



## **CUADERNILLO DE EJERCICIOS**

**Taller de Narrativas Pictográficas:  
PiX como método para la elicitación  
de la escritura creativa**



## **CUADERNILLO DE EJERCICIOS**

**Taller de Narrativas Pictográficas:  
PiX como método para la elicitación  
de la escritura creativa**

# CUADERNILLO DE EJERCICIOS

Taller de Narrativas Pictográficas Módulo N°1

Nombre completo:

Edad:

Institución en la que participas:

## ¡Hola!

Hoy serás parte de una investigación FONDECYT del Magister en Forma, Cultura y Tecnología de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, que tiene por objetivo **desarrollar un método que apoye e incentive la lectoescritura creativa a través de pictogramas** y a su vez **desarrolle el disfrute literario en personas con discapacidad intelectual**.

En el siguiente taller tu participación consiste en realizar un cuento a través de pictogramas, estos te permitirán expresar tus ideas sobre un tema importante para ti, relacionado a tus habilidades y obstáculos personales.

**Tu participación es libre y voluntaria.**

La información solicitada es confidencial y se utilizará únicamente con fines de investigación.

Si presentas dudas sobre este proyecto o sobre tu participación en él, puedes hacer preguntas en cualquier momento.

Igualmente, puedes retirarte de la investigación en cualquier momento, sin que esto represente perjuicio.

Si estás DE ACUERDO con estas condiciones marca la siguiente casilla:

Yo \_\_\_\_\_ doy mi consentimiento para participar en esta investigación.

# Índice

## Instrucciones

---

- 08. Esto contiene tu cuadernillo
- 09. Espacios de trabajo

## Inicio de Actividad

---

- 12. ¿Sabes como se estructura un cuento?
- 14. Habilidades y Obstáculos

## 01. Introducción

---

- 18. Personajes
- 21. Material didáctico para personajes
- 26. Escenarios
- 29. Material didáctico para Escenarios

## 02. Nudo

---

- 46. Ponte Creativo

## 03. Desenlace

---

- 50. Colorín Colorado

## 04. Eres un Autor

---

- 54. Registra tu cuento

## Esto contiene tu cuadernillo

En el contenido de este cuadernillo encontrarás 4 secciones, las cuales contienen una breve explicación sobre cómo es la **estructura de un cuento**, ejercicios para que escribas mediante **pictogramas** tu propia historia y material para construir y diseñar tu cuento a través de una **partitura de interacción**.

## Simbología

En cada página verás un icono que representa la actividad que debes realizar



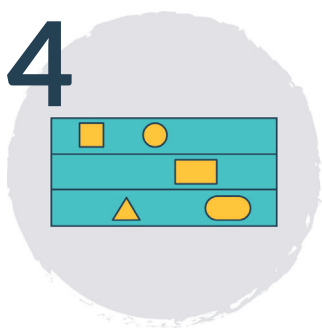
Leer el contenido del cuadernillo



Analizar y Responder



Dibujar, recortar y escribir los pictogramas



Completar la partitura

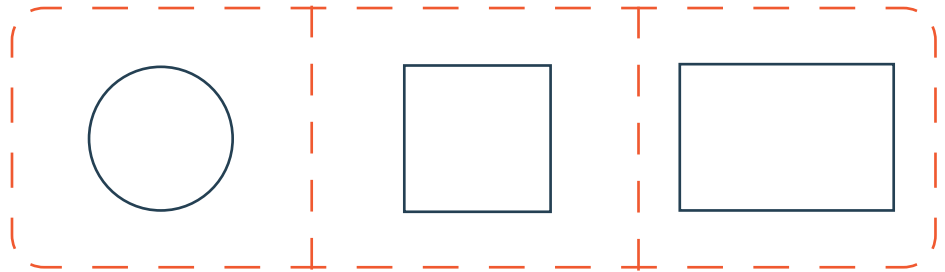
## Espacios de trabajo

Existen espacios donde deberás escribir para otorgar las características a tu historia, a continuación te presentamos como debes completarlos.

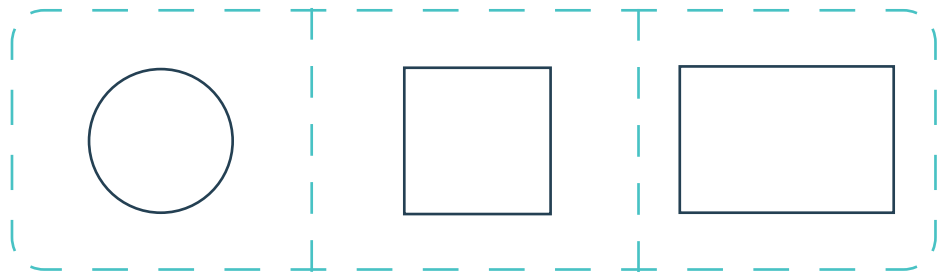
**1** Espacios de redacción.

Espacio para responder y empezar a escribir las características de la historia que inventarás.




**2** Material Extraíble (Prepicado) Para dibujar.

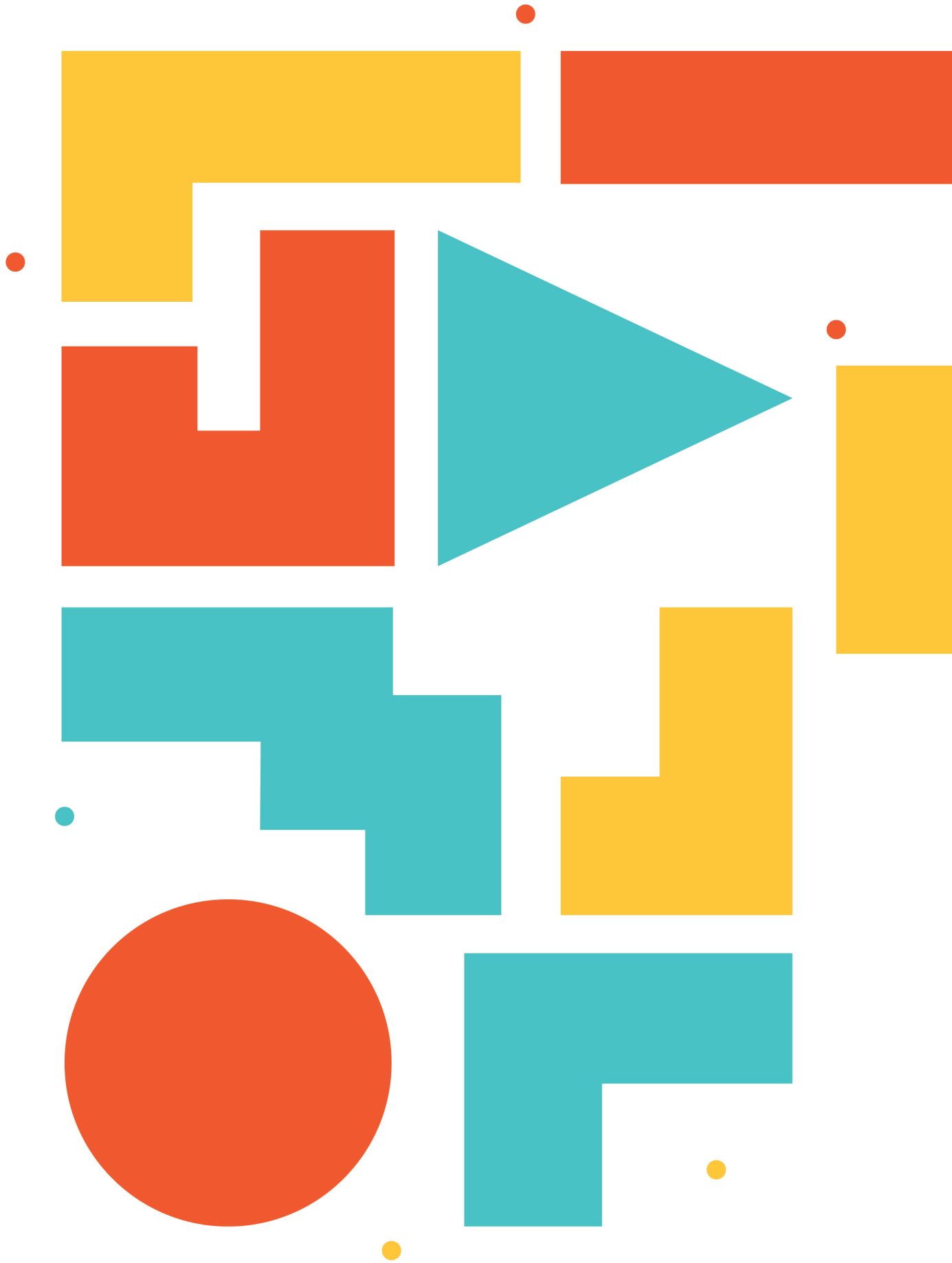


**3** Material Extraíble (Prepicado) Para pegar en partitura.



**4** Partitura de Interacción en blanco para completar.

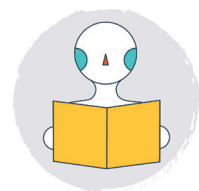






# Inicio de Actividad

- Reconocer la estructura de un cuento.
- Identificar mis habilidades y obstáculos.



## ¿Sabes cómo se estructura un cuento?

El cuento pertenece al género literario de la narración y es un **texto escrito** por uno o varios autores que narran una historia a través de **personajes a los que le suceden hechos** en un lugar y espacios determinados. (Roca, X. 2018)

Un cuento se compone por tres partes esenciales, **Introducción, Nudo y Desenlace**.

La primera parte, que es la **Introducción**, presenta el principio de la historia, los **personajes** que aparecerán y los **escenarios** donde ocurrirán los hechos.

La segunda parte, que es el **Nudo**, plantea la **dificultad u obstáculo** que viven los personajes y que deben resolver en la historia.

Y por último se encuentra el **Desenlace**, donde el personaje **resuelve** la dificultad u obstáculo planteado y **el autor da un cierre** a la historia.

Estos son las **tres partes básicas** para comenzar un cuento.

A continuación puedes observar una ilustración que resume la estructura explicada con anterioridad, la cual te permitirá escribir un cuento sobre un tema importante para ti relacionado a tus habilidades y obstáculos cotidianos.

# Los principios básicos de un cuento

Ilustración que señala las partes principales para estructurar un cuento.

Fuente: *Elaboración propia a partir de Babidibú Libros 2021.*





## Habilidades y Obstáculos

Escribe en el siguiente cuadro, una habilidad personal que consideres importante.

A large, empty rectangular box with a dotted border, intended for writing a personal skill.

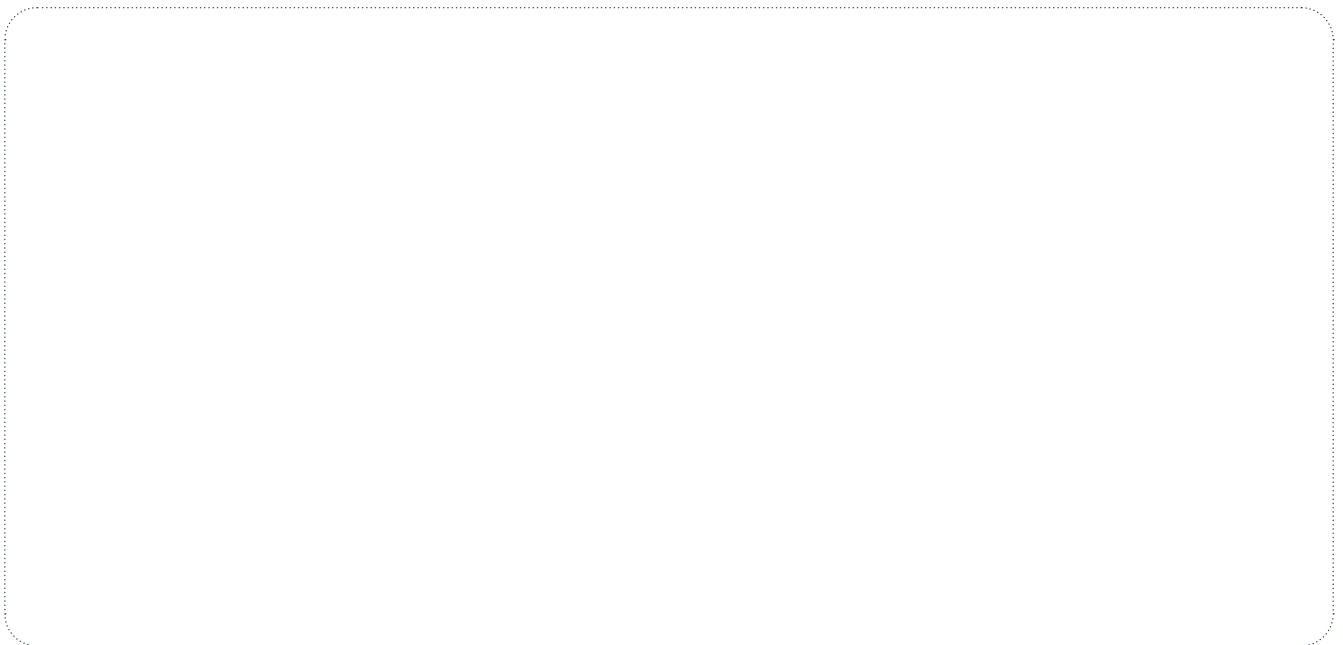
Escribe en el siguiente cuadro, cuándo y cómo aplicas esa habilidad en tu vida.

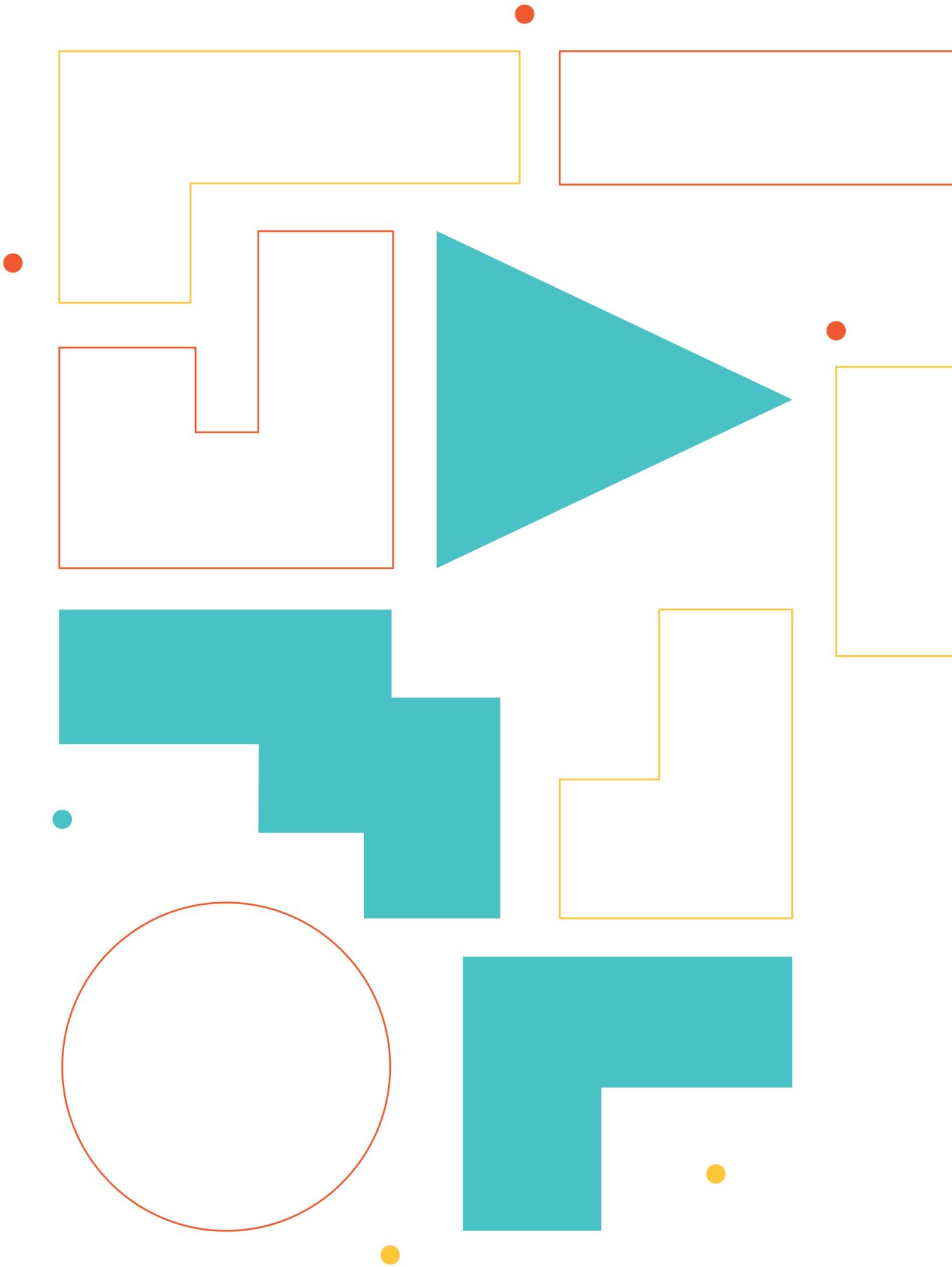
A large, empty rectangular box with a dotted border, intended for writing when and how the skill is applied. There is a large, irregular orange brushstroke graphic in the bottom-left corner of the page that partially overlaps this box.

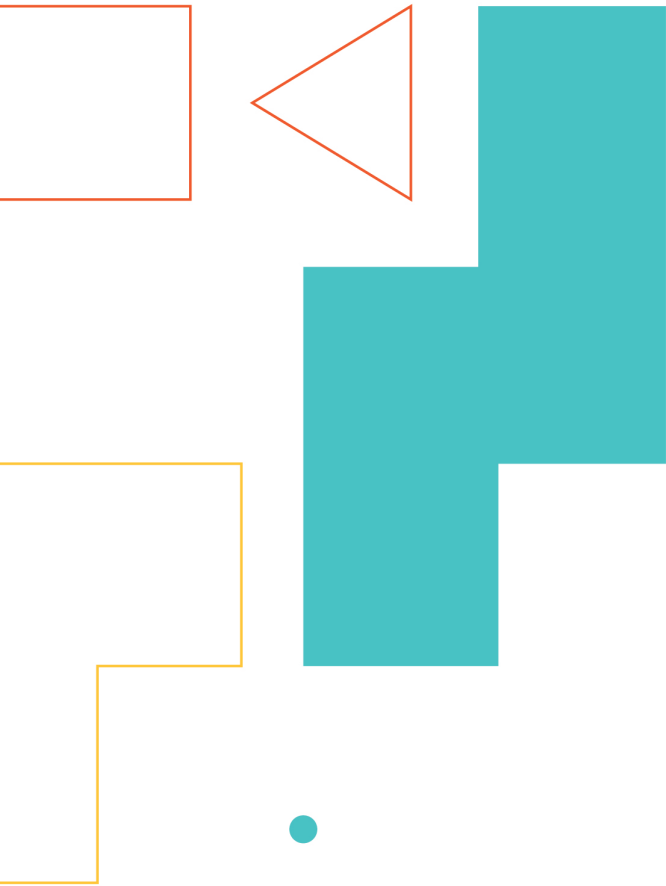
Escribe en el siguiente cuadro, un obstáculo personal que experimentes en tu vida.



Escribe en el siguiente cuadro, cuándo y cómo experimentas ese obstáculo en tu vida.



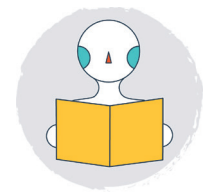




# 1. Introducción

## Personajes

- Inventar y Diseñar personajes para mi historia.
- Presentar una introducción donde aparezcan los personajes.



## Personajes:

Una vez que identifiques una habilidad y un obstáculo cotidiano en tu vida, deberás inventar un cuento de ficción sobre ello, para comenzar con eso, tienes que pensar en al menos **3 personajes diferentes** que podrás diseñar y dibujar sobre las diferentes figuras geométricas presentes en la siguiente hoja, tal como se señala en el ejemplo.

Podrás encontrar una serie de formas que te permitirán expresar tu imaginación. Estos personajes que inventes serán aquellos que darán inicio a la **introducción** de tu historia y darán **comienzo al cuento**.

Estos personajes, a lo largo de la historia, deberán representar e interactuar con esas habilidades y obstáculos de los que escribiste anteriormente.

## Ejemplo



Ella es Ana y ama contar historias a sus amigos, pero le cuesta expresar sus ideas.



Ella es la profesora de ana y le enseña a expresarse bien frente a la clase.



El es un robot súper inteligente que ayudará a ana con sus problemas.



## Instrucciones:

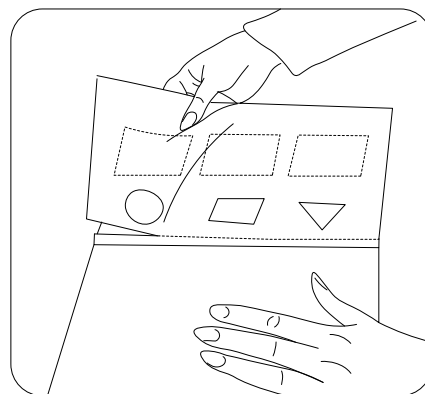
En la siguiente hoja verás una serie de figuras geométricas (6 en total). **Cada una puede representar a un personaje diferente** que inventes para tu cuento, puedes elegir las 3 que más te acomoden.

A tu disposición encontrarás lápiz y goma, para que **dibujes sobre cada figura** que elijas, las características y rasgos distintivos del personaje.

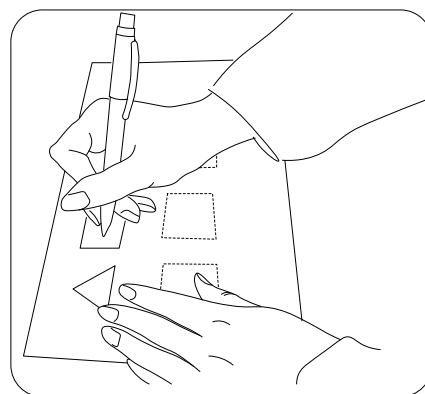
Abajo de cada figura podrás observar un **cuadro punteado**, que como señalamos al comienzo, debes completar escribiendo, los **roles** que tus personajes tendrán en la historia.

Este **material es extraíble** y cuenta con un prepicado, una vez que **decidas que figuras usarás**, debes **retirla cuidadosamente** del cuadernillo para utilizarla en las siguientes actividades.

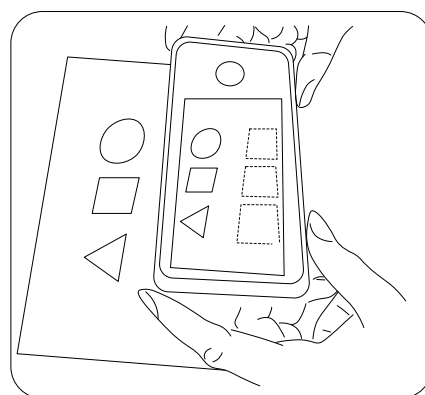
Recuerda que en todo momento contarás con la ayuda de un moderador, que te brindará apoyo cuando estimes necesario.



1. Retira la hoja en el prepicado marcado.

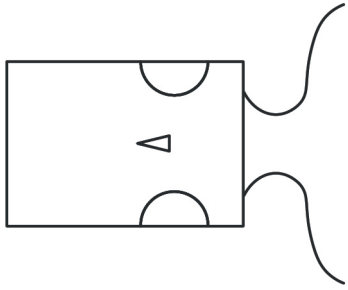


2. Completa la hoja sobre una superficie plana, con los materiales que te entregamos.

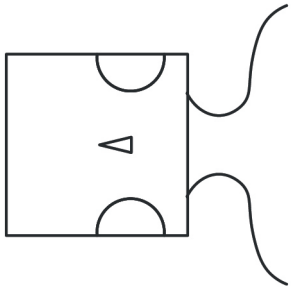


3. Fotografía tu hoja para registrar tu trabajo.

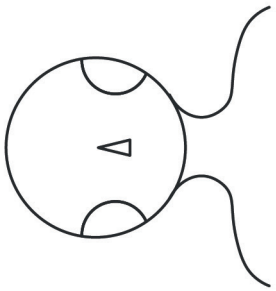




Escribe aquí...

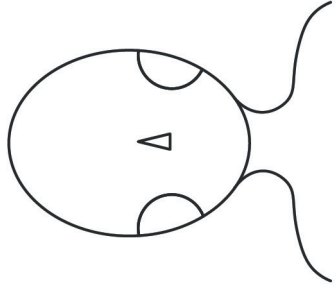


Escribe aquí...

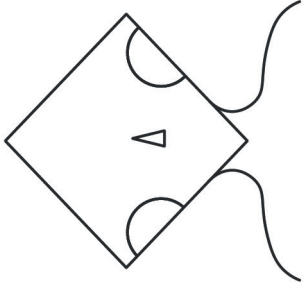


Escribe aquí...

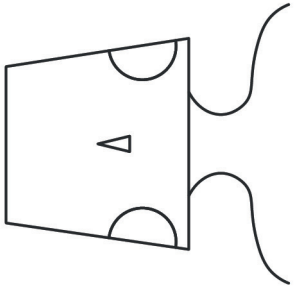




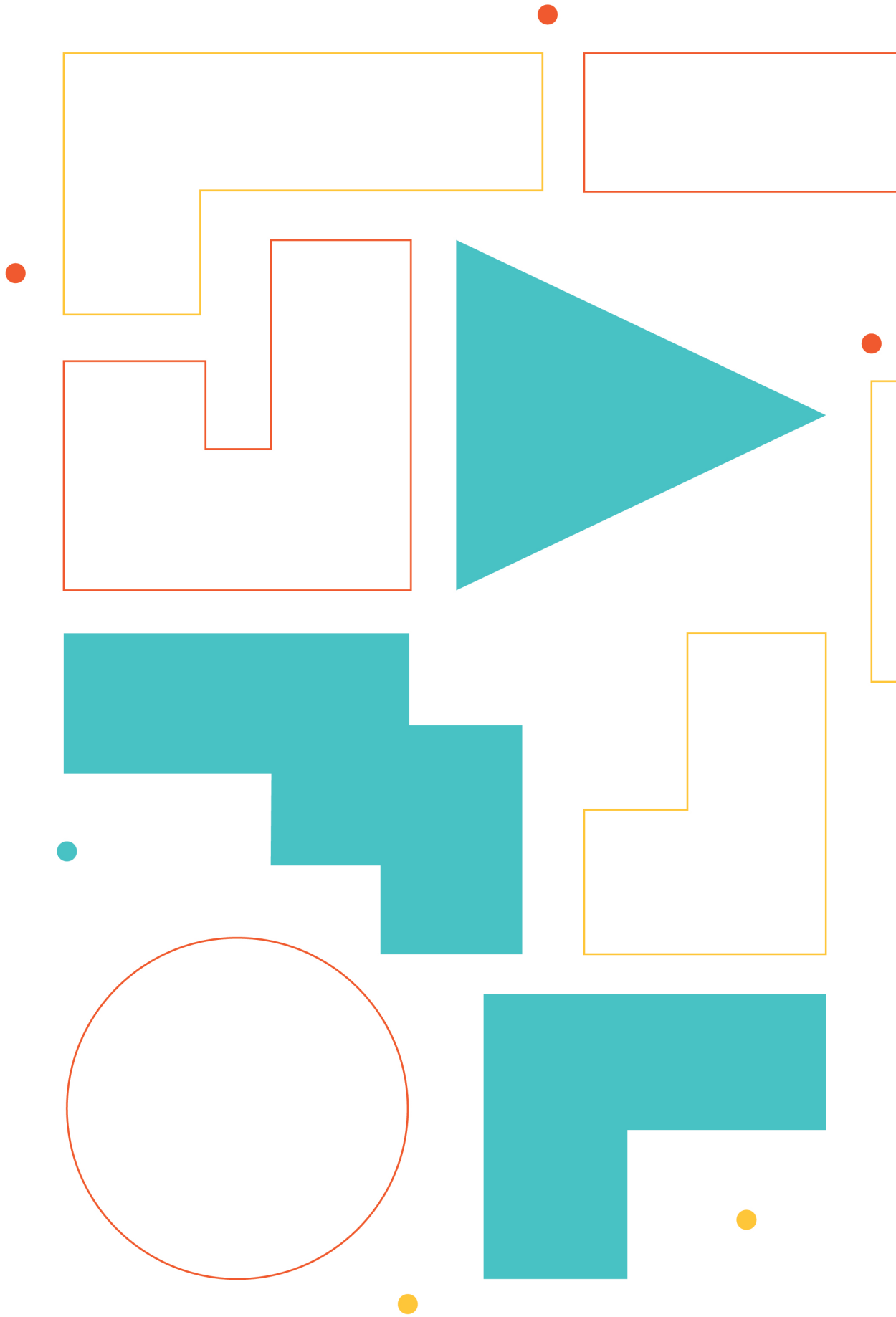
Escribe aquí...

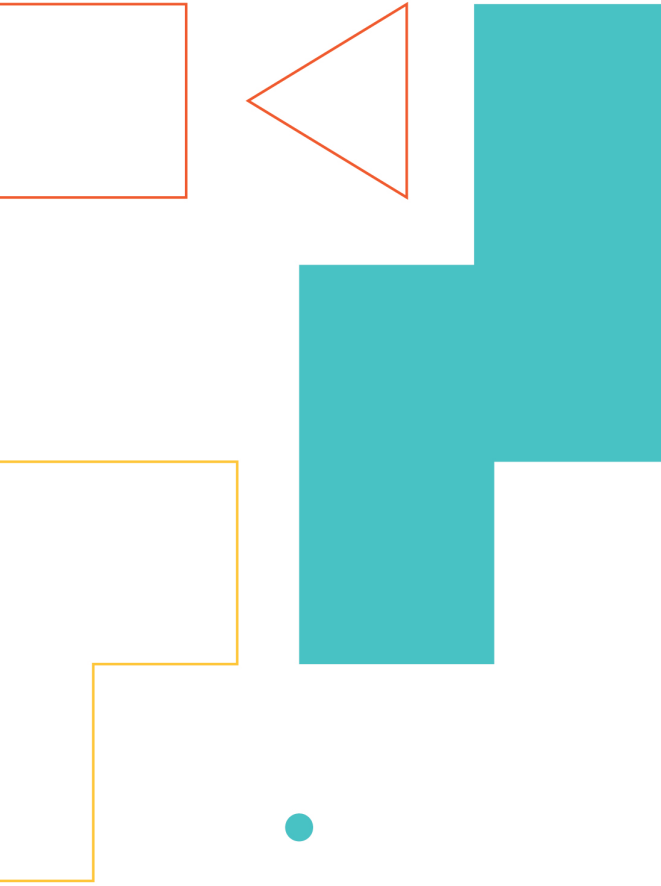


Escribe aquí...



Escribe aquí...

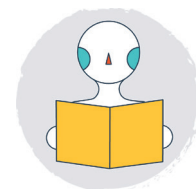




# 1. Introducción

## Escenarios

- Inventar y diseñar Escenarios para mi historia.
- Presentar una introducción donde aparezcan los personajes interactuando en un escenario.
- Construir una partitura de interacción con la Introducción



## Escenarios:

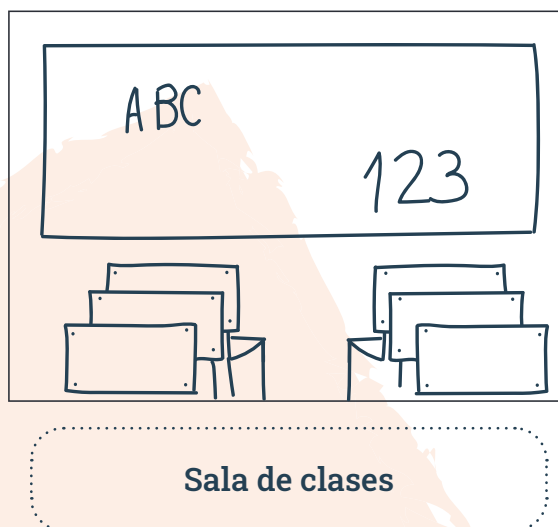
Una vez que ya tengas definidos a los personajes que saldrán en tu historia, debes **crear los escenarios donde ellos podrán interactuar** entre sí. Este escenario te permitirá dar una **introducción** a tus personajes contando sobre el lugar en que se encuentran y como comienza la historia.

Para comenzar con eso, tienes que pensar en los diferentes **lugares por los que podrían aparecer**, que podrás diseñar y dibujar sobre las diferentes figuras geométricas presentes en la siguiente hoja, tal como se señala en el ejemplo.

Podrás encontrar una serie de formas que te permitirán expresar tu imaginación. Estos escenarios que inventes serán aquellos que darán inicio a la **introducción** de tu historia y ubicarán a tus personajes en diferentes acontecimientos.

Estos escenarios, a lo largo de la historia, deberán representar los lugares donde desarrollas tus habilidades y se presentan los obstáculos de los que escribiste anteriormente.

## Ejemplo





## Instrucciones:

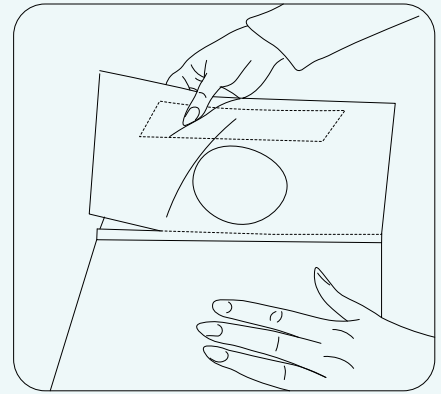
En la siguiente hoja verás una serie de figuras geométricas (6 en total). **Cada una puede representar un escenario diferente** que inventes para tu cuento.

A tu disposición encontrarás lápiz y goma, para que **dibujes sobre cada figura** que elijas, las características del escenario.

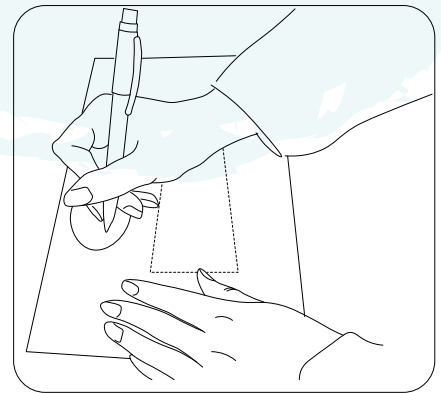
Abajo de cada figura podrás observar un **cuadro punteado**, que como señalamos al comienzo, debes completar escribiendo, cual es tu escenario.

Este **material es extraíble** y cuenta con un prepicado, una vez que **decidas que figuras usarás**, debes **retirla cuidadosamente** del cuadernillo para utilizarla en las siguientes actividades.

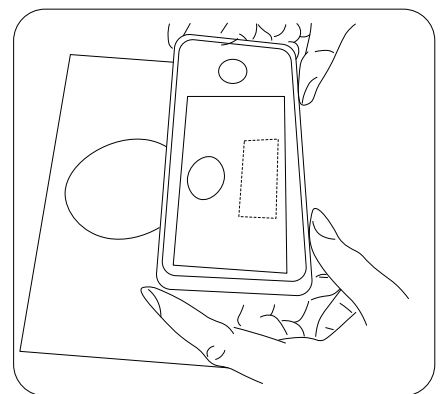
Recuerda que en todo momento contarás con la ayuda de un moderador, que te brindará apoyo cuando estimes necesario.



1. Retira la hoja en el prepicado marcado.

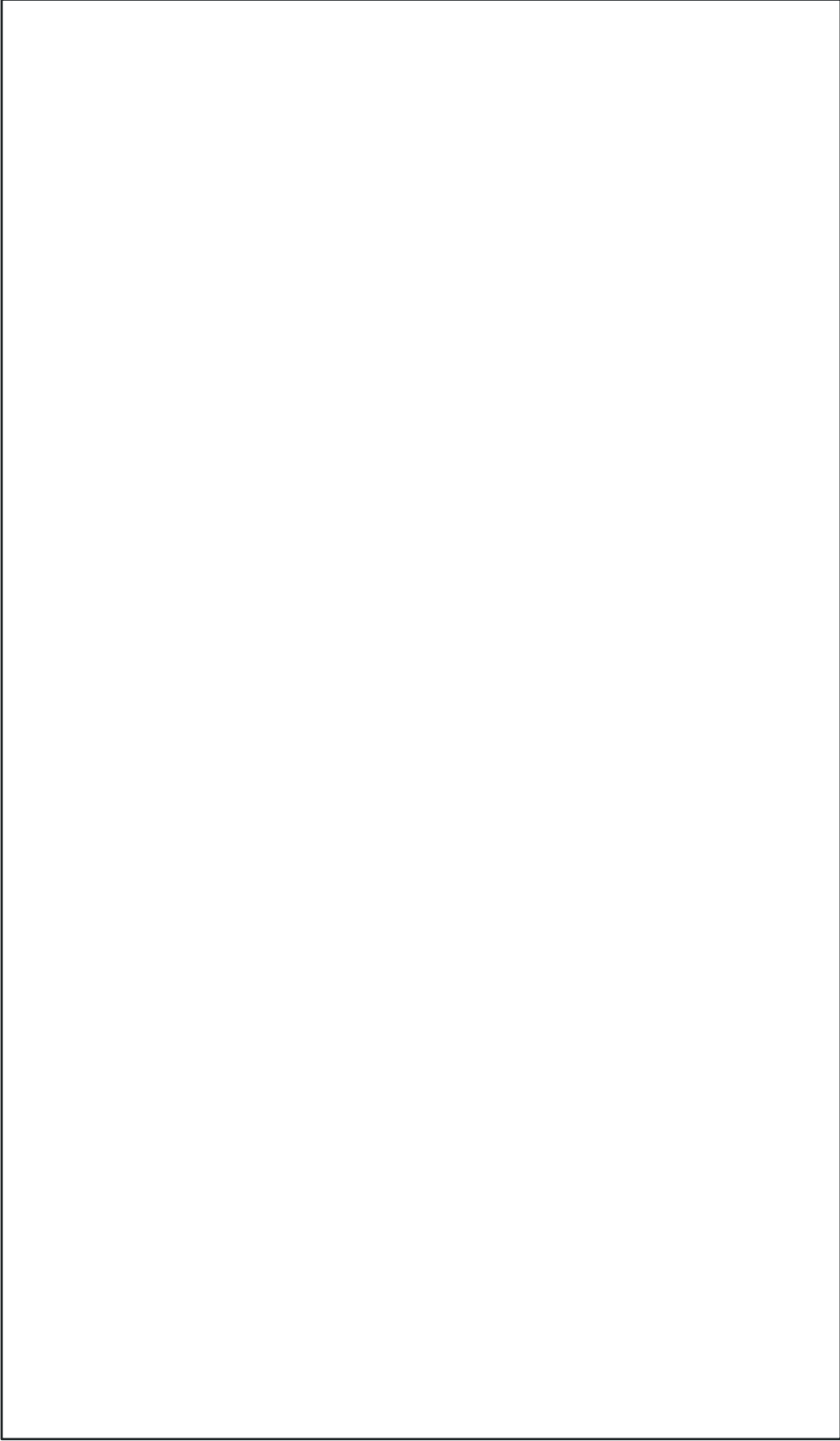
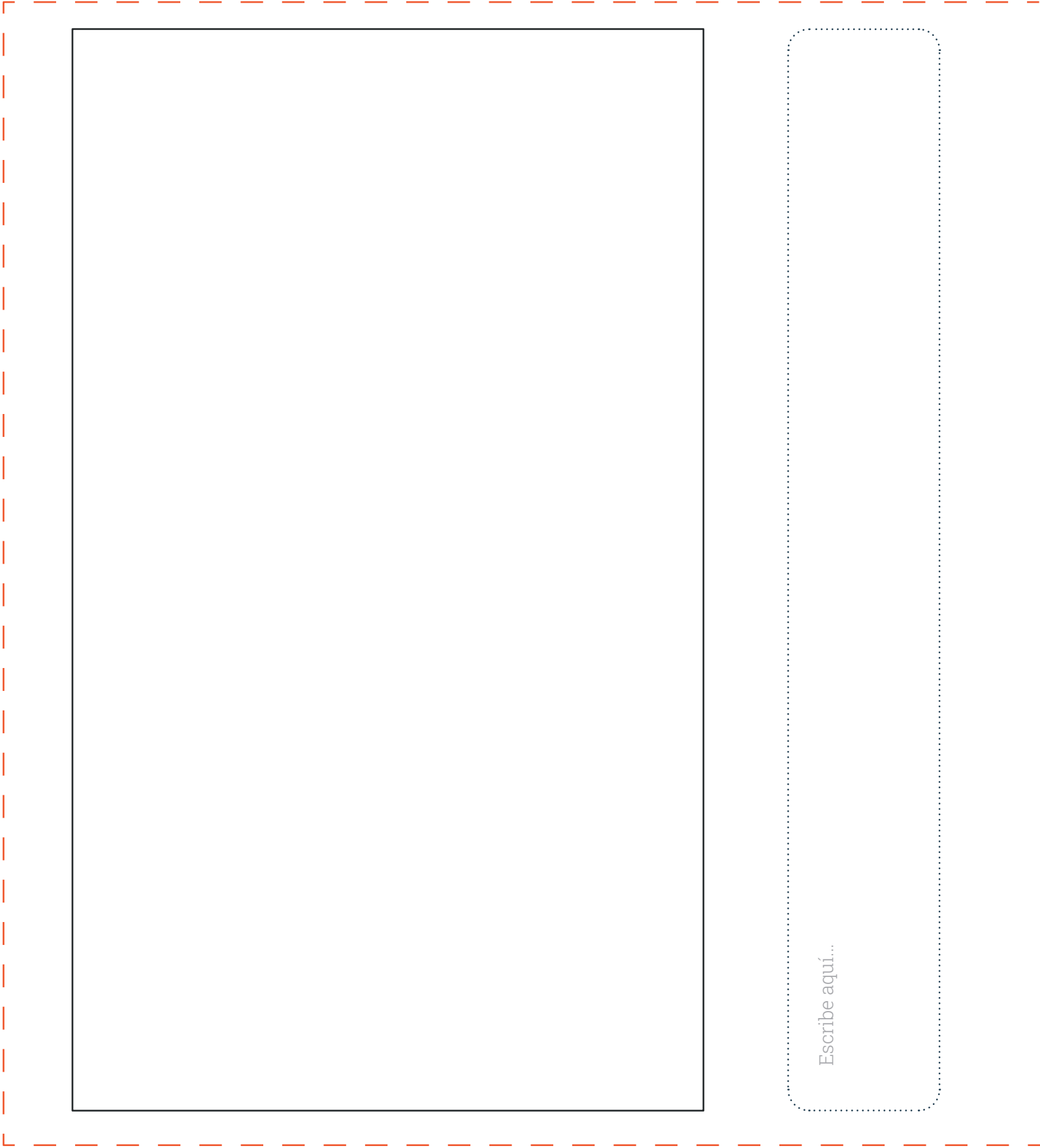


2. Completa la hoja sobre una superficie plana, con los materiales que te entregamos.



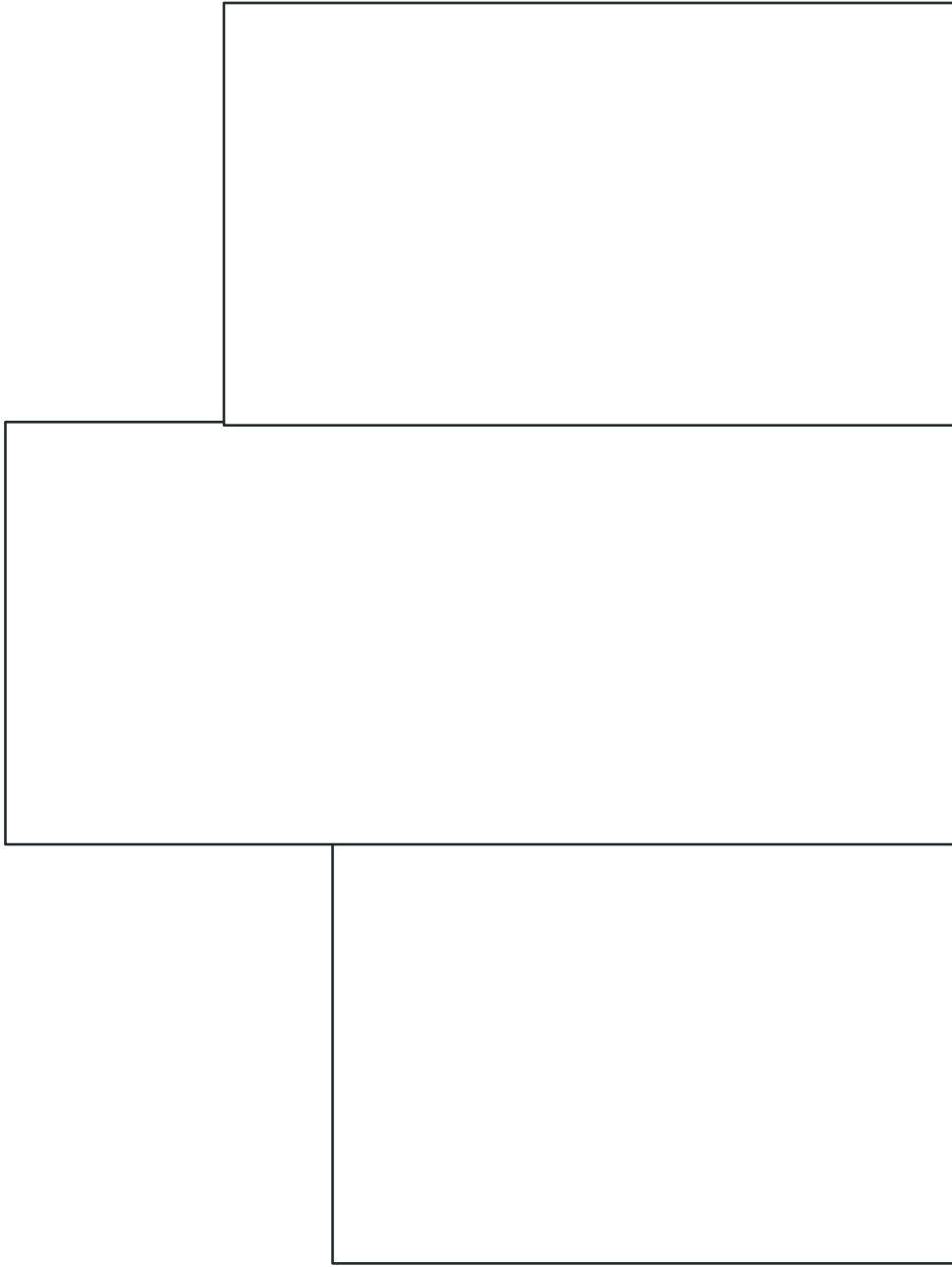
3. Fotografía tu hoja para registrar tu trabajo.





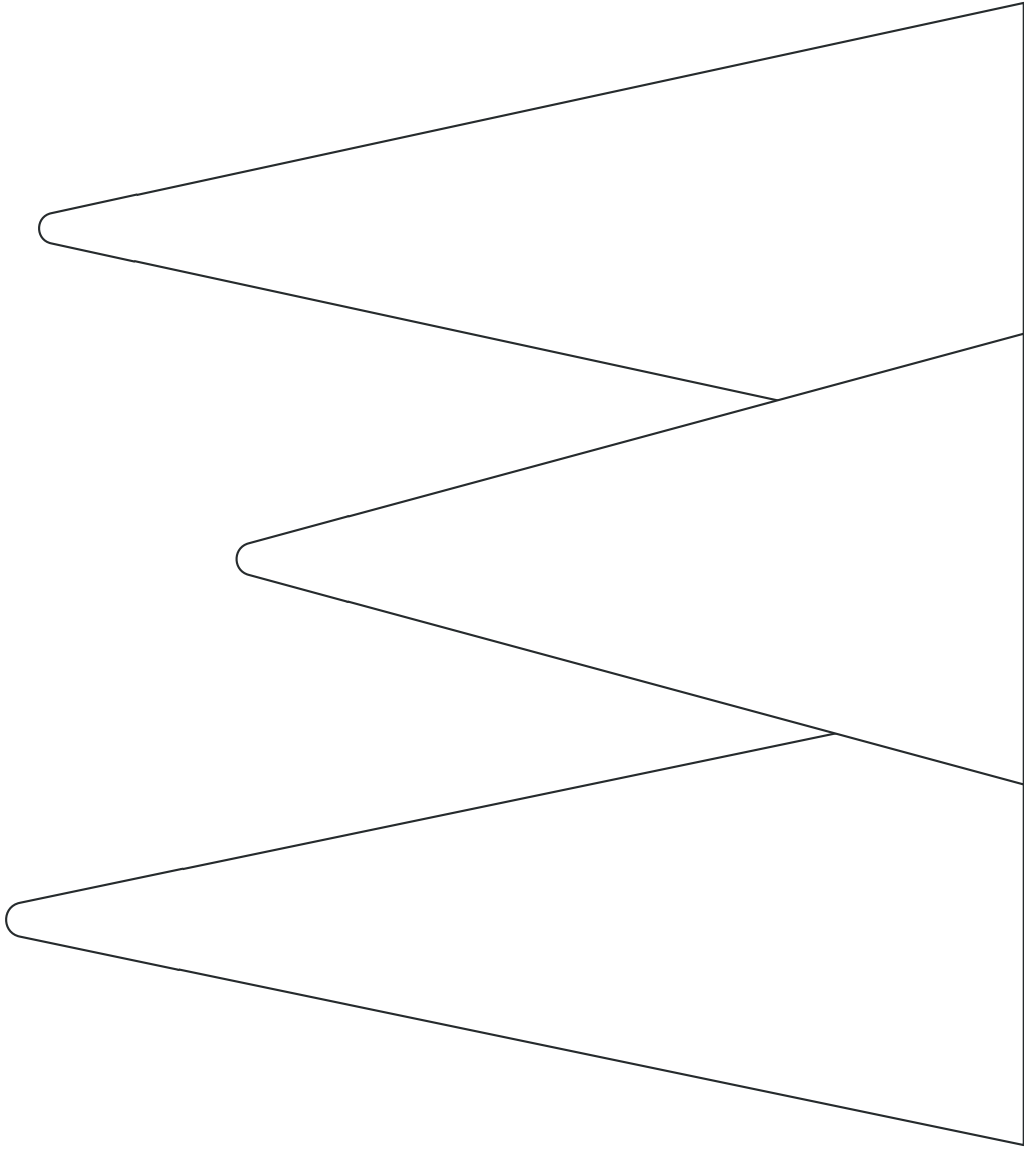
Escribe aquí...





Escribe aquí...





Escribe aquí...





## Instrucciones para completar la partitura:

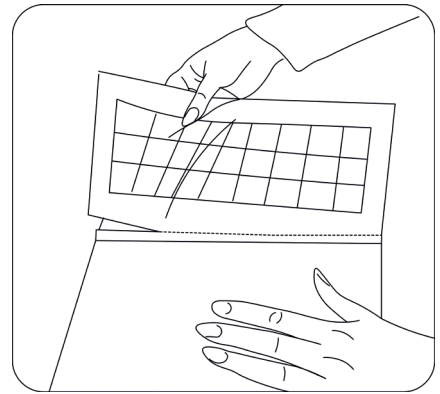
Una vez que tengas tus personajes y escenarios listos comenzarás a escribir tu **introducción**. Para esto utilizaremos la herramienta **PiX: Partituras de Interacción** que te permitirá organizar los sucesos, escenarios, diálogos y personajes que vayan apareciendo en tu cuento. Para ello deberás **ubicar tus pictogramas en una partitura (Letra A que representa la introducción)** para ir estructurando visualmente tu cuento.

Recuerda que las partituras se dividen en tres capas:

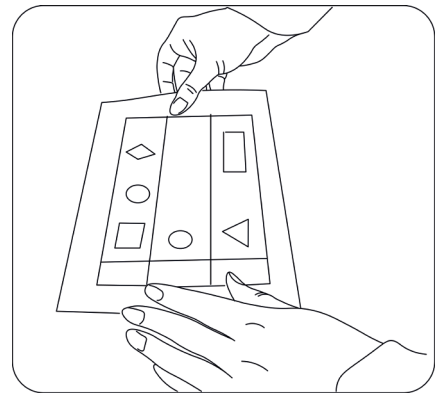
- La primera es la de **Personajes**, donde describes las **acciones** de los personajes que inventaste.
- La segunda es la de **Dialogo**, donde escribes las **ideas y frases** que dirán los personajes.
- Y por ultimo, la de **Escenarios**, donde describes **donde se ubican** los sucesos.

En cada una de estas secciones podrás ir **pegando** las figuras geométricas que ocupaste para representar los personajes y escenarios anteriormente, **escribiendo debajo de ellos** todas las características necesarias para contar tu historia. Podrás encontrar todas estas figuras para utilizar en la pagina 57.

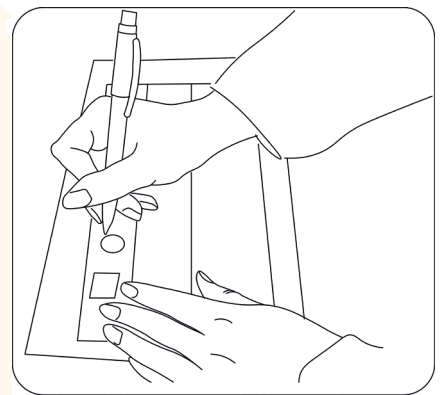
Para rellenar la **capa de dialogo**, deberás utilizar **los mismos pictogramas que inventaste para los personajes** pero escribiendo debajo los pensamientos y frases que dirán a lo largo de la historia. Podrás encontrar todas las figuras para el dialogo en la pagina 61.



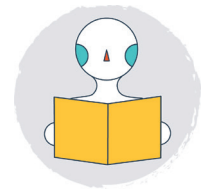
1. Retira la hoja y separa los pictogramas en el prepicado marcado.



2. Completa la partitura pegando los pictogramas según avance tu historia.



3. Completa la partitura, escribiendo bajo los pictogramas


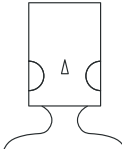



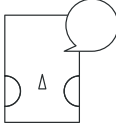


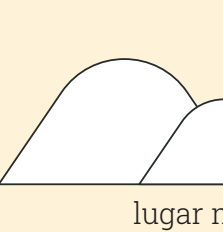


## Consejo

- Entre los materiales que se encuentran en el Toolkit podrás encontrar 3 partituras, estas se identifican por la letra A, B y C y con los colores respectivos que identifican a cada sección, **en este caso utilizaremos la letra A**
- Si utilizas un **pictograma muchas veces** en un mismo momento, puedes utilizar los plumones de colores para **pintar hasta el punto en que culmina la interacción** de ese personaje o escenario, tal como aparece en el siguiente ejemplo.

## Ejemplo

*introducción*

 Personajes	 La profesora le pide a Ana que cuente un cuento	 Ana se pone nerviosa	 Los compañeros atienden
 Diálogos	 "Ana cuéntale un cuento a la clase, te pondré un 7 si lo haces"		
 Escenarios	 sala de clases		 lugar n

Así debes pegar y completar las figuras geométricas que representarán a los personajes que diseñaste anteriormente.

pletar  
s que  
sonajes  
mente.

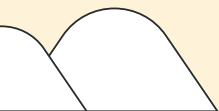
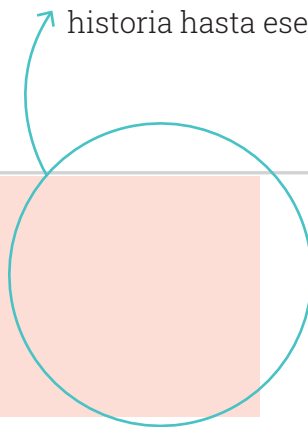


eros le ponen  
ción

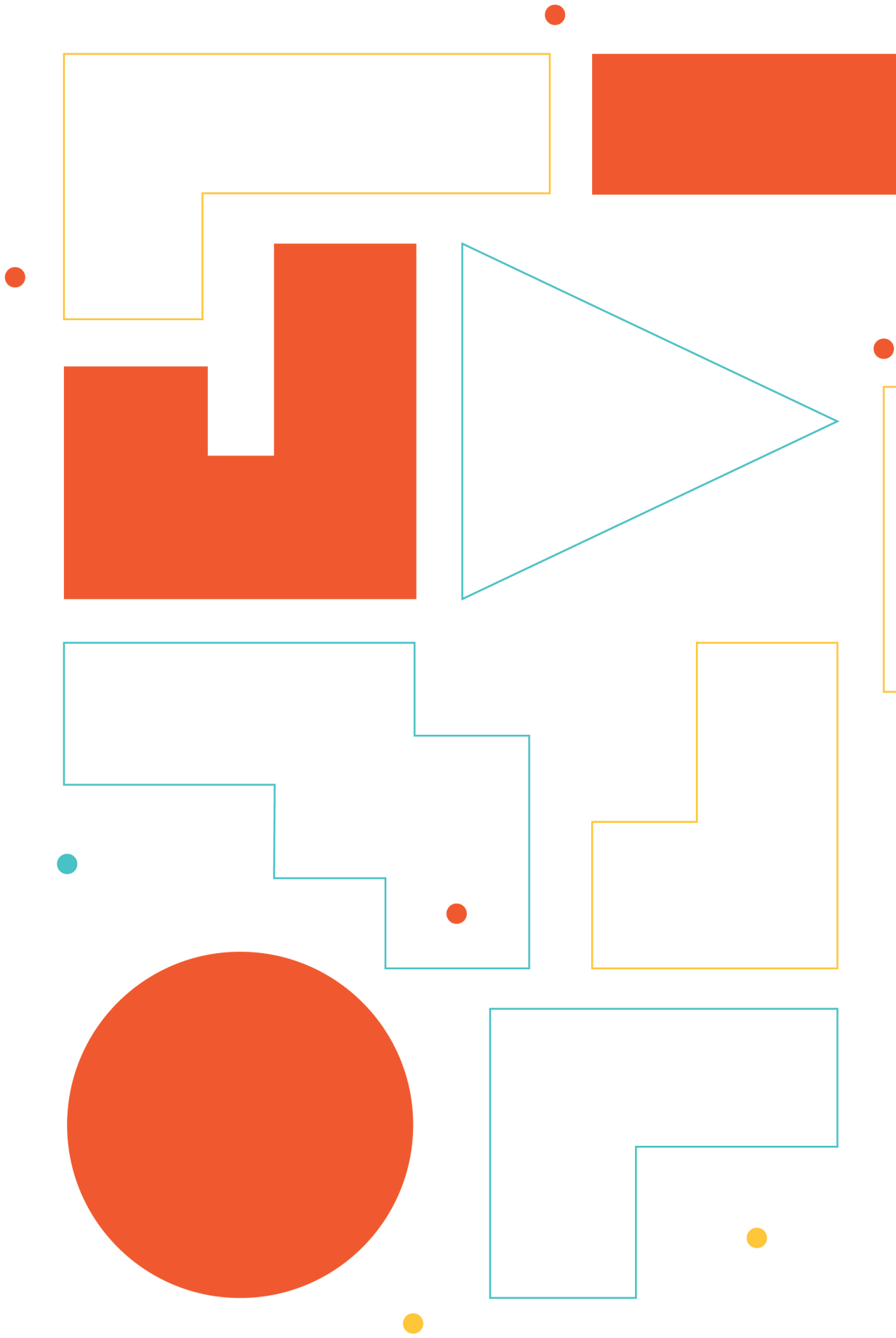
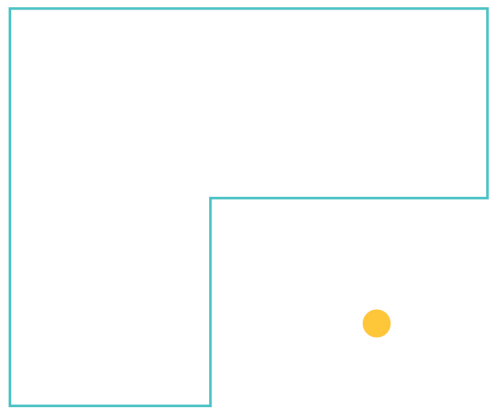
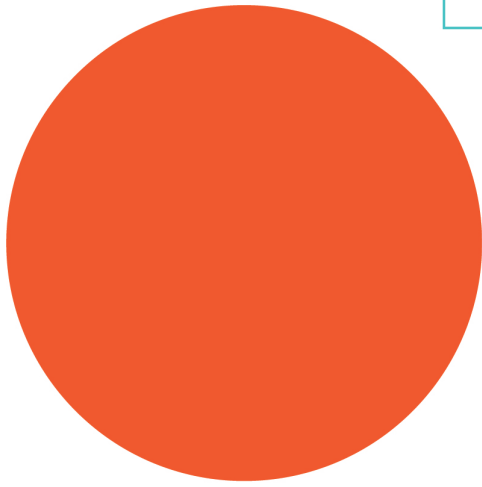
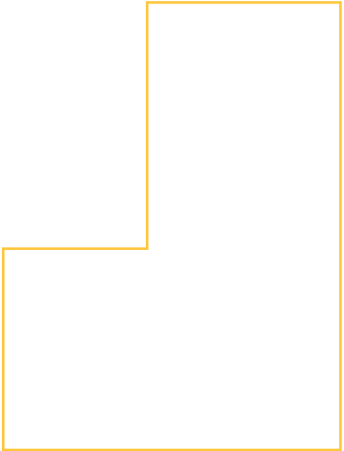
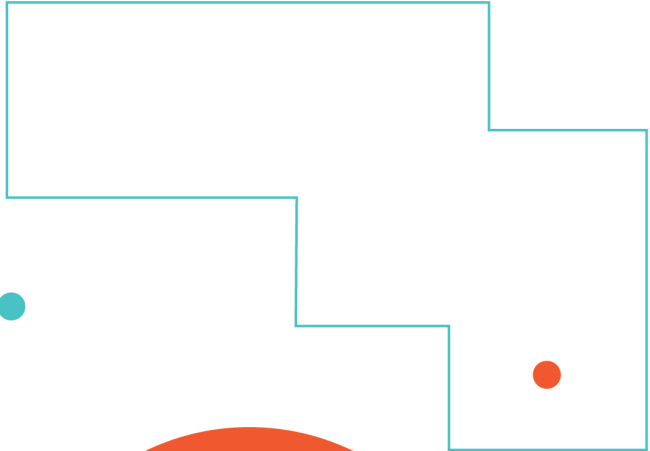
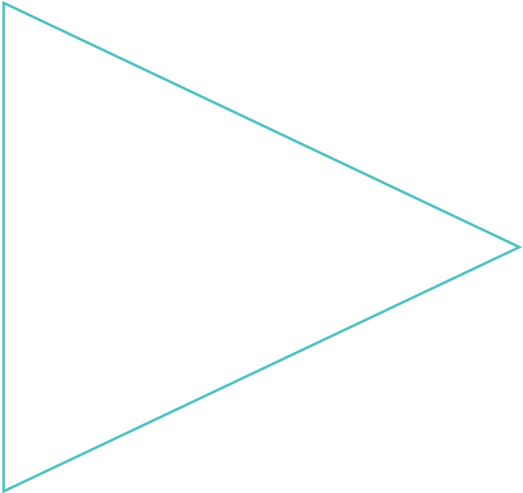
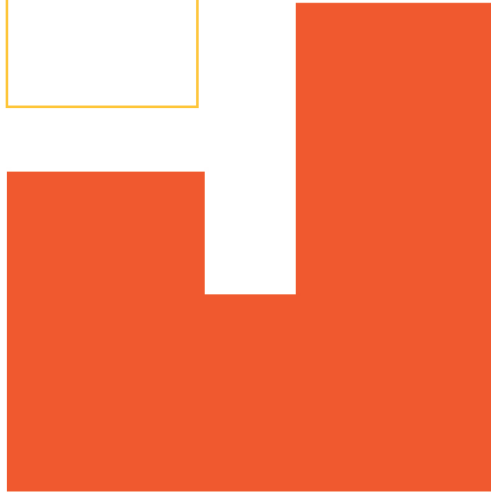


Ana se entusiasma

Así debes colorear la partitura  
para señalar que la figura  
termina su interacción en la  
historia hasta ese punto.



mágico





## 2. Nudo

- Desarrollar el contenido de mi cuento
- Presentar un nudo o conflicto donde aparezcan mis habilidades y obstáculos representados por un personaje.
- Construir una partitura de interacción con el Nudo

## Ponte Creativo

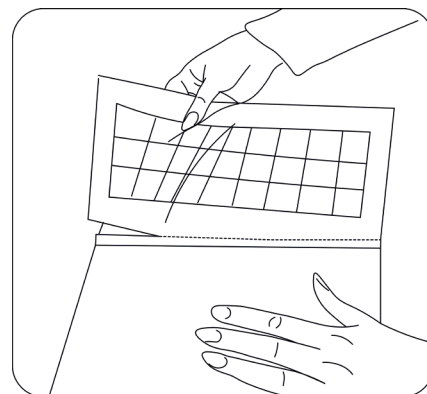
Una vez que tengas tu Introducción lista comenzarás a escribir el **Nudo**, este representa el **punto de conflicto** en tu historia, esto significa que debes presentar los obstáculos que planteaste, y en como los personajes conviven con ellos, para luego poder **resolverlos en el desenlace**.

Para esto utilizaremos la herramienta **PiX: Partituras de Interacción** que te permitirá organizar los sucesos, escenarios, diálogos y personajes que vayan apareciendo en tu cuento. Para ello deberás **ubicar tus pictogramas en una partitura (Letra B que representa el Nudo)** para ir estructurando visualmente tu cuento.

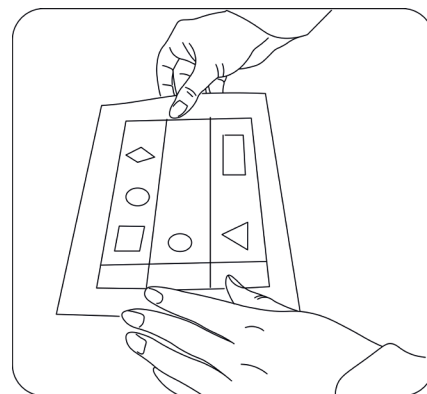
**Recuerda que las partituras se dividen en tres capas:**

- La primera es la de **Personajes**, donde describes las **acciones** de los personajes que inventaste.
- La segunda es la de **Dialogo**, donde escribes las **ideas y frases** que dirán los personajes.
- Y por ultimo, la de **Escenarios**, donde describes **donde se ubican** los sucesos.

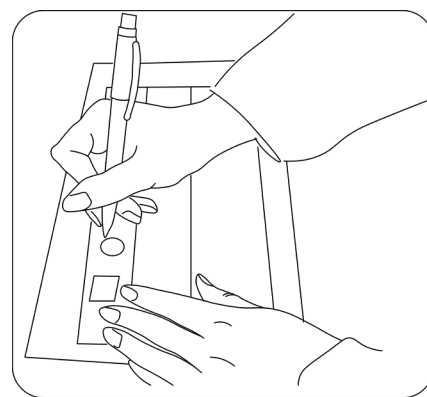
En cada una de estas secciones podrás ir **pegando** las figuras geométricas que ocupaste para representar los personajes, diálogos y escenarios anteriormente, **tal como lo hiciste en la partitura anterior**. Podrás encontrar todas estas figuras para utilizar en la pagina 57.



1. Retira la hoja y separa los pictogramas en el prepicado marcado.



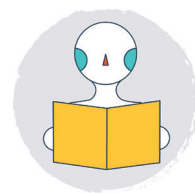
2. Completa la partitura pegando los pictogramas según avance tu historia.



3. Completa la partitura, escribiendo bajo los pictogramas








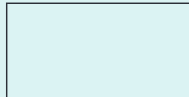
## Consejo

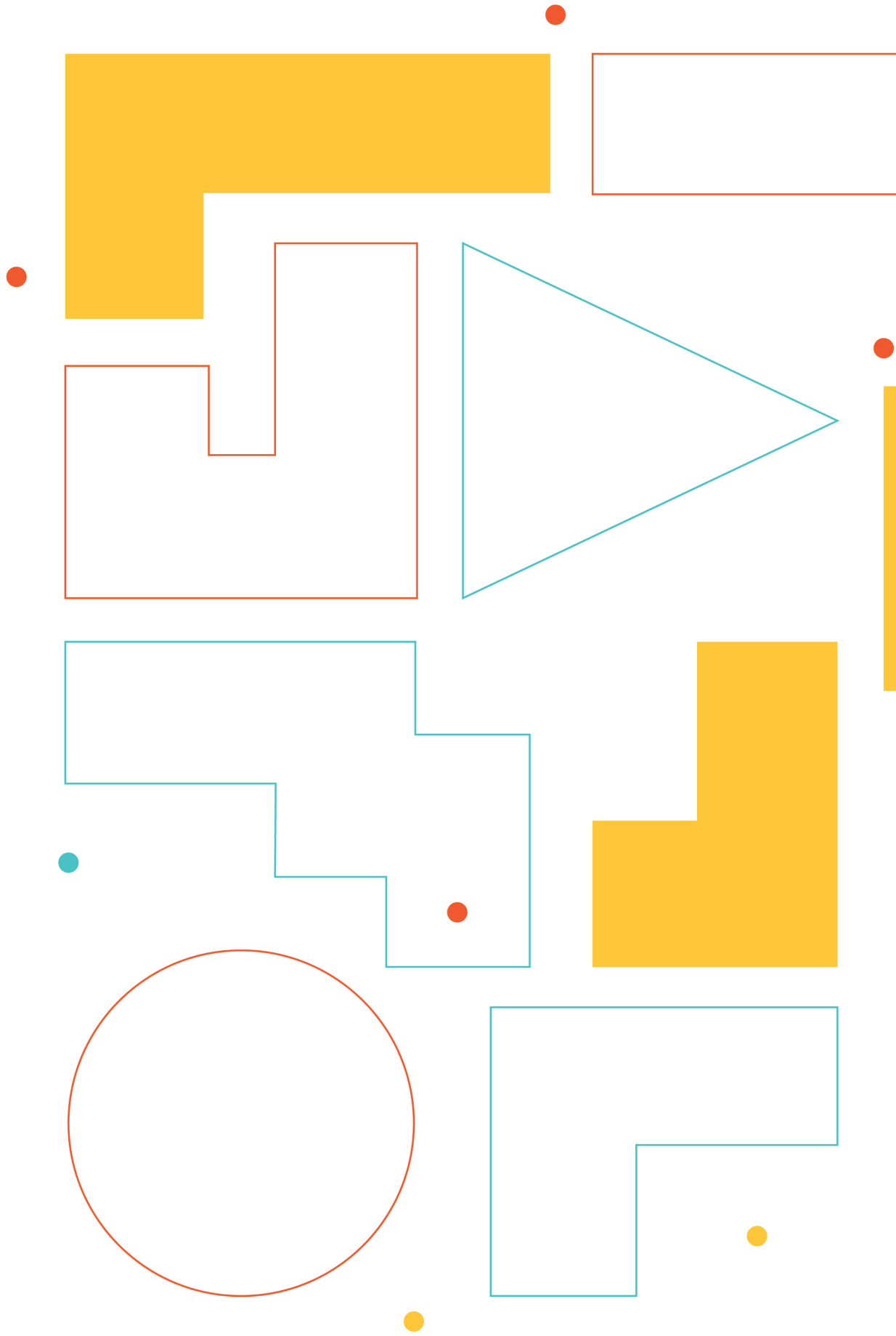
- Entre los materiales que se encuentran en el Toolkit podrás encontrar 3 partituras, estas se identifican por la letra A, B y C y con los colores respectivos que identifican a cada sección, **en este caso utilizaremos la letra B**
- Si utilizas un **pictograma muchas veces** en un mismo momento, puedes utilizar los plumones de colores para **pintar hasta el punto en que culmina la interacción** de ese personaje o escenario, tal como aparece en el siguiente ejemplo.



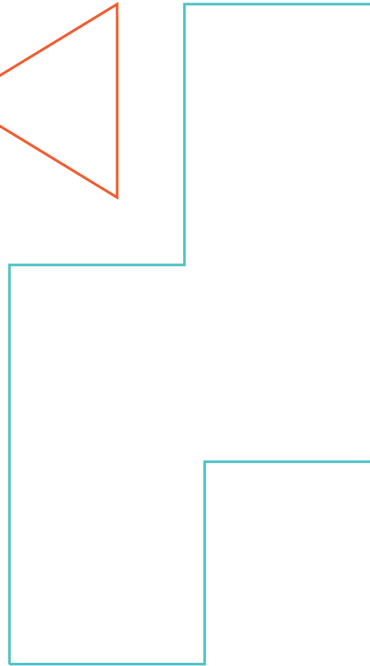
## Ejemplo

Nudo

 Personajes	 Ana se pone nerviosa y tartamudea	 Los compañeros se Empezan a reir	 Ana comienza a llorar
 Diálogos	 "¿Ana que te sucede?"		
 Escenarios	 Sala de clases		







## 3. Desenlace

- Finalizar el contenido de mi cuento
- Presentar un cierre donde se entregue una solución a mis obstáculos.
- Construir una partitura de interacción con el Desenlace.
- Organizar y Fotografiar mis materiales y partitura final.

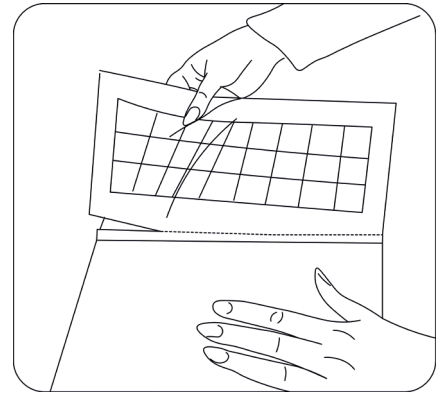
## Colorín Colorado

Una vez que tengas el **Nudo o conflicto** de tu historia comenzarás a escribir el **Desenlace**, este representa el **momento en que se resuelven los obstáculos** y como los personajes logran superarlo en sus vidas.

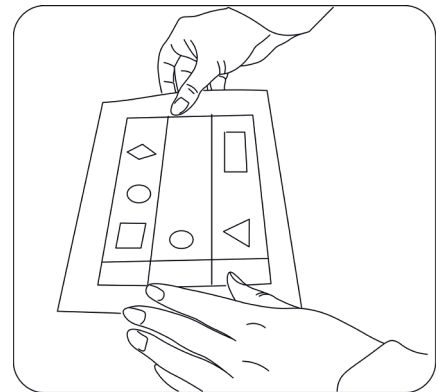
Usualmente, en los finales de un cuento se cierra con una frase que señala que es el fin, por ejemplo “..Y Colorín Colorado este cuento se ha acabado”  
¿Conoces otro? Utilízalo para finalizar tu historia!

Para terminar la historia seguiremos utilizando **PiX: Partituras de Interacción de la misma manera que lo hemos hecho con la introducción y Nudo** Para ello deberás **ubicar tus pictogramas en una partitura (Letra C que representa el Desenlace)** para terminar de estructurar tu cuento.

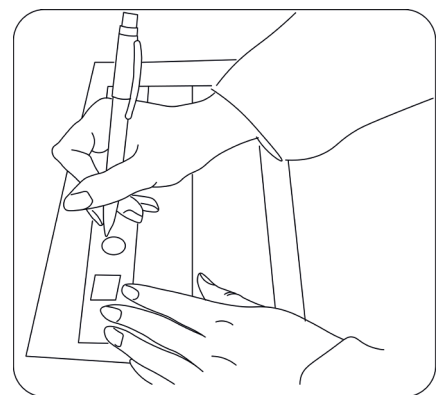
En cada una de estas secciones podrás ir **pegando** las figuras geométricas que ocupaste para representar los personajes, diálogos y escenarios anteriormente, **tal como lo hiciste en la partitura anterior**. Podrás encontrar todas estas figuras para utilizar en la pagina 57.



1. Retira la hoja y separa los pictogramas en el prepicado marcado.



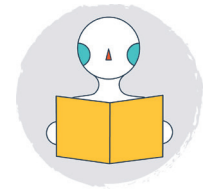
2. Completa la partitura pegando los pictogramas según avance tu historia.



3. Completa la partitura, escribiendo bajo los pictogramas









## Consejo

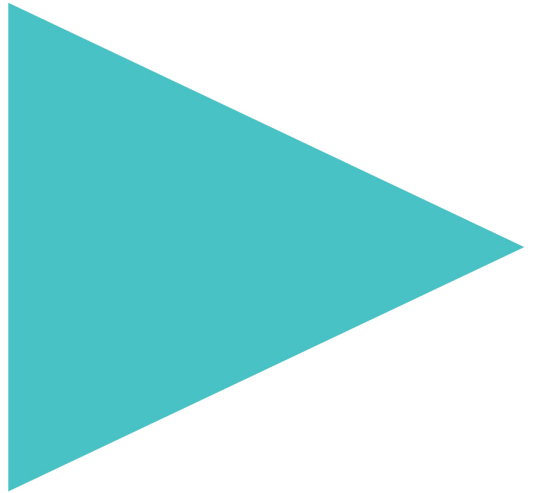
- Entre los materiales que se encuentran en el Toolkit podrás encontrar 3 partituras, estas se identifican por la letra A, B y C y con los colores respectivos que identifican a cada sección, **en este caso utilizaremos la letra C**
- Si utilizas un **pictograma muchas veces** en un mismo momento, puedes utilizar los plumones de colores para **pintar hasta el punto en que culmina la interacción** de ese personaje o escenario, tal como aparece en el siguiente ejemplo.



## Ejemplo

*Descenlace*

 Personajes	 Ana se pone nerviosa y tartamudea	 Los compañeros se empiezan a reír	 Ana comienza a llorar
 Diálogos	 "¿Ana que te sucede?"		
 Escenarios	 Sala de clases		





## 4. Eres un autor

- Rememorar la partitura creada y presentarla al equipo.
- Registrar el cuento.

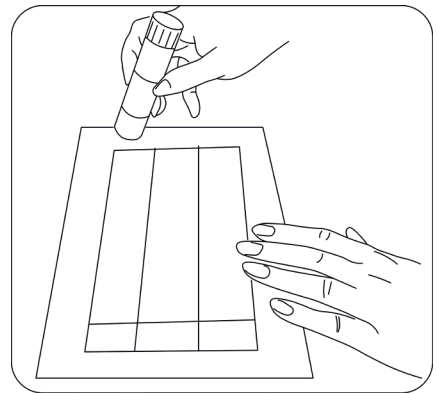
## Registra tu cuento

Haz logrado crear la estructura básica de un cuento, ahora, lo que deberás hacer, es volver al comienzo de tu partitura, leer y recordar todo lo que anotaste en ellas, para que luego puedas contarle al grupo con el que trabajas cuál fue el cuento que estuviste escribiendo.

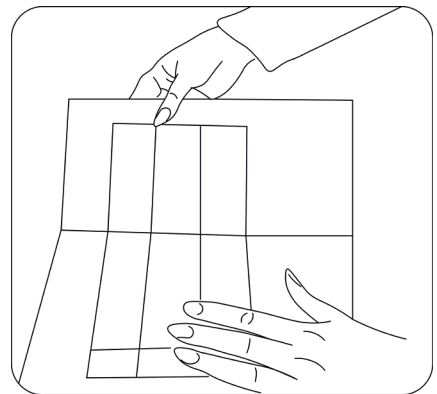
Para finalizar este taller, te pediremos que organices las primeras hojas que retiraste del cuadernillo (personajes y escenarios) y las ubiques a un costado de la partitura.

Para organizar la Partitura deberás unir las 3 retirando el papel adhesivo que se encuentra detrás de ellas. Una vez que tengas listo eso debes fotografiar tus materiales y enviar las imágenes a nuestro buzón de mensajes.

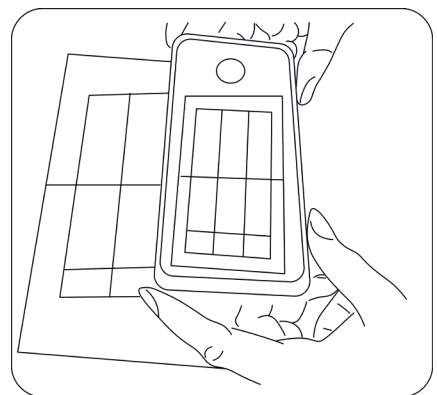
Para llegar a nuestro buzón debes escanear el código QR que aparece en la página con tu celular.



1. Agrega pegamento o retira el auto-adhesivo que se encuentra en la partitura.

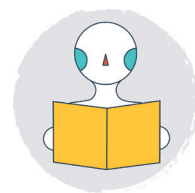


2. Une las partituras A, B y C por el costado.

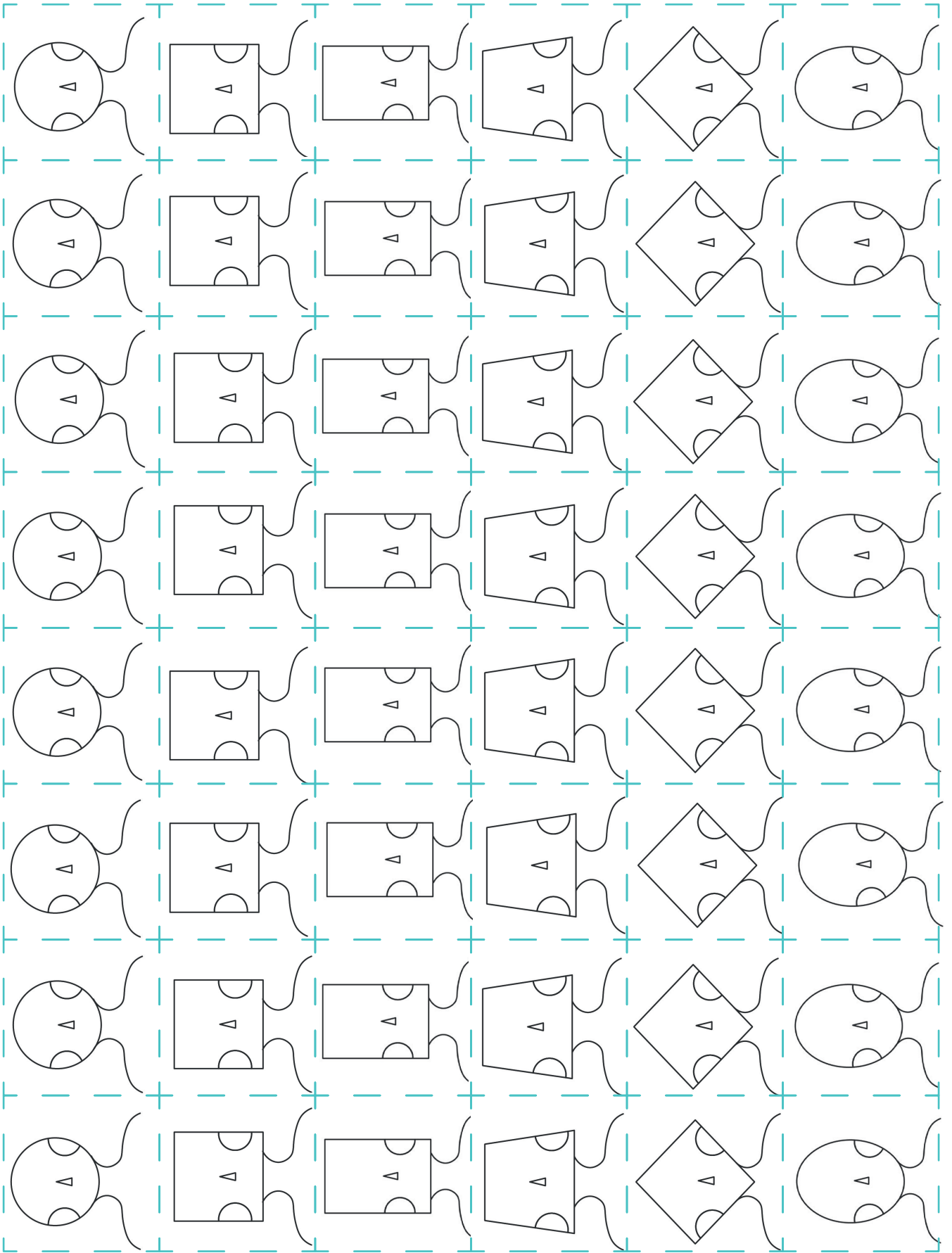


3. Fotografía todos los productos del taller y envíalos al código QR

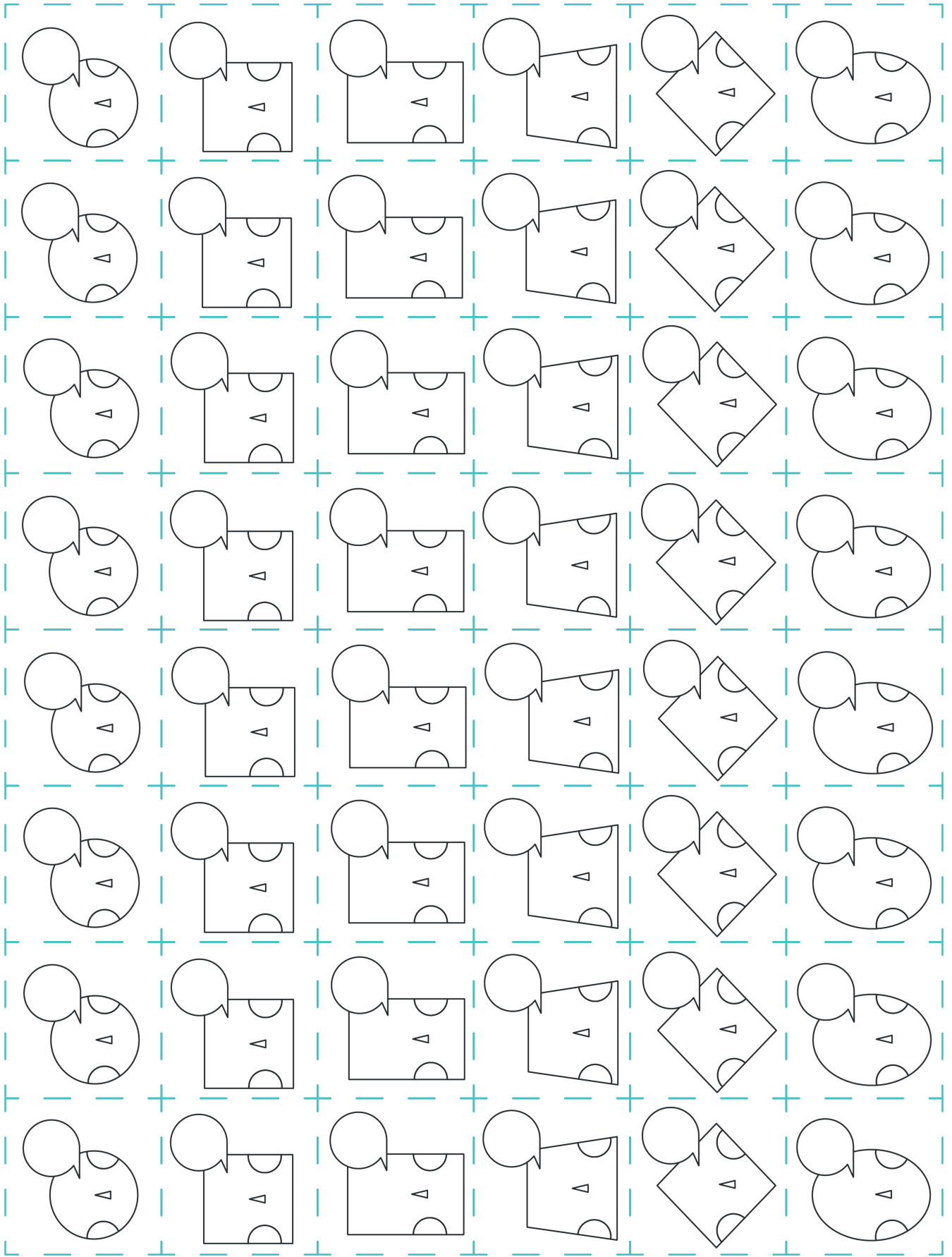
¡Escanea el siguiente código con tu celular para enviar tu registro!



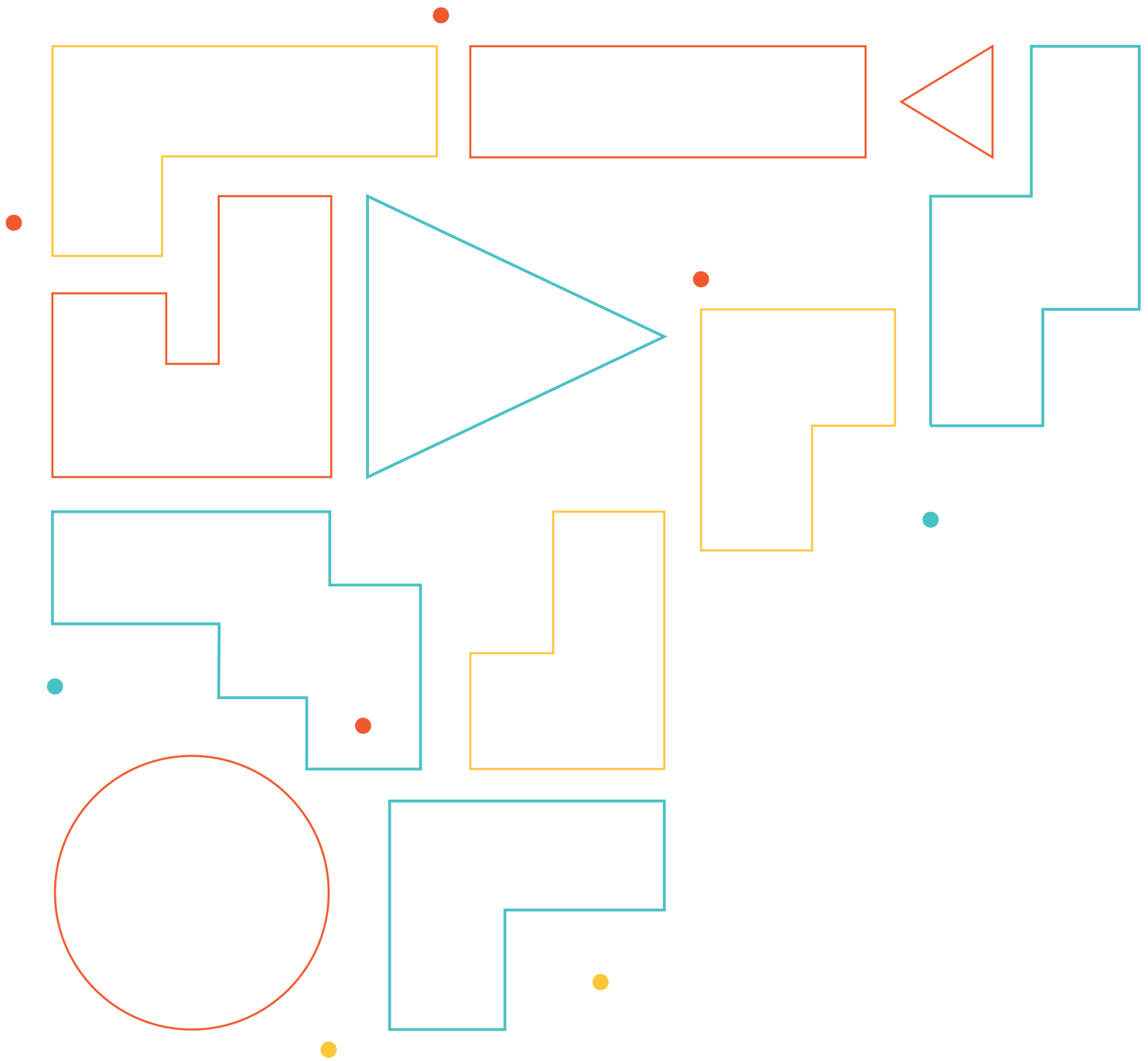
Si no logras escanear el código QR, envía tus avances al siguiente número **+56984089335** o al correo electrónico **Rosario@ead.cl**











**Fondecyt**  
Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico



NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN EN  
**Accesibilidad & Inclusión PUCV**