

El reto de la contar historias A1

Soy capaz de contar historias.

Cultura emprendedora



Escritura creativa 1

Ser capaz de contar una buena historia puede ayudar a tener éxito en la vida y en los negocios. El alumnado entra en contacto con el concepto de narración a través de una variedad de actividades motivadoras, desarrolladas a modo de juego, para aprender a utilizar su imaginación y poner sus pensamientos por escrito.

Guía del profesorado

Los materiales contienen una descripción detallada de los retos para facilitar una implementación directa en clase. Los materiales didácticos están diseñados para ser utilizados junto al material para el alumnado (hojas de ejercicios). La señal ➡ indica que se trata de una tarea opcional. Todos los materiales están disponibles en www.youthstart.eu.

Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

basado en el Modelo TRIO de educación emprendedora– www.youthstart.eu

Educación emprendedora básica		Cultura emprendedora						Emprendimiento responsable			
	El reto de la idea		El reto del héroe		El reto de la empatía		El reto de contar historias		El reto del compañerismo		El reto de mi comunidad
	Mi reto personal		El reto del puesto de limonada		El reto de las perspectivas		El reto del valor de la basura		El reto de las puertas abiertas		El reto del voluntariado
	El reto del mercado real		El reto de empezar tu proyecto		El reto máximo		El reto de ser positivo		El reto de la pericia		El reto del debate

El Modelo TRIO es un sistema pedagógico holístico que abarca tres ámbitos:

La “**Educación emprendedora básica**” comprende cualificaciones básicas para el pensamiento y la acción emprendedora, y más concretamente la capacidad de desarrollar e implementar ideas.

La “**Cultura emprendedora**” se refiere a la promoción de una cultura de apertura mental, empatía, trabajo en equipo, creatividad, establecimiento de objetivos e iniciativa personal, además de la asunción de riesgos y la consciencia sobre los riesgos.

El “**Emprendimiento responsable**” tiene como objetivo potenciar las competencias sociales y empoderar a los estudiantes en su rol de ciudadanos dispuestos a asumir responsabilidades por si mismos, hacia los demás y hacia el medio ambiente.

Cada reto pertenece a una de las 18 familias de retos, y cada familia de retos pertenece a uno de los tres ámbitos TRIO. Una familia de retos puede consistir en varios retos de diferentes niveles. Los códigos de letras que aparecen en el material didáctico indican los siguientes niveles educativos:

A1 y A2 – Primaria; B1 y B2 – ESO; C1 y C2 – Educación postobligatoria. Cada nivel se basa en el precedente.



Programación didáctica de la unidad

Tema	Escritura creativa 1
Nivel	A1
Familia de retos	<p>El reto de contar historias – ¡El poder de las palabras!</p> <p>Poner las ideas en palabras y fascinar a los demás con lo que tenemos que decir es un arte muy útil. En los niveles A1 y A2 el alumnado practica esta habilidad escribiendo sus propias historias, inspirándose en películas, principios de frases o textos cortos. El alumnado aprende a captar y mantener el interés de su público al contar una historia: convierte un objeto cotidiano en algo especial simplemente haciendo que forme parte de un relato. El alumnado de B1 presenta una idea de negocio a un grupo de “inversores”: tienen 1 minuto para realizar su propuesta y deberán superar a sus competidores.</p>
Tiempo/Duración	<p>2 sesiones para los materiales básicos (el primer ejercicio de escritura del Manual del alumnado está pensado para niños y niñas que todavía necesitan un poco de ayuda en lo que se refiere a textos escritos).</p> <p>➡ materiales adicionales: el profesorado decide qué materiales adicionales quiere utilizar. El número de sesiones adicionales dependerá del volumen de material adicional que se utilice.</p>
Idea principal del reto	<p>Este reto está estrechamente relacionado con el aprendizaje de una lengua, especialmente por lo que se refiere a la producción de textos. Mediante una variedad de temas el alumnado ejercita su poder de imaginación, el pensamiento creativo y sus competencias individuales (tanto lingüísticas como de resolución de problemas). Los temas de escritura son variados, desde “Un alienígena aterriza en nuestra clase – ¿cómo va a aprender nuestro idioma?” y poemas espontáneos como el de “Aquí y ahora” hasta las tarjetas de “Qué pasaría si...?” (dependiendo de qué materiales se decida utilizar).</p>
Competencias emprendedoras según el Marco Europeo	<p>Soy capaz de identificar las áreas en las que destaco.</p> <p>Pienso en lo que voy a hacer en el futuro.</p> <p>Soy capaz de realizar tareas sencillas.</p> <p>Soy capaz de desarrollar ideas creativas y reconocer su valor.</p> <p>Soy capaz de trabajar con otras personas.</p>
Objetivos de competencia en comunicación	<p>Soy capaz de utilizar temas de escritura para crear textos.</p> <p>Soy capaz de planificar textos.</p>



lingüística	<p>Soy capaz de escribir textos adecuados para una situación determinada.</p> <p>Soy capaz de escribir textos estructurados que mis lectores puedan entender.</p> <p>Soy capaz de utilizar medios lingüísticos en la creación de textos.</p> <p>Soy capaz de revisar, modificar y corregir textos.</p>
Terminología (muro de palabras)	<p>Película mental: imaginar escenas y visualizar imágenes</p> <p>Historia fantástica: escribir una historia de ficción imaginativa</p> <p>Checklist: una lista que ayuda a verificar si se han llevado a cabo todas las partes de una tarea.</p>
Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. El alumnado progresa de forma individual en la planificación y escritura de textos. 2. El alumnado es capaz de ponerse en la piel de otras personas y expresar esta experiencia de forma lingüística. 3. El alumnado es capaz de utilizar una check list para revisar, modificar y corregir sus textos.
Conocimientos previos necesarios	<p>El alumnado se habitúa a escribir sus propios textos.</p>
Cuerpo y mente	<p>Para que los ejercicios físicos ayuden al alumnado a activarse y concentrarse además de mejorar su conscienciación, ver: www.youthstart.eu (incl. video clips). ¡Escoge el ejercicio apropiado para complementar tu reto!</p>
Materiales necesarios	<p>Selecciona los materiales que funcionen para la clase de entre la serie de temas de escritura propuestos. Copia los temas o crea unas tarjetas (imprimiendo y laminando los textos). Cuelga las tarjetas en una “línea narrativa” (utiliza un tendedero y pinzas o clips).</p> <p>Check lists para los tipos de textos: copia las check lists de los tipos de textos seleccionados para tus estudiantes.</p>
Actividades: paso a paso	<p>Paso 1 Selecciona y prepara los materiales para los temas de escritura.</p> <p>Paso 2 Presenta los materiales brevemente al alumnado. Deja tiempo para que los niños escriban sus textos.</p> <p>Paso 3 Entrega las checklists, léelas en voz alta (o pide a un estudiante que las lea) y discútelas en clase. El alumnado utiliza las checklists para revisar y modificar sus historias fantásticas.</p>



El profesor/a y los demás compañeros/as proporcionan feedback (oral o escrito).

Contexto dentro del programa YSEC	Este reto sirve de base para “El reto de contar historias” de niveles superiores. Recomendamos que vaya seguido de los retos de la familia “Debate”.
Enlaces de interés	<p>Sobre el proyecto Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu</p> <p>Materiales pedagógicos adicionales (incluyendo vídeos): www.youthstart.eu</p>
Condiciones de uso	<p>Todo el material para el profesorado y alumnado de Youth Start Entrepreneurial Challenge está sujeto a licencia Creative Commons. Se puede compartir o distribuir el material en cualquier medio o formato a condición de que exista una correcta atribución (créditos). No se puede utilizar el material para fines comerciales. El material se puede editar, pero únicamente se puede distribuir bajo la misma licencia como material original. Para detalles de licencia, ver https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.</p> <p>Al equipo de Youth Start le encantaría saber de ti: si quieres entrar en contacto con nuestros socios nacionales y aprender más sobre sus iniciativas o apoyar la implementación de este proyecto por favor escríbenos a office@ifte.at.</p>
Autores Editores	Ingrid Teufel (autora), Johannes Lindner (editor), Eva Jambor (editora)
Diseño gráfico	Valentin Mayerhofer (diseño), Peter Stromberger (iconos)
Traducción Redacción	<p>Teresa Krainer (traducción)</p> <p>Martin Obermayr (redacción del alemán)</p> <p>EduCaixa (traducción al español)</p>



➔ Impulsos para la escritura y la narración

Inspiración para la reflexión y los ejercicios de escritura: ¿Qué pasaría si...? (utiliza las tarjetas para formar un abanico)	5
Tarjetas para empezar una frase: “Si ...”	7
Para empezar una historia: “De repente ...”	8
Tarjetas con ideas de historias interesantes	9
El juego de los dados: “Títulos fantásticos para historias”	24



¿Qué pasaría si ...

Un montón de ideas para historias fantásticas, reflexión y ejercicios de escritura.



... ganaras un viaje a un país lejano,
donde no ha estado nunca nadie?

Escribe una postal y cuéntanos cómo ha ido el viaje.



Dibuja tu país de ensueño y describe tu vida ahí:

- ¿Cómo es tu casa?
- ¿De qué te alimentas?
- ¿Cómo es el trato con la gente?
- ...



... pudieras viajar al futuro, de aquí a 20 años,
en una máquina del tiempo?

Cuéntanos cómo es tu vida en el futuro.



... encontraras la llave de una puerta misteriosa y la abrieras?

Describe lo que ves y experimentas detrás de esa puerta.





... de repente te volvieras invisible?

Una vez recuperado del shock, decides aprovecharte de la situación.

Cuéntanos qué harías.



... ganaras diez millones de euros?

¿Qué harías con tanto dinero?

Piénsalo y describe tus planes.



Busca un chiste que te guste mucho en revistas o en Internet.

Conviértelo en una obra de teatro e interprétalo.

¿Qué debes tener en cuenta para que tu actuación sea un éxito?



Escoge tu cuento de hadas favorito como si estuviera teniendo lugar hoy en día.

¿En qué cambiaría?



... quisieras vender una chaqueta que ya no te cabe?

Diseña un anuncio que resulte lo más atractivo posible para compradores potenciales.





Tarjetas para empezar una frase: “Si ...”

Si fuese un granjero o una granjera ...	Si fuese un rey o una reina ...
Si fuese un mago o una maga ...	Si fuese invisible ...
Si fuese un árbol ...	Si pudiera volar ...
Si fuese un pájaro ...	Si estuviera insatisfecho/a ...
Si fuese un delfín ...	Si tuviera mucho poder ...



Para empezar una historia: “De repente ...”

<p>Hay una paloma en el tejado. De repente</p>	<p>Estoy comiendo sopa. De repente</p>
<p>Un coche nos adelanta. De repente</p>	<p>Nuestro profesor está escribiendo en la pizarra. De repente</p>
<p>Estoy en el baño. De repente</p>	<p>Estoy tumbado en la cama. De repente</p>
<p>Enciendo el ordenador. De repente</p>	<p>Estoy hablando con mi tía por teléfono. De repente</p>
<p>Mi madre está arreglando el aspirador. De repente</p>	<p>Mi abuelo está planchando su camisa. De repente</p>



Ideas



para historias interesantes

Imagina que para el resto de tu vida solo pudieras comer carne o verdura.



¿Te fastidiaría?

¿Cómo afectaría a tu vida?

¿Cómo afectaría al mundo si todos hicieran lo mismo?

Fuentes de las imágenes: <https://pixabay.com/de/fleisch-lebensmittel-roh-697279/>
<https://pixabay.com/de/karotte-gr%C3%BCnkohl-waln%C3%BCsse-tomaten-1085063/>



Si pudieras teletransportarte a uno de estos sitios, ¿cuál escogerías?



Cuéntanos qué se siente al estar en el lugar de tus sueños, y qué pasa ahí.

Fuentes de imágenes: <https://pixabay.com/de/tannenbaum-winter-white-landschaft-1098047/>
<https://pixabay.com/de/strand-kaffee-tabellen-restaurant-1110347/>
<https://pixabay.com/de/t%C5%99ebo%C5%88-brunnen-malerei-mariens%C3%A4ule-1051612/>
<https://pixabay.com/de/wasserfall-wasser-rio-teich-wald-962271/>



Si YouTube hubiese existido en la Edad Media, ¿qué tipo de vídeos habrían subido los usuarios?

Describe un vídeo y haz un dibujo.

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/tablet-ipad-bildschirm-computer-431647/>



Imagina que alguien te regala una propiedad comercial



¿Qué clase de negocio empezarías?

Una panadería, una tienda de deportes, un restaurante, una peluquería,
una tienda de informática, de productos alimentarios orgánicos, de
juguetes...

Cuéntanos qué harías para que el negocio de tus sueños fuese un éxito.

Fuente de la imagen: https://pixabay.com/de/photos/?image_type=illustration&cat=&min_width=&min_height=&q=schaufenster&order=popular

Estás viendo un arco iris que te
lleva a un país maravilloso.

¿Qué hay al final del arco iris?

Visualiza dónde acabarás si sigues
el arco iris hasta el final.

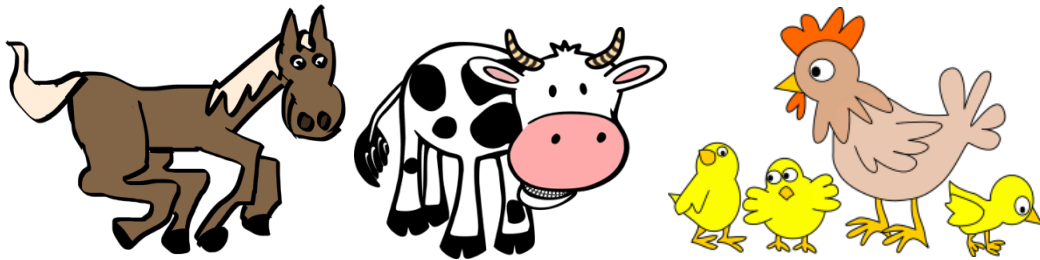
Ahora describe lo que ves.



Fuente de la imagen:
<https://pixabay.com/de/regenbogen-landschaft-natur-wetter-903425/>

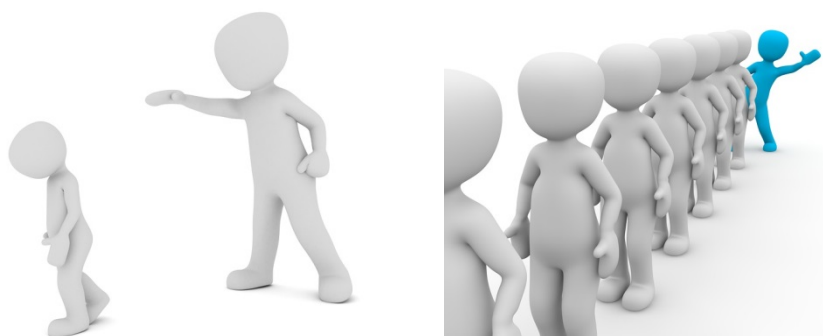


Imagina que vives hace 1000 o 2000 años y puedes escoger tener un caballo, una vaca o cuatro gallinas. ¿Qué escogerías y por qué?



Fuentes de las imágenes: <https://pixabay.com/de/pferd-cartoon-comic-braun-184116/>
<https://pixabay.com/de/kuh-lebensmittel-bauernhof-tier-48494/>
<https://pixabay.com/de/gefl%C3%BCgel-huhn-tier-vogel-bauernhof-152370/>

¿De qué están hablando estas personas?



Escoge una imagen y escribe el diálogo debajo.

Fuentes de las imágenes: <https://pixabay.com/de/wiedersehen-treffen-begegnung-1013713/>
<https://pixabay.com/de/daumen-hoch-daumen-hoch-finger-1013966/>



¿Qué está pasando?



¿Por qué están tan contentos estos niños/as?

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/freude-jubel-stimmung-kinder-1015718/>



¿Cómo se siente este niño?

¿Qué crees que ha pasado?

Ponte en su lugar y cuenta “tu” historia.

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/avatar-junge-m%C3%A4dchen-person-160055/>



¿Qué está pescando este niño?

¿Qué va a hacer con ello?

Fuente de la imagen:

<https://pixabay.com/de/fischerei-see-landschaft-teich-811405/>



Un árbol se está muriendo.

Explica por qué es importante que siga con vida.

Fuente de la imagen:

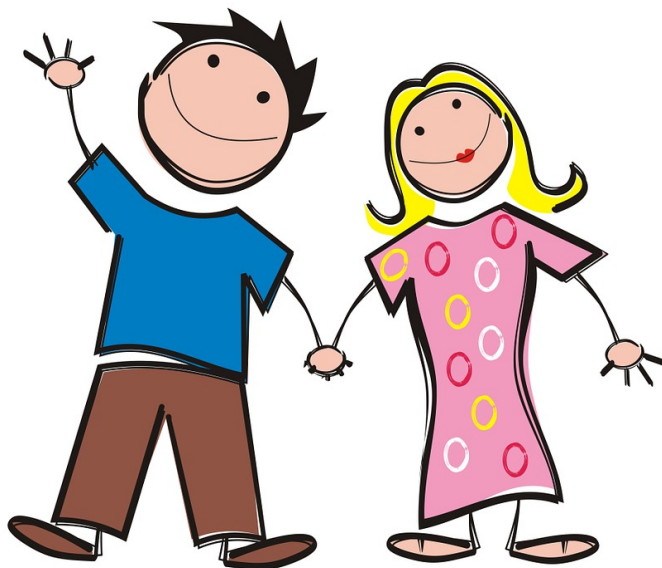
<https://pixabay.com/de/abgestorben-baum-baumgerippe-kahl-436021/>



Describe tu habitación a través
de los ojos de tu peluche
favorito.

Fuente de la imagen:

<https://pixabay.com/de/teddyb%C3%A4r-pl%C3%BCschb%C3%A4r-b%C3%A4r-teddy-1085162/>



Haz ver que eres tu madre o
tu padre.

¿Qué piensan de ti?
Descríbete.

Fuente de la imagen:

<https://pixabay.com/de/erwachsene-beziehung-ehe-vektor-990286/>



¡Tengo miedo! El personaje de un cuento de hadas nos habla de sus miedos.

¿De qué tiene miedo?



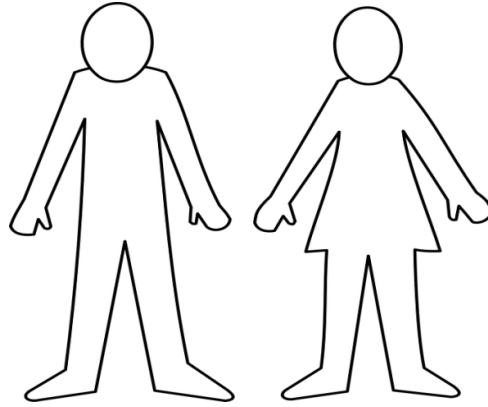
Fuentes de las imágenes: Rotkäppchen: <https://pixabay.com/de/rotk%C3%A4ppchen-m%C3%A4rchen-m%C3%A4rchen-kind-877246/> Gestiefelter Kater: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2013/07/13/09/40/puss-in-boots-155895_960_720.png Froschkönig: <https://pixabay.com/de/froschk%C3%B6nig-m%C3%A4rchen-frog-prinz-153168> Schneewittchen: <https://pixabay.com/de/schneewittchen-m%C3%A4rchen-erwachen-913740/>

Dibuja un mapa de la zona en la que vives.



Explica qué es lo que te gusta de esta zona a alguien que no la conozca.

Fuente de la imagen: <https://maps.google.com>



Imagina que un personaje de tu libro favorito cambia de género (hombre \leftrightarrow mujer/chico \leftrightarrow chica).

¿Qué pasa después?

Bildquelle: <https://pixabay.com/de/mann-frau-geschlecht-toilette-153902/>



¿Qué tres cosas te llevarías a una isla desierta?

Explica por qué.

Image source:
<https://pixabay.com/de/palm-baum-insel-ozean-meer-40293/>



¿Qué pasaría si la comida y la vivienda fueran gratuitas para todo el mundo?



Escribe qué te parece.

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/haus-home-front-t%C3%BCr-fenster-dach-306287/>
https://pixabay.com/static/uploads/photo/2015/11/06/11/49/shopping-cart-1026507_960_720.jpg

Escribe instrucciones para hacer reír a los demás.



Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/smiley-emoticon-strichgesicht-1020193/>



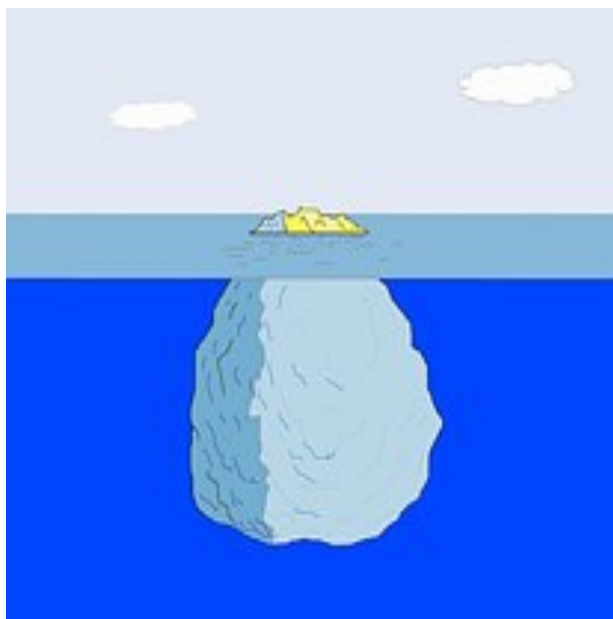
¿Cuáles de estas cualidades son más importantes para ti? Menciona tres.

PACIENCIA, HUMOR, VALENTÍA, PERSEVERANCIA,
CREATIVIDAD, FLEXIBILIDAD, SIMPATÍA, HONESTIDAD,
SENTIDO DE LA RESPONSABILIDAD, SABIDURÍA, AMOR,
CURIOSIDAD, INICIATIVA

Escribe:

Para mí,, y son las cualidades más importantes.

¿Por qué piensas esto?



Una persona sabia dijo una vez,

“Las personas son como los icebergs – solo vemos la punta”.

¿Qué crees que quería decir?
¿Cuánto saben los demás de ti?
¿Cuánto sabes tu de los demás?

Fuente de la imagen:

<https://pixabay.com/de/eisberg-eis-arktis-ich-eisberg-1321692/>



¿Qué pasaría si todo el mundo tuviera unas gafas de realidad aumentada?



Escribe tu opinión.

Fuente de la imagen:

www.google.at/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=&url=https%3A%2F%2Fplus.google.com%2F113225914601870833380&psig=AFQjCNE8danyUiBWxT7yeWbyl5PcBR-o9g&ust=1467046907691045



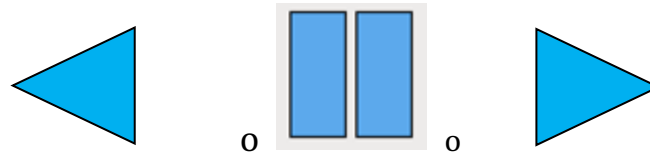
¿Cómo será el mundo dentro de 50 años?

Escribe tu opinión.

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/erde-globus-welt-amerika-23593/>



Imagina que pudieras controlar tu vida como un vídeo en el ordenador.
¿Rebobinarías, pondrías pausa o saltarías hacia delante?



¿Por qué?
Explica.

Selecciona imágenes que te gusten.
Hojea folletos publicitarios, revistas o navega por Internet.



Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/zeitung-artikel-zeitschrift-154444/>



Escoge una imagen y escribe una historia a partir de ella.

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/laptop-lernen-schule-computer-1019763/>

En el futuro, ¿qué debería ser capaz de hacer una casa?



Dibuja una casa futurista y describe qué es capaz de hacer.

Fuente de la imagen: <http://www.thinkstockphotos.de/image/stock-foto-futuristic-suburban-home/507796701/popup?sq=haus%20zukunft/f=CPIHVX/s=DynamicRank>



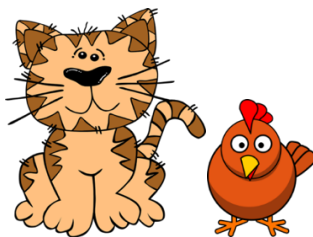
Dibuja la silueta de tu cabeza.

Escribe y dibuja tus deseos en el interior.

Fuente de la imagen:

<https://pixabay.com/de/gesicht-silhouette-mann-kopf-805555/>

¿Por qué comemos pollo y llevamos ropa de cuero pero en cambio acariciamos a los gatos y entrenamos a los perros para que nos ayuden?



¿Cómo te sentirías si vieras a alguien llevando ropa de piel de perro, comiéndose a un gato y entrenando a pollos o acariciando a cerdos?
Intenta “explicarlo”.

Fuentes de imágenes: <https://pixabay.com/de/katze-k%C3%A4tzchen-tiere-s%C3%A4ugetiere-46676/>
<https://pixabay.com/de/huhn-gefl%C3%BCgel-tier-k%C3%BCken-bauernhof-40335/>



El juego de los dados: “Títulos fantásticos para historias”

¿Te gustaría escribir una historia divertida pero no se te ocurre ninguna idea? ¡Tira los dados y encuentra un título!

	Columna 1	Columna 2	Columna 3
<input type="checkbox"/>	<i>Cuidado con ...</i>	fantasma	... con algunas limitaciones
<input type="checkbox"/>	<i>Se busca ...</i>	perro mágico	... explosión garantizada
<input type="checkbox"/>	<i>Lecciones de ...</i>	gnomo de jardín	... con abanico incorporado
<input type="checkbox"/>	<i>Desaparecido ...</i>	marmita	... con algunos pequeños agujeros
<input type="checkbox"/>	<i>Buscando formación de ...</i>	pantalla	... sin consentimiento
<input type="checkbox"/>	<i>Buscando relación con ...</i>	escarabajo pelotero	... con salsa de tomate

Storytelling Challenge A1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



	Column 1	Column 2	Column 3
<input type="checkbox"/>	<i>Encontrado ...</i>	gato mágico	... con unos pies gigantes
<input type="checkbox"/>	<i>¿Quién quiere un/a ...</i>	sirena	... con un resfriado
<input type="checkbox"/>	<i>Buscando ...</i>	mochila	... sin marcas de rascadas
<input type="checkbox"/>	<i>Cuidado con ...</i>	calcetín apestoso	... con iluminación incorporada
<input type="checkbox"/>	<i>¿Quién conoce a ...</i>	botella de plástico	... con volantes y encaje
<input type="checkbox"/>	<i>Lecciones de ...</i>	gafas mágicas	... con hipo

Storytelling Challenge A1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



	Columna 1	Columna 2
<input type="checkbox"/>	Un podrido	regla
<input type="checkbox"/>	Un llorica	zapato
<input type="checkbox"/>	Un encantado	vaca
<input type="checkbox"/>	Un cantante	enano
<input type="checkbox"/>	Un apestoso	lámpara
<input type="checkbox"/>	Un enamorado	flor

Storytelling Challenge A1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



	Column 1	Column 2
<input type="checkbox"/>	Un invisible	armario
<input type="checkbox"/>	Un hablador	mochila
<input type="checkbox"/>	Un perverso	par de pantalones
<input type="checkbox"/>	Un insatisfecho	cactus
<input type="checkbox"/>	Un loco	elefante
<input type="checkbox"/>	Un evocador	pepino