



Story Changers: Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching Teaching Methods Through Storytelling and Virtual Reality

Intellectual Output:	IO2
Intellectual Output Title:	Creation of the “You Tell” Stories and Relevant Guide
Activity:	A6
Activity Title:	Creation of a Guide for Using “You Tell” Stories
Partner:	MMC



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



Coordinated by



Partners



**Apostolos
Varnavas
Primary School**

Program:	Erasmus+
Key Action:	Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Project Title:	Story Changers: enhancing pupils' social skills and enriching teaching methods through storytelling and virtual reality
Project Acronym:	Story Changers
Project Agreement Number:	2020-1-CY01-KA201-066072
Project Start Date:	01/12/2020
Project End Date:	30/06/2023



Contents

Guía para usar las historias de "You Tell"	3
A. Introducción	3
Temas de las historias "You Tell"	3
Formato de las historias "You Tell"	3
Justificación de las historias "You Tell"	4
B. Las 10 historias "You Tell"	4
1. El diccionario aterrador	6
2. El viaje de los animales	7
3. Que brille para todos ellos: el misterio de la Luna perdida	9
4. La isla de los cangrejos rojos	10
5. Kike y Redfeathered	11
6. "La luciérnaga más brillante" – Una historia sobre el valor del respeto	12
7. "¿Cómo puedo decirte que no?" – Una historia sobre el valor de tener límites	13
8. Rospo	14
9. Juegos sobre la vida y el mundo	15
10. El algarrobo	16
C. Cómo usar las historias "You Tell"	17
I. Cómo leer las historias	17
II. Puntos de decisión	17
III. Ejemplo de actividades utilizando los cuentos	17

Lista de tablas y figuras

Tabla 1: Lista de historias "You Tell"	4
--	---



Guía para usar las historias de “You Tell”

A. Introducción

El conjunto de 10 "You Tell" es la principal herramienta de formación que se ha desarrollado en el marco del proyecto Story Changers para ser utilizada por los profesores de primaria en los eventos de formación experienciales "Change the Story" para alumnos que tendrán lugar en los países del consorcio (Chipre, Grecia, España, Malta, Francia) en la parte final del proyecto.

Las historias están disponibles públicamente en el sitio web del proyecto, y lo seguirán estando también después del final del proyecto, por lo que pueden ser utilizadas como herramientas innovadoras que pueden ser integradas en la enseñanza formal / informal / no formal por cualquier maestro o cualquier otra parte interesada. Con el fin de hacer que las historias "You Tell" sean más atractivas y fáciles de usar para profesores y alumnos, los socios del proyecto han decidido agregar ilustraciones a las historias para transformarlas en folletos coloridos.

Temas de las historias “You Tell”

Como el propósito principal de las historias de "Tú cuentas" es ayudar a los alumnos de primaria a desarrollar habilidades sociales básicas y cultivar ciertos valores sociales y éticos, todas las historias giran en torno a uno o más de los siguientes temas o abordan uno o más de los siguientes temas:

- Diversidad
- Resiliencia
- Amistad
- Respeto
- Límites

Formato de las historias “You Tell”

Las historias "You Tell" son historias abiertas a las decisiones del lector, es decir, comprenden ciertos "puntos de decisión", donde se le pide al lector que decida entre dos (o más) versiones diferentes de la trama o reacciones del héroe, y, dependiendo de la opción seleccionada, se le dirige a una página determinada.



Las historias "You Tell" tienen 20-35 páginas con todas las ramas de la trama incluidas, por lo tanto, la lectura de la historia siguiendo solo una rama de la trama en cada punto de decisión, dura 20-30 minutos.

Justificación de las historias "You Tell"

Tanto la temática como la forma de los cuentos "Tú cuentas" han sido seleccionadas como las más adecuadas para el desarrollo de las habilidades y valores sociales de los alumnos. Más específicamente, en las historias abiertas a la decisión, el lector pondera los pros y los contras de una decisión, evalúa la situación que ha ocurrido en la historia, estima el impacto de su decisión, toma una decisión y sigue adelante con ella, convirtiéndose así en el héroe de la historia. Los textos lineales tienen una influencia positiva en el proceso de maduración de los lectores jóvenes, ya que estos últimos tienen la oportunidad de interactuar con la historia basándose en sus propias perspectivas, mientras que se les invita a activar su pensamiento crítico, su creatividad y su imaginación.

B. Las 10 historias "You Tell"

Título	Tema principal	Compuesta por
1. El diccionario aterrador	Respeto	MMC
2. El viaje de los animales	Amistad	MMC
3. Que brille para todos ellos: el misterio de la luna perdida	Diversidad	Eurocírculo
4. La Isla de los Cangrejos Rojos	Resiliencia	Escola Sant Josep Aguilera
5. Kike y Redfeathered	Amistad	Escuela Primaria Apostolos Varnavas
6. "La luciérnaga más brillante" - Una historia sobre el valor del respeto	Respeto	Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc
7. "¿Cómo puedo decirte que no?" – Una historia sobre el valor de tener límites	Límites	Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc
8. Rospo	Límites	San José Mater Boni Consilii
9. Juegos sobre la vida y el mundo	Diversidad	Mythos
10. El algarrobo	Resiliencia	Mythos

Tabla 1: Lista de historias "You Tell"



**STORY
CHANGERS**

Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching
Teaching Methods through Storytelling and Virtual Reality

The Heroes of our Stories





1. El diccionario aterrador

Tema principal	Respeto
Tema secundario	La lectura de libros como método atemporal para la adquisición de conocimientos
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none">• Lean y tengan una comprensión básica de varias formas de respeto• Aprendan a respetar las diferentes opiniones• Aprendan a aceptar y abrazar la diversidad• Aprendan sobre la importancia de hablar con los demás de una manera respetuosa• Aprendan el valor de la lectura como medio de entretenimiento y adquisición de nuevos conjuntos de conocimientos• Conozcan la importancia de usar dispositivos electrónicos modernos con moderación	
Grupo objetivo (alumnos) <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Información general sobre la historia <ul style="list-style-type: none">• Historia ficticia• La historia está inspirada en el libro "I zografía tis Christinas" ("Dibujo de Christina"), escrito por Evgenios Trivizas y la historia "Herman aprende sobre el respeto", escrita por Maria Kourbani.	
Resumen Los libros en la antigua librería del Sr. Sam "The Foundation" cobran vida y tratan de descubrir por qué tanta gente ha dejado de leer libros. Un grupo de valientes libros deciden ir al mundo exterior y descubrir la verdad. Uno de esos libros es Lex, un diccionario aterrador y siempre enojado, que no muestra respeto a nadie más y se considera a sí mismo como un libro superior. Durante la aventura del grupo, Lex se dará cuenta de la gran importancia del respeto y, finalmente, decidirá cambiar su actitud hacia los demás. Al final, a pesar del uso excesivo de dispositivos electrónicos por parte de los humanos, la librería del Sr. Sam atraerá a muchos nuevos clientes debido a una serie de eventos, de ahí que la magia de leer libros no deje de existir.	



2. El viaje de los animales

Tema principal	Amistad
Temas secundarios	Cooperación Respeto Resiliencia
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none">• Adquieran información sobre cómo compartir• Aprendan a perdonar• Aprendan a resolver sus diferencias pacíficamente• Crean en la amistad• Aprendan a ser desinteresado• Aprendan a ser honesto con otras personas• Aprendan a aceptar que cada persona es única• Aprendan a mostrar empatía• Aprendan a respetar los límites, deseos, etc. de otras personas.• Aprendan a ayudar y apoyar a otras personas• Aprendan a colaborar con otros• <input checked="" type="checkbox"/> Aprendan a convivir	
Grupo objetivo (alumnos) <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Información general sobre la historia La historia se ha inspirado en lo siguiente: <u>El dilema del erizo</u> El dilema del erizo es una metáfora sobre los desafíos de la intimidad humana. Describe una situación en la que un grupo de erizos intentan sentarse cerca unos de otros para compartir el calor durante el clima frío. Sin embargo, cuando lo hacen, se lastiman unos a otros con sus espinas afiladas, por lo que tienen que permanecer separados. Aunque tienen la intención de tener una estrecha relación recíproca, esto puede no ocurrir, por razones que no pueden evitar. Arthur Schopenhauer concibió esta metáfora para describir lo que él considera que es el estado del individuo en relación con los demás en la sociedad. El dilema del erizo sugiere que, a pesar de la buena voluntad, la intimidad humana no puede ocurrir sin un daño mutuo sustancial, y lo que resulta es un comportamiento cauteloso y relaciones débiles. Con el dilema del erizo, se recomienda usar la moderación en los asuntos con los demás, tanto por interés propio, como por consideración a los demás.	



Henry (2015, Cortometraje de Realidad Virtual)

Henry es un erizo que no tiene amigos porque le gusta abrazar a todos. En la película, Henry aparece en su casa en su cumpleaños, triste porque está solo. Enciende la vela de su pastel, pide un deseo y lo sopla. Entonces un grupo de globos con forma de animal viene a vivir y comienzan a volar en la habitación. Henry está encantado de ver a los animales globo, y uno de ellos se acerca a Henry y trata de abrazarlo. Tan pronto como Henry lo abraza, el globo explota. El resto de los globos, aterrorizados, salen de la casa, dejando a Henry solo. Unos momentos más tarde, regresan trayendo consigo una tortuga. La tortuga abraza a Henry sin ser lastimada por sus espinas y Henry es feliz de nuevo.

Resumen

En el Planeta de los Animales, el Comité de sabios decide asignar al Equipo de los Elegidos para viajar al Continente Rojo. Entre los Elegidos está el erizo, que tiene dificultades para adaptarse al equipo. ¿Aceptaré la amistad del castor o estará solo durante el viaje?



3. Que brille para todos ellos: el misterio de la Luna perdida

Tema principal	Diversidad
Temas secundarios	Amistad
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none">• Reconozcan la existencia de prejuicios y su impacto en la sociedad y, más en general, en nuestra cosmovisión.• Animen a los alumnos a poner en tela de juicio los sesgos y estereotipos• Se den cuenta de la importancia y la riqueza de la diversidad• Sean capaces de reconocer la importancia de no detenerse en la superficie y la apariencia• Comprendan la importancia de compartir y colaborar• Sean capaces de ver la riqueza que se puede encontrar en el establecimiento de la amistad y las relaciones diversas.• <input checked="" type="checkbox"/> Fomenten la resiliencia y la perseverancia	
Grupo objetivo (alumnos) <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen La historia cuenta la historia de Sheila, la dulce loba, y Fred, la rana funky, y su aventura para resolver el misterio de la luna perdida. En el valle donde transcurre la historia, las ranas y los lobos no se llevan nada bien y tienen fuertes prejuicios entre sí. Incluso su amor compartido por la música es una razón para la discordia, y su aversión mutua los empuja a echar humo a la organización del concierto Moonlight. La búsqueda de los héroes los alentará a darse cuenta de que tienen mucho más de lo que piensan en común y los unirá para siempre en la amistad.	



4. La isla de los cangrejos rojos

Tema principal	Resiliencia
Temas secundarios	Amistad
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none">• Tener una actitud positiva• Ser capaces de regular las emociones• Ser capaces de ver la adversidad como una oportunidad para aprender y crecer• Estar dispuestos a tomar medidas• Adquirir y ser capaz de aplicar habilidades de resolución de problemas• Mantener amigos y relaciones que puedan brindar apoyo• Estar dispuesto a aceptar ayuda	
Grupo objetivo (alumnos) <input checked="" type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen Martí es un cangrejo rojo de la Isla de Navidad. Su sueño es ser el mejor astronauta. Pero un día muy especial para él (una noche que podrá ver enormes estrellas en el cielo), es el día, al mismo tiempo, cuando todos los cangrejos rojos cruzan la isla para ir a la orilla. Tendrá que decidir cómo manejar esta situación con la ayuda de Roc y Tina, dos compañeros de escuela.	



5. Kike y Redfeathered

Tema principal	Amistad
Temas secundarios	Lucha contra los estereotipos
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none">• Apoyar a sus amigos• Resolver sus conflictos• Aceptar la diversidad• <input type="checkbox"/> Reconocer los estereotipos	
Grupo objetivo (alumnos) <input checked="" type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen En una gran granja junto a un prado verde, muchas gallinas vivían con sus pollos. El Sr. Kikiriko es el gallo negro arqueado de la granja que los mantiene a todos a salvo. Kike y Redfeathered compartieron sus secretos, sus sueños y se apoyaron mutuamente en cualquier dificultad que enfrentaran. Kike es muy guapa y quiere ser una gran bailarina. Redfeathered es torpe pero tiene una gran voz y quiere ser cantante. Todos en la granja encuentran extraños a estos dos pollos y se ríen de ellos. Kike y Redfeathered quieren dejarlo todo atrás y seguir sus sueños. Primero deben hacerse fuertes y superar sus miedos.	



6. “La luciérnaga más brillante” – Una historia sobre el valor del respeto

Tema principal	Respeto
Temas secundarios	Valor de la amistad Importancia de la colaboración y la autoconciencia
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none">• Comprender el valor del respeto por uno mismo• Tomar decisiones que promuevan el respeto por uno mismo• Darse cuenta si han tomado una decisión equivocada y trata de arreglar sus acciones• <input checked="" type="checkbox"/> Entender que la diversidad no es algo que deba asustarnos, pero debe ser bienvenida y respetada.	
Grupo objetivo (alumnos) <input checked="" type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen Fani es una luciérnaga diferente de los demás, que no ha hecho amigos. Conoce a una mosca llamada Mavromatis, una mosca sabia y amable. Se hacen amigos y juntos se enfrentan a muchos desafíos. A lo largo de estos desafíos, Fani aprende lo importante que es respetar a los demás y, sobre todo, lo importante que es respetarnos a nosotros mismos.	



7. “¿Cómo puedo decirte que no?” – Una historia sobre el valor de tener límites

Tema principal	Importancia de tener límites en la vida
Temas secundarios	Importancia de la autorregulación y la asunción de responsabilidades
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none">• Comprender el valor de los límites• Tomar decisiones que promuevan la autorregulación• Tomar decisiones que muestren responsabilidad hacia nosotros mismos y hacia los demás• Darse cuenta si han tomado una decisión equivocada y trata de arreglar sus acciones• Darse cuenta de que todas las elecciones, buenas o malas, tienen consecuencias	
Grupo objetivo (alumnos) <input checked="" type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen A un niño pequeño, Dimitris, no le gusta que sus padres, Pavlos y María, le digan que no. Por lo tanto, desea que esto se detenga. Un búho llamado Sabiduría aparece y concede el deseo del niño. Dimitris ahora pide y hace lo que quiere sin que sus padres le nieguen nada. Decide no hacer los deberes, no ir al dentista y comprar lo que quiera. Pronto se da cuenta de que actuar sin límites, sin autocontrol puede tener graves consecuencias.	



8. Rospo

Tema principal	Límites: ir más allá de nuestras limitaciones y respetar los límites: nuestro miedo puede ser nuestro límite
Temas secundarios	Hacer frente a los acosadores y respetar a los demás
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan: <ul style="list-style-type: none">• El valor de ser honesto y respetar a los demás• A atreverse a ir más allá de nuestras limitaciones• Cómo respetar los límites• A darse cuenta de lo importante que es hacer frente a los acosadores• <input type="checkbox"/> Respetar a los demás	
Grupo objetivo (alumnos) <input checked="" type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Información general sobre la historia Los gigantes (los héroes y villanos de esta historia) siempre han aparecido en los cuentos populares malteses. Calipso y Odiseo que vivían supuestamente en la isla de Ogygia, la actual Gozo. Uno de los templos en Gozo se llama de hecho Ggantija, que significa de gigantes. El telón de fondo también está situado en un pueblo entre las colinas: en Gozo hay 3 grandes colinas y los gigantes vivían en cuevas. Alrededor de Malta y Gozo hay numerosas cuevas y se sabe que se han utilizado como viviendas de gigantes en el pasado.	
Resumen Estos gigantes vivían en cuevas oscuras, profundas y húmedas que fueron excavadas en las rocas de la ciudad de Noni. Allí vivían todos los tipos y tamaños de gigantes. Había algunos gigantes enormes, y algunos otros eran un poco más pequeños. Un gigante en particular siempre fue intimidado. La princesa de la aldea es secuestrada por el villano Petrusku : Rospo se enfrenta a una serie de decisiones.	



9. Juegos sobre la vida y el mundo

Tema principal	Diversidad
Temas secundarios	Amistad
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none">• Aceptar la diversidad• Mostrar empatía• Comprender sus sentimientos y ser capaz de hablar de ellos	
Grupo objetivo (alumnos) <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen El narrador de la historia no sabe cómo lidiar con su compañera de clase Maryam, que es de piel oscura.	



10. El algarrobo

Tema principal	Resiliencia
Temas secundarios	Límites
Resultados del aprendizaje A través de la historia, se espera que los niños aprendan: <ul style="list-style-type: none">• Cómo ser valiente• Dar el siguiente paso y encontrar el coraje para encontrar un propósito en la vida	
Grupo objetivo (alumnos) <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
Resumen Un algarrobo que vive en una ciudad gris y sucia desea mudarse a otro lugar más verde con más árboles. ¿Lo logrará?	



C. Cómo usar las historias “You Tell”

I. Cómo leer las historias

Dependiendo de la edad de los alumnos, los cuentos pueden

- Ser leídos por el maestro antes de toda la clase
- Ser leídos por los alumnos individualmente
- Ser leídos por turnos - o representados - por los alumnos

II. Puntos de decisión

En cada punto de decisión

- El profesor puede pedir a los alumnos que voten la opción que prefieran y pasar a leer la parte de la historia por la que la mayoría de los alumnos ha votado.
- Los alumnos pueden tomar sus decisiones individualmente
- Los alumnos pueden dividirse en grupos, y el profesor puede pedir a cada grupo que siga un camino diferente de la historia, para que los alumnos puedan comparar las diferentes versiones de la trama.

III. Ejemplo de actividades utilizando los cuentos

Antes de leer la historia, el maestro puede:

- Hacer a los alumnos varias preguntas relevantes para el tema principal de la historia
- Pedir a los alumnos que lean el título de la historia y adivinen de qué se trata.
- Leer los nombres de los personajes y pida a los alumnos que imaginen su papel en la historia.

Mientras lee la historia, el maestro puede:

- Pedir a los alumnos que interpreten a los diferentes personajes de la historia.
- Animar la historia utilizando sonidos, música, danza, etc.
- Explicar las diferencias entre las opciones que aparecen en cada punto de decisión (especialmente con respecto al tema de la historia)

Después de leer la historia, el maestro puede:



- Pedir a los alumnos que piensen o escriban más puntos de decisión u opciones que puedan conducir a diferentes ramas de la trama.
- Pedir a los alumnos que discutan los pros y los contras de cada opción y la parte de la trama respectiva
- Pedir a los alumnos que creen un dibujo, video, canción, poema, etc. inspirado en la historia.
- Pedir a los alumnos que creen otra historia sobre el mismo tema
- Pedir a los alumnos que creen otra historia con los personajes de la historia