



CRE
CAN
EN 100
PALABRAS

Presentan

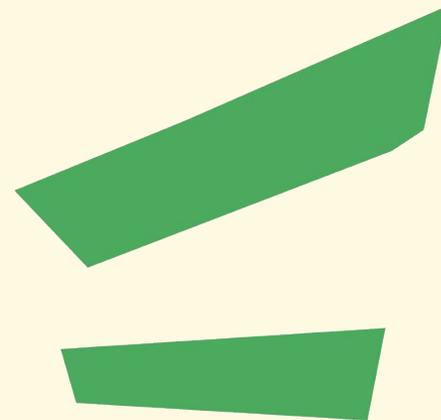


FUNDACIÓN
PLAGIO

olivo



**Capacitación para
profesores/as y
encargados de
bibliotecas
escolares CRA**



Contexto del proyecto

Gran cantidad de estudiantes en Chile no sabe leer ni escribir con estándares aceptables para su nivel de escolaridad.

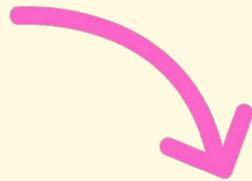
- De acuerdo al Simce de 2017, el 58% de los estudiantes en Chile de cuarto básico no comprende lo que lee.
- Según la prueba nacional de lectura aplicada ese mismo año, un 25% de los casi 255 mil niños de 2° básico “no tiene las competencias mínimas de comprensión lectora”.
- Ese mismo año un informe de la OCDE puso a Chile en el penúltimo lugar de los 34 países evaluados. Este estudio arrojó que más de uno de cada dos adultos chilenos obtienen resultados por debajo del Nivel 1 de 5 en comprensión lectora.

¿Qué propone “Creando en 100 Palabras”?

El proyecto “Creando en 100 Palabras” propone fomentar la escritura y la lectura entre los estudiantes de establecimientos educacionales vulnerables por medio de la metodología del *Story Grammar*.

¿Qué propone “Creando en 100 Palabras”?

El proyecto “Creando en 100 Palabras” propone fomentar la escritura y la lectura entre los estudiantes de establecimientos educacionales vulnerables por medio de la metodología del *Story Grammar*.



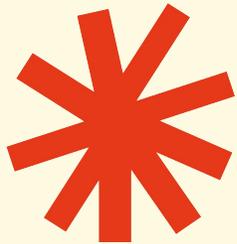
Esto implica entregar herramientas a los profesores para que puedan desarrollar esta metodología con sus estudiantes.

¿Qué es el Story Grammar?

La metodología del *Story Grammar* invita a escribir un cuento a partir de imágenes que indican las distintas partes que estructuran un relato: personaje(s), lugar, acción, reacción, desenlace, etc...

¿Qué es el Story Grammar?

La metodología del *Story Grammar* invita a escribir un cuento a partir de imágenes que indican las distintas partes que estructuran un relato: personaje(s), lugar, acción, reacción, desenlace, etc...



Se han realizado diversas investigaciones sobre la metodología del Story Grammar, especialmente en niños con dificultades de aprendizaje y de comprensión lectora. Un estudio de 1988 sugiere que los niños al conocer la estructura de la historia pueden comprender mejor su contenido y que esta estrategia los ayuda a construir narraciones mejor organizadas.

¿Qué es el Story Grammar?

La metodología del *Story Grammar* invita a escribir un cuento a partir de imágenes que indican las distintas partes que estructuran un relato: personaje(s), lugar, acción, reacción, desenlace, etc...



Otros estudios más recientes, como uno del 2010 indica que el Story Grammar da a los estudiantes un marco para comprender textos narrativos porque pueden distinguir los elementos comunes de una historia. Este estudio dice que la organización visual que entrega el Story Grammar proporciona un modelo para almacenar mentalmente y recuperar información importante de la historia. El resultado es que los estudiantes “navegan” mejor por el texto narrativo y, así, mejoran su comprensión y goce de la lectura.

¿Qué es el Story Grammar?

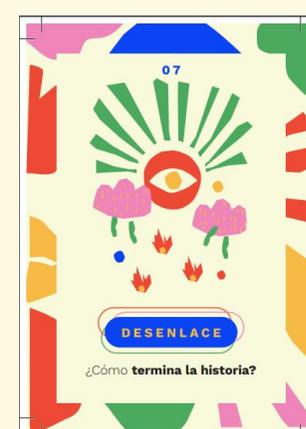
La metodología del *Story Grammar* invita a escribir un cuento a partir de imágenes que indican las distintas partes que estructuran un relato: personaje(s), lugar, acción, reacción, desenlace, etc...



Asimismo, el trabajo con la secuencia narrativa mejora la comprensión lectora, herramienta clave en esta metodología. Un estudio de 2017 evidenció que la secuenciación es una habilidad fundamental para que los niños comprendan los textos narrativos y que tiene implicancias positivas en programas de intervención.

“Creando en 100 Palabras”: el juego

- A partir de la metodología del *Story Grammar*, diseñamos un juego que invita a escribir un cuento de máximo 100 palabras utilizando un mazo de cartas ilustradas. Este juego puede jugarse en solitario o en equipos de hasta 8 personas.



Antes de jugar

- Los jugadores deben asegurarse de tener un lápiz y un papel donde puedan escribir las distintas partes del cuento que crearán.
- Los jugadores encontrarán una baraja de ocho cartas que indican los elementos que compondrán su relato: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Detonante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título.
- Los jugadores deben ordenar las cartas del mazo según la modalidad de juego que prefieran.

Modalidades de juego

- *De principio a fin* (recomendada para primeras partidas): las cartas se ordenan siguiendo el orden clásico de un relato: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Detonante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título.
- *De atrás para adelante*: las cartas se ordenan siguiendo el orden inverso al relato clásico: (1) Título, (2) Desenlace, (3) Reacción, (4) Acción, (5) Emoción, (6) Detonante, (7) Lugar y (8) Personaje
- *Jerigonza*: Las cartas se barajan y se ponen en el mazo sin un orden determinado.

Desarrollo del juego

El juego se puede jugar de dos maneras:

- En solitario: el jugador saca una carta del mazo y escribe la parte de la historia que corresponda para formar su cuento. Luego sigue jugando hasta que se acaben las cartas.
- En equipo: cada jugador se turna para sacar una carta del mazo y escribir la parte de la historia que corresponda para formar un cuento. Los participantes tienen la posibilidad de “pasar” y dejar su carta al jugador de su derecha una sola vez por partida.

Final del juego

- Cuando ya no quedan cartas, los jugadores deben sumar las distintas partes del relato y contar el total de palabras que tienen. Si excede las 100 palabras, los jugadores tienen la posibilidad de editar sus textos para no superar este límite.
- En cada partida, las personas o equipos que logren crear un cuento de 100 palabras o menos ganarán un punto.

CREANDO EN 100 PALABRAS

Este juego te invita a escribir un cuento de máximo 100 palabras con este mazo de cartas. Puede jugarse en solitario o en equipos de hasta 8 personas. ¡Súmate a este viaje a través de la imaginación!

► INSTRUCCIONES:

1. Asegúrate de tener un lápiz y un papel donde puedas escribir las distintas partes del cuento que crearás.
2. Encontrarás una baraja de ocho cartas: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Detonante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título. Estas cartas indican los elementos que deberás utilizar para crear tu relato.
3. Ordena las cartas del mazo según la modalidad de juego que tú o tu equipo prefieran (ver "Modalidades del juego").
4. Empieza a jugar:
 - **En solitario:** saca una carta del mazo y escribe la parte de la historia que corresponda para formar tu cuento. Sigue jugando hasta que se acaben las cartas.
 - ▲ **En equipo:** cada participante se turna para sacar una carta del mazo y escribir la parte de la historia que corresponda para formar un cuento.

Los participantes tienen la posibilidad de "pasar" y dejar su carta al jugador de su derecha una sola vez por partida.

5. Cuando ya no quedan cartas, los jugadores deben sumar las distintas partes del relato y contar el total de palabras. Si excede las 100 palabras, los jugadores deben editar sus textos para no superar este límite.

6. En cada partida, las personas o equipos que logren crear un cuento de 100 palabras o menos ganarán un punto.

MODALIDADES DEL JUEGO



De principio a fin: las cartas se ordenan siguiendo el orden clásico de un relato: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Detonante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título.

*Se recomienda que en las primeras partidas se utilice esta estructura.

De atrás para adelante: las cartas se ordenan siguiendo el orden inverso al relato clásico: (1) Título, (2) Desenlace, (3) Reacción, (4) Acción, (5) Emoción, (6) Detonante, (7) Lugar y (8) Personaje.

Jerigonza: Las cartas se barajan y se ponen en el mazo sin un orden determinado.

presentan

FUNDACIÓN
PLAGIO

olivo

Para jugar con estudiantes

- Se recomienda partir jugando con la modalidad *De principio a fin*.
- Se recomienda que los profesores lean las instrucciones junto a los estudiantes.
- Se recomienda poner un ejemplo de cómo se iría construyendo el relato.
 1. Carta "Personaje": "Había tres hermanos: Marta, de 20 años; Joaquín, de 15 años; y Carolina, de 12 años".
 2. Carta "Lugar": "Los tres vivían en la misma casa, en una isla de Chiloé".
 3. Carta "Detonante": "Un día, los hermanos escucharon a alguien tocar la puerta de su casa. Fueron abrir pero no encontraron a nadie".
 4. Etc...



CRE
CAN
EN 100
PALABRAS

Presentan



FUNDACIÓN
PLAGIO

olivo