

El reto de contar historias A2

Soy capaz de contar historias.

Cultura emprendedora



Escritura creativa 2

Este reto desarrolla las competencias adquiridas en “Escritura creativa 1”. Ofrece un amplio abanico de ejercicios de escritura e inspiración y exige al alumnado que piense en red para sacar conclusiones y dar a sus historias una estructura lógica.

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 los estudiantes (hojas de ejercicios). La señal a indica que se trata de una tarea opcional para profundizar en el aprendizaje. Encontrarás los materiales correspondientes en “Materiales adicionales para los estudiantes”. 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 2
Nivel	A2
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 una 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 (hemos incluido el tema “Me voy, ¡hasta pronto!” en las páginas 4 y 5 del Manual del alumnado específicamente para estudiantes con dificultades para repetir el contenido de las historias).</p> <p>➤ Materiales adicionales: el profesorado decide en cada caso 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>Como pasaba con “Escritura creativa 1” (nivel A1), 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). Es por ello que los materiales de este reto señalados con una ➤ contienen actividades para el nivel A1. “Escritura creativa 2”, sin embargo, se centra más en la capacidad del alumnado para entender y explicar correlaciones. Es por ello que, para introducir este reto se pide a los estudiantes que reflexionen sobre una leyenda de la montaña Erzberg, en Estiria. Fomenta el pensamiento en red en los demás ejercicios de este reto.</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 lingüística	<p>Soy capaz de utilizar temas para crear textos.</p> <p>Soy capaz de planificar textos.</p> <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>Checklist: una lista que ayuda a verificar si se han llevado a cabo todas las partes de una tarea.</p> <p>Los distintos tipos de textos se enseñan en las clases de idiomas y no en este documento.</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 del otro y expresar esta experiencia de forma lingüística. 3. El alumnado es capaz de utilizar una checklist 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). Propuesta alternativa: 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	
Paso 1	Selecciona y prepara los materiales para los temas de escritura.
Paso 2	Presenta los materiales brevemente al alumnado. Deja tiempo para que el alumnado escriba sus textos.
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. El profesor/a y los demás compañeros/as proporcionan feedback (oral o escrito).
Contexto dentro del programa YSEC	Este reto se basa en “El reto de contar historias” del nivel A1 y 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	Sobre el proyecto Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu Materiales pedagógicos adicionales (incluyendo vídeos): www.youthstart.eu
Condiciones de uso	Todo el material para el profesorado y alumnado de You th 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/ . Al equipo de You th 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 .
Autores Editores	Ingrid Teufel (autora), Johannes Lindner (editor), Eva Jambor (editora)
Diseño gráfico	Valentin Mayerhofer (diseño), Peter Stromberger (iconos)
Traducción Redacción	Teresa Krainer (traducción) Martin Obermayr (redacción del alemán) EduCaixa (traducción del español)



➤ “Tarjetas de la filosofía”

Información para el profesorado:

Estas tarjetas reflexivas pretenden servir de inspiración para discusiones filosóficas, frases, textos, etc. Así es como funcionan:

Los estudiantes cogen una tarjeta de actividad y una o dos tarjetas con imágenes o con palabras. Siguen las instrucciones de las tarjetas de actividad.

Los estudiantes pueden trabajar con las tarjetas de forma individual o en grupos reducidos, y las pueden utilizar tanto para iniciar discusiones filosóficas como para realizar ejercicios de escritura.

Hay dos tipos de tarjetas:

1. Tarjetas con imágenes (fotos de revistas, folletos, Internet) y/o tarjetas con palabras

cartera	botella	vía férrea
billete de 100 euros	político	fiambrera
bolsa de la compra	bolsa de plástico	teléfono móvil
pollo	pan	leche



2. Tarjetas de actividades

<p>Coge una tarjeta.</p> <p>Imagina que un mago te ha transformado en esto. Cuéntanos cómo te sientes.</p>	<p>Coge una tarjeta.</p> <p>Escribe lo que sepas acerca de esto.</p>	<p>Coge una tarjeta.</p> <p>¿Qué te gusta de esto?</p>
<p>Coge una tarjeta.</p> <p>¿Qué tiene de positivo (bueno) esto?</p>	<p>Coge una tarjeta.</p> <p>¿Qué puedes hacer con esto? Intenta pensar también en respuestas extravagantes.</p>	<p>Coge una tarjeta.</p> <p>¿Qué tiene de negativo (malo) esto?</p>
<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>¿Qué diferencias ves entre estas dos cosas?</p>	<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>Invéntate una historia divertida a partir de ambas cosas.</p>	<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>Invéntate una historia triste a partir de ambas cosas.</p>
<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>Escribe una frase en la que aparezcan ambas cosas.</p>	<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>¿Cuál de estas cosas es más importante? ¿Por qué?</p>	<p>Coge dos tarjetas.</p> <p>Imagina estas dos cosas luchando entre sí. Escribe cómo sería su disputa.</p>



¿Qué pasaría si...

Un montón de ideas para historias fantásticas, reflexión y ejercicio 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 escribe tus planes.



Busca un chiste que te guste mucho en revistas o en Internet.
Conviértelo en una obra de teatro o 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.





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 las 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.

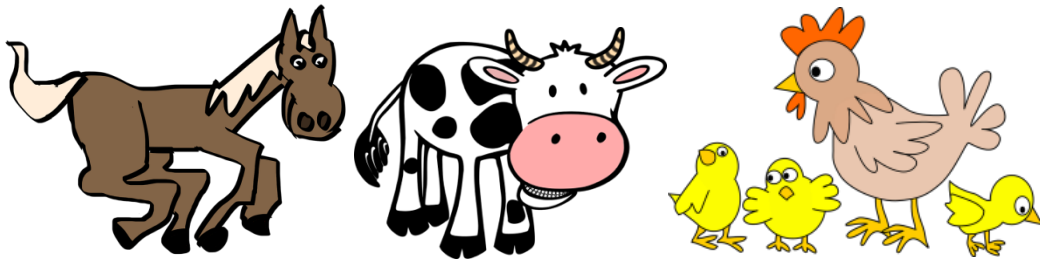
Ahora describe lo que ves.



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

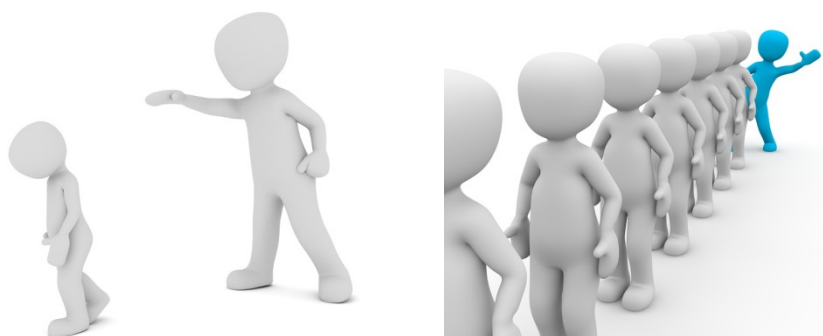


Imagina que vives hace 1000 o 2000 años y puedes escoger tener un caballo, una vaca o cuatro gallinas. ¿Qué escogerías y por qué?



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?

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:

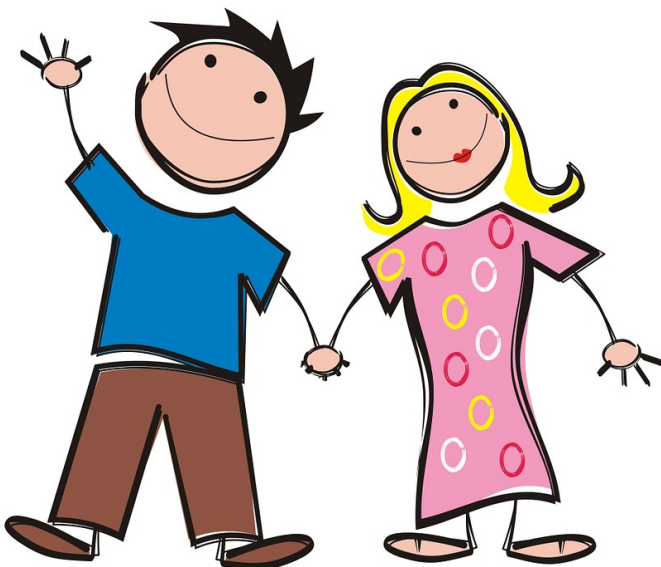
<https://pixabay.com/de/abgestorben-baum-baumgerippe-kahl-436021/>



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?
Describe.

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?



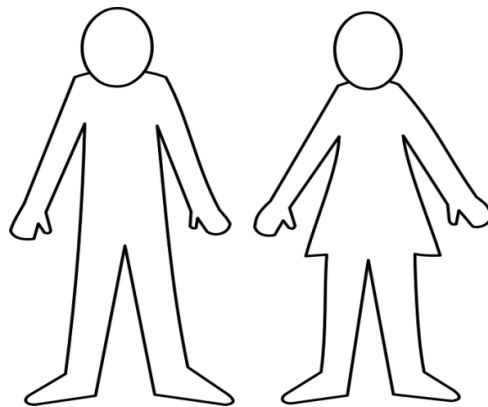
Fuentes de las imágenes: Rotkäppchen: <https://pixabay.com/de/rotk%C3%A4ppchen-m%C3%A4rchen-m%C3%A4dchen-kind-877246/> Gestiefelter Kater: https://pixabay.com/static/uploads/photo/2013/07/13/09/40/puss-in-boots-155895_960_720.png Froschkönig: <https://pixabay.com/de/froschk%C3%B6nig-m%C3%A4rchen-frog-prinz-153168> 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?

Fuente de la imagen: <https://pixabay.com/de/mann-frau-geschlecht-toilette-153902/>



¿Qué tres cosas te llevarías a una isla desierta?

Explica por qué.

Fuente de la imagen:
<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/>



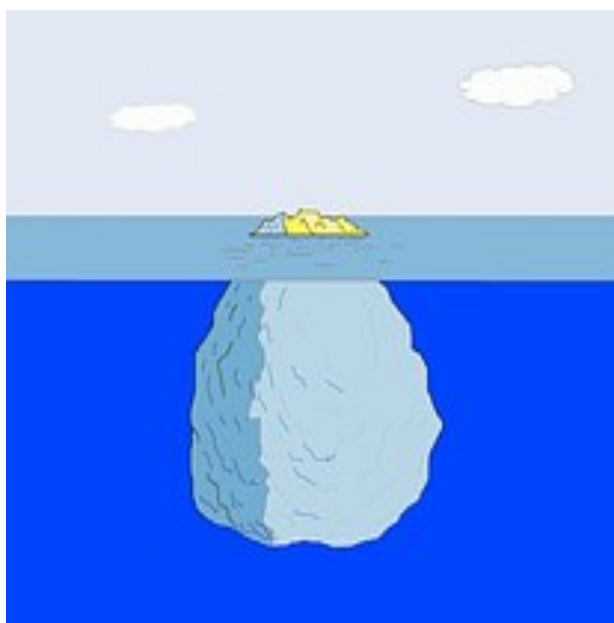
¿Cuáles de estas cualidades son más importantes para ti? Menciona tres.

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?



Un hombre sabio 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



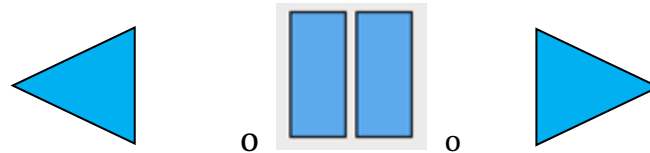
¿Cómo será el mundo dentro de 50 años?

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>



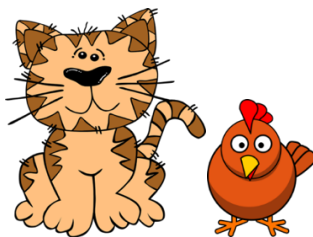
Dibuja la silueta de tu cabeza.

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 las 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%BChen-bauernhof-40335/>

Storytelling Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges

