - “aquí termina”.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a utilizar el **Creador de historias** e ingresar a la opción “crear”, específicamente donde dice “aquí comienza”.

La idea es que, tomando como referencia las frases de la actividad anterior, las rutinas de pensamiento trabajadas sobre el corto y las frases del marcador de posición (*placeholder*), creen la primera versión de su historia.

El **Creador de historias** les irá guiando por el camino “aquí comienza” - “aquí algo sucede” - “aquí termina”.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Utilizan la opción “crear” en el Creador de historias y, a partir de las frases del marcador de posición (*placeholder*) y de los insumos elaborados en las actividades anteriores, crean el título y la primera versión de su historia siguiendo la lógica: “aquí comienza” - “aquí algo sucede” - “aquí termina”.

## DESARROLLO: Cápsula del tiempo

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 10 min

### EL O LA DOCENTE

Cuenta que una cápsula o caja del tiempo es un recipiente construido con el fin de guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras.

En este caso, les presenta la caja **“cápsula del tiempo del aula”** y les invita a guardar ahí las primeras versiones de sus historias.

Les recuerda que en las sesiones siguientes irán agregando elementos y mejorando esta versión. Además, les cuenta que en la última sesión podrán abrir la cápsula y leer su primera versión para poder hacer el contraste con la historia mejorada.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Guardan la primera versión de su historia en la cápsula del tiempo.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 10 min

### EL O LA DOCENTE

Presenta una carpeta **“cápsula del tiempo”** creada en la nube y compartida para que puedan subir ahí la primera versión de sus historias.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Realizan una copia de la primera versión de su historia y la suben a una carpeta compartida, que cumple la función de “cápsula de tiempo”.

## METACOGNICIÓN: Rutina de pensamiento “Puntos de la brújula”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a trabajar en su “bitácora de reflexión” con la rutina de pensamiento: puntos de la brújula.

Utilizando la imagen de la brújula, explica que cada letra del punto cardinal corresponde a una pregunta:

**O = Obstáculo/Preocupación.** ¿Qué encuentras como obstáculo de esta propuesta? ¿Hay algo que no te termine de cerrar?

**N = Necesidad de Saber.**  
¿Qué más necesitas saber o descubrir acerca de este tema? ¿Qué información adicional te ayudaría para poder mejorar tu historia?

**S = Sugerencias para Avanzar.**  
¿Qué necesitas para profundizar en mi historia? ¿Cuál debe ser el siguiente paso?

**E = Entusiasmo.** ¿Qué es lo que más te entusiasma o te gusta de esta primera versión de tu historia?

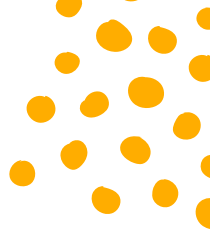
### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Responden de forma individual en su bitácora las preguntas de la segunda rutina de pensamiento: puntos de la brújula.

Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.

# ENCUENTRO 3:

## LAS HISTORIAS TIENEN MUCHOS COMPONENTES



### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.</li><li>● Video del corto del día.</li><li>● Fichas sobre los personajes para completar.</li><li>● Materiales para el collage.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas”
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes prestan atención a su alrededor y descubren cómo es el mundo que están recorriendo y quiénes son los personajes que les acompañan.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Crean el mundo donde sucederá la historia, los personajes y la ficha técnica de cada uno.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Creatividad y pensamiento crítico.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Crean el mundo en el que sucederá su historia y fichas sobre sus personajes.

#### PIENSAN

Qué diferencias encuentran entre su historia con el mundo y los personajes que imaginaron.

#### SIENTEN

La posibilidad de explorar el mundo que imaginaron.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas”.</li><li>● Explorar el espacio (veo - veo).</li></ul>	35 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Creación de personajes.</li><li>● Creación de mundo.</li></ul>	40 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: preguntas creativas.</li></ul>	15 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Corto “Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “**Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas**” como disparador de la sesión y luego genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto”, realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Qué sucedió en el corto. Les invita a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quién lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que les surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionados o si son asociaciones libres.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas: *¿qué veo?*, *¿qué pienso?* y *¿qué me pregunto?*

### MOTIVACIÓN: Explorar el espacio (veo - veo)

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a observar por un minuto el espacio donde se encuentran y a elegir un objeto (imaginarlo). Da la indicación de que se fijen en los espacios pequeños o poco visibles de modo que puedan encontrar objetos difíciles de adivinar.

Después invita a un o una estudiante a ser voluntario o voluntaria y contarle al resto la letra con la que comienza el objeto. El resto debe estar observando a su alrededor y adivinar de qué objeto se trata.

Si no adivinan, pueden pedir pistas (color, tamaño, etc.). Una vez que adivinen, es el turno de otra persona.

\*También se puede jugar si cada estudiante está en su casa de la misma forma, solo serán necesarias más pistas para adivinar.

Al cierre de la actividad, genera un diálogo orientado a la reflexión sobre la importancia de observar con atención los espacios para notar los detalles que tienen y para prestar atención a los objetos que siempre están, pero que a veces pasan desapercibidos.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el espacio en el que se encuentran y eligen un objeto (no lo comentan).

El o la voluntario o voluntaria y brinda pistas al resto para que adivinen el objeto pensado.

Se repite la misma dinámica con otra persona hasta que pase todo el grupo o se termine el tiempo.

Cuando termina la actividad, comparten lo que descubrieron al observar a su alrededor.

## DESARROLLO: Creación de personajes

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 25 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a pensar en los personajes que tienen sus historias, y decidir si les gustaría agregar alguno.

Los y las desafía a tener en cuenta que un objeto también puede ser un personaje y que puede aparecer solo en algún momento de forma secundaria; por ejemplo en interacción con el personaje principal cuando se encuentra solo. Pueden tomar como insumo los objetos que les llamaron la atención de la actividad anterior.

Les pide que dibujen a cada uno de sus personajes y elaboren una ficha técnica de acuerdo al siguiente formato:

- **Nombre**
- **¿Qué accesorios lleva?**
- **¿Qué es lo que menos le gusta hacer?**
- **Edad**
- **¿Qué es lo que más le gusta hacer?**
- **Dibujo**
- **¿Cómo se ve?**

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Elaboran una lista de los personajes que tienen sus historias y deciden si quieren agregar alguno. Completan la ficha técnica de cada uno junto con un dibujo.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 25 min

### EL O LA DOCENTE

Les pide que utilicen la herramienta del **Creador de historias** para construir a cada uno de sus personajes.

Inicia con la pregunta “¿Cómo se ve?” y les invita a elegir el cuerpo, color de piel, la expresión del rostro en función a las emociones (teniendo en cuenta que va a poder cambiar a lo largo de la historia).

Después, les invita a elaborar una ficha técnica por cada personaje creado en la sección “creá la ficha del personaje”.

*\*Se trabaja hasta con 4 personajes.*

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Utilizan la opción “crear” en el **Creador de historias** y, a partir de las frases del marcador de posición (*placeholder*) y de los insumos elaborados en las actividades anteriores, crean el título y la primera versión de su historia siguiendo la lógica: “aquí comienza” - “aquí algo sucede” - “aquí termina”.



## DESARROLLO: Creación del mundo

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a imaginar los mundos donde sucederá su historia así como los elementos, características y detalles que tendrá cada uno, a partir de las siguientes preguntas guía:

- ¿De qué tamaño es?
- ¿Cómo es la luz? ¿Es un lugar oscuro o luminoso?
- ¿Es silencioso o ruidoso?
- ¿Cuál es la temperatura?

Presenta una serie de materiales (recortes de revistas, hojas, marcadores, semillas, telas, etc.) y les pide que elaboren un *collage* que represente el mundo donde va a transcurrir la historia. Si la historia sucede en más de un lugar, pueden elaborar también más de un *collage*.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Imaginan los mundos donde sucederá su historia, así como los elementos, características y detalles que tendrá cada uno.

Elabora un *collage* o varios sobre el o los mundos en los que imaginan que transcurre su historia.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

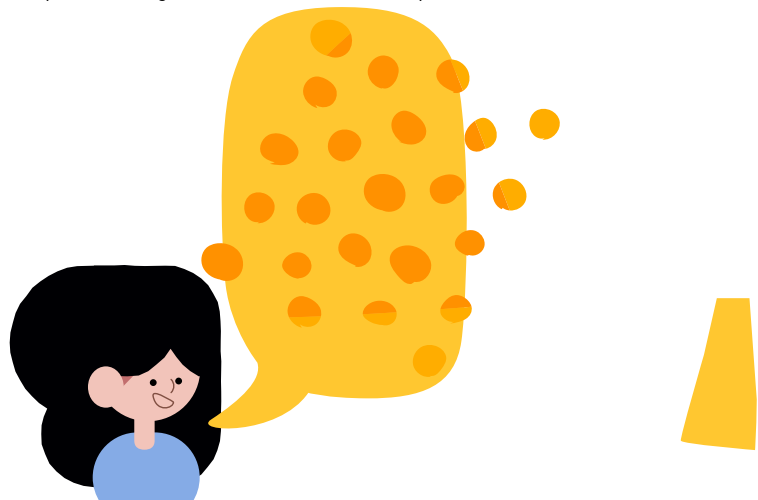
Invita a los y las estudiantes a utilizar la herramienta del **Creador de historias** para construir el mundo donde sucederá su historia.

Haciendo uso del creador podrán combinar distintos mundos con sus personajes en distintas expresiones.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Exploran las herramientas del **Creador de historias** para crear mundos donde transcurre la historia.

Combinan los escenarios creados con los personajes en distintas expresiones.



## METACOGNICIÓN: Preguntas creativas

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a trabajar sobre la **“bitácora de reflexión”** con la rutina: Preguntas creativas. Antes de comenzar, invita a los y las estudiantes a realizar en plenario una lluvia de preguntas acerca de todo lo que se les ocurra sobre los personajes y los escenarios creados. Hace énfasis en que desafíen su imaginación. Se pueden pensar como disparadores preguntas como:

- **¿Cómo sería si...?**
- **Imaginate que...**
- **¿Cómo se vería si...?**
- **¿Qué cambiaría si...?**
- **¿Qué sería diferente si...?**

Después, les invita a elegir las preguntas que más les llamen la atención y responderlas de forma individual en la bitácora de reflexión.

Finalmente, agrega la siguiente pregunta: *¿Qué ideas tienes sobre los personajes y los mundos que no tenías antes y que podrían servir para agregar a tu historia?*, para que también la respondan de forma individual.

Habilita un espacio para compartir en plenario.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Participan de la lluvia de ideas en plenario utilizando su imaginación.

Responden de forma individual en su bitácora las preguntas que más les llamen la atención.

Responden a la pregunta *“¿Qué ideas tenés sobre los personajes y los mundos que no tenías antes y que podrían servir para agregar a tu historia?”*.

Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.



# ENCUENTRO 4:

## EN LAS HISTORIAS PASA ALGO

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Video del corto.</li><li>● Rúbrica de autoevaluación.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“El misterioso caso de la lapicera de las ideas”.
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes se enfrentan con un primer desafío y descubren distintas perspectivas para resolverlo.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Elaboran el segundo borrador de su historia y completan la rúbrica de autoevaluación.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Creatividad y pensamiento crítico.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Juegan con las distintas formas y perspectivas de las historias y crean un segundo borrador.

#### PIENSAN

La existencia de distintas formas de resolver desafíos y reflexionan sobre propio proceso de creación.

#### SIENTEN

Como los personajes de su historia frente a los desafíos que enfrentan.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “El misterioso caso de la lapicera de las ideas”.</li></ul>	20 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Camino del héroe.</li><li>● Armado del segundo borrador.</li></ul>	50 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Revisión del proceso (autoevaluación).</li></ul>	20 min



## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Corto “El misterioso caso de la lapicera de las ideas”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “El misterioso caso de la lapicera de las ideas” como disparador de la sesión y genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto”, realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Qué sucedió en el corto observado. Les invita a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quién lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionadas o si son asociaciones que aparecieron en mente.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas *¿qué veo?*, *¿qué pienso?* y *¿qué me pregunto?*

### DESARROLLO: Camino del héroe

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 25 min

#### EL O LA DOCENTE

Explica que todas las historias siguen una estructura lógica, sin importar la temática o la trama que tengan.

Cuenta que el personaje principal o los personajes principales de la historia suelen experimentar un patrón recurrente, que lo revisarán a través del “Camino del héroe”, y se puede sintetizar en 4 etapas:

Presenta una serie de materiales (recortes de revistas, hojas, marcadores, semillas, telas, etc.) y les pide que elaboren un *collage* que represente el mundo donde va a transcurrir la historia. Si la historia sucede en más de un lugar, pueden elaborar también más de un *collage*.

**1. Llamado a la aventura**

**2. Obstáculos/  
Enfrentamiento**

**3. Transformación**

**4. Camino de regreso**

\*La explicación de las etapas se puede acompañar con imágenes, así es más comprensible.

A partir de la revisión de las etapas, les invita a volver a mirar la estructura que tiene su historia, completando un cuadro guía con las etapas, para después revisar su primera versión y elaborar un segundo borrador.

Escenario	Resumen
<b>Mundo cotidiano</b> ¿Dónde se encuentra el personaje al inicio de la historia y qué está haciendo?	
<b>Llamado a la aventura</b> ¿Cuál es el desafío que se le presenta? ¿Quién o qué lo convoca?	
<b>Obstáculos</b> ¿Con qué obstáculos se encuentra en el camino? ¿Qué dificultades aparecen?	
<b>Enfrentamiento</b> ¿Con quiénes o con qué tiene que enfrentarse para superar estos obstáculos?	
<b>Transformación</b> ¿Qué aprendió después del enfrentamiento? Camino de regreso ¿Cuál es el aprendizaje a partir de lo que vivió?	

\*Se puede completar el cuadro de ejemplo en plenario con el corto observado o con alguna historia clásica que sea conocida por el grupo.

## LOS Y LAS ESTUDIANTES

Prestan atención a la explicación del “Camino del héroe” y completan el cuadro de ejemplo con la historia elegida en común.

Imaginan el camino que siguen los personajes principales o el personaje principal en sus historias. Completan el cuadro del “Camino del héroe” con cada etapa, agregando los puntos que no tuvieron en cuenta en el armado de su primer borrador.

## DESARROLLO: segundo borrador (conflicto + estructura)

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 15 min

## EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a redactar una **segunda versión de su historia** utilizando como insumo el cuadro completado del “Camino del Héroe”.

## LOS Y LAS ESTUDIANTES

A partir del cuadro elaborado, redactan una **segunda versión** de la historia agregando y/o quitando elementos que hayan descubierto al hacer el ejercicio del “Camino del héroe”.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 15 min

## EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a continuar trabajando con la herramienta del **Creador de historias** para elaborar el segundo borrador de la historia utilizando como insumo el cuadro completado del “Camino del Héroe”.

## LOS Y LAS ESTUDIANTES

Dentro de la sección “Crear”, hacen foco en el **“Aquí algo sucede”** (conflicto).

Después de elegir alguna de las opciones, vuelven al escenario inmersivo con los cambios (o no) realizados.

Finalmente, trabajan en el **“Aquí termina la historia”** enfatizando el aprendizaje del personaje después del conflicto.

## METACOGNICIÓN: Autoevaluación con rúbricas

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

### EL O LA DOCENTE

Presenta las **habilidades** que se han trabajado a lo largo de estas sesiones: **creatividad, pensamiento crítico, colaboración y comunicación**, junto con la rúbrica que tienen las descripciones en tres niveles: iniciales, avanzados y expertos.

Invita a que cada quien se autoevalúe según el nivel en el que cree que se encuentra después de haber transitado cuatro sesiones.

Invita a que respondan en la bitácora de reflexión las siguientes preguntas:

- *¿En qué actividades creo que puse en práctica estas habilidades?*
- *¿Por qué me parece importante trabajar estas habilidades? ¿Para qué aspectos de mi vida me pueden servir?*

Habilita un espacio para compartir en plenario.

Después, les invita a elegir las preguntas que más les llamen la atención y responderlas de forma individual en la bitácora de reflexión.

Finalmente, agrega la siguiente pregunta: *¿Qué ideas tienes sobre los personajes y los mundos que no tenías antes y que podrían servir para agregar a tu historia?*, para que también la respondan de forma individual.

Habilita un espacio para compartir en plenario.

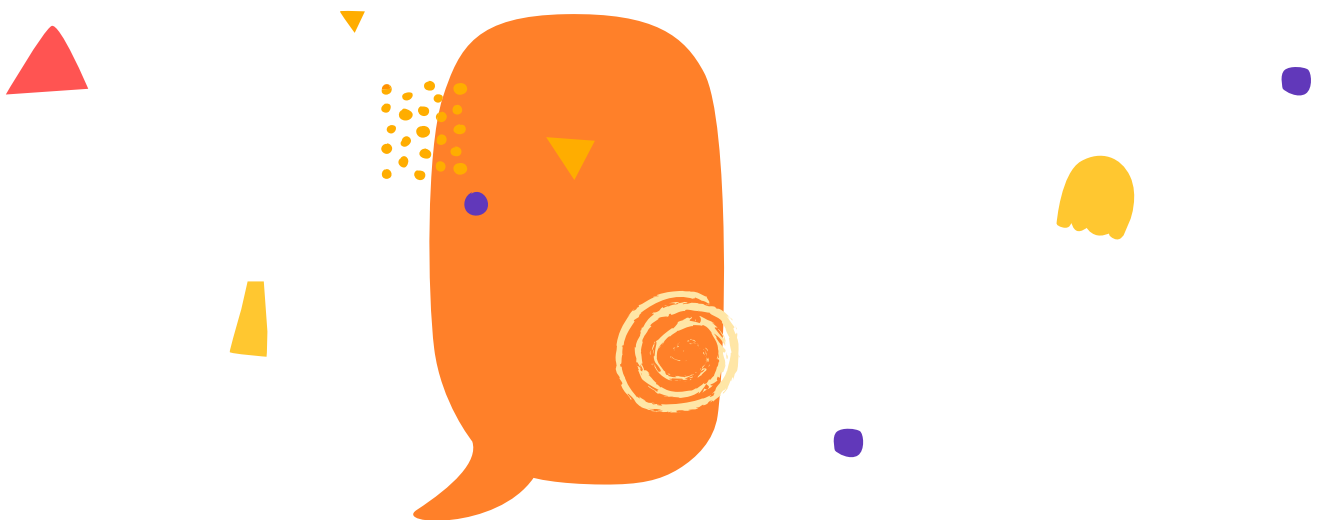
### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Completan la rúbrica de autoevaluación según el nivel en el que consideran que se encuentran en cada habilidad (iniciales, avanzados y expertos).

Responden en la bitácora de reflexión las preguntas propuestas:

- *¿En qué actividades creo que puse en práctica estas habilidades?*
- *¿Por qué me parece importante trabajar estas habilidades? ¿Para qué aspectos de mi vida me pueden servir?*

Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.



# ENCUENTRO 5:

## TODOS Y TODAS TENEMOS HISTORIAS DISTINTAS Y PUNTOS EN COMÚN

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.</li><li>● Video del corto.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“La fantástica historia de los porotos invasores”.
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes generan vínculos y conexiones con sus acompañantes y descubren que existe mucho más de lo que pueden ver.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Reciben retroalimentación sobre su historia y eligen el formato que utilizarán para contarla.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Colaboración y comunicación.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Comparten su historia y escuchan las historias del resto. Dan y reciben retroalimentación.

#### PIENSAN

Cómo potenciar su historia a partir de la escucha y retroalimentación.

#### SIENTEN

Curiosidad y sorpresa por las reacciones y las historias del resto.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “La fantástica historia de los porotos invasores”.</li></ul>	20 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Compartimos y escuchamos historias.</li></ul>	50 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: Las 4 C.</li></ul>	20 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Corto “La fantástica historia de los porotos invasores”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “**La fantástica historia de los porotos invasores**” como disparador de la sesión y genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto”, realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Qué sucedió en el corto. Les invita a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quien lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionadas o si son asociaciones que aparecieron en mente.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas *¿qué veo?*, *¿qué pienso?* y *¿qué me pregunto?*

### DESARROLLO: Compartir y escuchar historias

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 50 min

#### EL O LA DOCENTE

Comenta que este es el primer momento para dar a conocer sus historias con sus compañeros y compañeras y recibir retroalimentación para mejorarla.

Invita a los y las estudiantes a juntarse en parejas. Si están trabajando en equipos, se juntan dos equipos.

Una vez que estén en grupos, les pide que establezcan un orden para contar las historias. La retroalimentación se dará al finalizar cada una a través del siguiente formato:

- Lo que más me gustó de la historia.
- Algo que no me quedó claro (pregunta).
- Una idea que me surgió para agregar.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Se juntan en parejas o grupos y establecen un orden para compartir sus historias.

Comparten sus historias y brindan retroalimentación a sus compañeros y compañeras según el formato presentado:

- Lo que más me gustó de la historia.
- Algo que no me quedó claro (pregunta).
- Una idea que me surgió para agregar.

## METACOGNICIÓN: Rutina de pensamiento “las 4 C”

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 20 min

### EL O LA DOCENTE

Les invita a trabajar sobre la “bitácora de reflexión” con la rutina: Las 4 C, a partir de las siguientes preguntas:

**Conexiones:** ¿Qué conexiones creo que puedo generar contando mi historia a través del medio/formato elegido?

**Desafíos (challenges):** ¿Qué creo que es lo que me va a desafiar de trabajar con ese medio/formato? ¿Qué necesito para ponerlo en práctica?

**Conceptos:** ¿Qué conceptos o ideas clave me llevo de la retroalimentación recibida?

**Cambios:** ¿Qué cambios me gustaría hacer a partir de los escuchado?

Habilita un espacio para compartir en plenario.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Responden de forma individual en su bitácora las preguntas de la rutina: Las 4 C. Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.



# ENCUENTRO 6:

## LAS HISTORIAS SE PUEDEN CONTAR DE DISTINTAS MANERAS

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.</li><li>● Video del corto.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“La terrorífica historia de la pintora fantasma”
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes descubren que existen distintas formas de contar una misma historia e imaginan cómo serán las reacciones de las personas.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Adaptan su historia al formato (digital o físico) elegido para contarla.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Creatividad y colaboración.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Juegan con diferentes herramientas para sumar efectos a las historias.

#### PIENSAN

Que existen distintas formas de contar historias y una gran variedad de detalles y efectos para agregar.

#### SIENTEN

Curiosidad por las herramientas. Orgullo por lo que crean.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “La terrorífica historia de la pintora fantasma”</li></ul>	20 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Elección del formato.</li><li>● Efectos y detalles.</li></ul>	55 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: hechos o ficción.</li></ul>	15 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Corto “La terrorífica historia de la pintora fantasma”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “**La terrorífica historia de la pintora fantasma**” como disparador de la sesión y genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto” realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Qué sucedió en el corto. Les invita a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quien lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionadas o si son asociaciones que aparecieron en mente.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas *¿qué veo?*, *¿qué pienso?* y *¿qué me pregunto?*

### DESARROLLO: Elegir un formato para contar la historia

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 25 min

#### EL O LA DOCENTE

Elabora una lluvia de ideas sobre los distintos formatos que existen para contar una historia: cuento ilustrado, historieta, títeres, fotos, etc.

Invita a los y las estudiantes a elegir un formato para contar su historia y a elaborar una lista de los elementos y materiales que van a necesitar para realizar la adaptación.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Participan de la lluvia de ideas, analizan cada uno de los formatos y eligen uno para contar su historia.

Elaboran una lista de los elementos y materiales que van a necesitar para realizar la adaptación de su historia.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 25 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a continuar trabajando con la herramienta del **Creador de historias**, específicamente en la sección “Contar”.

Ahí podrán revisar los tutoriales de distintos formatos digitales para contar las historias (animación o película, historieta, videojuego o relato sonoro) y elegirán uno.

Una vez que hayan elegido, les pide que elaboren una lista de los materiales y elementos que van a necesitar realizar la adaptación.



## LOS Y LAS ESTUDIANTES

Trabajan con la herramienta del Creador de historias.

Ingresan a la sección “Contar”, exploran los distintos formatos digitales y eligen uno para su historia. Elaboran una lista de los elementos y materiales que van a necesitar para realizar la adaptación de su historia.

### DESARROLLO: Efectos y detalles

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 25 min

#### EL O LA DOCENTE

Motiva a desafiar su creatividad e imaginar qué efectos y detalles tendría que tener la historia (contada en el formato elegido) para generar conexiones y reacciones en las personas a las que se la presenten.

Invita a los y las estudiantes a realizar las adaptaciones que necesite su historia para que sea contada a través del medio elegido.

Indica que es importante que todo quede listo en esta sesión porque la siguiente se dedicarán a trabajar en su producción.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Imaginan los efectos y detalles que tendrá su historia al ser contada a través del formato elegido.

Realizan las adaptaciones necesarias e incorporan la cantidad de detalles que permitan generar las conexiones que habían imaginado la sesión anterior a partir de la reflexión en la bitácora.

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 10 min

#### EL O LA DOCENTE

Motiva a desafiar su creatividad y a explorar en la herramienta del **Creador de historias** qué efectos y detalles tendría que tener su historia (contada en el formato digital elegido) para generar conexiones y reacciones en las personas a las que se la presenten.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Exploran en la herramienta del **Creador de historias** los efectos y detalles que podría tener la historia para ser contada en el formato digital elegido, que permitan generar las conexiones que habían imaginado la sesión anterior, a partir de la reflexión en la bitácora.

## METACOGNICIÓN: Rutina de pensamiento “las 4 C”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a trabajar sobre la “bitácora de reflexión”, esta vez en parejas o grupos con la rutina “Hechos o ficción”.

La idea es que compartan su elección del formato y cuenten cómo la imaginan a partir de las siguientes preguntas:

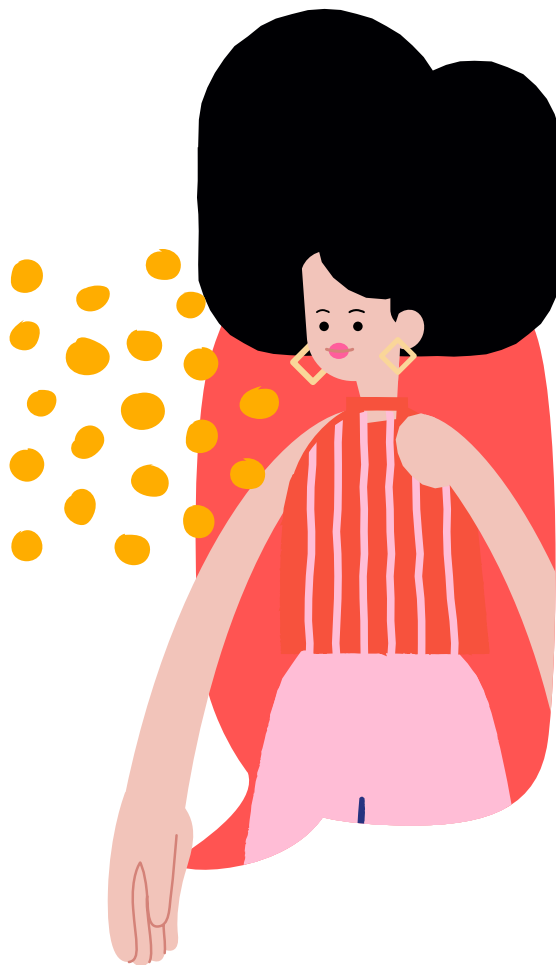
- ¿Qué percibís de lo que esto transmite?
- ¿Quién transmitiría este mensaje?
- ¿De qué otra manera podría interpretarse?
- ¿Qué te hace pensar eso?

Habilita un espacio para compartir en plenario..

\*Se recomienda que trabajen con personas distintas a la sesión anterior para que puedan tener distintos puntos de vista

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

En parejas o equipos, responden en su bitácora las preguntas de la rutina “Hechos o ficción”. Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.



# ENCUENTRO 7:

## PREPARO MI HISTORIA PARA COMPARTIRLA

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bitácora de reflexión sobre rutinas de pensamiento.</li><li>● Video del corto.</li></ul>
<b>CORTO DEL DÍA</b>	“Karatecas vs. Dragones: La batalla final”.
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes se acercan al final del proyecto, se dan cuenta de que no están igual a cuando llegaron y se preparan para compartir todo lo aprendido.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Elaboran el tercer borrador de su historia (versión final en el formato elegido) y preparan la presentación final.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Pensamiento crítico y comunicación.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Buscan un orden de las piezas de su historia que les conforme.

#### PIENSAN

En cómo comenzaron la historia y en todo lo que alcanzaron ahora.

#### SIENTEN

Emoción y nervios por la presentación final.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Corto “Karatecas vs. Dragones: La batalla final”</li></ul>	20 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Armado del tercer borrador (final).</li><li>● Preparación de la presentación.</li></ul>	50 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rutina de pensamiento: Antes pensaba - ahora pienso.</li></ul>	20 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: “Karatecas vs. Dragones: La batalla final”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

#### EL O LA DOCENTE

Presenta el corto “**Karatecas vs. Dragones: La batalla final**” como disparador de la sesión y luego genera un diálogo a partir de la rutina de pensamiento “veo - pienso - me pregunto” realizando las siguientes preguntas:

**1. ¿Qué veo?** Qué sucedió en el corto. Les invita a argumentar sus respuestas con evidencias.

**2. ¿Qué pienso?** Después de analizar en conjunto lo que se vio en el corto, les invita a pensar qué significado tiene para cada quien lo observado (interpretaciones).

**3. ¿Qué me pregunto?** Invita a que formulen todos los interrogantes que surjan a partir del corto, sin importar si están directamente relacionadas o si son asociaciones que aparecieron en mente.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Observan el corto con atención y comparten en plenario sus reflexiones a partir de las preguntas *¿qué veo?*, *¿qué pienso?* y *¿qué me pregunto?*

### DESARROLLO: Elegir un formato para contar la historia

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 40 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a armar su historia en el formato que eligieron para contarla.

Sugiere que tengan en cuenta lo planificado en el encuentro anterior y que utilicen los materiales y elementos que consideraron. Además, recomienda que revisen todos los insumos trabajados en los encuentros anteriores y que agreguen todo lo que consideren necesario.

\*Si no llegan a tener lista su producción, pueden continuar trabajando en ella fuera de los encuentros de forma particular.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Arman su historia en el formato que eligieron para contarla.

Revisan lo planificado en el encuentro anterior y lo trabajado a lo largo del proyecto, y realizan las modificaciones necesarias

 **Versión:** Web

 **Tiempo:** 40 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a realizar el paso a paso del proyecto elegido, teniendo en cuenta lo planificado en el encuentro anterior y utilizando los materiales y elementos seleccionados.

Recomienda que revisen todos los insumos trabajados en los encuentros anteriores y que agreguen todo lo que consideren necesario.

\*Si no llegan a tener lista su producción, pueden continuar trabajando en ella fuera de los encuentros de forma particular.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Ingresan a la plataforma que corresponde al medio digital elegido y arman su historia.

Revisan lo planificado en el encuentro anterior y lo trabajado a lo largo del proyecto y realizan las modificaciones necesarias.

## DESARROLLO: Preparación de la presentación final

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 10 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a preparar la presentación final de su historia.

En primer lugar, les invita a preparar un párrafo de presentación donde incluyan elementos para generar interés y atención en la audiencia.

Después, les pide que establezcan el orden de presentación del contenido (estructura).

Recomienda que presten atención a las emociones de los personajes a lo largo de la historia.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Elaboran un párrafo para presentar su historia a sus compañeros y personas cercanas.

Establecen un orden y estructura a la presentación.

## METACOGNICIÓN: Rutina de pensamiento “antes pensaba - ahora pienso”

 **Versión:** Offline

 **Tiempo:** 20 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a escribir sus reflexiones en la bitácora a partir de la rutina “antes pensaba - ahora pienso”.

Aclara que escriban todo lo que se les venga a la mente, puede tener que ver con ellos y ellas o con el hecho de contar historias.

Habilita un espacio para compartir en plenario.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Escriben de forma individual en su bitácora a partir de la rutina “antes pensaba - ahora pienso”. Comparten sus reflexiones con el resto de sus compañeros y compañeras.

# ENCUENTRO 8:

## COMPARTO MI HISTORIA

### PRESENTACIÓN

<b>LUGAR</b>	Escuela o casa.
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Elementos para la narración de historias.</li><li>● Caja de “cápsula del tiempo” con los primeros borradores.</li><li>● Rúbrica de autoevaluación.</li><li>● PC y proyector para mostrar producciones.</li></ul>
<b>STORYTELLING</b>	Los y las estudiantes visualizan todo lo recorrido y aprendido durante el proyecto y se despiden de las personas con las que compartieron el viaje.
<b>SE COMPLETA CUANDO</b>	Presentan la versión final de su historia a todo el grupo.
<b>HABILIDADES PUESTAS EN JUEGO</b>	Comunicación.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES:

#### HACEN

Muestran sus historias a sus compañeros, compañeras y gente que les importa.

#### PIENSAN

Todo lo que aprendieron a lo largo del proyecto.

#### SIENTEN

Emoción y nervios por la presentación final.

### AGENDA

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Conexión con el recorrido del proyecto.</li></ul>	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Presentación de historias.</li></ul>	45 min
<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Autoevaluación final con rúbricas.</li><li>● Reflexión de cierre en bitácora de reflexión.</li></ul>	30 min

## PASO A PASO DE CADA ACTIVIDAD:

### MOTIVACIÓN: Conexión con el proyecto

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Prepara el ambiente para la presentación de historias (música, decoración, etc.).

En plenario, realizan un recorrido de todo lo trabajado a lo largo del proyecto (se puede acompañar con imágenes).

Muestra la caja de la “cápsula del tiempo” donde está guardada la primera versión de la historia y los y las invita a leerlo y pensar en el camino recorrido.

Invita a que compartan en una palabra cómo se sienten antes de contar sus historias finales.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Participan en plenario de la reconstrucción de lo trabajado durante todo el proyecto.

Revisan el primer borrador de su historia, guardado en la “cápsula del tiempo” y reflexionan sobre el camino recorrido.

Comparten una palabra sobre cómo se sienten antes de contar sus historias.

### DESARROLLO: Presentación de historias

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 50 min

#### EL O LA DOCENTE

Establece el orden de presentación de las historias y recordará el tiempo que tendrá cada estudiante.

Modera la presentación de cada historia.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Comparten sus historias según el orden y el tiempo establecido.

### METACOGNICIÓN: Evaluación con rúbrica

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 15 min

#### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a retomar la rúbrica completadas en la sesión 4 y a volver a leer las descripciones de cada habilidad en los distintos niveles.

Invita a que se autoevalúen según el nivel en el que creen que se encuentran después de haber transitado todo el proyecto.

#### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Leen la rúbrica trabajada en la sesión 4 y analizan los distintos niveles.

Se autoevalúan según el nivel en el cual creen que se encuentran después de haber transitado todo el proyecto.

## METACOGNICIÓN: Evaluación con rúbrica

 **Versión:** *Offline*

 **Tiempo:** 15 min

### EL O LA DOCENTE

Invita a los y las estudiantes a revisar todo lo escrito en la **“bitácora de reflexión”** durante el proyecto y los niveles finales en los que se ubicaron en la rúbrica.

Explica que van a elaborar el cierre de la “bitácora de reflexión”, para lo cual elaborarán una reflexión final de formato libre y que responda a la pregunta “¿qué significó el proyecto para mí?”.

Habilita un espacio en plenario para compartir.

### LOS Y LAS ESTUDIANTES

Revisan todo lo escrito en la “bitácora de reflexión” durante el proyecto y vuelven a leer los niveles en los que se encuentran en la rúbrica final completada.

A partir de ahí, elaboran una reflexión de cierre libre que responda a la pregunta: “¿qué significó el proyecto para mí?” Esta puede ser en formato libre (texto escrito, dibujo, frase, canción, etc.)

Comparten con sus compañeros y compañeras sus reflexiones.