

# HISTORIAS PARA ARMAR

## LO QUE SE SIENTE

CREAR HISTORIAS PARA TRABAJAR CON LAS EMOCIONES

### PRESENTACIÓN

Cuando ofrecemos a los niños y a las niñas espacios para desplegar su imaginación, crear personajes y contar sus historias, les permitimos expresar y elaborar muchos de sus miedos, inquietudes, preguntas y deseos. Así, al desarrollarlas y comunicarlas en una producción externa, pueden reconocer las emociones de su mundo interno (las propias y las de sus pares), analizarlas y fortalecerse en su manejo.

#### FICHA TÉCNICA

<b>EDAD SUGERIDA</b>	8 A 11 AÑOS.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO</b>	PRÁCTICAS DEL LENGUAJE- HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES
<b>HABILIDADES Y COMPETENCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>CREATIVIDAD:</b> Realizar producciones en diferentes lenguajes expresivos para manifestar emociones y estados de ánimo.</li><li>● <b>REFLEXIÓN:</b> Encontrar metáforas y analogías a través de las historias para expresar sentimientos y experiencias personales.</li><li>● <b>HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES:</b> Desarrollar la escucha activa y respetuosa entre pares.</li></ul>
<b>RECURSOS / MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● PC, <i>notebook</i>, <i>tablet</i> o celular.</li><li>● <a href="#">Creador de historias</a> (<i>online</i> u <i>offline</i>). Si esto no es posible, pueden hacerlo en papel y luego realizar las producciones propuestas.</li></ul>

## PROPUESTA

Crear historias (*storytelling*) puede convertirse en una estrategia potente para ayudar a los y las estudiantes a poner en común sus vivencias y sensaciones de forma cuidada y respetuosa, convirtiéndolas en un producto artístico. Apoyarse en la escritura narrativa como fuente para reflexionar sobre las propias emociones permite a las niñas y a los niños entender mejor su propio comportamiento y el de sus pares. Con el objetivo de estimular la autorregulación y el diálogo sobre el modo más conveniente de abordar situaciones de la convivencia cotidiana, se proponen actividades de expresión artística y escritura creativa.

### PARA ESTO ES NECESARIO:

- Abrir un espacio de confianza y diálogo para que los y las estudiantes se expresen libremente, sin vergüenza y con respeto hacia las emociones propias y de sus pares.
- Elaborar consignas de trabajo desafiantes, atractivas y posibles de concretar.

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

Emociones	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
<b>Los miedos: superpoderes para enfrentarlos</b>	A partir de la identificación de algunos miedos personales, crear un superhéroe o superheroína que los enfrenta.	Utilizar el <a href="#">Creador de historias</a> para componer el personaje. Pensar cuáles son sus enemigos y obstáculos (metáforas de los miedos) y qué herramientas y poderes utiliza para enfrentarlos (metáforas de los recursos personales).
<b>¿Cómo me siento hoy?</b>	Representar las emociones cotidianas de maneras gráficas.	Crear dibujos representativos de cómo está cada uno, con líneas, rayas y puntos. <a href="#">Aquí</a> algunos ejemplos. Luego se pueden diseñar efectos sonoros para cada dibujo siguiendo <a href="#">este proyecto</a> .
<b>Diario sonoro</b>	Diseñar un diario bitácora personal en el que se guarden registros sonoros: canciones, sonidos de los lugares preferidos, audios propios y de amigos y amigas.	Para conocer cómo desarrollar un registro sonoro en episodios ver el proyecto <a href="#">Cuenta tu historia en formato podcast</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>Habilidades socioemocionales</b>	Reconoce y puede expresar sus propias emociones (introspección como habilidad personal).	Reconoce y puede expresar sus propias emociones y estar atento/a a las de los/las demás (empatía como habilidad social).	Reconoce y puede expresar sus propias emociones y las de los/las demás. Además, logra mediar e intervenir (habilidades sociales y comunicacionales).
<b>Reflexión</b>	Es capaz de reconocer sus propios procesos, desafíos y dificultades.	Es capaz de reconocer sus propios procesos, desafíos y dificultades, y entender sus causas.	Es capaz de reconocer sus propios procesos, desafíos y dificultades, y entender sus causas para modificar aquello que no le da buenos resultados.

## 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

Los miedos: superpoderes para enfrentarlos

### MISIÓN

Crear un superhéroe o superheroína que combate miedos.

### ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Para comenzar con la escritura de tu historia será necesario que pienses:

- ¿Qué situaciones te generan miedo?
- ¿Cuándo fue la última vez que lo sentiste y por qué?
- ¿Qué símbolos representan tus miedos?
- ¿Cómo se podrían graficar con imágenes?

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 objetos, lugares y ambientes sonoros. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado.

Cuando crees al protagonista no olvides agregar algunos detalles sobre su personalidad, su familia, amigos y el hogar donde vive.

### 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 contarlo.

### 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: un miedo por vencer.
- Contar de qué manera lo enfrenta.

### 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: \_\_\_\_\_

---

---

---

