

# GUIONISTA DE MI VIDA



El **objetivo** es que el alumno **tome distancia de** determinados **acontecimientos vividos** para, así, disfrutarlos, mejorarlos o rectificarlos.

La **competencia** que más van a trabajar es **Aprender a conocerse**: el alumno identifica, valora y acepta las propias cualidades y emociones, y reconoce sus limitaciones para, así, superarse y mejorar.

## 1. INTRO

1. Los alumnos deben **leer la historia** del personaje para entender cómo contar una breve historia en tres partes: inicio, desarrollo y desenlace.
2. Los alumnos tienen que **pensar una breve historia**, real o ficticia, **y dibujarla** en tres viñetas plasmando el inicio, el desarrollo y el desenlace.
3. Al final, puede establecer un **diálogo**: divida a los alumnos en parejas o en grupos de tres para que **compartan sus historias**.

## 2. QUIZ

Se pretende que los alumnos respondan de manera sincera y personal a la **pregunta** sobre la emoción que se trabaja en el Emoticono del mes: la **serenidad**. Para ello, tienen que marcar un número.

## 3. HERRAMIENTA

1. Los alumnos tienen que recordar el día anterior y **seleccionar un momento de todo el día**. Pueden elegir tanto momentos alegres como tristes o desastrosos.
2. Deben hacer un **dibujo** de ese momento seleccionado en las tres primeras viñetas de la Herramienta, siguiendo el modelo en tres partes explicado en la Intro.
3. En las tres viñetas siguientes, los alumnos deben hacer **otro dibujo** de ese momento, pero **mejorando o cambiando lo sucedido**.
4. Los alumnos tienen que **escribir** brevemente al final qué es **lo que cambiaron** del momento que vivieron y por qué.
5. Por último, puede haber un **diálogo** en grupos de cuatro o entre todos los alumnos para que **compartan sus momentos** y expliquen por qué los eligieron.

**Observaciones:** 1. Los alumnos pueden cambiar por completo el momento seleccionado o solo modificar algún aspecto. Lo importante es que dibujen, en el segundo bloque de dibujos, cómo les gustaría haber vivido esos hechos. 2. Si eligieron un momento que les gusta tal y como lo vivieron, pueden volver a dibujarlo mucho más bonito y con más colores. 3. En el espacio de "Pegatina" podrán pegar el emoticono que ellos consideren más acertado.

## 4. ¡JUEGO!

1. Divida a los alumnos en **grupos de cuatro o cinco**.
2. Lea **en voz alta la historia** que proponemos o, si lo prefiere, **invente usted otra** en la que cuente una situación cotidiana de la vida de sus alumnos que acabe mal.
3. Cada grupo debe **cambiar la historia** corrigiendo los errores de los protagonistas para que **acabe bien**.
4. Al final, todos los grupos contarán a los demás sus historias. Incluso pueden realizar una **votación** para valorar qué equipo gana el **Óscar al mejor guion**.

**Historia propuesta:** Luisa y Cristina son muy buenas amigas y bastante traviesas. Un día se les ocurre que sería muy divertido lanzar una bomba fétida en clase. Se ponen de acuerdo. Luisa la compra y Cristina la lanza justo antes de que empiece la clase. Nadie les ve. De pronto empieza a oler espantosamente mal. La profesora se enfada mucho y pide a los culpables que se levanten, pero nadie se hace responsable de haber lanzado la bomba fétida. La profesora anuncia que si los culpables no se muestran, deberá castigar a todos al final del día. Durante el descanso, Luisa y Cristina están muy preocupadas. Cristina le dice a Luisa que deben hablar con la profesora y decirle la verdad, pero Luisa no quiere. Ambas están muy asustadas por las consecuencias que tendría el castigo. Por la tarde, Cristina cuenta la verdad a la profesora, porque no quiere que todos sus compañeros acaben castigados por su culpa. La profesora decide poner más tarea a las dos, y Luisa y ella terminan enfadadas entre sí y muy tristes.

## 5. EMOTICONO DEL MES: ENTREVISTA A LA SERENIDAD

1. Divida a los alumnos **en parejas** para que piensen y redacten una **entrevista** al emoticono de la serenidad. Deben lograr que al final el lector conozca cómo es esa emoción (su manera de pensar, de actuar, de hablar, qué le da tanta paz, cómo reacciona ante las situaciones...).
2. Después, cada pareja puede **leer en voz alta** la entrevista: uno será el entrevistador, y otro será el emoticono. Es importante que la teatralización sea lo más real posible, para que parezca una entrevista real.

**Observaciones:** 1. Deben escribir tanto las preguntas como las respuestas, e intentar responder como lo haría el propio emoticono. 2. Le proponemos una serie de preguntas por si fuera necesario ayudarles: ¿Cómo te sientes? ¿Por qué piensas que estás así? ¿En qué estás pensando? ¿Cuáles son tus pasatiempos? ¿Cómo era tu vida antes de estar tan serena? ¿Qué sucedió? 3. Opcionalmente, pero muy recomendable, pueden pegar las entrevistas en una cartulina grande y, después, colocarla en un lugar visible del aula. En la **plataforma** ofrecemos el emoticono para imprimir y pegarlo en la cartulina.

UNIDAD 5

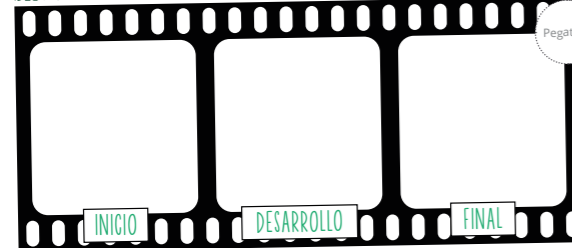
## GUIONISTA DE MI VIDA

¿Sabes qué es un guionista?  
Es una persona que escribe historias para el cine o la televisión. Todas las historias tienen tres partes: un inicio, un desarrollo y un final.

¿TE GUSTA MI HISTORIA?



DESCUBRE EL GUIONISTA QUE LLEVAS DENTRO! INVENTA Y DIBUJA UNA HISTORIA



¿CUÁNTAS PERSONAS DE TU VIDA TE TRANSMITEN SERENIDAD?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 MÁS DE 9



¿Te gustaría convertirte en guionista? ¡Esta es tu oportunidad! Dibuja en tres viñetas algo que te sucedió ayer y luego mejora la historia!

HISTORIA REAL:



Pegatina

HISTORIA MEJORADA:



Pegatina

DE MI HISTORIA REAL CAMBIÉ...

**¡Juego!** ¿ESTA HISTORIA YA LA HAS VIVIDO...!  
... y siempre acaba mal. Reescribe la historia con tu equipo y vive el final feliz que siempre deseaste.

ENTREVISTA

EMOTICONO DEL MES:  
**SERENIDAD**



¿Quieres saber cómo logro estar tan tranquilo todo el tiempo? ¡Hazme una entrevista!

## FUNDAMENTACIÓN

"La trama organiza la información que procede del flujo de las experiencias vividas y convierte algunos momentos en un relato significativo sobre los acontecimientos (...) Hay que crear una historia alternativa cuyos personajes, intenciones y circunstancias se desarrollen tan bien, con tanto colorido y tanta capacidad de convicción como los del problema. Así, Michael White (1988a/1997, pág. 8) sugiere una 'terapia de valor literario'".

"Ya White (1998) había propuesto que 'la historia es constitutiva de la vida'. Cuando la experiencia vivida es organizada en una historia, y localizada en secuencias de eventos de acuerdo al tiempo en una trama, este proceso de organizar permite darle sentido a lo vivido, llegar a conclusiones y derivar significados de lo que hacemos en la vida. White (2007) planteaba que para poder dar significado a la experiencia vivida se necesita organizarla, relatarla, así 'la autonarrativa de nuestra propia vida es el marco primario que hace posible el darle significado a la experiencia vivida'".

1. Freeman, J., Epton, D., y Lobovits, D. (2016). Terapia narrativa para niños: Aproximación a los conflictos familiares a través del juego. Barcelona: Paidós Ibérica, 143-164.
2. Campillo, M. (2009). Terapia Narrativa: Auto-aprendizaje y co-aprendizaje grupal. Publicaciones Ollin-Campillo: Xalapa, (México).