



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**

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

<b>Tema principal</b>	Respeto
<b>Tema secundario</b>	La lectura de libros como método atemporal para la adquisición de conocimientos
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none"><li>• Lean y tengan una comprensión básica de varias formas de respeto</li><li>• Aprendan a respetar las diferentes opiniones</li><li>• Aprendan a aceptar y abrazar la diversidad</li><li>• Aprendan sobre la importancia de hablar con los demás de una manera respetuosa</li><li>• Aprendan el valor de la lectura como medio de entretenimiento y adquisición de nuevos conjuntos de conocimientos</li><li>• Conozcan la importancia de usar dispositivos electrónicos modernos con moderación</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
<b>Información general sobre la historia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Historia ficticia</li><li>• 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.</li></ul>	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Amistad
<b>Temas secundarios</b>	Cooperación Respeto Resiliencia
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none"><li>• Adquieran información sobre cómo compartir</li><li>• Aprendan a perdonar</li><li>• Aprendan a resolver sus diferencias pacíficamente</li><li>• Crean en la amistad</li><li>• Aprendan a ser desinteresado</li><li>• Aprendan a ser honesto con otras personas</li><li>• Aprendan a aceptar que cada persona es única</li><li>• Aprendan a mostrar empatía</li><li>• Aprendan a respetar los límites, deseos, etc. de otras personas.</li><li>• Aprendan a ayudar y apoyar a otras personas</li><li>• Aprendan a colaborar con otros</li><li>• <input checked="" type="checkbox"/> Aprendan a convivir</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
<b>Información general sobre la historia</b> 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. ¿Aceptará 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
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños: <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconozcan la existencia de prejuicios y su impacto en la sociedad y, más en general, en nuestra cosmovisión.</li><li>• Animen a los alumnos a poner en tela de juicio los sesgos y estereotipos</li><li>• Se den cuenta de la importancia y la riqueza de la diversidad</li><li>• Sean capaces de reconocer la importancia de no detenerse en la superficie y la apariencia</li><li>• Comprendan la importancia de compartir y colaborar</li><li>• Sean capaces de ver la riqueza que se puede encontrar en el establecimiento de la amistad y las relaciones diversas.</li><li>• <input checked="" type="checkbox"/> Fomenten la resiliencia y la perseverancia</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Resiliencia
<b>Temas secundarios</b>	Amistad
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tener una actitud positiva</li><li>• Ser capaces de regular las emociones</li><li>• Ser capaces de ver la adversidad como una oportunidad para aprender y crecer</li><li>• Estar dispuestos a tomar medidas</li><li>• Adquirir y ser capaz de aplicar habilidades de resolución de problemas</li><li>• Mantener amigos y relaciones que puedan brindar apoyo</li><li>• Estar dispuesto a aceptar ayuda</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Amistad
<b>Temas secundarios</b>	Lucha contra los estereotipos
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Apoyar a sus amigos</li><li>• Resolver sus conflictos</li><li>• Aceptar la diversidad</li><li>• <input type="checkbox"/> Reconocer los estereotipos</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Respeto
<b>Temas secundarios</b>	Valor de la amistad Importancia de la colaboración y la autoconciencia
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender el valor del respeto por uno mismo</li><li>• Tomar decisiones que promuevan el respeto por uno mismo</li><li>• Darse cuenta si han tomado una decisión equivocada y trata de arreglar sus acciones</li><li>• <input checked="" type="checkbox"/> Entender que la diversidad no es algo que deba asustarnos, pero debe ser bienvenida y respetada.</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Importancia de tener límites en la vida
<b>Temas secundarios</b>	Importancia de la autorregulación y la asunción de responsabilidades
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender el valor de los límites</li><li>• Tomar decisiones que promuevan la autorregulación</li><li>• Tomar decisiones que muestren responsabilidad hacia nosotros mismos y hacia los demás</li><li>• Darse cuenta si han tomado una decisión equivocada y trata de arreglar sus acciones</li><li>• Darse cuenta de que todas las elecciones, buenas o malas, tienen consecuencias</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Resumen</b> 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

<b>Tema principal</b>	Límites: ir más allá de nuestras limitaciones y respetar los límites: nuestro miedo puede ser nuestro límite
<b>Temas secundarios</b>	Hacer frente a los acosadores y respetar a los demás
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan: <ul style="list-style-type: none"><li>• El valor de ser honesto y respetar a los demás</li><li>• A atreverse a ir más allá de nuestras limitaciones</li><li>• Cómo respetar los límites</li><li>• A darse cuenta de lo importante que es hacer frente a los acosadores</li><li>• <input type="checkbox"/> Respetar a los demás</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <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	
<b>Información general sobre la historia</b> 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.	
<b>Resumen</b> 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

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



## 10. El algarrobo

<b>Tema principal</b>	Resiliencia
<b>Temas secundarios</b>	Límites
<b>Resultados del aprendizaje</b> A través de la historia, se espera que los niños aprendan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cómo ser valiente</li><li>• Dar el siguiente paso y encontrar el coraje para encontrar un propósito en la vida</li></ul>	
<b>Grupo objetivo (alumnos)</b> <input type="checkbox"/> 1º-2º de Primaria <input type="checkbox"/> 3º-4º Grado de Primaria <input checked="" type="checkbox"/> 5º-6º grado de primaria	
<b>Resumen</b> 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