

## Título: La fábrica de historias.

**Nivel educativo:** 6º de Primaria del 3º ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura.

**Temporalización:** dos sesiones de 45 minutos durante el tercer trimestre.



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado de sexto de primaria, empleará el pensamiento computacional para estructurar y redactar una historia de manera lógica y secuencial. Utilizará tarjetas de programación que representan bloques narrativos clave: inicio de la historia, descripción de personaje y/o lugar, introducción de un conflicto/reto/problema y conclusión. Se trabajarán tanto el texto narrativo como las descripciones de personajes y lugares. Asimismo, se hará un repaso de otros tipos de texto, como el argumentativo. La mecánica de la actividad se basa en dos principios fundamentales: selección y programación narrativa y redacción basada en la programación.

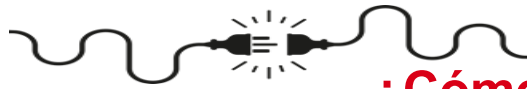


## Objetivos

- Fomentar el pensamiento computacional.
- Fortalecer la estructura narrativa.
- Potenciar la creatividad en la escritura.
- Desarrollar habilidades de planificación y organización.
- Mejorar la comprensión y expresión en Lengua Castellana.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la discusión crítica.

**Competencias clave a desarrollar:** comunicación lingüística, digital, matemática, ciencia y tecnología y aprender a aprender.



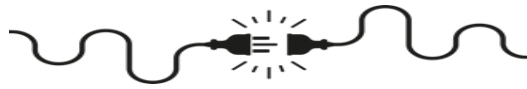


## ¿Cómo lo hacemos?



- 1. SESIÓN 1:** el objetivo es explicar la actividad en gran grupo y hacer una práctica de escritura colaborativa utilizando los recursos proporcionados para que el alumnado se familiarice con los mismos y con la mecánica. Habiendo reunido al alumnado en torno a la pizarra del aula, se enseñará la utilidad de cada tarjeta (ver apartado “Recursos” para más detalles acerca de la preparación de material) y se realizará la fase de programación narrativa (que se explica en el punto 2.1) colocando las tarjetas de los bloques en un área visible y una redacción colaborativa, en función de la programación realizada con dichas tarjetas con aportaciones de todo el alumnado.
- 2. SESIÓN 2:** se hará un repaso de la explicación y agrupamientos. Una vez se hayan mostrado un par de ejemplos, agrupar alumnado en equipos de 4 y distribuir por el aula. La actividad consta de 2 fases, programación narrativa y redacción basada en programación.
  - 2.1. Programación:** las tarjetas representan los diferentes bloques narrativos que se necesitan para escribir una historia. En el reverso se muestra la frase de ayuda. Se comienza clasificando las tarjetas por categorías de bloques y temática de la historia (hay fragmentos de 6 historias diferentes). Después se escoge al azar una tarjeta de “inicio” y se coloca sobre la mesa. A continuación, se van encajando los demás bloques, (**ver un ejemplo en apartado “Recursos”**). **Función de la tarjeta “condicional”:** la tarjeta con la condicional “si/si no” deberá colocarse siempre después del bloque “Problema”. Sirve para introducir una variable mediante la cual, el problema puede solucionarse o no con la tarjeta de “conclusión” (que encaja en esta tarjeta). Si la conclusión seleccionada, plantea un final que el alumnado considera válido, se redactará el final de la historia con apoyo de la tarjeta (que también encaja en la condicional), si no, se empleará el texto de la tarjeta de “descripción” que incorpora nuevos personajes y localizaciones, que previamente se haya acoplado en la parte inferior generando, de esta manera, un bucle (**ver ejemplo en “Recursos”**).
  - 2.2. Redacción:** el alumnado escribe el texto con apoyo de las tarjetas hasta que la historia tenga un final. Adicionalmente, se valorará en el equipo si la historia es coherente y si haciendo algún cambio en la combinación de la programación, se puede mejorar o enriquecer.





## Sugerencias

Atendiendo a la capacidad de abstracción del alumnado, se comenzará programando con las tarjetas mostrando el reverso, en el que están las palabras clave que deben utilizar para redactar cada apartado de la historia. Además, las tendrán clasificadas según la historia a la que pertenezcan. De este modo, se estaría facilitando la secuenciación.

No obstante, cuando se hayan familiarizado con la actividad, se podrán combinar las tarjetas de las diferentes historias y programar con el reverso boca abajo, incrementando la dificultad, ya que será más complicado concatenar las partes para formar una historia coherente, fomentando la creatividad y el pensamiento divergente.



## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de programación, material de escritura y plastificadora.



**Espacios:** aula de clase.

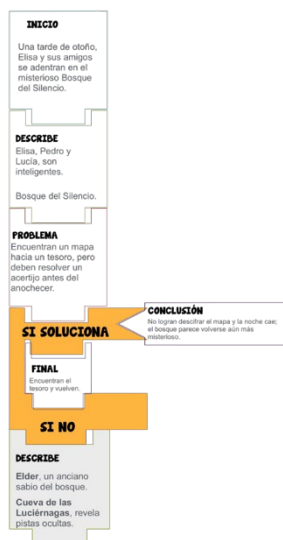
**Tipo de actividad:** grupos de 3 – 4 personas.



A continuación, se muestran ejemplos de la parte de programación de la actividad, tanto con el reverso oculto como a la vista:



**CONCLUSIÓN**

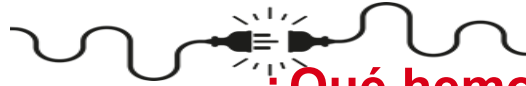


**CONCLUSIÓN**  
Al llegar al centro del mapa y la noche cae, el bosque parece volverse aún más misterioso.

**Preparación del material:** imprime una copia de la hoja de recursos por cada grupo de alumnos. Hay 2 tarjetas adicionales por categoría personalizable con el reverso en blanco. Las tarjetas tienen una forma específica de modo que encajan unas con otras como un puzle.

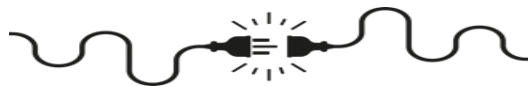
**Recursos disponibles haciendo click en la imagen.**





## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	1 Insuficiente	2 Mejorable	3 Satisfactorio	4 Excelente
Identifican los bloques de un texto narrativo.	Identifica uno o ninguno de los bloques narrativos. No reconoce su función.	Identifica algunos bloques, pero necesita apoyo para entender su función en el texto.	Identifica correctamente la mayoría de los bloques y comprende en general su función.	Identifica y comprende todos los bloques narrativos en la historia.
Secuencian las partes de una narración empleando el pensamiento lógico.	La secuencia carece de lógica narrativa.	Secuencia la historia, pero la coherencia es limitada. Requiere orientación para lograr una estructura lógica.	Secuencia de manera lógica la mayoría de las partes de la historia.	Secuencia las partes de la historia de manera lógica y estructurada, con una narrativa coherente y fluida.
Comprenden el concepto de bucle y lo extrapolan a la narración.	No comprende el concepto de bucle o no lo aplica en la historia.	Comprende el concepto de bucle, pero necesita apoyo para aplicarlo correctamente en la narración.	Aplica el concepto de bucle de forma adecuada en partes de la narración, aunque no siempre de manera consistente.	Comprende y aplica el concepto de bucle en la narración de forma creativa y consistente.
Describen personajes y lugares de forma detallada.	Realiza descripciones muy superficiales o incompletas de personajes y lugares.	Realiza descripciones básicas de personajes y lugares, aunque podrían ser más detalladas.	Describe personajes y lugares de forma detallada aunque faltan algunos elementos.	Describe personajes y lugares de forma completa y detallada, enriqueciendo la narración.
Trabajan de forma colaborativa en la programación y la secuenciación, generando debates.	No participa en las actividades colaborativas ni en los debates grupales.	Participa mínimamente en las actividades grupales y debates, con aportaciones limitadas.	Participa activamente en el trabajo colaborativo y aporta ideas en los debates, aunque de forma moderada.	Participa de manera muy activa y respetuosa en la colaboración y en los debates, aportando ideas constructivas y escuchando a los compañeros.



## Pensamiento computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

## Más información

Escanea el código QR para acceder a los recursos:



Tarjetas de programación