



Story Changers: Mejorar las habilidades sociales del alumnado y enriquecer los métodos de enseñanza a través de la narración de cuentos y la realidad virtual

Intellectual Output:

IO4

Intellectual Output Title:

**“Change the Story” Pack para el alumnado
Teaching Package for Pupils**

Activity:

A2

Activity Title:

Translation of the Teaching Package

Partner:

MMC Management Center



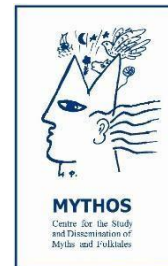
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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:	Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas
Project Title:	Story Changers: mejorar las habilidades sociales de los alumnos y enriquecer los métodos de enseñanza a través de la narración de cuentos y la realidad virtual
Project Acronym:	Story Changers
Project Agreement Number:	2020-1-CY01-KA201-066072
Project Start Date:	01/12/2020
Project End Date:	30/06/2023



Tabla de contenidos

1. Introducción.....	4
Objetivo del pack didáctico	4
2. Discusión sobre el arte de contar historias	5
Objetivos	7
Información general	7
Antes de la implementación piloto	8
Durante la implementación piloto	11
Después de la implementación piloto	13
Directrices - Apéndices	14
3. Actividades	15
Actividades para romper el hielo.....	15
Actividad 1	15
Actividad 2	18
Actividad 3	20
Actividad 4	23
Actividad 5	24
Actividad 7	27
Actividad 8	28
Implementation	35
Actividad 10	35
Actividad 11	38
Actividad 12	40
Actividad 13	42
Actividad 14	43
Actividad 15	46
4. Herramientas para contar historias	48
Herramienta 1	48
Herramienta 3	52
5. "You Tell" Stories	54



Annexo 1: Guía para crear historias "You Tell"	57
Annexo 2: Guía para usar historias de "Tú Cuentas"	57
Annexo 3: Guía para la realidad virtual "You Tell" para maestro	57

1. Introducción

Objetivo del pack didáctico

El objetivo de este pack didáctico es proporcionar a los profesores directrices, así como los materiales educativos, para capacitar a los alumnos en el arte de contar historias, al tiempo que mejoran sus habilidades sociales y digitales. Para la entrega del contenido del pack didáctico, los profesores tendrán que utilizar todas sus categorías, ya que cada uno servirá para un propósito específico durante los eventos didácticos experienciales "Change the Story" para los alumnos.

El pack didáctico contiene:

1. Una breve argumentación sobre el arte de contar historias
2. Directrices sobre la aplicación del material didáctico
3. Actividades para romper el hielo, formación de equipos e implementación
4. Herramientas para contar historias
5. Las historias de "You Tell" desarrolladas en IO2
6. Los escenarios VR "You Tell" desarrollados en IO3
7. La Guía sobre cómo crear el "Tú Cuentas Historias"
8. La Guía sobre cómo usar el "Tú cuentas historias"
9. La "Guía sobre cómo usar las historias y los escenarios de realidad virtual"

Las historias "You Tell", junto con los escenarios de realidad virtual "You Tell", son una parte importante del proyecto Story Changers, por lo tanto, constituyen las herramientas más importantes en el pack de capacitación de los docentes.

1.2. Implementación del pack didáctico

La implementación del paquete didáctico para la finalidad del proyecto Story Changers, se llevará a cabo en forma de una prueba piloto en las escuelas primarias del consorcio. Se seleccionarán alumnos de 3 grupos de edad (1º y 2º Grado, 3º y 4º Grado, 5º y 6º Grado). La prueba piloto se llevará a cabo en 3 eventos separados en cada escuela, para los 3 grupos de edad.

Es importante tener en cuenta que el paquete didáctico será probado, evaluado y finalizado. Después de la finalización del proyecto Story Changers, el pack de enseñanza estará disponible para ser utilizado por

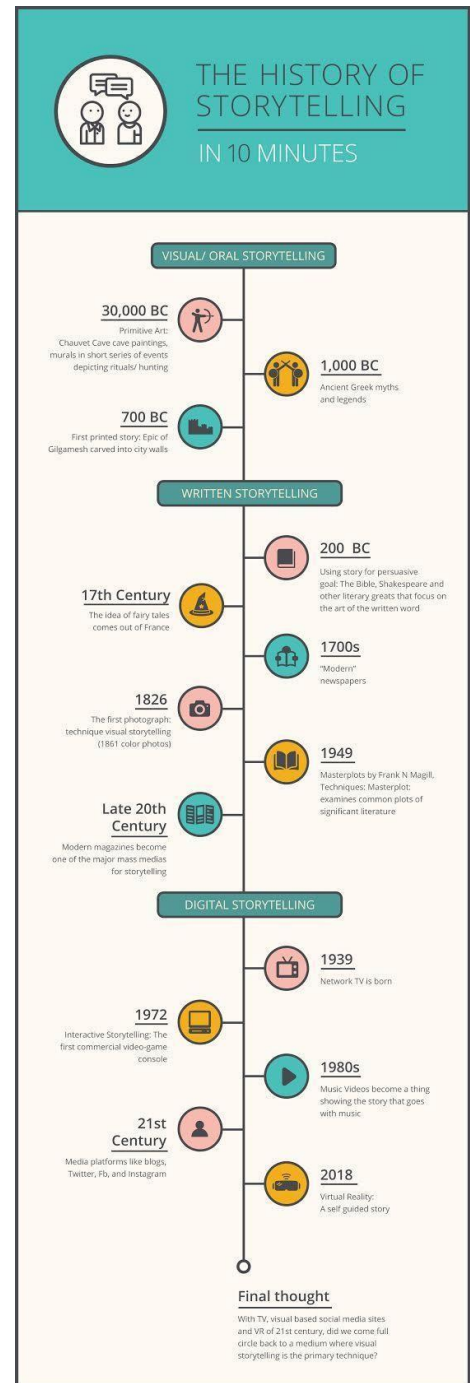
cualquier maestro en cualquier escuela que desee introducir el contenido de Story Changers en su plan de estudios.

2. Discusión sobre el arte de contar historias

La narración de historias es una característica humana y ha existido desde que se registró la actividad cultural humana, siendo la cueva de Chauvet el primer ejemplo de narración verificada. Storytelling es conocido, por algunos, como una forma de arte que difiere de las formas de arte más reconocibles como el teatro, la danza...

Como ya se ha analizado en la Guía para la "Creación de los Cuentos "Tú Cuentas" (Anexo 1), existen técnicas que pueden ser utilizadas para contar historias, especialmente para los docentes que no son expertos . La Guía se centra en las metodologías de Vladimir Propp, Gianni Rodari y Eugene Trivizas. Según la Red Nacional de Narración de Historias de los Estados Unidos, hay cinco características que una narración exitosa incluye:

1. La narración de historias es interactiva: siempre hay una interacción entre el narrador y el oyente, lo que distingue la narración de historias de otras formas de arte, como el teatro.
2. La narración de cuentos usa palabras: siempre existe el uso del lenguaje, ya sea hablado o escrito, que distingue la narración de cuentos de otras formas, como la danza..
3. La narración de historias utiliza acciones como la vocalización, el movimiento físico y / o el gesto: por tanto, pueden usarse otros medios distintos del lenguaje.
4. La narración presenta una historia: mientras que otras formas de arte también presentan una historia, junto con las otras cuatro características, la narración se vuelve





única.

5. La narración de historias fomenta la imaginación activa de los oyentes: hay una creación de imágenes activa y vívida en la mente del oyente

Imagen 1 cronológicamente en este cuadro se demuestra la evolución de contar historias.

3. Directrices sobre la aplicación de las pruebas piloto

Visión general

Las Directrices para la implementación de la prueba piloto se han preparado con el fin de proporcionar información básica e instrucciones a los socios de Story Changers que son responsables de la implementación del paquete de enseñanza "Change the Story" para los alumnos. Las Directrices proporcionarán instrucciones para los aspectos prácticos de la prueba piloto, así como los documentos necesarios que se utilizarán antes y después de la implementación, de la siguiente manera::

1. Información general
2. Antes de la implementación piloto
 - a. Instrucciones
 - b. Documentos
3. Durante la implementación piloto
 - a. Instrucciones
 - b. Documentos
4. Después de la implementación piloto
 - a. Instrucciones
 - b. Documentos
5. Apéndices

Objetivos

Los objetivos de las Directrices son los siguientes::

1. Dar estructura y un calendario al proceso de implementación piloto.
2. Proporcionar sugerencias a los profesores sobre la implementación del paquete didáctico en el aula.
3. Establecer algunos requisitos e indicadores mínimos que deben alcanzarse durante la implementación piloto.
4. Proporcionar a los profesores los documentos necesarios que deberán entregar a los padres/alumnos antes y después de la implementación del piloto.
5. Proporcionar los documentos necesarios para la evaluación de la implementación piloto por parte de los profesores y los alumnos.

Información general

La prueba piloto será implementada por Apostolos Varnavas Primary School (Chipre), Escola A. Aguilera (España), St. Joseph Mater Boni Consilii School (Malta), Ellinogalliki Sschool – Jeanne D'Arc (Grecia) y Eurocircle Organisation (Francia).



Indicadores

Se llevarán a cabo 3 eventos en cada país (excepto en Francia, donde solo se llevará a cabo 1 evento); 13 eventos en total. 20 alumnos deberían participar en cada evento en cada país; 260 alumnos en total.

Duración

6 horas para cada evento (horario escolar). Los profesores pueden decidir dividir el horario escolar entre diferentes asignaturas y días..

Participantes

Los participantes son alumnos de primaria de 3 grupos de edad diferentes (1º y 2º, 3º y 4º y 5º y 6º grado). Los profesores responsables de la implementación del pilotaje deben elegir 20 alumnos de cada grupo de edad para cada evento.

Es importante asegurar que el rendimiento escolar de los estudiantes seleccionados en cada grupo de edad, varíe. Además, es importante garantizar el equilibrio de género en los grupos seleccionados, siempre que sea posible..

Ejemplos:

- a) Alumnos de una escuela de 10 a 12 años: 15 niños y 15 niñas
 - Alumnos que participan en la implementación piloto: 10 niños y 10 niñas

- b) Alumnos de una escuela de 10-12: 20 chicos and 10 chicas
 - Alumnos que participan en la implementación piloto: 12 niños y 8 niñas

- c) Alumnos de una escuela de 10 a 12 años: 10 niños y 20 niñas
 - Alumnos que participan en la implementación piloto: 8 niños y 12 niñas

Antes de la implementación piloto

Instrucciones

1. El primer paso para los maestros es conocer los materiales existentes de Story Changers. Estos materiales son: la **Guía para usar las historias "Usted cuenta" (Anexo 2)** para familiarizarse con el material de Story Changers. Además, los maestros que usarán las historias de realidad virtual (5º y 6º grado) deben estudiar **la Guía para usar los escenarios de realidad virtual "Usted cuenta" (Anexo 3)** para familiarizarse con el concepto de narración de historias a través de la realidad virtual, así como con el uso real de los escenarios de realidad virtual. Finalmente, los profesores deben estudiar los Cuestionarios de Evaluación para Profesores y Alumnos con el fin de estar preparados sobre los comentarios que necesitarán recopilar después de cada evento.
2. Antes de que los docentes realicen la prueba piloto, deben seleccionar las asignaturas, en el marco de las cuales se utilizará el paquete de enseñanza de Story Changers..

Sugerencias para las clases

- Clase de idioma (ya sea la clase de idioma del idioma de cada país asociado u otra clase de

- idioma)
- Clase de TIC o Educación Informática
 - Clase de Teatro
 - Taller de desarrollo de habilidades (Grecia)
 - Salud y Educación para la Vida (Chipre)
 - Otros talleres escolares, días internacionales (por ejemplo, celebración de la Semana del Libro)
3. El tercer paso es decidir qué historias de "You Tell" (incluidas las historias de realidad virtual) se utilizarán para la prueba piloto, en cada grupo. Los maestros siempre deben tener en cuenta los 5 temas en los que las historias de "You Tell" se basan:
- Diversidad
 - Resiliencia
 - Amistad
 - Respeto
 - Límites

Las historias se dividen en los diferentes grupos de edad y temas, de la siguiente manera:

'You Tell' Story	Rango de edad	Tema/valor	Tema secundario
El diccionario de miedo (VR)	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Respeto	La lectura de libros como método atemporal para la adquisición de conocimientos
El viaje de los animales (VR)	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade	Amistad	Cooperación Respeto

	<input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade		Resiliencia
Que brille para todos ellos: el misterio de la luna Perdida	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Diversidad	Amistad
La isla de los cangrejos rojos	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Resiliencia	Amistad
Kike y Redfeathered	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Amistad	Lucha contra los estereotipos
"La luciérnaga más brillante" - Una historia sobre el valor del respeto	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Respeto	Valor de la amistad Importancia de la colaboración y la autoconciencia
"¿Cómo puedo decirte que no?" – Una historia sobre el valor de tener límites	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Límites	Importancia de la autorregulación y de asumir responsabilidades
Sapo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Límites: ir más allá de nuestras limitaciones y respetar los límites: nuestro miedo puede ser nuestro límite.	Hacer frente a los acosadores y respetar a los demás
La chica de la voz encantada (VR)	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Diversidad	Respeto
El algarrobo (VR)	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade		

	<input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade	Resiliencia	Límites
--	---	-------------	---------

Table 1: You Tell Stories

- Hay 5 historias adecuados para los cursos de primero y Segundo de Primaria, 6 historias adecuadas para los cursos de tercero y cuarto y 6 historias adecuadas para los cursos de quinto y sexto. El profesorado debe decidir, de acuerdo con el tiempo disponible, qué y cuántas historias utilizarán en cada evento. Se sugiere usar **al menos 2 historias** para cada grupo de edad.
- Los profesores deben tener en cuenta que el grupo de edad de 5º y 6º curso tendrá que ver las historias a través de la aplicación VR. Las 5 historias de realidad virtual son: The Scary Dictionary, The Journey of the Animals, The Carob Tree, May It Shine for Them All: The Mystery of the Missing Moon.
En este marco, es importante que los profesores prueben los auriculares VR y sepan cómo usarlos antes de la prueba piloto..

Documentos

Los documentos que deben estar listos antes de la implementación piloto:

- Formularios de consentimiento (Apéndice 1):** los datos recopilados de los estudiantes requerirán la autorización de los padres. Esto tomará la forma de consentimiento obtenido mediante el envío de un formulario de consentimiento a los padres / tutores de los estudiantes para ser firmado. En cuanto a los alumnos de 5º y 6º curso, la autorización también es obligatoria para el equipo de realidad virtual y los padres / tutores deberán firmar el formulario de consentimiento respectivo. Estos documentos deben enviarse a todos los padres / tutores de los alumnos que participarán en la implementación piloto y devolverse a los maestros, al menos 2 días antes del comienzo de la implementación piloto..
- Lista de participantes (Apéndice 2)** – Este documento debe ser firmado por todos los participantes al comienzo de cada evento.
- Actividades y folletos** – Los docentes deben decidir de antemano, las actividades sugeridas que utilizarán para la implementación piloto del paquete de enseñanza, con el fin de imprimir los materiales que tienen algunas actividades. Las actividades que se utilizarán se encuentran en IO4A1 "Change the Story" Pack didáctico para el alumnado, secciones 3. Actividades y 4. Herramientas.

Durante la implementación piloto

Instrucciones

- Al comienzo de cada evento, el docente debe proporcionar a los alumnos la lista de Participantes que se firmará.

2. Posteriormente, debe utilizar las actividades que ya han sido seleccionadas del pack didáctico para alumnos IO4A1 "Cambiar la historia". Esta sección consta de 16 actividades (la Actividad 15 sirve tanto como una actividad para romper el hielo como una actividad de formación de equipos). Las actividades corresponden a 1 o más grupos de rango de edad y se dividen en 4 partes. El profesor debe utilizar las actividades de romper el hielo y formación de equipos antes de poner en práctica las actividades de implementación.
 - a. Actividades de Romper el hielo –El profesorado debe utilizar, al comienzo del evento, 1-2 actividades para romper el hielo, con el fin de introducir la narración de cuentos como un concepto y familiarizar a los alumnos con él..
 - b. Actividades de formación de grupo – Como los alumnos, que participarán en cada evento, serán de grupos con un rango de edad, el profesor debe utilizar al menos 1 actividad de formación de grupo para facilitar que el grupo se sienta cómodo entre sí..
1. Actividades de implementación – Posteriormente, se deben usar las actividades de implementación, después de leer / VR ver las historias de "You Tell". Los docentes deben usar 1-2 actividades de implementación para elaborar la historia de "Tú cuentas". Las actividades de implementación se pueden aplicar a todas las historias de "You Tell".
 - c. Herramientas : no es obligatorio utilizar esta parte durante la implementación piloto. Sin embargo, los profesores pueden encontrar algunas herramientas útiles que pueden agregarse como herramientas a algunas de las actividades de implementación o usarse como actividad de implementación adicional para la prueba piloto..
3. La lectura / visualización de las historias tiene lugar después de romper el hielo con las actividades y las actividades de formación de equipos. El profesor puede elegir si leerá la historia "Tú cuentas" en un grupo o si permitirá que cada alumno lea la historia "Tú cuentas", individualmente..
4. El grupo de rango de edad de 5º y 6º grado en cada evento, verá las historias usando las gafas de realidad virtual. El profesor debe dedicar 10 minutos a mostrar a los alumnos cómo usar los auriculares VR.
5. Los docentes deben asegurarse de que se recopilen pruebas, como imágenes o videos, durante la implementación de la prueba piloto en cada evento..

Documentos

Los documentos que deben estar listos para la implementación piloto:

1. **Lista de participantes (Anexo 2)** – Este documento debe ser firmado por todos los alumnos participantes al comienzo de cada evento.

2. **Historias "Usted cuenta")** – Las historias seleccionadas por el docente para cada evento deben estar disponibles en una versión impresa o disponible en forma digital, por ejemplo, tableta, ppt, pdf.
3. **Actividades y folletos**– Algunas actividades tienen folletos para ser entregados a los estudiantes. Los profesores deben asegurarse de que disponen de un número adecuado de folletos para todos los alumnos..

Después de la implementación piloto

Instrucciones

1. Después del final de cada evento, el profesor responsable de la implementación de la prueba piloto, debe proceder con los siguientes pasos:
 - a. Proporcionar a los alumnos el **Cuestionario de Evaluación para Alumnos (Anexo 4)** y pedirles que lo rellenen. El Cuestionario de Evaluación para Alumnos es un cuestionario de reacción cerrado, basado en la escala Likert.
 - Si es posible, todos los alumnos que participaron en cada evento, deben completar el cuestionario al mismo tiempo y en un plazo de 15 minutos..
 - El profesor debe explicar a los alumnos cómo rellena el cuestionario utilizando la *escala* Likert.
 - El docente debe recoger los cuestionarios, escanearlos y subirlos a la carpeta dedicada para la evaluación de la implementación piloto.
 - b. Completar el **Cuestionario de Evaluación para Profesores (Anexo 3)** que es un cuestionario de reacción cuantitativo y cualitativo, basado en la escala Likert en Google Forms.
 - c. Complete la **plantilla del informe de evaluación nacional (Anexo 5)** que formará parte del informe de evaluación piloto agregado..

Documentos

Los documentos que estarán listos después de la implementación piloto:

1. **Apéndice 3** – Cuestionario piloto de evaluación para profesores (formulario de Google) – El cuestionario consiste en preguntas cerradas y una pregunta abierta, que conducirá a registrar la experiencia de los profesores, con respecto al paquete didáctico como herramienta educativa y su impacto en los alumnos..
1. **Apéndice 4** – Cuestionario piloto de evaluación para alumnos – Es un cuestionario, basado en la escala Likert, que conducirá a la recopilación de datos sobre la experiencia de los alumnos con el paquete didáctico "Change the Story" en clase.
La experiencia de los alumnos se registrará haciendo preguntas sobre 4 elementos diferentes: Storytelling, "You Tell" Stories, escenarios VR.
2. **Apéndice 5** – Plantilla de informe de evaluación nacional – El informe de evaluación nacional incluye las siguientes secciones:

- a. Introducción – Información básica sobre la implementación del piloto nacional
- b. Datos demográficos – Número de participantes (niños y niñas)
- c. Análisis de datos: análisis de los datos cuantitativos proporcionados por los alumnos y análisis del análisis cuantitativo de los profesores, así como análisis cualitativo de las sugerencias de mejora de los profesores.
- d. Conclusiones – Resumen del análisis de datos con recomendaciones.

Directrices - Apéndices

Apéndice 1 – Formularios de consentimiento de los padres/tutores



Story

Changers_IO4A5_Conse



Story

Changers_IO4A5_Conse

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Changers_IO4A5_Consent-Form-for-Pupils.pdf

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/STORYC-1.pdf>

Apéndice 2 – Lista de participantes



Story

Changers_IO4A5_Parti

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Changers_IO4A5_Participant-List.pdf

Apéndice 3 – Cuestionario piloto de evaluación para profesores (formulario de Google)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScojNI6DVvOWeNrBU_fJPA88IL76dWX7aQxNyrfl-3LHHEDQg/viewform

Apéndice 4 – Cuestionario piloto de evaluación para alumnos



Story

Changers_IO4A1_Pilot

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Intellectual-Output1-1.pdf>

Apéndice 5 – Plantilla para el informe nacional de evaluación



Story Changers_Pilot
evaluation report tem

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Intellectual-Output-1.pdf>

3. Actividades

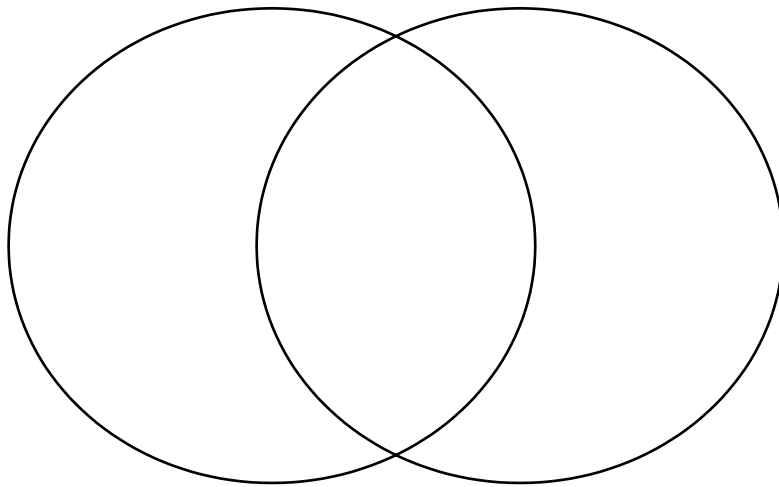
Actividades para romper el hielo

Actividad 1

Título de la actividad	Encuéntrame en el medio
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input checked="" type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	1 hora
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Para conocernos ● Ser capaz de compartir sobre uno mismo ● Ser capaz de identificar características comunes ● Fomentar el respeto y la escucha activa
Descripción de la actividad	<p>En esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de aprender más sobre sí mismos y los demás, compartir y escuchar, y empatizar unos con otros. Para ello, se les animará a explorar lo que tienen en común y lo que los hace únicos. Para empezar, divida a los estudiantes en parejas.</p> <p>1- Una vez que se forman los grupos, asegúrese de que estén relativamente separados entre sí. Solo deben comunicarse con la persona que se encuentra frente a ellos.</p>

2- Dale un papel con dos círculos concéntricos dibujados en él. Los dos círculos laterales exteriores corresponden a cada una de los estudiantes, mientras que la parte central, donde se encuentran los dos círculos, será utilizada por ambos estudiantes. Entregue a cada alumno un bolígrafo y pídale que escriban su nombre (y apellido) en el papel; estos se usarán nuevamente en una etapa posterior.

3- Pídale que reflexionen sobre las características que los diferencian y las que tienen en común. Luego, pida a los alumnos que cada alumno escriba cualquier rasgo personal diferente en sus respectivos lados externos de los círculos, y aquellos rasgos que tienen en común en el medio donde se encuentran los dos círculos..



Para ayudarlos a reflexionar, aquí están las preguntas que puede hacerles:

- *¿Qué te gusta hacer con tus amigos?*
- *¿Qué asignaturas escolares son tus favoritas?*



	<p>- <i>¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?</i></p> <p>- ¿Quién es tu superhéroe favorito?</p> <p>Después de 20 minutos (5 minutos por pregunta), puede invitar a 2-3 grupos a presentar lo que tienen en común.</p> <p>Asegúrese de recoger los papeles al final de la actividad.</p>
<p>Materiales</p>	<p>- Folleto de actividades (papel con dos círculos impresos en él) X nº de alumnos</p> <div data-bbox="558 772 610 835" style="text-align: center;">  </div> <p>Story Changers_Meet Me in the Middle_Han https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Meet-me-in-the-middle.pdf</p> <p>- Lápiz</p> <p>- Una cartulina para anotar las preguntas</p>
<p>Consejos para el docente/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Tenga cuidado de respetar su privacidad y no ponerlos en situaciones incómodas. 2- Definir un espacio seguro para que todos se sientan cómodos compartiendo sobre sí mismos. 3- Es importante mezclar los grupos tanto como sea posible. Es mejor evitar que los amigos hagan la actividad juntos. 4- Por favor, sea muy claro en las instrucciones y no dude en preguntarles varias veces si tienen alguna pregunta.. 5- Dependiendo del tamaño del grupo de clase, puede pasar de un grupo a otro y garantizar la implementación adecuada de la actividad..

Table 1: Activity 1



Actividad 2

Título de la actividad	Iniciadores de historias
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otros <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input checked="" type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1 st - 2 nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3 rd - 4 th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5 th - 6 th Grade
Duración prevista	1 hora
Objetivos o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la creatividad ● Desarrollar habilidades narrativas
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crear grupos de 4-5 alumnos. 2. Distribuya las tarjetas "Story Starters" a cada grupo al azar (consulte el folleto "Story Starters") 3. Cada grupo usa la frase de la tarjeta como punto de partida y crea una historia corta basada en ella (20 minutos) 4. Cada grupo debe designar un representante, que será el narrador de la historia del grupo. 5. Después de la presentación de todas las historias, los grupos pueden votar la historia más interesante / divertida

<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - "Tarjetas de inicio de cuentos" <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_Story Start</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/2.-Story-Starters.pdf</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Lápices/bolígrafos - Papel
<p>Consejos para el docente/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayudar a los alumnos a continuar sus historias cuando sea necesario 2. Después de la presentación de cada cuento, lea el título de cada cuento y pida a los alumnos que voten levantando la mano. 3. Si algunos de los alumnos se sienten realmente incómodos presentando frente a otras personas, pueden participar en la creación de la historia en lugar de narrarla.

Actividad 3


Titulo de la actividad	BINGO
Tipo de actividad	<input checked="" type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Team building <input type="checkbox"/> Otros <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor, especifique:</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	10-15'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Obtener información sobre el significado que los alumnos dan a la amistad - Promover el valor de la amistad - Para aprender sobre la amistad - Para aprender más sobre sus compañeros de clase
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los profesores proporcionan a cada alumno la tarjeta de "Bingo" y les explican el concepto de la actividad 2. Los alumnos recorren el aula y encuentran cuáles de sus compañeros están de acuerdo con las declaraciones en la tarjeta "Bingo"

	<p>3. Una vez que un alumno rellena los nombres de sus compañeros en todos los espacios en blanco de la tarjeta "BINGO", grita en voz alta BINGO</p>		
<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bingo card handout <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_BINGO_Ha</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/3.-BINGO.pdf</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Pen/pencils <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>BINGO</p> <p>Pregunte a sus compañeros de clase y complete los espacios en blanco con sus nombres. Cuando termines grita en voz alta BINGO. Recuerda que no puedes escribir el mismo nombre más de una vez.</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>		
	<p>Nunca debes renunciar a tus sueños</p>	<p>Nunca puedes compartir el secreto de tu amigo sin ninguna razón</p>	<p>Debes estar al lado de tu amigo para perseguir su sueño, incluso si no crees que él / ella no es lo suficientemente bueno en eso.</p>
	<p>Cuando uno de tus amigos comparte contigo sus planes para hacer algo malo, debes contárselo a tus padres.</p>	<p>Debes ser honesto con tus amigos y siempre decir la verdad..</p>	<p>No debes burlarte de los errores que haya cometido tu amigo..</p>
	<p>Debes mantener a un amigo incluso si su comportamiento no es bueno contigo.</p>	<p>Debes perdonar a tus amigos por cualquier cosa que hagan contra ti.</p>	<p>Debes mantener y apoyar a un amigo cuyo comportamiento no sea bueno para ti y para otras personas</p>




	Encuentra a alguien que crea que....
Consejos para el docente/formador	<ol style="list-style-type: none">1. La misma actividad se puede cambiar con diferentes instrucciones.2. Ningún alumno puede poner su nombre en él..

Actividad 4

Título de la actividad	Preguntas divertidas
Tipo de actividad	<input checked="" type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favoe especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Yes <i>Por favoe especificar:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	15'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la autoconciencia - Para mejorar la imaginación - Para conocer mejor a sus compañeros
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente hace las preguntas del folleto "Preguntas divertidas" 2. Los alumnos levantan la mano, se presentan y responden a las preguntas
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Folleto "Preguntas divertidas" <div style="text-align: center;">  Story Changers_Funny Que https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/4.-Funny-Question.pdf </div>
Consejos para el profesor/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trate de involucrar a todos los estudiantes dirigiendo sus nombres en caso de que no hayan participado voluntariamente

Actividad 5

Título de la actividad	Historia de Tall Tales "Repentinamente"
Tipo de actividad	<input checked="" type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	20'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades narrativas - Desarrollar la imaginación y la creatividad - Observar la mentalidad de los demás - Mejorar las habilidades de trabajo en equipo
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente forma grupos de 4-5 personas. 2. El profesor explica las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> - Cada persona contará tres oraciones de una historia y terminará con la palabra "de repente ...". La siguiente persona tendrá que recoger la historia y agregar tres oraciones propias..

	<p>3. El maestro designa a una persona para comenzar el juego. La persona termina con la palabra "de repente..."</p> <p>4. La siguiente persona recoge la historia y cuenta tres oraciones más, llevando la historia en la dirección que desee. Después de tres oraciones, terminan con la palabra, "de repente..."</p> <p>5. El juego continúa hasta que sucede una de las siguientes situaciones.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador tiene un turno y el juego ha llenado el tiempo asignado. - Los jugadores se quedan atascados, en cuyo caso puedes pasar a la siguiente persona o comenzar una nueva historia.. <p>Ejemplos de iniciadores de historias:</p> <p>a. A Jane le gustaba ayudar a sus padres en la granja de la familia, y cuidar de las gallinas era su tarea favorita. Todas las mañanas alimentaba a las gallinas y recogía huevos frescos tan pronto como se levantaba de la cama y antes de haber desayunado. Pero esta mañana, escuchó un ruido extraño antes de entrar en el gallinero. De repente...</p>
<p>Materiales necesarios</p>	<p>"Folleto de cuentos altos"</p> <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_Tall Tales Suddenly Story_</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/5.-Tall-Tales-Suddenly-Story.pdf</p> </div>
<p>Consejos para el profesor/formador</p>	<p>1. Asegúrese de que todos tengan un turno para hablar en esta actividad para romper el hielo para que los miembros silenciosos del grupo tengan la misma oportunidad de participar..</p>

Formación de equipos


Actividad 6

Título de la actividad	Predice la historia
Tipo de actividad Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar: Las historias ilustradas</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	20 minutos
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el trabajo en equipo - Respetar la opinión de los demás - Para potenciar la creatividad
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor presentará los personajes a los alumnos 2. Crear grupos de 4-5 estudiantes y facilitar una discusión grupal sobre lo que imaginan que va a suceder en la historia. 3. Puedes proporcionarles los puntos principales sobre los que reflexionar: quién va a ser el personaje principal, quién va a ser el antagonista, cuál es el final de la historia.
Materiales necesarios	-Las historias ilustradas

Consejos para el profesor/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1. Facilitar los debates en los grupos proporcionando ideas a los alumnos, cuando note que se quedan sin ideas 2. Asegúrese de no exceder el tiempo establecido. 3. Fomente el trabajo en equipo durante el debate.
---	---

Actividad 7

Título de la actividad	Poema acróstico
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Actividad para la escritura creativa</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar: Todas las historias</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	30'
Metas o resultados de aprendizaje	Crear poemas acrósticos, basados en palabras clave derivadas del tema de cada cuento. Promover el trabajo en equipo Para mejorar la creatividad y las habilidades de escritura creativa
Descripción de la actividad	1) Después de leer la historia, el profesor forma grupos de 4-5 alumnos.

	<p>2) El profesor pide a los alumnos que creen un poema acróstico para una palabra clave relacionada con el tema de la historia (por ejemplo, AMIGO, RESPETO, etc.). El tiempo sugerido para la creación de poemas es de 15'.</p> <p>Ejemplo de un poema acróstico</p> <p>Fuego en mi mente Descansa en mi vida Idéntico a mí en Cada pensamiento y sueño Nunca traicione; en Difícil él / ella está a mi lado</p> <p>3) Un alumno de cada grupo presenta el poema al resto del aula.</p>
<p>Materiales necesarios</p>	<p>-“Poema Acróstico” (al menos uno para cada grupo)</p> <p> Story Changers_Acrostic Po</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/7.-Acrostic-Poem.pdf</p> <p>-Bolígrafos / lápices</p>
<p>Consejos para el profesor/formador</p>	<p>En caso de que un grupo esté tardando en encontrar las palabras correctas para crear un poema, el maestro puede ayudarlos proporcionándoles algunas palabras clave. (amigo-juntos, respeto-educado). Una lista de tales palabras clave puede ser preparada por el maestro de antemano.</p>

Actividad 8



Título de la actividad	Entrevista con un héroe
-------------------------------	--------------------------------

Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Actividad para la escritura creativa - juego de roles</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input checked="" type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>All stories</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	30'-40'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar la creatividad de los alumnos - Promover el trabajo en equipo
Descripción de la actividad	<p>Esta actividad es un juego de roles de una entrevista con un personaje principal (héroe) de la historia, que tiene lugar dentro de 10 años.</p> <p>En el caso de grupos:</p> <p>Esta será una actividad de trabajo en equipo.</p> <p>1) Después de leer la historia, el profesor forma grupos de 4-5 alumnos.</p> <p>2) El profesor da las instrucciones de la actividad a los alumnos:</p> <p>Cada equipo estará formado por un personaje principal de la historia, que será el entrevistado, y el resto de miembros del grupo que asumirán el papel de entrevistadores</p>

	<p>3) El profesor designa quién será el personaje principal (héroe) en cada equipo.</p> <p>4) Cada 5 minutos, otro miembro del grupo asumirá el papel del héroe principal y el resto del miembro comenzará una nueva entrevista.</p> <p>En el caso de parejas:</p> <p>1) Después de leer la historia, el maestro divide el grupo en parejas.</p> <p>2) El profesor da las instrucciones de la actividad a los alumnos:</p> <p>Cada pareja estará formada por un personaje principal de la historia, que será el entrevistado, y el otro alumno que asumirá el papel de entrevistador.</p> <p>3) El maestro designa quién será el personaje principal (héroe) en cada pareja.</p> <p>4) Cada 5 minutos, los dos cambian de roles y comienzan una nueva entrevista.</p>
<p>Consejos para el profesor/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos tienen entrevistas con los héroes principales de la historia. 2. Si hay tiempo libre, algunos de los grupos pueden presentar una entrevista al resto de la clase..

Materiales necesarios

LA HISTORIA CONTINÚA. ...DESPUÉS DE 10 AÑOS

Ejemplo 1:

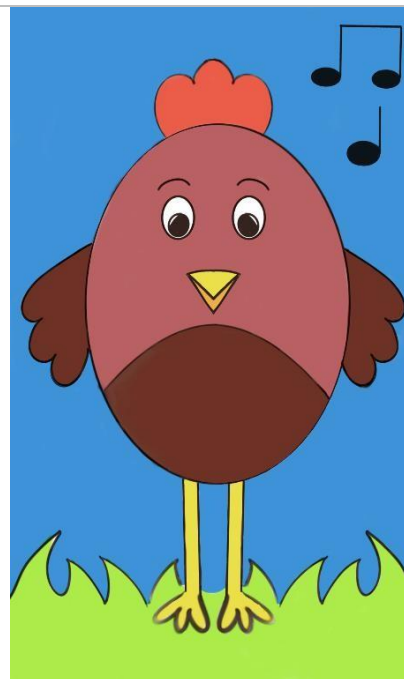
Grupo 10 años, Redfeathered es una gran soprano en la Banda Nacional de Pájaros Cantores. Está teniendo una entrevista sobre la historia de su vida...

Periodista:

Sra. Redfeathered, ¿cómo fueron sus primeros años?

Redfeathered:

Crecí en una gran granja junto a un prado verde, con muchas gallinas. Nadie en la granja creyó en mí... excepto mi amigo Kike que también tuvo grandes sueños como yo, gracias a Dios...



Ejemplo 2:

Kike es ahora la primera bailarina del Ballet Nacional de Aves. Ella está teniendo una entrevista sobre su vida...

Periodista:

Sra. Kike, ¿tenía amigos amigos en la granja?




Kike:

Crecí en una gran granja junto a un prado verde, con muchas gallinas. Mi querido amigo, Redfeathered y yo, tuvimos grandes sueños. ... En realidad, solo ella y yo teníamos sueños en esta granja. Gracias a Dios nos teníamos el uno al otro, porque nadie en la granja creía que podíamos escapar del destino de nuestras abuelas que solo ponían huevos.....

Actividad 9

Título de la actividad	El rompecabezas de la historia
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar:</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <i>Por favor especificar: Todas las historias</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	20-30'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Para mejorar las habilidades de escritura creativa - Promover el trabajo en equipo - Practicar habilidades narrativas
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor forma grupos de 4-5 alumnos 2. El maestro proporciona a cada grupo el folleto "Rompecabezas de historias" y un papel a cada miembro del grupo. 3. La primera persona del grupo responde la primera pregunta en un de papel y lo dobla, la segunda persona responde la segunda pregunta y así sucesivamente. Los alumnos tendrán 5' para responder a cada pregunta. 4. Una vez que todos escriben sus respuestas, las leen en voz alta y se forma una historia..


	<ul style="list-style-type: none"> - Quién era? - ¿Dónde estaba?? - ¿Qué hizo?? - ¿Qué dijo él/ella?? - ¿Qué pasó al final?
<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Folleto "Rompecabezas de historias" (al menos uno para cada grupo) <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_Story Puzzl</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/9.-The-Story-Puzzle.pdf</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Papel - Bolígrafos/lápices
<p>Consejos para el profesor/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. En caso de que haya tiempo libre, cada grupo puede repetir la actividad más de una vez.

Implementation

Actividad 10

Título de la actividad	Cambiar el héroe
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Implementation</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input checked="" type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor, especifique: Las historias pueden ser un medio para explicar a los alumnos que el concepto de héroe se puede cambiar. Utilizando los diferentes personajes desarrollados en las historias, presentas un nuevo tipo de héroe: uno sin poderes, que no siempre es fuerte y guapo, que es simple y, sin embargo, un verdadero apoyo para las personas que lo rodean.</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	2 Horas
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de definir las cualidades/poderes de un héroe. • Ser capaz de desafiar los propios estereotipos. • Ser capaz de reconocer y definir las cualidades de uno.
Descripción de la actividad	En esta actividad, los alumnos reflexionarán sobre su visión de los superhéroes: ¿son fuertes? ¿Tienen poderes mágicos? ¿Qué tipo de tareas tienen que hacer? Al responder a las preguntas anteriores, podrán confrontar los estereotipos y abrir sus mentes a la realidad detrás del verdadero papel / imagen de un héroe. Basado en las historias

	<p>desarrolladas para el proyecto Story Changers, el objetivo principal es que los alumnos se den cuenta de que cada uno puede ser un héroe a su manera..</p> <p>Parte 1 -</p> <ol style="list-style-type: none">1- Presente varias imágenes de superhéroes (hombres / mujeres / otros) en una pizarra / papel.2- Pídele elijan al superhéroe que más les guste.3- Una vez que estén de vuelta en sus asientos, puede pedirles que piensen en las siguientes preguntas::<ol style="list-style-type: none">a. <i>¿Por qué te gusta este superhéroe?</i>b. <i>¿Te gusta el mundo de los superhéroes?</i>c. <i>¿Cuáles son las acciones del superhéroe que te gustan?</i>d. <i>¿Qué poder de este superhéroe es tu favorito?</i> <p>Parte 2 –</p> <p>Para esta parte, los alumnos trabajarán individualmente.</p> <ol style="list-style-type: none">1- Proporcíóneles un folleto que represente una figura desconocida (sin definir su género o sexo).2- Con base en el ejercicio anterior y las preguntas formuladas, deben dibujar y describir a su héroe ideal (este puede ser totalmente similar al elegido).3- Deben darle a su superhéroe las siguientes características::<ol style="list-style-type: none">a. Su nombreb. Sus orígenes (de dónde viene)c. 5 cualidadesd. Un poder que lo convierte en un superhéroe
--	---

	<p>PARTE 3 –</p> <p>En esta etapa, los alumnos tendrán que escribir lo que tienen en común con su "superhéroe ideal". Si lo desean, puede proporcionarles un folleto de la actividad "Encuétrame en el medio".</p> <p>Involucre a los alumnos en un debate haciendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Puedes encontrar alguna similitud entre las personas de tu entorno (vecinos, amigos, compañeros de escuela, maestros) y tus superhéroes?</i> - <i>¿Tienes que ser extraordinario para ser un superhéroe??</i> - <i>¿Qué define realmente a un superhéroe?</i> <p>Es posible relatar aquí las historias producidas durante el proyecto.</p> <p>Dependiendo de la historia de "Tú cuentas" que se utilizará, el profesor puede pedir a los alumnos que comparen a su superhéroe ideal con un héroe de la historia..</p>
<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Una pizarra para mostrar las imágenes de los superhéroes - Papel y bolígrafos (lápices de colores) - Imágenes con superhéroes (al menos 3) - Folleto "Cambia al héroe" (X no. de alumnos) <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_Change the</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/10.-Change-the-hero.pdf</p> </div>
<p>Consejos para el profesor/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Asegúrese de respetar su privacidad y no ponerlos en situaciones incómodas. 2- Establezca un espacio seguro para que todos se sientan cómodos hablando de sí mismos. 3- Asegúrese de que las instrucciones sean entendidas por todos los alumnos.

	4- Puede reproducir música de fondo para crear un ambiente agradable.
--	---

Actividad 11


Título de la actividad	Héroe por un día
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Teatro de improvisación</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	2 horas, pero también depende del número de grupos que realizarán.
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Poder trabajar en grupo. ● Ser capaz de pensar y estructurar un escenario con otros. ● Ser capaz de extraer y comprender la moraleja de una historia. ● Ser capaz de observar escenas teatrales para sentir, reflexionar y comprender el tema.
Descripción de la actividad	<p>Durante esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de ser tanto un personaje principal (héroe principal) como el público..</p> <p>1- Formar grupos de 4 alumnos.</p>

	<p>2- Cada grupo tendrá 30 minutos para pensar en un obra y prepararse para la actuación. La obra será sobre una situación cotidiana donde alguien podría ser héroe, donde alguien podría ser considerado como un héroe. Informe a los alumnos que no se les permitirá hablar durante su obra de teatro y que tendrán que representar la obra simplemente usando sus cuerpos. Además, la obra tendrá que dividirse en 4 escenas principales:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Introducción b. Un problema c. La solución al problema d. La conclusión <p>3- Luego, cada grupo actuará frente a la clase. Más precisamente, la actuación tendrá que congelarse después de cada escena (introducción, problema, solución y conclusión). De esta manera, 4 imágenes principales resumirán la esencia de la historia.</p> <p>Después de ver las escenas, el resto del grupo debe pensar en un título para la obra. Entonces el grupo que actuó puede explicar su historia. Finalmente, el profesor puede pedir al resto de alumnos que comparen el título que se les ocurrió, con la obra real..</p>
Materiales necesarios	<ol style="list-style-type: none"> 1- Papel 2- Bolígrafos
Consejos para el profesor/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1- Al comienzo de la actividad, presente una obra como ejemplo. Esto hará que sea más fácil para ellos entender las instrucciones.. 2- Crear un espacio seguro para todos para que se sientan libres de participar y jugar. 3- Ayudar a los alumnos en la organización y preparación de la obra.

	<p>4- Si algunos de los alumnos se sienten realmente incómodos jugando frente a otras personas, pueden participar en la preparación de los escenarios, sin jugar.</p> <p>5- Escribe el título elegido por la clase al final de la obra.</p>
--	---

Actividad 12

Título de la actividad	Cambiar la narrativa
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Activity for the ending (implementation)</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input type="checkbox"/> Grupo <input checked="" type="checkbox"/> Individual <input checked="" type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar: All stories</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	2 horas
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Para decidir otro posible final de la historia - Conocer las partes principales de una tarea de escritura - Centrarse en la ortografía y otros aspectos relevantes

<p>Descripción de la actividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor lee la historia y los alumnos concluyen sobre los puntos de decisión. (30 minutos) 2. Después de la lectura del cuento, el profesor proporcionará a los alumnos el folleto "Cambiar la narrativa". 3. Cada niño tendrá que responder a las preguntas y en base a sus respuestas, para dar un final diferente a la historia. (1 hora) 4. Dependiendo del tiempo disponible, 3-4 estudiantes pueden presentar su propio final a la historia..
<p>Materiales necesarios</p>	<p>-Papel y bolígrafo</p> <p>- Folleto "Cambiar la narrativa"</p> <div style="text-align: center;">  <p>Story Changers_Change the</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/12.-Change-the-Narrative.pdf</p>
<p>Consejos para el docenter/formador</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente podría hacer algunas variaciones. Por ejemplo, la tarea de escritura podría ser en parejas. Por ejemplo, un estudiante puede pensar el nuevo final y otro continuarlo. 2. Asegúrese de cumplir con el tiempo de la actividad. En caso de que se le esté acabando el tiempo, responda las preguntas incluidas en el folleto en un grupo, en lugar de dedicar tiempo a la respuesta individual de las preguntas..

Actividad 13

Título de la actividad	Pintores de cuentos
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Implementation</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input type="checkbox"/> Grupo <input checked="" type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar: All stories</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	30'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora la creatividad - Desarrollar la expresión artística - Practicar la visualización de ideas
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Después de leer la historia, el maestro prepara un grupo de preguntas. Cada pregunta está escrita en un pequeño pedazo de papel y se dobla. Todas las preguntas se colocan en una caja. 2. El profesor invita a todos los alumnos a elegir un pedazo de papel de la caja. 3. Cada estudiante debe dibujar una escena, de acuerdo con la instrucción / pregunta escrita en el papel que dibujan..

Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Folleto "Pintores de historias" <div style="text-align: center;">  Story Changers_Story Paint https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/13.-Story-Painters.pdf </div> <ul style="list-style-type: none"> - Lápices de colores - Papel
Consejos para el docente/formador	Proporcionar asistencia e ideas a los alumnos, cuando sea necesario.

Actividad 14

Título de la actividad	Aplicación Plickers
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Activity for reading comprehension</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input type="checkbox"/> Grupo <input checked="" type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <i>Por favor especificar: All stories</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	15-20'





Metas o resultados de aprendizaje	- Evaluar la comprensión lectora de una manera divertida e interactiva
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Para comprender una historia o un texto determinado
<p>Descripción de la actividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Después de leer la historia, el docente lee las declaraciones y los alumnos usan su aplicación plickers para responder. 2. El docente escanea sus respuestas y puede ver en el ordenador cuántos alumnos respondieron correctamente. 3. Después pide a los alumnos que justifiquen su respuesta en cada caso. <p>Ejemplo de la historia de 'Kike and the Redfeatherd':</p> <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS SOBRE EL USO DE PLICKERS APP</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las gallinas vivieron <ol style="list-style-type: none"> a. en un gallinero b. en un prado verde c. En una granja 2. Redfeathered fue <ol style="list-style-type: none"> a. gordito y torpe con el canto más dulce b. gordito y torpe con plumas brillantes c. gordito pero muy flexible 1. Kikirikos fue <ol style="list-style-type: none"> a. Un gallo muy malo b. protector c. altivo 3. Kike era <ol style="list-style-type: none"> a. La princesa de la granja b. gordito y torpe c. muy bonito y flexible 1. Todas las gallinas de la granja

	<p>a. Creían que ninguna gallina podía escapar de su destino para poner huevos y pájaros</p> <p>b. apoyó a Kike y Redfeathered para luchar por sus sueños</p> <p>c. chismorreaban sobre la mamá de Kike</p>
Materiales necesarios	<p>- Tablet / teléfonos inteligentes</p> <p>- Aplicación Plickers</p>
Consejos para el docente/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para esta actividad, el profesor debe preparar las preguntas que se incluirán en la aplicación plickers antes de la clase.. 2. El profesor puede utilizar esta actividad para toda la historia de "Tú cuentas"

Actividad 15

Título de la actividad	Tira los dados
Tipo de actividad	<input type="checkbox"/> Rompiendo el hielo <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Otro <i>Por favor especificar: Implementacion</i>
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Group <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> In pairs
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especificar: All stories of the target age groups</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	30'-40'

<p>Metas o resultados de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la narración de cuentos desde una perspectiva diferente y agregar nueva información de acuerdo con la perspectiva de cada alumno - Reconocer las diferentes perspectivas de varios personajes en una historia - Para mostrar cuán diferente puede ser el final de una historia, dependiendo del narrador de la historia
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>1) Después de leer la historia, el docente da a los alumnos uno o más dados (3-4). En el caso de más de un dado, el número de grupos debe corresponder al número de dados disponibles..</p> <p>2)En cada turno, un alumno tira los dados y comienza a narrar la historia desde la perspectiva del personaje que se representa en los dados..</p> <p style="text-align: center;">TIRA LOS DADOS - CUENTA LA HISTORIA TIRA LOS DADOS Y CUENTA LA HISTORIA COMO MOSTRÓ LA PERSONA DE LOS DADOS</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Dados con caras impresas LA HISTORIA SERÁ NARRADA POR:</p> <p>1. LA COCKOREL KIKIRIKOS</p> <div style="text-align: right;">  </div>

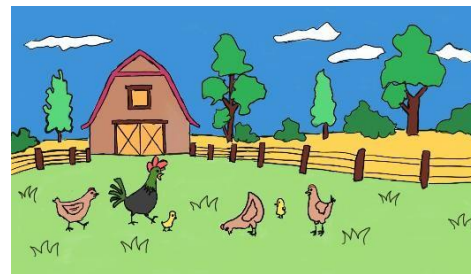
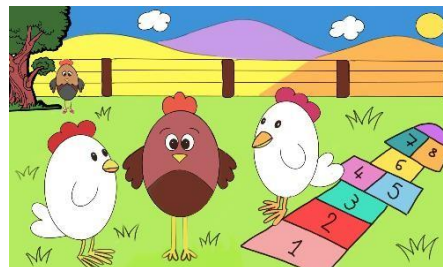


1. KIKE

2. REDFEATHERED




1. COMPAÑEROS DE KIKE



1. LAS GALLINAS EN LA GRANJA

1. EL PROFESOR EN LA ESCUELA

<p>Materiales necesarios</p>	<p>“Tira los dados” (para ser impreso y modificado con el fin de crear los dados)</p>  <p>Story Changers_Roll the Dice_Handout.pdf https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/15.-Roll-the-Dice.pdf</p>
<p>Consejos para el docente/formador</p>	<p>La misma actividad se puede aplicar con diferentes personajes de cada historia de los grupos de edad objetivo.</p> <p>Se recomienda encarecidamente crear más de un dado (incluso 3-4), para dar a más alumnos, la oportunidad de participar en la actividad..</p>

4. Herramientas para contar historias

Herramienta 1

Nombre de la herramienta	Dixit
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especifica:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	30-40'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con la narración de historias - Desarrollar habilidades narrativas

<p>Descripción de la actividad</p>	<ol style="list-style-type: none">1. El docente explica las reglas del juego:<ol style="list-style-type: none">a. Cada jugador comienza el juego con seis cartas aleatorias..b. Los jugadores se turnan para ser el narrador, que mira las seis imágenes en su mano. A partir de uno de estos, el narrador inventa una oración o frase que podría describirlo y lo dice en voz alta, sin mostrar la tarjeta a los otros jugadores. El objetivo del narrador es proporcionar una descripción que sea lo suficientemente ambigua como para que no todos los demás jugadores reconozcan la carta a partir de su descripción, pero lo suficientemente relevante como para que algunos lo hagan..c. Cada otro jugador selecciona de entre sus propias seis cartas la que mejor coincida con la frase dada por el narrador..d. Luego, cada jugador le da su carta seleccionada al narrador, sin mostrársela a los demás. El narrador baraja su carta elegida con las
---	---

	<p>cartas recibidas de los otros jugadores, y todas las cartas se reparten boca arriba..</p> <p>e. Los jugadores (excepto el narrador) adivinan en secreto qué imagen era la del narrador, utilizando fichas de votación numeradas. El narrador gana puntos si algunos, pero no todos, los jugadores adivinan correctamente; Los otros jugadores ganan puntos individualmente por haber adivinado correctamente la carta del narrador, o si otro jugador o jugadores seleccionan la carta que originalmente le dieron al narrador. Ningún jugador puede votar por su propia carta..</p> <p>2. El profesor forma grupos de 3-8 alumnos y deja que los estudiantes jueguen el juego</p>
<p>Materiales necesarios</p>	<p>- Juego de mesa Dixit</p>
<p>Consejos para el docente/formador</p>	<p>1. El profesor puede usar Dixit de varias maneras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - como una actividad para romper el hielo con el fin de introducir la narración de historias como un concepto - como una 'herramienta de revisión' después de leer las historias de "Tú cuentas" y usar algunos de los ejercicios del Paquete Didáctico "Cambiar la historia". <p>1. El juego puede ser jugado por niños de 8+ años. Sin embargo, dado que la prueba piloto tiene un marco de tiempo limitado, se sugiere usarla con alumnos de 5º y 6º grado..</p>

Herramienta 2

Nombre de la herramienta	Mi libro de cuentos
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especifica: All stories</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input checked="" type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	20'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Para mejorar la imaginación - Desarrollar habilidades narrativas
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente debe elegir una plantilla de la aplicación "Mi libro de cuentos" o crear una nueva 2. El profesor comparte la plantilla en Google Classroom como una tarea para los alumnos. 3. Pide a los alumnos que deseen compartir sus historias con el resto del aula que lo hagan.
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Tableta / Laptop - Cuenta de Google - Aplicación My Story book
Consejos para el docente/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente puede utilizar esta aplicación como una herramienta para el desarrollo y la mejora de la escritura, la narración y las habilidades creativas 2. El profesor puede utilizar la aplicación en clase o como tarea

Herramienta 3





Nombre de la herramienta	El sombrero
Tipo de actividad (participantes)	<input type="checkbox"/> Grupo <input checked="" type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Si <i>Por favor especifica: All stories</i> <input type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input checked="" type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	20'
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar una historia en elementos importantes - Desarrollar habilidades de análisis
Descripción de la actividad	<p>4. Después de leer / ver la historia, el docente proporciona el material "El sombrero" a los alumnos</p> <p>5. El docente pide a los alumnos que rellenen las partes faltantes del sombrero</p> <p>6. Pide a los alumnos que presenten sus hallazgos frente al resto de la clase</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - "El sombrero" - Bolígrafos/lápices
Consejos para el profesor/formador	<p>1. Esta herramienta se puede utilizar para todas las historias de "You Tell"</p>

Herramienta 4

Nombre de la herramienta	Stop Motion
Tipo de actividad (participantes)	<input checked="" type="checkbox"/> Gupo <input type="checkbox"/> Individual <input checked="" type="checkbox"/> En parejas
Relacionado con una historia de "You Tell"	<input type="checkbox"/> Si <i>Por favor especifica:</i> <input checked="" type="checkbox"/> No
Grupo de edad objetivo	<input type="checkbox"/> 1st-2nd Grade <input type="checkbox"/> 3rd-4th Grade <input checked="" type="checkbox"/> 5th-6th Grade
Duración prevista	1-2 horas
Metas o resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Para potenciar la creatividad - Combinar habilidades digitales y narrativas
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente crea grupos de 4-5 alumnos y les pide que creen un cuento corto (no más de 15') 2. Pide a los alumnos que creen 3-4 figuras de plastilina que representen personajes de su historia. 3. Utiliza la aplicación "Stop Motion Studio" con cada grupo y juntos crean un vídeo corto de 30 segundos.
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Smart phone/ tablet - Stop Motion Studio - Conexión a Internet - Plastilina
Consejos para el profesor/formador	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente puede utilizar esta actividad en combinación con las historias "Tú cuentas" o en el contexto del concepto de narración de cuentos.

5. "You Tell" Stories

'You Tell' Story	Archivo adjunto
<p>El diccionario de miedo</p>	<p> IO2A7_THA SCARY DICTIONARY_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THA-SCARY-DICTIONARY_ES.pdf</p> <p> IO2A5_TheScaryDict ionary_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheScaryDictionary_ES.pdf</p>
<p>El viaje de los animales</p>	<p> IO2A7_THE JOURNEY OF THE AN</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-JOURNEY-OF-THE-ANIMALS_ES.pdf</p> <p> IO2A5_TheJourneyo fTheAnimals_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_JourneyOfTheAnimals_ES.pdf</p>
<p>Que brille para todos ellos: el misterio de la luna perdida</p>	<p> IO2A7_THE MISSING MOON_ES.</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-MISSING-MOON_ES_compressed-file.pdf</p> <p> IO2A5_TheMissing Moon_ES.pdf</p>

	<p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheMissingMoon_ES.pdf</p>
<p>La Isla de los Cangrejos Rojos</p>	<p> IO2A5_TheRedCrabs_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheRedCrabs_ES.pdf</p>
<p>Kike y Redfeathered</p>	<p> IO2A7_KIKE AND REDFEATHERED_ES. </p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_KIKE-AND-REDFEATHERED_ES.pdf</p> <p> IO2A5_KikeandRedfeathered_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_KikeandRedfeathered_ES.pdf</p>
<p>"La luciérnaga más brillante" - Una historia sobre el valor del respeto</p>	<p> IO2A7_THE BRIGHTEST FIREFLY_</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-BRIGHTEST-FIREFLY_ES_compressed-1.pdf</p> <p> IO2A5_TheBrightest Firefly_Es.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheBrightestFirefly_ES.pdf</p>
<p>"¿Cómo puedo decirte que no?" – Una historia sobre el valor de tener límites</p>	<p> IO2A7_HOW CAN I SAY NO TO YOU_ES. </p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_HOW-CAN-I-SAY-NO-TO-YOU_ES-1.pdf</p>

	 <p>IO2A5_HowCanISay No_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_HowToSayNo_ES.pdf</p>
<p>La chica de la voz encantada</p>	 <p>IO2A7_THE GIRL WITH THE ENHANTE</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-GIRL-WITH-THE-ENHANTED-VOICE_ES.pdf</p>  <p>IO2A5_TheGirlEnch antedVoice_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheGirlWithVoice_ES.pdf</p>
<p>Rospo</p>	 <p>O2A7_ROSPO_MT.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_ROSPO_MT.pdf</p>  <p>O2A5_Rospo_MT.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_Rospo_MT.pdf</p>
<p>El algarrobo</p>	 <p>IO2A7_CAROB TREE_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_CAROB-TREE_ES-2.pdf</p>  <p>IO2A5_The carob tree_ES.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_The-carob-tree_ES.pdf</p>

7. "Tú dices" Escenarios VR



IO3A5_Android
Version_EN.pdf

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO3A5_Android-Version_%CE%95%CE%9D.pdf

8. Anexos

Annexo 1: Guía para crear historias "You Tell"



IO2A1GuideForCreatingYouTellStories.pdf

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A1GuideForCreatingYouTellStories.pdf>

Annexo 2: Guía para usar historias de "Tú Cuentas"



IO2A6_Guide on how to use the stories_MT.

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/08/IO2A6_Guide-on-how-to-use-the-stories_MT.pdf

Annexo 3: Guía para la realidad virtual "You Tell" para maestro



IO3A4_ "You Tell" VR
Guide for Teachers_M

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO3A4_%E2%80%98You-Tell-VR-Guide-for-Teachers_MT-1.pdf