

HISTORIAS PARA ARMAR

UN MUNDO MEJOR

CREAR HISTORIAS PARA TRABAJAR CONTENIDO AMBIENTAL

PRESENTACIÓN

Los problemas ambientales están cada vez más presentes en la agenda educativa y son transversales dentro de la currícula, por lo que se pueden trabajar desde diversas asignaturas.

FICHA TÉCNICA

EDAD SUGERIDA	8 A 11 AÑOS.
ÁREAS DE CONOCIMIENTO	CIENCIAS NATURALES - FORMACIÓN AMBIENTAL
HABILIDADES Y COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none">● COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD: Al servicio de la transmisión de contenidos ambientales.● EMPATÍA: Adoptar diferentes perspectivas desarrollando la conciencia con las problemáticas ambientales.● INVESTIGACIÓN: Sobre temas y conceptos del cuidado ambiental.
RECURSOS / MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">● PC, <i>notebook</i>, <i>tablet</i> o celular.● Creador de historias (online u offline).

PROPUESTA

La creación de materiales, juegos, historias y afiches sobre temática ambiental posiciona a los y las estudiantes en el rol de promotores, favoreciendo su compromiso y su toma de conciencia sobre la sustentabilidad y el cuidado de los recursos naturales.

La propuesta consiste en ofrecerles a los niños y las niñas la posibilidad de crear recursos y piezas que contribuyan con la toma de conciencia sobre problemáticas ambientales, para mostrar en cursos inferiores o difundir entre sus familias.

PARA ELLO SE SUGIERE:

- Crear grupos de trabajo.
- Asignar un tema para investigar (energías limpias, separación de residuos, impacto de la contaminación de las aguas, actividades humanas más y menos sustentables, otros).
- Crear una consigna que los y las anime a diseñar piezas de comunicación o juegos. Aquí se sugieren algunas ideas y ejemplos... ¡pero pueden adaptarlas a cualquiera de los contenidos que deseen!
- 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.

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

Consigna	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
<p>Historia desde la perspectiva de un ser vivo no humano (animal, planta)</p>	<p>Elegir un personaje (ser vivo) que relate un problema ambiental. Por ejemplo, un pez que cuenta los problemas que trae la contaminación del mar, un algarrobo abuelo de 400 años que reflexiona sobre los cambios en su entorno, otros.</p>	<p>Usar el Creador de historias para crear el personaje, comenzar el relato y luego seleccionar un formato en la sección Contar que mejor se adapte al contenido para desarrollar la historia completa. Por ejemplo, Una animación Cut out, Mi primera animación en Scratch, Una historieta proyectable.</p>
<p>Juego o videojuego sobre tema ambiental</p>	<p>Diseñar un juego de mesa o videojuego que ayude a crear conciencia ambiental. Por ejemplo, un juego donde el objetivo es aprender a separar los residuos.</p>	<p>En la sección Contar hay algunos proyectos para guiar el trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hagamos un juego de mesa • Mi primer videojuego • Una trivía sobre tu historia
<p>Energías limpias</p>	<p>En el Creador de historias encontrarán varios objetos que se utilizan para generar energía de forma sustentable. Inventen un personaje que las presente y explique sus beneficios.</p>	<p>Usar el Creador de historias para armar el personaje, comenzar el relato y compartir las historias en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada una.</p>
<p>¿Qué hay en el libro de Zuri?</p>	<p>Luego de ver el corto Las aventuras de la naufraga y el niño criado por gorilas diseñar la portada del libro o el contenido de alguno de sus capítulos, por ejemplo el de "Permacultura".</p>	<p>Se puede hacer con materiales (hojas, fibrones, lápices) o en versión digital utilizando algún editor de texto e imagen <i>offline</i> o siguiendo la actividad La portada de tu historia en 8 bits.</p>

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.
Empatía	Comprende el estado emocional de un otro cercano.	Comprende el estado emocional de un otro cercano y puede brindar una respuesta afectiva acorde.	Puede comprender el estado emocional de un otro (individual o colectivo) y brindar una respuesta afectiva acorde a personas que pertenecen a diversas culturas y con diferentes estilos de vida.

RECURSOS

Corto audiovisual: [Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas.](#)

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

Un mundo mejor

MISIÓN

Crear un personaje (animal, vegetal) que cuente los problemas que trae la contaminación del hombre en su hábitat.

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.



ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Investiga la forma de vida de la especie que elegiste: cómo se alimentan, qué y cómo respiran, dónde se refugian, cuáles son sus predadores naturales, cómo se compone el ecosistema que habitan. Averigua también qué impactos ambientales sufre su hábitat por la intervención humana.

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

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.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia.

Aquí algo sucede

- Presentar un desafío: la contaminación (o modificación del ecosistema).
- Contar de qué manera lo enfrenta.

Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar el aprendizaje: para los personajes o para los seres humanos.

Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora



Me resultó difícil: _____



Necesité ayuda para: _____



Lo más fácil fue: _____

