

HISTORIAS PARA ARMAR

MOSTRAR LO APRENDIDO

CREAR HISTORIAS PARA EVALUAR

PRESENTACIÓN

La evaluación siempre es un desafío para las y los docentes. ¿Cómo hacer para que sea una instancia más de aprendizaje? ¿Cómo sacarle el peso del control y la sanción y llevarlo hacia terrenos más amigables? ¿Cómo hacer para que permita conocer los aprendizajes alcanzados por cada estudiante? Aquí algunas ideas para innovar en técnicas de evaluación.

FICHA TÉCNICA

EDAD SUGERIDA	8 A 11 AÑOS.
ÁREAS DE CONOCIMIENTO	AQUELLAS QUE SE QUIERA EVALUAR
HABILIDADES Y COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none">● COMUNICACIÓN: Presentar y exponer los contenidos aprendidos.● REFLEXIÓN: Reconocer el propio proceso de aprendizaje.● COLABORACIÓN: Realizar producciones en equipos de trabajo de forma organizada.
RECURSOS / MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">● PC, <i>notebook</i>, <i>tablet</i> o celular.● Creador de historias (online u offline).

PROPUESTA

Cuando concluye un tema o se cierra un proyecto, se suele evaluar para conocer los aprendizajes alcanzados por los estudiantes. Las formas de evaluación constituyen propuestas didácticas en sí mismas que deben ser coherentes con los métodos de enseñanza utilizados.

Aquí se despliegan algunas estrategias para aprovechar la [Creación de historias](#) en los procesos de evaluación siguiendo dos vías:

- **Procesar los contenidos aprendidos, ordenarlos y secuenciarlos para contárselos a otras personas** como una manera comprometida y entretenida de consolidar los saberes.

- **Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje**, identificar obstáculos, dificultades, motivaciones e intereses que aparecieron en el recorrido de aprendizaje de una temática, y expresarlos en forma de relato.

PARA ESTO SUGERIMOS:

- Proponerles a sus estudiantes un recorrido de autoevaluación por los temas transitados, respondiendo:

- ¿Les pareció interesante lo aprendido?
- ¿En qué lo podrían aplicar?
- ¿Qué les resultó más difícil?
- ¿Cómo le contarían a otra persona lo aprendido en pocas palabras?
- Decidir si el trabajo de evaluación será grupal o individual.
- Proponer alguna consigna a través de la cual deban mostrar y exponer los aprendizajes alcanzados, o en donde puedan reconocer sus propios procesos.
- 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

Propuesta	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
Cuento sobre la temática trabajada	Convertir el tema en un cuento. Por ejemplo, transformar un proceso natural, un evento histórico o un género literario que hayan estudiado en una narración que exprese las ideas principales de manera sencilla y clara.	Usar el Creador de historias para armar el personaje, comenzar el relato y luego seleccionar el formato en la sección Contar que mejor se adapte al contenido. Algunos ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Historias no lineales, para contenidos que presentan alternativas, bifurcaciones, toma de decisiones. ▶ La tira cómica, para sintetizar contenidos. ▶ Relato sonoro, para contenidos que permitan ambientación y contar con palabras.
Le cuento a un extraterrestre	Si un extraterrestre aterrizara y quisiera entender del tema que aprendieron, ¿cómo se lo explicarían?	Crear un diálogo en el Creador de historias , y luego convertirlo en una animación siguiendo alguno de los proyectos de la sección Contar : Mi primera animación con Scratch , Stop motion , o Cuenta tu historia en una animación cut out .
Un juego sobre los contenidos aprendidos	Armar un juego de preguntas y respuestas sobre los temas trabajados puede ser una buena manera de repasarlos y consolidarlos.	Ver Proyecto Una trivía sobre mi historia , en la sección Contar .
Personaje que aprende	En las historias, los personajes se transforman a partir de los aprendizajes que logran en sus recorridos. Si tuvieran que graficar su propia experiencia con los temas estudiados a través de la historia de un personaje, ¿cómo sería?, ¿qué obstáculos encontraría?	Usar el Creador de historias para armar el personaje. Comenzar el relato y compartirlo en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada uno.
Autoevaluación	Llenar la tabla con las rúbricas de evaluación junto a cada estudiante.	Ver a continuación la tabla de evaluación de las habilidades propuestas.

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
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.
Colaboración	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.
Reflexión	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

Mostrar lo aprendido

MISIÓN

Explicarle a un extraterrestre algo nuevo de lo que aprendiste (por ejemplo, el ciclo del agua).

ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Suponiendo que se trata de un personaje que no habita la Tierra, ¿qué cosas tendrás que explicarle y contarle primero para que pueda entender lo que tú aprendiste?

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: uno serás tú o alguien que te represente y otro, el extraterrestre. 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.

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.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia.

Aquí algo sucede

- Presentar un desafío: lo que el extraterrestre quiere conocer.
- Contar de qué manera lo enfrenta: cómo lo aprende.

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: _____