

Cómo Escribir Una Historia



Lección diseñada por el artista Rufus ZaeJoDaeus

Objetivo

Los estudiantes desarrollarán habilidades de lectoescritura, creatividad y comunicación al aprender a escribir e ilustrar una historia.

Edad De kindergarten en adelante

Time 50 minutos +

Enfoque

Lectoescritura, aprendizaje socio emocional (SEL), artes visuales (color, línea, forma, figuras, espacio)

Material

- Crayones
- 1-2 plantillas de guiones gráficos (imprimirlos antes de la clase)
- 2 hojas de papel blanco (para estudiantes mayores)

Normas básicas

- Normas académicas de base común: lenguaje - generar y expandir oraciones completas en un idioma común. Adquisición de vocabulario - identificar conexiones entre las palabras y su uso dentro en un contexto real.
- Artes visuales: crear e involucrarse en la exploración y el juego imaginario utilizando diversos materiales artísticos.

(Más abajo encontrará la lista completa de normas)

Introducción (20 mins)

Distribuir crayones y hojas de trabajo a los estudiantes. Explicar la actividad para escribir una historia.

- *El día de hoy vamos a contar una historia dibujándola en papel. Para esto, vamos a utilizar una hoja especial llamada guión gráfico.*
- *Primero, vamos a recordar la definición de "historia".*

Preguntas para los estudiantes:

- *¿Puede alguien darme un ejemplo de alguna historia que conozcan? Puede ser de un libro que hayan escuchado, o algo que les haya pasado a ustedes, una historia inventada, o una historia de que sus padres o algún amigo les haya contado. (Permitir que los estudiantes contesten, después resumir los componentes básicos de una historia.)*
- *Una historia es el recuento de un evento. Es algo que pasó en la vida real o en tu imaginación. Una historia tiene varias partes, como, **quién, qué, cuándo, cómo y por qué**. Por ejemplo, en una historia necesitamos poder identificar **quién** es el personaje principal, **qué** está pasando, **cuándo** y **dónde** tiene lugar y **por qué** está pasando.*
- **Dar un ejemplo de una historia conocida y analizar los componentes principales de la historia. A continuación, presentamos una historia que se podría utilizar o también puede usarse otra historia que sea familiar para los estudiantes.**
- *Por ejemplo, el cuento de Humpty Dumpty. ¿Quiénes conocen esta historia? Si no la conocen, está bien. La historia va más o menos así: "Humpty Dumpty se sentó en un muro, Humpty Dumpty muy duro. Ni todos los caballos del rey, ni todos los hombres del rey pudieron a Humpty recomponer". This story is about a made-up character named Humpty Dumpty. So, **who** is the main character? (Allow for answers.)*
- *Esta historia es de un personaje inventado llamado Humpty-Dumpty. Así que, ¿quién es el personaje principal? (Dejar que los niños contesten)*
- *Cierto, se cayó de un muro. Y, ¿qué pasó después?*
- *Cierto, los hombres del rey trataron de recomponer a Humpty-Dumpty.*

Antes de comenzar, vamos a ver la hoja del guión gráfico.

Pedirle a los estudiantes tener lista su hoja de trabajo. Mostrarles que cada recuadro representa una parte de la historia.

- *Si pensamos en el cuento de Humpty-Dumpty como ejemplo, notaron que la historia tiene un principio, un en medio y un final.*
- *El principio de la historia es cuando Humpty-Dumpty está sentado en un muro.*
- *The middle of the story is when Humpty Dumpty falls off the wall. El final de la historia es cuando tratan de recomponer a Humpty-Dumpty pero no pueden.*
-

Si dibujáramos la historia de Humpty-Dumpty en nuestras hojas de trabajo, dibujaríamos el principio de la historia en el primer recuadro, el medio de la historia en el recuadro de en medio y el final de la historia en el tercer recuadro. ¿Está claro?

Ahora, cada uno de ustedes pensará en su propia historia que quieran contar (puede ser real o imaginaria) y cuenten la historia dibujándola en los recuadros de la hoja de trabajo. Dibujarás el comienzo de tu historia en el primer cuadro, la mitad de tu historia en los cuadros del medio y el final se dibujará en el último cuadro.

Hagamos una lluvia de ideas.

Preguntas a los estudiantes:

- **¿Pueden contarme alguna historia de su rutina en las mañanas?**
 - ¿Pueden contarme alguna historia de su rutina en las mañanas?
 - ¿Qué es lo primero que hacen al despertar? ¿Se lavan los dientes? ¿Desayunan? ¿Se visten para ir a la escuela? ¿Toman el autobús? ¿Se van caminando a la escuela?
- **O tal vez, ¿pueden contarme la historia de su último cumpleaños?**
 - ¿Dónde festejaron? ¿Qué hicieron primero? ¿Hubo pastel? ¿Festejaron con amigos? ¿Qué fue lo último que hicieron en tu cumpleaños?
- **O, ¿pueden platicarme una historia inventada? ¿Algo que haya pasado en su imaginación?**
 - Cierren sus ojos y tomen unos minutos para pensar la historia que quieren dibujar en su hoja de papel. Dar uno o dos minutos para que los estudiantes decidan qué historia quieren contar.
 -

Instrucción y práctica guiada (15 mins)

Tomen tu guión gráfico y crayones.

Paso 1: Identifiquen el principio de tu historia. ¿Cómo comienza? ¿Quién es el personaje principal? Dibujen el principio de tu historia en el primer recuadro.

Paso 2: Cuando terminen de dibujar el principio de tu historia, continúen en los siguientes recuadros para dibujar el medio de su historia. ¿Qué pasa después? ¿Dónde y cuándo se lleva a cabo su historia?

Paso 3: Cuando terminen de dibujar el medio de tu historia, continúen al siguiente recuadro y dibujen el final de tu historia. ¿Cómo termina su historia?

Actividad (10 mins)

Circular por el salón y ayudar a los estudiantes en la medida que se necesite. Recordarles que deben de dibujar su historia en orden, incluyendo el principio, el medio y el final de sus historias.

Cierre (5 mins)

Pedirles a los estudiantes que compartan sus dibujos con algún compañero.

Compartan su dibujo con el compañero de a lado. Explíquenle qué pasó en su historia. Asegúrense de decirles de quién se trata la historia y qué pasó al principio, en el medio y al final.

Extensión

2do y 3er grado: Dibujar historias es una actividad propia para cualquier edad. Para expandir esta actividad, hacer que los estudiantes escriban oraciones para describir los acontecimientos de sus historias. Pueden hacerlo escribiendo debajo de los recuadros o utilizando otra hoja de papel de ser disponible.

4to y 5to grado: Pedir a las estudiantes mayores que usen una hoja en blanco para dibujar sus propios guiones gráficos en lugar de las plantillas. Además, pedirles que identifiquen los componentes principales de la historia: el **quién, qué, cómo, dónde, cuándo** y **por qué**, pedirles que identifiquen los **sustantivos, adjetivos** y **verbos** en sus oraciones.

Filosofía

El arte es una herramienta esencial para el desarrollo de los niños. Existen estudios que comprueban que la educación artística incrementa la comprensión de conceptos de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) y la lectoescritura. También otorga a los alumnos un recurso para procesar traumas, fomentar la auto-disciplina y la autogestión, así como el desarrollar habilidades sociales. El participar activamente en actividades artísticas puede otorgar beneficios positivos en el desarrollo social y emocional. Las lecciones de arte que diseña Crayon Collection tienen como propósito apoyar dicho crecimiento.

Normas

Normas básicas de educación

Lenguaje

- 1F. Generar y expandir oraciones completas en una actividad de lenguaje común.
- 2A. Capitalizar la primera letra de la primera palabra en una oración y el pronombre "I".
- 2D. Deletrear fonéticamente una palabra simple, relacionando el sonido y la letra.

Adquisición y uso de vocabulario

- 5C. Identificar conexiones de la vida diaria entre las palabras y su utilización.

Aptitudes socio-emocionales

Autogestión

- Supervisar el progreso de metas personales y académicas a corto y largo plazo.
- Manejar estrés a nivel personal y con otras personas.
- Control de la atención (mantener rendimiento óptimo de trabajo).

Gestión de relaciones

- Comunicación efectiva

Normas de artes visuales

Creatividad

- Participar en la exploración y en el juego imaginario utilizando diversos materiales artísticos.

Conexiones

- Crear arte que cuente una historia acerca de una experiencia personal.

Recursos Adicionales

Plantillas para guiones gráficos (elige uno)

Mi Guión Gráfico

CRAYON COLLECTION

COLLECT -> CONTRIBUTE -> CREATE

Nombre del proyecto: _____ Miembros del equipo: _____













