



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Creando grandes historias

Autor(a): Paola Dennise Olvera Moreno
Escuela Primaria "Frida Kahlo" 15EPR4731L
La Paz, México
17 de febrero de 2023



Índice

Introducción.....	1
Objetivos.....	2
Propósito.....	3
Desarrollo de la estrategia del material didáctico.....	4,5
Conclusión.....	6
Referencias	7
Anexos	

Introducción

El presente trabajo es una propuesta para el uso de material didáctico mediante la creación de historias y la adaptación de personajes y escenarios; logrando en los alumnos el desarrollo de su imaginación y creatividad. Para Vigotzky es importante la participación del docente al crear las condiciones necesarias que brinden al alumno experiencias imprescindibles para la formación de conceptos. Para esto, los materiales didácticos se convierten en mediadores dirigidos al logro de esta función.

Actualmente las nuevas estrategias pedagógicas requieren de actividades que permitan a los alumnos desempeñarse de forma libre, promoviendo el trabajo colaborativo y la reflexión sobre las diferentes problemáticas que se plantean en su vida cotidiana, permitiendo así contextualizar los procesos de aprendizaje, reconociendo los saberes previos del alumno y sus estilos de aprendizaje.

Según Guilford (1976), en el libro *Creatividad aplicada* existen dos formas de pensamiento humano:

- El convergente que es el más riguroso, asociado a la lógica y centrado en la resolución de problemas. El objetivo que busca es una respuesta fija.
- El divergente, que se caracteriza por ser más imaginativo.
- Está dirigido a la innovación. Reestructura normas anteriores. Es el que se asocia con la creatividad.

Trabajar una dinámica en la que los alumnos pueden crear sus propias historias a través de materiales lúdicos, es una forma divertida e innovadora para la enseñanza.

Objetivo General:

Desarrollar una actividad en la que se utilicen materiales didácticos que sean sencillos de realizar y al alcance de todos; permitiendo así que todos los alumnos tengan acceso a él, utilizando recursos que pueden ser reciclados, tales como periódicos, revistas, tapas y cartón. Con el propósito de generar nuevas estrategias pedagógicas innovadora que permitan desarrollar aprendizajes significativos, a través de juegos, cuento, historias y dramatizaciones.

Estudiar y aprender mediante nuevas metodologías permite realizar una correcta vinculación de contenidos para el logro de los aprendizajes, lo que resulta favorecedor para los docentes, obteniendo mejores resultados en los aprendizajes de los alumnos.

Aprendizajes Clave (2017), “En una sociedad que construye conocimiento mediante múltiples formas y actores, el desafío de la escuela es contribuir también a que las personas encuentren al aprendizaje, al quehacer científico y a las posibilidades del saber. Para lograr estos objetivos es necesario consolidar las capacidades de comprensión lectora, expresión escrita y verbal, el plurilingüismo, el entendimiento del mundo natural y social, el razonamiento analítico y crítico”.

Objetivo Especifico:

Implementar el material didáctico que se propone para desarrollar diferentes habilidades tales como creatividad, imaginación, mejorar expresiones verbales y escritas, además de favorecer el aprendizaje inclusivo.

Propósito

Reforzar los aprendizajes esperados a través de diferentes dinámicas y juegos, utilizando el material didáctico que se propone al diseñar estrategias en conjunto con docentes, reconociendo la importancia del uso de material lúdico para la enseñanza de los alumnos.

Trabajar con los estudiantes la creación de cuentos para desarrollar el gusto por la lectura a través de la dramatización, la imaginación y la creatividad.

Como se menciona en el libro de Aprendizajes Clave (SEP, 2017), “La enseñanza de la asignatura Lengua Materna. Español en la educación básica, fomenta que los estudiantes utilicen diversas prácticas sociales del lenguaje para fortalecer su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y resolver sus necesidades comunicativas. Particularmente busca que desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos”.

Creando grandes historias

Se inicia la actividad con la creación del material didáctico, se debe diseñar un pequeño escenario; puede utilizarse cartón o papel, los alumnos o el docente pegan en él un fondo que sea de su preferencia tal como un castillo, un paisaje, una casa, etc. De ellos dependerá el propósito que se tenga para la actividad o el tema que se quiera desarrollar.

Por otra parte, se busca que los alumnos lleven recortes de personas, animales, objetos o plantas, eso ayudará a la creación de un mejor escenario y al desarrollo del cuento, puede utilizar recortes de libros, periódicos y revistas. Para su base se utilizan tapaderas, así su personaje podrá estar de pie y será más sencilla su manipulación.

La creación de este material didáctico promueve el trabajo en equipo, además su diseño permite que el alumno desarrolle su creatividad. La complejidad del cuento se puede desarrollar de acuerdo al grado que se este cursando.

Ya que el escenario y los personajes estén listos, los alumnos escribirán un cuento, que será narrado y actuado por los alumnos; esta actividad puede tener vinculación con otras asignaturas.

Al finalizar los alumnos realizan su dramatización frente a sus compañeros, el docente analiza su escenario, la escritura del cuento u obra de teatro que realizaron en su libreta y finalmente su expresión verbal.

Las habilidades y aprendizajes que se desarrollan con dicha actividad son las siguientes:

1. Desarrollo de la creatividad.
2. En artes el diseño de un escenario teatral.
3. Redacción y ortografía.
4. Reconoce los elementos de una obra de teatro.
5. Puede diseñar un guion teatral, colocando guiones, acotaciones y diálogos.
6. Se pueden plantear problemáticas actuales que permitan que el alumno reflexione y

genere posibles soluciones.

7. Se trabajan los valores universales como el respeto, la amistad, la empatía, la tolerancia, entre otros.
8. Seguridad, tono de voz y dicción del alumno a la hora de personificar.
9. Se reconocen los diferentes tipos de textos como cuentos, fábulas, obras de teatro y poemas.

En Aprendizajes clave (2017), se realiza la propuesta de contenidos y consideraciones didácticas que busca orientar la enseñanza del lenguaje en tres direcciones complementarias:

1. La producción contextualizada del lenguaje, esto es, la interacción oral y escritura de textos guiados por finalidades, destinatarios y tipos de textos específicos.
2. El aprendizaje de diferentes modalidades leer, estudiar e interpretar los textos.
3. El análisis o la reflexión sobre la producción lingüística.

Conclusión

“Educar la creatividad es enseñar a los seres a hacerse dueños de su propio desarrollo, dueños de un juego autorregulado de los intercambios que tienen en el conjunto de su ambiente” (Goutard, 1992, p. 123 Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro).

Reconocer la importancia del uso y creación de materiales didácticos promueve el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza, en la que los alumnos puedan no sólo aprender si no desarrollar habilidades y aptitudes.

La propuesta pedagógica que se plantea mediante la creación de escenarios, personajes y dramatizaciones puede adaptarse fácilmente al contexto del alumno; los temas que pueden desarrollarse y problematizarse pueden vincularse con diferentes asignaturas, lo que facilita al docente su trabajo diario; es por ello que resulta una estrategia pedagógica interesante y eficiente, los resultados sobre el aprendizaje de los alumnos son observables y se puede ir adaptando conforme el alumno va progresando.

La visualización de esta actividad también permite que los docentes en colectivo puedan trabajar de forma colaborativa y compartir sus resultados con alumnos de otros grupos, resultará divertido; además de invitar a los padres de familia a participar en la actividad.

Referencias

Vigotsky, L., S, "La imaginación y el arte en la infancia", Ensayo Psicológico, Fontamara S.A., México 1996.

Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. NARCEA. Madrid.

Gervilla Castillo, A. (2003). Creatividad aplicada. Una apuesta de Futuro. Dykinson. Madrid.

SEP (2017). Aprendizajes Clave. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.

Guilford. J.P. (1976). La naturaleza de la inteligencia humana. Buenos Aires, Paidós.

Anexo A

Fotografías del material

Escenarios para desarrollar la obra.



Figura 1. Calva, M. Ilustrado por Colección Había una vez. Fabricado por MCG Artículos Didácticos.

(Se observa el fondo de un bosque con una casa a lo lejos, se sugiere el cuento de caperucita y el lobo). Se pegó el paisaje en un cartón.



Figura 2 Calva, M. Ilustrado por Colección Había una vez. Fabricado por MCG Artículos Didácticos.

(Se observa de fondo una casa con dulces, se sugiere el cuento de Hansel y Gretel). Se pegó el paisaje en un cartón.



Figura 3 Calva, M. Ilustrado por Colección Había una vez. Fabricado por MCG Artículos Didácticos.
(Se observa de fondo un castillo, se sugiere el cuento de la cenicienta). Se pegó el paisaje en un cartón.

Anexo B
Fotografías del material recortable para personajes del cuento.

	<p>Silla para cuento, se sugiere colocar escenografía en cada acto del cuento. (Se recorto de un libro viejo).</p>
	<p>Árbol que puede utilizarse como personaje del cuento. (Se recorto de un libro viejo).</p>
	<p>Oso que puede utilizarse como personaje del cuento. (Se recorto de un cuento).</p>
	<p>Muñeco de lata que puede utilizarse como personaje del cuento. (Se recorto de un cuento).</p>

Anexo C
Fotografías del escenario con personajes.



Figura 1 (Se observa una escenografía con personajes y accesorios , las tapas de plástico se utilizan para dar estabilidad , soporte y movilidad a los personajes).



Figura 2 (Se observa una escenografía distinta con personajes y accesorios , las tapas de plástico se utilizan para dar estabilidad , soporte y movilidad a los personajes). La creatividad de los niños permite colocar personajes distintos.