

**Cuadernillo**

# CREANDO EN 100 \* PALABRAS

---

Ejercicios de escritura para fomentar la creatividad  
en escuelas y espacios culturales

 **FUNDACIÓN  
PLAGIO**

**olivo**



**Cuadernillo**

**CREANDO  
EN 100 \*  
PALABRAS**

---

Ejercicios de escritura para fomentar la creatividad  
en escuelas y espacios culturales



# ÍNDICE

**5**

Introducción

**6-7**

¿Qué es Creando en 100 Palabras y qué metodología utiliza?

**8-10**

Recomendaciones generales para realizar un taller con el juego Creando en 100 Palabras

**11**

Arma tu caja de experiencias creativas

**12-15**

Facilitadores de la escritura y la lectura

**16-25**

Estrategias para la activación de los sentidos y la experiencia creativa

**27**

Modalidad clásica de juego para Creando en 100 Palabras

**28-33**

Nuevas modalidades de juego para Creando en 100 Palabras

**34-43**

Recomendaciones de acceso universal para el uso del juego Creando en 100 Palabras



# INTRODUCCIÓN

Este cuadernillo invita a entrar en la experiencia de crear a través de diferentes estrategias de escritura.

Desde el año 2022 en Fundación Plagio hemos llevado a cabo más de 500 talleres de escritura creativa con el proyecto Creando en 100 Palabras en cinco regiones del país gracias a una alianza con Fundación Olivo, llegando a más de 12.000 estudiantes en dos años.

Creando en 100 Palabras es un juego de cartas que utiliza la metodología Story Grammar –cuyo objetivo es crear historias a partir de imágenes referenciales con los distintos elementos que componen un relato– para fortalecer la escritura, comprensión lectora y la comunicación de niñas, niños y jóvenes. Este juego se caracteriza por ser accesible universalmente, es decir, aplicable a todo tipo de estudiantes.

Por medio de los talleres Creando en 100 Palabras nos damos cuenta de la necesidad de fortalecer los espacios de expresión creativa en las escuelas y la importancia de reconocer a cada estudiante como protagonista de sus aprendizajes, percibiendo e interpretando el mundo a través de sus experiencias y vivencias.

En este cuadernillo encontrarán recorridos, reflexiones y didácticas lúdicas para implementar el juego de forma innovadora. Proponemos activaciones desde el cuerpo en movimiento y los cinco sentidos, con actividades que nos permitan poner en el centro el juego, la exploración colectiva y el descubrimiento e invención de nuevos mundos.

¿Cómo movemos todo el cuerpo en una sala de clase? ¿De qué manera nos desplazamos por el espacio? ¿Cómo interactuamos con otros para desarrollar nuestra creatividad? Los sentidos se nos presentan como una herramienta de conexión con uno mismo y con otros/as, comprendiendo la escritura como una experiencia viva. Nuestra metodología se basa en aprender de la escritura y las letras como una acción que va más allá de la teoría, una práctica sensorial que requiere de procesos de colaboración y diálogo, en donde los relatos emergen como gestos creativos que vinculan a los estudiantes con el mundo que les rodea. La experiencia transita por el cuerpo, se comparte y decanta en la palabra.

Esperamos que con Creando en 100 Palabras, los docentes y/o talleristas puedan diversificar sus metodologías de enseñanza en escritura creativa, y que puedan ampliar los espacios de desarrollo creativo en las aulas y espacios culturales. Que cada niño, niña y joven pueda proyectar su propia voz como un ejercicio de autoconciencia y expresión de un mundo interior, con ejercicios que vayan más allá de lo correcto e incorrecto, poniendo en el centro la creatividad como un ejercicio de ensayo y error.

Al interior de este cuadernillo se exponen diversas recomendaciones, metodologías, didácticas y actividades para impulsar la creación literaria de los estudiantes.

¡Ojalá lo disfruten!

**Fundación Plagio**

# ¿QUÉ ES CREANDO EN 100 \* PALABRAS Y QUÉ METODOLOGÍA UTILIZA?

**Creando en 100 Palabras** es un proyecto educativo que propone, por medio de la metodología Story Grammar, fomentar las habilidades de lectura, escritura y comunicación (LEC), fortaleciendo las capacidades comunicacionales, de comprensión lectora y autopercepción, a través de talleres de escritura creativa. El proyecto propone entregar herramientas a docentes, para que puedan ampliar y fortalecer sus metodologías de enseñanza desde lo lúdico, propiciando mayores espacios de desarrollo creativo.

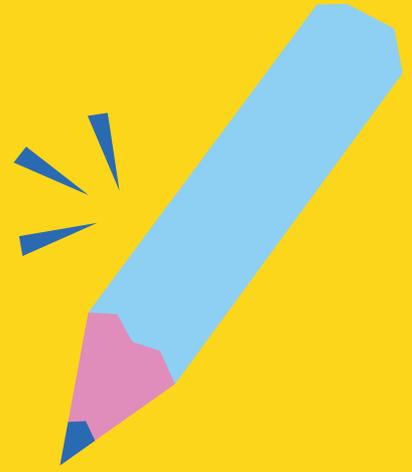
A partir de la metodología Story Grammar –cuyo objetivo es crear historias a partir de imágenes referenciales con los distintos elementos que componen un relato–, Fundación Plagio diseñó un juego llamado **Creando en 100 Palabras** ([ver anexo 1](#)) que invita a escribir un relato de máximo 100 palabras utilizando un mazo de cartas ilustradas. Cada carta contiene imágenes que indican las distintas partes que estructuran un relato: (1) personaje(s), (2) lugar, (3) gatillante, (4) emoción, (5) acción, (6) reacción, (7) desenlace y (8) título.

Se puede jugar en solitario o en equipo de hasta 8 personas.

Se han realizado diversas investigaciones sobre esta metodología, especialmente en niños/as con dificultades de aprendizaje y de comprensión lectora, las cuales postulan que:

1. Al conocer la estructura de una historia se puede entender mejor su contenido. Esto ayuda a construir narraciones más organizadas.
2. Al disponer de imágenes, se logran almacenar mentalmente de mejor forma la estructura y navegar más sencillamente por el texto narrativo.
3. Al utilizar secuencias narrativas, se trabaja con la memoria de los elementos y permiten mejorar la escritura y su comprensión lectora.

Te sugerimos utilizar el juego para estudiantes de 9 años en adelante, pero es adaptable a cualquier edad y aplicable para variadas asignaturas y espacios, por lo que se puede complementar con diversas mallas curriculares, considerando su aporte creativo extra curricular.



# ¿QUÉ ES UN MICROCUENTO?

---

Un cuento breve o microcuento (llamado también microrrelato o minicuento) es un texto narrativo cuya principal característica es la brevedad de su contenido o su reducida extensión: puede tener sólo algunas líneas o hasta dos páginas. Son historias contadas en pocas palabras y que buscan esencialmente transmitir lo máximo posible, en un formato acotado. Además, son una gran alternativa para aquellos que quieren iniciarse en la aventura de escribir creativamente.

**1. Breve:** breve, pero no insuficiente. Como toda historia, tiene su introducción, desarrollo y desenlace, aunque concentrado. Parte importante de un microcuento es el título ya que se ofrece como recurso imprescindible para dar información básica y necesaria al lector.

**2. Diverso:** puede hablar de cualquier tema: puede ser de amor, de terror, de humor, de fantasía... pese a su brevedad, ¡da para todo!

**3. Fragmentado:** su secuencia narrativa es, por lo general, incompleta, por lo que juega con lo que no se dice, aquello que se insinúa y está más allá de lo escrito.

**4. Cómplice:** el microcuento implica al lector hasta convertirlo en un agente activo, ya que el texto se “termina de escribir” en la mente del lector.

# RECOMENDACIONES GENERALES PARA CADA TALLER:

---

Estas recomendaciones te ayudarán a prepararte para aplicar las diferentes didácticas y actividades que contiene este cuadernillo.



## PREVIO AL TALLER:

1. Arma tu caja de experiencias creativas e imprime el cuadernillo para tenerlo físico.

2. **Selecciona una didáctica a utilizar para el juego de cartas Creando en 100 Palabras:** puedes utilizar más de una didáctica o actividad. Idealmente se sugiere comenzar con una activación de los sentidos, para luego jugar Creando en 100 Palabras en la modalidad que estimes conveniente con algún facilitador de la escritura y facilitador de la lectura.

**Recuerda que cada didáctica está pensada para una edad en específico y que puedes usar más de una en cada taller.**

3. **Organiza el tiempo de tu taller:** establece al menos 1 hora y 45 minutos para realizar la actividad. Ten en cuenta que pueden existir imprevistos, por lo que asegúrate de disponer de un tiempo suficiente para entrar en el ritmo creativo.

4. **Selecciona una sala novedosa:** asegúrate de tener un espacio adecuado para realizar el taller, que rompa con la forma tradicional de una clase común. Se sugiere utilizar la sala de biblioteca o alguna sala multiuso. Si realizas el taller en la sala de clases usual, busca una nueva distribución de las mesas y sillas para romper la forma tradicional.



## DURANTE TALLER:

- 5. Comienza el taller leyendo al menos un cuento de los libros de la colección En 100 Palabras:** Estos se encuentran en las páginas de [Santiago en 100 Palabras](#), [Antofagasta en 100 Palabras](#), [Magallanes en 100 Palabras](#), [Biobío en 100 Palabras](#) y [Araucanía en 100 Palabras](#), específicamente en la sección Libros. Esto permitirá introducir y contextualizar el ejercicio de micro cuentos.
- 6.** Aplica una didáctica de activación de los sentidos.
- 7.** Presenta el juego y muestra cada carta con un ejemplo de cómo se iría construyendo el relato. Este apartado se sugiere construirlo en conjunto con todo el curso, leyendo las cartas y armando brevemente un cuento colectivo.
  - a.** Carta “Personaje”: “Había tres hermanos: Marta, Joaquín y Carolina”.
  - b.** Carta “Lugar”: “Los tres vivían en la misma casa, en una isla de Chiloé”.
  - c.** Carta “Gatillante”: “Un día, los hermanos escucharon a alguien tocar la puerta de su casa. Fueron a abrir pero no encontraron a nadie”.
  - d.** Etc.
- 8.** Aplica una modalidad de juego que se adecue al grupo que participará del taller público y complementala con un facilitador de la escritura.
- 9.** Haz que tus estudiantes escriban, revisen y vuelvan a escribir, hasta llegar a una versión que los deje satisfechos. Para este espacio se sugiere que realicen lecturas entre pares o grupos, para recibir retroalimentación, sin miedo a los errores que puedan existir.
- 10.** Cierra el taller realizando un espacio para compartir los cuentos escritos para quienes quieran hacerlo. Complementa el espacio de lectura colectiva con algún facilitador de la lectura.



## A TENER EN CUENTA:

Intenta que cada taller sea un espacio lúdico de juego: los talleres son un espacio de distensión y entretenimiento. Es por esto que sugerimos no evaluar los resultados de los cuentos, sino más bien fomentar la participación en el espacio.

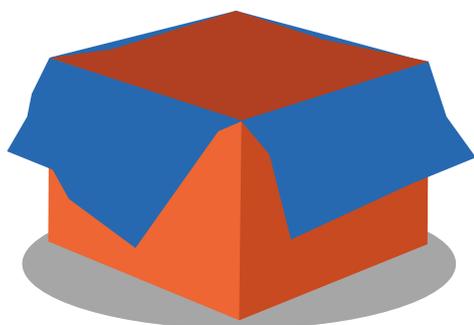
Recuerda que los cuentos deben tener un máximo de 100 palabras pero no existe mínimo: esta regla supone un gran desafío para quienes se atrevan a realizar relatos en una o dos frases. Para esto, es importante saber que con el juego de cartas Creando en 100 Palabras no es necesario utilizar sus 8 elementos, y se puede tomar la decisión de seleccionar sólo algunos dentro del proceso de creación del cuento breve. La genialidad de un cuento puede estar en su forma (cómo se cuenta) y no necesariamente en su fondo (qué se cuenta).

Los cuentos pueden participar de los Concursos en 100 Palabras, siempre y cuando estén abiertas las convocatorias y dependiendo de la región en la que estés. Los habitantes de cada región pueden participar en su concurso territorial, y en Santiago pueden participar todos/as independiente del lugar de procedencia. Existe una plataforma de envío de cuentos especial para profesores, donde el profesor puede subir los cuentos de sus estudiantes.. Además, los establecimientos educacionales que envían más cuentos tienen la posibilidad de ganar premios. El detalle lo puedes revisar en la Página de Educación de Fundación Plagio [www.educacionen100palabras.com](http://www.educacionen100palabras.com).

Ten en cuenta los protocolos de violencia y/o abuso infantil y juvenil: Si en algún escrito aparece una situación compleja de violencia y/o abuso, les sugerimos poder acudir a los protocolos y canales formales de cada establecimiento, velando por la protección de cada niño, niña o joven. Sugerimos ser muy precavidos/as con los temas que surjan, abriendo con delicadeza el espacio para conversar del tema, previniendo una sobre exposición.

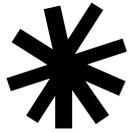
# ARMA TU CAJA DE EXPERIENCIAS CREATIVAS:

Previo a realizar los ejercicios, te sugerimos armar una caja de experiencia con todos los materiales necesarios para implementar las didácticas y actividades de este cuadernillo, posibilitando el juego y la creación.



## Materiales para incluir dentro de la caja:

- \* Caja de zapatos.
- \* Una pelota pequeña (puede ser de tenis, de goma, de semillas, etc.).
- \* Materiales para activar los sentidos (piedras, pétalos, café, arena, algodón, plumas, esponja, peluche, plasticina, perfumes, flores, esencias, ropa, etc.).
- \* Vendas para tapar los ojos de cada estudiante.
- \* Un silbato.
- \* Story Cubes ([plantillas de ejemplo en el anexo 2](#)).
- \* Un gorro divertido o una varita mágica ([plantilla de ejemplos en anexo 3](#)).
- \* Papelógrafos.
- \* Una ruleta ([plantillas de ejemplo en el anexo 4](#)).
- \* Cuentos impresos de los libros En 100 Palabras. Estos se encuentran en las páginas de [Santiago en 100 Palabras](#), [Antofagasta en 100 Palabras](#), [Magallanes en 100 Palabras](#), [Biobío en 100 Palabras](#) y [Araucanía en 100 Palabras](#) específicamente en la sección Libros.



# **FACILITADORES PARA LA ESCRITURA Y LA LECTURA**

Los facilitadores para la escritura y la lectura están pensados para complementar las didácticas y actividades del juego Creando en 100 Palabras. Los facilitadores para la escritura buscan enfrentar el problema de los bloqueos creativos de los estudiantes, generando mayores ideas y conceptos para la creación. Los facilitadores para lectura buscan aumentar la motivación por la lectura y la escucha activa de los cuentos realizados.



## DE LA ESCRITURA:

Rango etario: 4° básico a 4 medio

### \* Ruleta con elementos:

1. Divide al curso en ocho grupos distintos y entégales a cada grupo los materiales para crear una ruleta. **(Ver Anexo 4)**
2. Una vez divididos los grupos con los materiales, entrégales a cada grupo una sola carta del juego Creando en 100 Palabras.
3. Cada grupo debe crear su propia ruleta con ocho conceptos distintos en relación a la carta, buscando generar nuevas ideas para la creación. Por ejemplo, si a un grupo le tocó la carta Lugar (02) deben proponer conceptos de lugares, como: playa, castillo, colegio, cementerio, etc, hasta llegar a ocho lugares.
4. Una vez finalizadas las ruletas, pídele a tus estudiantes que roten cada ruleta realizada por cada grupo, para escribir por grupos, un relato colectivo con los ocho elementos del Creando en 100 Palabras.
5. Los grupos deben pasar por las ocho ruletas distintas y escribir sus cuentos incorporando los elementos aleatorios que salieron al azar.
6. Posterior a la escritura grupal, invita a los/as estudiantes a escribir de manera individual sus propios cuentos, incorporando los mismos conceptos que utilizó su grupo.

### \* Buzón de ideas:

1. Invita a cada estudiante a que escriba en un solo papel dos conceptos: un concepto referido a Personaje (01) y otro concepto referido a Lugar (02). Por ejemplo: abuela y bosque encantado.
2. Cada estudiante debe meter en el buzón su papel.
3. Una vez recolectado todos los papeles, se revuelve el buzón y se reparte aleatoriamente un papel a cada jugador/a. Si al estudiante le sale su mismo papel, se devuelve y se saca uno nuevo.
4. El/la estudiante debe comenzar a crear un relato a partir de los dos conceptos recibidos entregados por otro estudiante referidos a personaje y lugar, tomando en cuenta el resto de las cartas del Story Grammar.

### \* Story Cubes:

1. En caso de que un estudiante necesite ayuda con un elemento, invítalo a tirar uno o más Story Cubes. [\(Ver Anexo 2\)](#)
2. Que elija una de las caras como un concepto clave para construir los elementos del juego de cartas. Por ejemplo, el estudiante no sabe qué personaje elegir. Se tira el dado y sale una abeja. Su personaje puede ser la abeja o alguien relacionado a las abejas.
3. Que el/la estudiante escriba el cuento incorporando la idea o la imagen que contiene el o los dados según la carta.



## DE LA LECTURA:

Rango etario: 1° básico a 6° básico

### \* Gorro o varita de la lectura:

1. Utiliza un gorro mágico y/o varita para que los estudiantes lean en voz alta sus cuentos y/o los de los concursos En 100 Palabras.

**(Ver Anexo 3)**

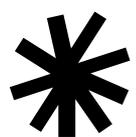
2. Solo pueden leer o hablar si tienen la varita y/o el gorro mágico.

Rango etario: 1° básico a 6° básico

### \* Silbato:

1. Utiliza un silbato para generar un ritual de silencio previo a las lecturas de los relatos. Esto permitirá que exista una disposición de respeto a las lecturas.

2. Solo se puede leer si se ha tocado el silbato previamente.



**ESTRATEGIAS DE  
ACTIVACIÓN DE  
LOS SENTIDOS Y  
LA EXPERIENCIA:**



En este apartado se proponen estrategias metodológicas de activación de la experiencia creativa y los cinco sentidos. Luego de armar tu propia caja creativa puedes poner en práctica las diferentes actividades que te ayudarán a conectar a los estudiantes con sus territorios y vivencias.

**Rango etario:**  
De 1° básico a 4 medio

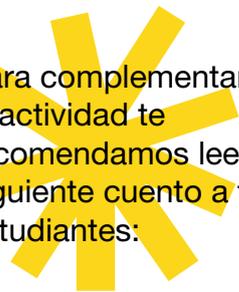


## CORPORAL

### BAILE Y MOVIMIENTO:

1. Ordena la sala para que los estudiantes puedan bailar en el espacio.
2. Entrégales una venda o similar a cada estudiante. Pon música e invita a los/las estudiantes a bailar en el espacio en forma libre con los ojos tapados.
3. Con la venda todavía puesta y en silencio, invita a los/las estudiantes a acostarse en el suelo y a escuchar su cuerpo.
4. Una vez descubiertos los ojos, invita a conversar entre pares sobre la experiencia: ¿Cómo sintieron su cuerpo? ¿Se conectaron con alguna imagen, recuerdo, o sensación al momento de bailar? Invita a que conversen con su compañero/a de al lado y elijan 1 concepto cada uno relacionado a la sensación que les produjo la actividad.
5. Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras tomando en cuenta la actividad corporal. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

**Materiales:**  
Vendas, radio o parlante.



Para complementar la actividad te recomendamos leer el siguiente cuento a tus estudiantes:

### Siendo sincera

*Magallanes en 100 Palabras VI versión*

Mi pasión es culpar a las feroces ráfagas de viento de mover mis brazos, o a la escarcha en las calles de deslizar mis pies, cuando olvido que estoy en público y empiezo a sacar unos pasitos de baile.

---

Antonia Covacevich Amézaga, 14 años, Punta Arenas.

**Rango etario:**  
De 1° básico a 4 medio

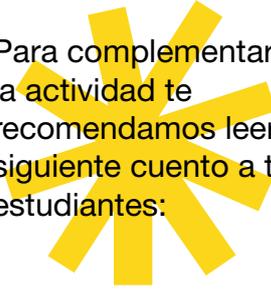


### **CAMINATA OSCURA:**

- 1.** En una sala de clases se disponen diferentes materiales para mirar, tocar, oler, degustar y oír.
- 2.** Con los ojos vendados de los/as estudiantes, invítalos/as a caminar dentro de la sala, guiados por un docente, para interactuar con los diferentes materiales.
- 3.** Una vez finalizada la actividad, pregúntales: ¿Qué les produjo tocar los diferentes objetos? ¿Qué sensaciones tuvieron al tocar, oír y oler desde la oscuridad?
- 4.** Proponles escribir 1 concepto relacionado a la sensación que les produjo la actividad.
- 5.** Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras en relación al concepto elegido. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

#### **Materiales:**

Vendas, piedras, pétalos, lija áspera, café, arena, agua, algodón, plumas, esponja, peluche, plasticina, música ambiente, etc.



Para complementar la actividad te recomendamos leer el siguiente cuento a tus estudiantes:

#### **Accionar oxímoron**

*Magallanes en 100 Palabras IV versión*

A pesar de las infinitas adulaciones al clima, es milagrosa la ocasión en que sale a la calle. A pesar de que clama amar el sentirse congelada, siempre se envuelve en cálidas ropas para formar una barrera contra el frío. A pesar de su amor a la tranquilidad que aquí encuentra, solo tiene ganas de escapar a un lugar en donde se abrumará de estrés. A pesar de que ama la nieve bajo sus pies, huirá a donde no podrá sentirla más. A pesar de que extrañará absolutamente todo, cree que será más feliz.

---

Alexa Ovando Pérez, 17 años, Punta Arenas.

**Rango etario:**  
De 1° básico a 4 medio

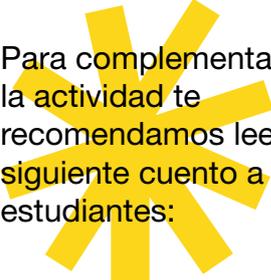


## VISUAL

### RETRATO A UN DESCONOCIDO:

1. Invita a tus estudiantes a tomar un cuaderno de dibujo y salir a observar alguna persona que conozcan poco o sea desconocida para ellos.
2. Pídeles que realicen un retrato de aquella persona con sus principales características y aquellas particularidades que llamaron su atención.
3. Pregúntales: ¿Qué dice de cada uno haber elegido a esa persona? ¿Qué conversaciones se imaginan teniendo con él o ella? Propicia que busquen conectar con la sensación que les produce lo desconocido y que intenten imaginar un relato a partir de aquello.
4. Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras a partir del personaje dibujado. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

**Materiales:**  
Cuaderno, lápiz.



Para complementar la actividad te recomendamos leer el siguiente cuento a tus estudiantes:

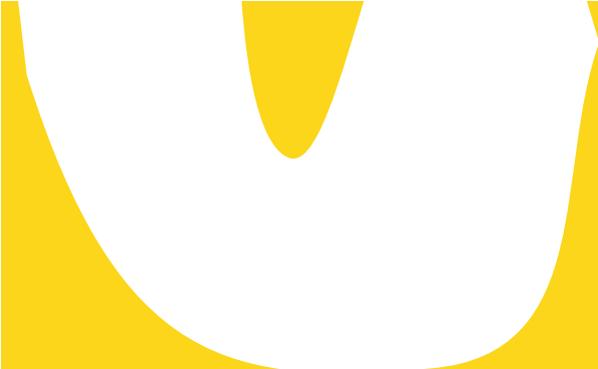
### Palomitas juguetonas

*Biobío en 100 Palabras VI versión*

Caminábamos en una tarde de primavera. Nos detuvimos a descansar en un banco de la Plaza de Concepción. Yo miraba los edificios, las ventanas, los colores, explicándole a mi hijo lo que yo veía. Él me escuchaba, yo era sus ojos. De pronto me preguntó: «¿Hay palomitas?». «Sí, ¿por qué?». «Porque siento los aleteos y ruidos que hacen». Sí, nos rodeaban palomas. Él era feliz y yo también.

---

María Eva Flores Calabrano, 66 años, Chiguayante.



“Creo no haber hecho jamás un verso en cuarto cerrado ni en cuarto cuya ventana diese a un horrible muro de casa; siempre me afirmo en un pedazo de cielo, que Chile me dio azul y Europa me da borroneado. Mejor se ponen mis humores si afirmo mis ojos viejos en una masa de árboles”.

**Gabriela Mistral**

**Rango etario:**

De 1° básico a 4 medio



## AUDITIVA

### ESCUCHA ACTIVA:

1. Apóyate de cualquier aparato tecnológico como una radio, teléfono o computador que permita emitir sonidos para activar la memoria. Estos sonidos pueden ser ruidos ambientales como de ciudad, de lluvia, de un río, truenos, etc.
2. Pídele a los/las estudiantes que cierren los ojos y que escuchen tres ambientes distintos.
3. Proponles escribir 1 concepto relacionado a la sensación que les produjo la actividad y 1 concepto relacionado al lugar al que viajaron.
4. Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras en relación al concepto elegido. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

**Materiales:**

Radio o parlante.



Para complementar la actividad te recomendamos leer los siguientes cuentos a tus estudiantes:

**Otra vez vuelve a ocurrir**  
Premio al Talento Joven

*Antofagasta en 100 Palabras XIV versión*

Las sirenas de la ambulancia despiertan al barrio entero. Los niños lloran, los perros ladran y los adultos se molestan. Bajo sus miradas, siguen los colores azul y rojo subiendo con desespero. Para nadie es sorpresa escuchar: ¡Una toma se incendia en el cerro!

---

Antonia Ledezma Sius, 16 años, Antofagasta.

**Fogonero**

*Antofagasta en 100 Palabras VIII versión*

Antofagasta está dividida por la línea del tren. De madrugada, en determinados sectores, ocurren situaciones extrañas. Imprevistamente siento el traqueteo de una locomotora a vapor, que el fogonero no se cansa de alimentar. A lo lejos el silbato concentra mi atención. Más cerca escucho los resoplidos del vapor hinchando la caldera. Pero no hay nada, solo el viento de la noche. Los pies estáticos no me permitan moverme. Soy el fogonero.

---

Juan Latrille Quiroga, 67 años, Antofagasta.

**Rango etario:**  
De 3° básico a 4 medio



## OLOR

### AROMAS COTIDIANOS:

1. Motiva a tus estudiantes a traer el día previo al taller un olor significativo para ellos (puede ser algún perfume de un familiar, objeto, una flor, etc.) o invítalos a buscar en el patio algún lugar, objeto, flora que les haga conectarse con el sentido del olfato.
2. Luego de su elección, pregúntales: ¿A qué recuerdos o sensaciones les lleva ese olor?
3. Invítalos a conversar en parejas la sensación que les produce ese olor y si viajan o imaginan algo a partir de este. Proponles escribir 1 concepto relacionado a la sensación que les produjo la actividad.
4. Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras en relación al concepto elegido y los posibles lugares, recuerdos o sensaciones que surgen del olor. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

Para complementar la actividad te recomendamos leer el siguiente cuento a tus estudiantes:

Cuentos sobre olor para compartir:

### Ensalada chilena

*Santiago en 100 Palabras XVII versión*

Y ese momento en que nadie más va a seguir comiendo ensalada a la chilena y me adueño de la fuente y la volteo entre mis brazos para que escurra el jugo y lentamente meto un pedazo de marraqueta crujiente y lo remojo y me lo acercó a la boca sintiendo esa mezcla tan especial de olores... Ese es el momento que define mi concepto de felicidad.

---

Marcos Arraño Yáñez, 32 años, Santiago.

**Rango etario:**  
De 4° básico a 4 medio



**GUSTO**

### **PROBANDO COMIDAS FAVORITAS:**

1. El día anterior al taller invita a que tus estudiantes traigan una comida favorita para ellos.
2. En el día del taller, en una mesa dentro de la sala de clases, se dispone de las comidas para compartir.
3. Dales un espacio para probar cada comida y pregúntales: ¿Qué sienten con cada sabor? ¿Cómo los sabores posibilitan viajar hacia algún recuerdo? Motívalos a compartir las sensaciones con el curso.
4. Invítalos a jugar Creando en 100 Palabras y a escribir un relato en máximo 100 palabras en relación a lo que les produce alguna comida. Se sugiere jugar complementariamente con algún facilitador para la escritura.

Para complementar la actividad te recomendamos leer el siguiente cuento a tus estudiantes:

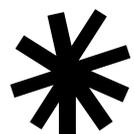
#### **El sabor del invierno**

*Magallanes en 100 Palabras VII versión*

Todos los años espero el invierno para hacer mi postre favorito: Nieve condensada. Apenas empieza a nevar me preparo. Junto nieve en una fuente, le robo unas monedas a mi mamá y corro al negocio de la esquina a comprar un tarro de leche condensada. Le hago unos hoyitos al tarro con un clavo, lo mezclo con nieve y me como el postre a escondidas de mis hermanos.

---

Milan Mayorga Gómez, 10 años, Punta Arenas.

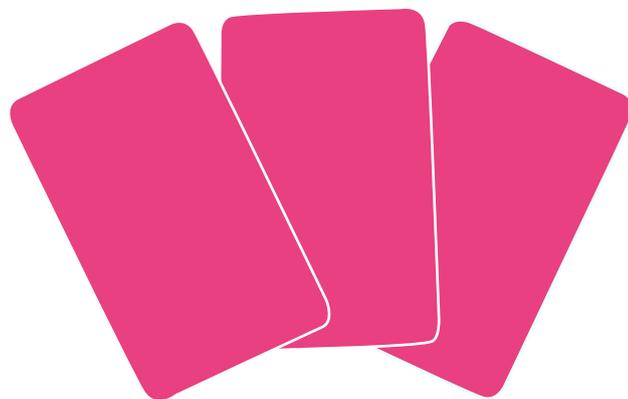


**MODALIDADES  
DE JUEGO:**

**CREANDO  
EN 100 \*  
PALABRAS**



## MODALIDAD CLÁSICA



**1.** Asegúrate de que cada estudiante tenga lápiz y papel para escribir las distintas partes del cuento que crearán.

**2.** Se encontrarán con una baraja de 8 cartas: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Gatillante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título. Estas cartas indican los elementos que deberán utilizar para crear su cuento.

**3.** Invítalos a ordenar las cartas del mazo según la modalidad de juego que cada uno del equipo prefiera.

**De principio a fin:** Las cartas se ordenan siguiendo el orden clásico de un relato: (1) Personaje, (2) Lugar, (3) Gatillante, (4) Emoción, (5) Acción, (6) Reacción, (7) Desenlace y (8) Título.

Se recomienda que en las primeras partidas, o al jugar con estudiantes pequeños (9-10 años) se utilice esta modalidad.

**De atrás para adelante:** Las cartas se ordenan siguiendo el orden inverso al relato clásico: (8) Título, (7) Desenlace, (6) Reacción, (5) Acción, (4) Emoción, (3) Gatillante, (2) Lugar, (1) personaje.

**Jerigonza:** Las cartas se revuelven sobre la mesa y se escribe el cuento utilizando los elementos del relato en desorden.

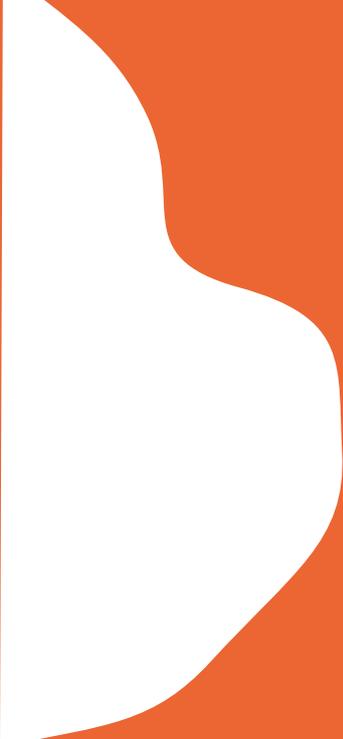
**4.** ¡Que comience el juego!

### EN SOLITARIO:

Cada participante dispone de un mazo individual y ordena sus cartas en la mesa según la modalidad seleccionada. Luego escribe en un papel una historia a partir de los diferentes elementos, en un máximo de 100 palabras.

### EN EQUIPO:

Cada participante se turna para sacar una carta del mazo y narrar la parte de la historia que seleccionaron para formar el cuento. Luego de la narración grupal, cada estudiante escribe el cuento en su propio estilo, en máximo 100 palabras.



“El proceso de creación es un  
proceso de entrega y no de control”.

**Julia B. Cameron**





## NUEVAS MODALIDADES



Rango etario: 7° básico a 4° Medio

### REVOLTIJO EN DUPLAS

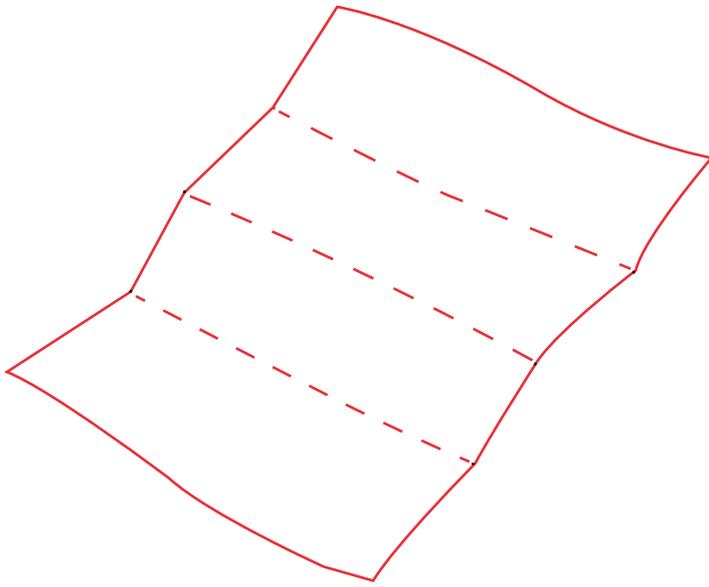
1. Invita a una dupla de estudiantes a definir un concepto para cada carta del mazo Creando en 100 Palabras (personaje, lugar, título, etc.) y a escribirlo dentro de cada carta. Sin comenzar todavía a escribir el relato.
2. Cada jugador/a deja su mazo volteado en la mesa y se mezcla con el del compañero/a. La idea es no poder reconocer el número ni el concepto de las cartas.
3. Cada estudiante va sacando diferentes cartas al azar, hasta disponer de ocho cartas distintas con los ocho elementos que componen un relato. Si el elemento ya está, se devuelve la carta hasta tener el set completo.
4. Una vez elegidas las ocho cartas, se debe comenzar a escribir el relato en solitario que no supere las 100 palabras.



Rango etario: 7° básico a 4° Medio

## REVOLTIJO GRUPAL

1. Divide el curso en grupos y organiza la sala en mesas de trabajo.
2. Invita a cada grupo a definir un concepto para cada carta del mazo Creando en 100 Palabras (personaje, lugar, título, etc.) y que lo escriban dentro de las cartas. Sin comenzar todavía a escribir su relato.
3. Cada grupo deja su mazo volteado en la mesa y se mezcla con el del otro grupo. La idea es no poder reconocer el número ni el concepto de las cartas.
4. Cada grupo va sacando cartas al azar, hasta disponer de ocho cartas distintas con los ocho elementos que componen un relato. Si el elemento de relato ya está, se devuelve y se busca hasta encontrar el total de elementos.
5. Una vez elegidas las ocho cartas, se debe comenzar a escribir el relato de forma colectiva teniendo en consideración que no supere las 100 palabras.
6. Posterior a la escritura grupal, invita a los/as estudiantes a escribir en solitario sus propios cuentos, incorporando, a gusto de cada quien, los elementos del relato grupal que les parecieron interesantes. Recuerda incentivar el propio estilo.



Rango etario: 7° básico a 4° Medio

### **CADÁVER EXQUISITO**

1. Divide al curso en grupos de trabajo de ocho estudiantes.
2. Entrégales a cada grupo un papelógrafo doblado en forma de abanico. El abanico debe contener ocho dobleces.
3. Dentro del grupo, se deben repartir las ocho cartas del juego, a cada uno de los/las estudiantes. (Si son menos de ocho, un/a estudiante puede hacerse cargo de más cartas).
4. Los estudiantes deben seleccionar la modalidad del juego para el cadáver exquisito: de adelante para atrás, de atrás para adelante o en jerigonza y comenzar a escribir según el orden seleccionado.
5. Uno a uno, cada estudiante debe escribir en el doblado del papelógrafo la idea que propone para el ítem del relato, sin que sus compañeros vean lo que escriben y doblarlo para que el siguiente escriba. La escritura no debe superar las veinte palabras.
6. Finalmente se estira el abanico y se revela el cuento final.
7. Posterior a la escritura grupal, invita a los/as estudiantes a escribir en solitario sus propios cuentos, incorporando los elementos de la historia creada en colectivo.

**Rango etario:** 7° básico a 4° Medio

## **OCHOS LOCOS**

1. Divide al curso de manera equitativa en 8 grupos, donde a cada grupo le toca una carta distinta correspondiente a los elementos de un relato.
2. Dentro de cada grupo, cada persona elige un concepto distinto a partir de la carta que les tocó. Ejemplo: carta personaje (02): pescador, princesa, sapo, carpintero, cantante.
3. Cada estudiante se dispersa por la sala y se mezclan aleatoriamente con los otros grupos, con el fin de formar nuevos grupos de 8 personas que contengan los 8 elementos de un relato (personaje, lugar, emoción, etc.).
4. Los estudiantes en estos nuevos grupos, incorporan cada una de las elecciones de sus compañeros y escriben un cuento en conjunto en máximo 100 palabras.
5. Posterior a la escritura grupal, invita a los/as estudiantes a escribir individualmente sus propios cuentos, incorporando, a gusto de cada uno/a, los elementos del relato grupal que les parecieron interesantes. Recuerda incentivar el propio estilo.

Rango etario: 1° básico a 4° Medio

## DIÁLOGO Y ACTUACIÓN

1. Pídele a los/as estudiantes que escriban un cuento en grupo o de manera individual, que no supere las 100 palabras.
2. Posterior a la escritura de los cuentos, divide el curso en grupos de ocho estudiantes y se elige por cada grupo un relato para actuarlo.
3. Los estudiantes presentan y personifican sus cuentos frente a los compañeros.
4. Invita a los estudiantes espectadores a descifrar los 8 elementos de la estructura del relato que se plasman en la obra, realizando preguntas por cada elemento (personaje, lugar, gatillante, emoción, etc).



**ESTRATEGIAS DE ACCESO  
UNIVERSAL PARA  
CREANDO EN 100 \* PALABRAS**

The page features several large, abstract, colorful shapes in the corners and along the sides. In the top left, there is a red shape. In the top right, there is a yellow shape. In the middle right, there is a green shape. In the bottom right, there is a red shape. In the bottom left, there is a green shape. In the bottom center and right, there is a blue shape. The text is centered in the white space between these shapes.

Es fundamental tener en consideración la diversidad de niños, niñas y jóvenes al momento de utilizar diferentes actividades de escritura. En ese sentido, se sugiere que los docentes, talleristas que utilizarán el juego Creando en 100 Palabras tengan conocimiento de las posibles necesidades que puedan surgir por parte de los/as estudiantes, respecto a barreras lingüísticas, discapacidades físicas, neuro divergencias, entre otros.



## CONSIDERACIONES GENERALES

**1. Selecciona una didáctica o actividad adecuada según las capacidades de cada estudiante:** esta selección puede ser en conjunto a ellos/as. Una vez seleccionado, se sugiere informarles previamente el orden de la actividad, detallando los diferentes momentos interactivos. Es importante propiciar que se sientan cómodos dentro del grupo de trabajo, por lo que utilizar las modalidades en pareja puede ser recomendable según la comodidad del estudiante.

**2. Permite el uso de dibujos en estudiantes que aún no aprenden a leer ni escribir o tienen dificultades para escribir o leer:** se sugiere que adapten la escritura de los cuentos con dibujos, cómics y palabras, para así reforzar la estructura del Story Grammar desde otro espacio creativo.

**3. Permite escribir a tus estudiantes en distintos idiomas y luego traducir:** en relación a los estudiantes que hablen y escriban en otro idioma, se sugiere que sean acompañados de algún compañero o docente que comprenda los dos idiomas, traduciendo posteriormente los escritos.



# CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS

## ESTUDIANTES CON BAJA VISIÓN Y/O CEGUERA

ALGUNAS DIFICULTADES A LAS QUE SE PUEDEN ENFRENTAR	ESTRATEGIAS DE APOYO PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TALLERES
<p><b>ACCESO A LA INFORMACIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultades para acceder a información escrita, impresa o digital, en materiales que tengan letras pequeñas, bajos contrastes, colores fuertes, imágenes sin descripción verbal o escrita, etc.</p>	<p><b>DISPOSICIÓN ESPACIAL:</b> Elige una buena posición dentro del aula de manera que el estudiante pueda desarrollar la actividad en grupo o con un docente o tallerista cerca, que acompañe el momento de las instrucciones y de la escritura.</p>
<p><b>SOCIABILIZACIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultades para involucrarse en espacios sociales.</p>	<p><b>SER EXPLÍCITOS:</b> Dispón la sala de una manera que les acomode el diálogo y la interacción con sus compañeros.</p>
<p><b>COMPRENSIÓN DE INSTRUCCIONES:</b> Pueden perder el hilo de las instrucciones si es que no se explicitan claramente, dificultando la creación de sus cuentos.</p>	<p><b>ATENCIÓN:</b> Debes estar atento ante cualquier necesidad o duda que se pueda presentar con respecto a una carta o al desarrollo de los cuentos. Explicitar y reiterar en cada una de las cartas fomenta que comprendan la estructura general de los cuentos.</p>

“Parte del problema es que tendemos a pensar que la igualdad consiste en tratar a todos por igual, cuando no es así. Se trata de justicia. Se trata de equidad de acceso”.

**Judith Heumann**

## ESTUDIANTES DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)

ALGUNAS DIFICULTADES A LAS QUE SE PUEDEN ENFRENTAR	ESTRATEGIAS DE APOYO PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TALLERES
<p><b>DIFICULTAD DE COMPRENSIÓN:</b> Pueden enfrentar problemas en la sociabilización y conversación. Puede que no comprendan bromas, metáforas o sarcasmo dentro del desarrollo del taller.</p>	<p><b>CONFIANZA:</b> Propicia que exista una relación de confianza con al menos una persona dentro de la sala mientras se realizan los talleres.</p>
<p><b>ACTIVIDADES GRUPALES:</b> Pueden enfrentar dificultades si se utilizan modalidades grupales de juego del Creando en 100 Palabras. Esto varía según cada estudiante.</p>	<p><b>ADAPTACIÓN AL ESTUDIANTE:</b> Propicia que los/as estudiantes generen grupos de confianza. También se le puede dar la posibilidad de jugar de forma individual si lo prefieren. Aún así, los espacios completamente individuales no son del todo recomendados y los aprendizajes en grupos pueden ser significativos en relación a su adaptabilidad.</p>
<p><b>COMUNICACIÓN NO VERBAL:</b> Pueden enfrentar problemas interpretando señales de la comunicación no verbal.</p>	<p><b>COMUNICACIÓN EFECTIVA:</b> Entrega instrucciones claras, idealmente de manera escrita que asegure la comprensión de las acciones que deben seguir para realizar los cuentos. Consulta si existen dudas en cada paso antes de continuar avanzando. Esta claridad en el procedimiento les permite disminuir la ansiedad y facilita la comprensión.</p>
<p><b>ESCRITURA:</b> Pueden enfrentar problemas en la coordinación de la escritura.</p>	<p><b>ESCRITURA:</b> Posterior al taller, acompaña, escribe o reescribe los cuentos en conjunto con los estudiantes.</p>
<p><b>PLANIFICACIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultad de adaptación ante actividades nuevas, no planificadas o cambiantes.</p>	<p><b>ESPACIOS PLANIFICADOS Y CON POCOS ESTÍMULOS:</b> Planifica el taller con anterioridad, anticipa la fecha y los objetivos del taller. Desarrolla el taller en espacios con poco ruido, iluminación media y disminuyendo el contacto con otros compañeros.</p>

## ESTUDIANTES CON DÉFICIT ATENCIONAL CON HIPERACTIVIDAD O HIPOACTIVO (TDAH)

ALGUNAS DIFICULTADES A LAS QUE SE PUEDEN ENFRENTAR	ESTRATEGIAS DE APOYO PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TALLERES
<p><b>ATENCIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultades para prestar atención a las instrucciones del taller o a elegir una idea para desarrollar un cuento.</p>	<p><b>COMPRENSIÓN:</b> Ser flexibles y pacientes con el ritmo de escritura de los estudiantes, entendiendo que no necesariamente es falta de interés en la actividad.</p>
<p><b>PROACTIVIDAD:</b> Pueden enfrentar dificultades para iniciar el taller y la escritura del cuento, debido a que tienden a posponer tareas. Esto les causa mucha ansiedad y preocupación. Muchas veces estas señales se interpretan como falta de interés.</p>	<p><b>MANEJO DE LOS TIEMPOS:</b> Puedes otorgar más tiempo posterior al desarrollo de la actividad.</p>
<p><b>INQUIETUD:</b> Pueden enfrentar dificultades para quedarse quietos en sus asientos, por lo que tienden a pararse o mover sus piernas para regular su comportamiento y atención. Pueden ser impulsivos, interrumpiendo a veces instrucciones o conversaciones en espacios grupales.</p>	<p><b>HERRAMIENTAS DE CONCENTRACIÓN:</b> Invítalos a utilizar lápices destacadores, gráficos, imágenes o un mapa conceptual con cada una de las partes de los cuentos (título, personaje, lugar, emoción, etc.).</p>
<p><b>DISTRACCIÓN:</b> Pueden distraerse con facilidad con ruidos externos, conversaciones ajenas, o con pensamientos no relacionados al taller.</p>	<p><b>ESPACIOS CON POCO ESTÍMULO:</b> Desarrolla el taller en espacios con poco ruido, iluminación media y disminuyendo el contacto con otros compañeros.</p>

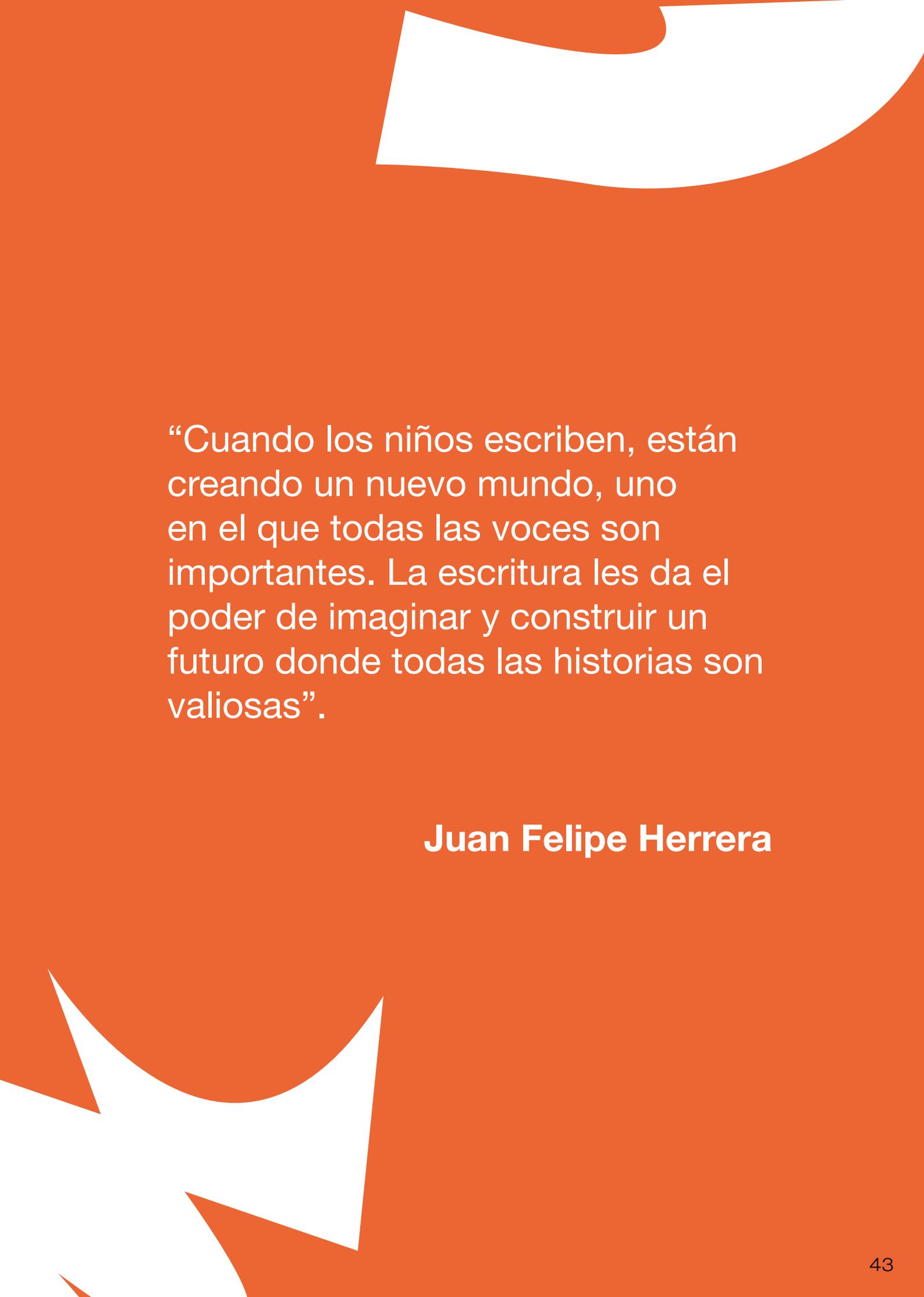
The background is a solid blue color. In the top right corner, there are several overlapping white shapes that resemble stylized, rounded triangles or petals. In the bottom left corner, there is a white diagonal shape that looks like a thick line or a corner cut-off.

“Si queremos lograr una cultura más rica, debemos tejer una en la que cada ser humano diverso encuentre un lugar adecuado”.

**Margaret Meade**

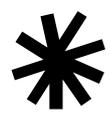
## ESTUDIANTES CON HIPOACUSIA Y/O SORDERA

<b>ALGUNAS DIFICULTADES A LAS QUE SE PUEDEN ENFRENTAR</b>	<b>ESTRATEGIAS DE APOYO PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TALLERES</b>
<p><b>COMPRENSIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultades al momento de oír las exposiciones si es que la acústica o la posición de la sala no es favorable, interfiriendo en la comprensión y/o el desarrollo de la lectura de labios.</p>	<p><b>REDISTRIBUCIÓN FAVORABLE:</b> Redistribuye la sala durante el desarrollo del taller, generando un medio círculo o una media luna de manera que el estudiante pueda percibir visualmente a sus pares.</p>
<p><b>MODULACIÓN:</b> Pueden enfrentar dificultades para comprender la información oral si es que el interlocutor utiliza bigote o no modula claramente.</p>	<p><b>LENGUAJE SIMPLE:</b> Simplificar el lenguaje oral, reduciendo la cantidad de información otorgada, utilizando frases cortas.</p>
<p><b>PROBLEMAS TECNOLÓGICOS:</b> Pueden enfrentar diferentes problemas técnicos con el uso de dispositivos de apoyo a la audición, tales como falta de pilas, problemas de sonido, etc. dependiendo de las condiciones ambientales o de las características propias del dispositivo.</p>	<p><b>VOCALIZAR Y COMUNICAR:</b> Habla siempre de frente, evitando darle la espalda a los estudiantes o gritar mientras se explican las instrucciones del taller. Procurando vocalizar de forma adecuada, de manera que nada interrumpa o bloquee la comunicación.</p>



“Cuando los niños escriben, están creando un nuevo mundo, uno en el que todas las voces son importantes. La escritura les da el poder de imaginar y construir un futuro donde todas las historias son valiosas”.

**Juan Felipe Herrera**



**ANEXOS  
PLANTILLAS  
DE JUEGO:**

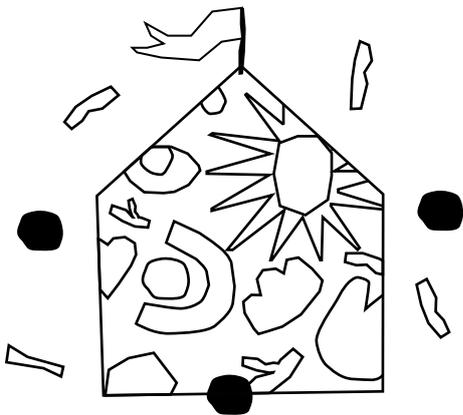


# 1. JUEGO DE CARTAS CREANDO EN 100 PALABRAS





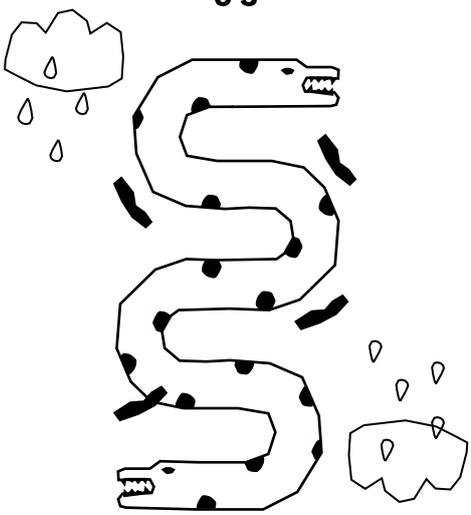
02



**LUGAR**

¿Dónde **ocurre la historia?**

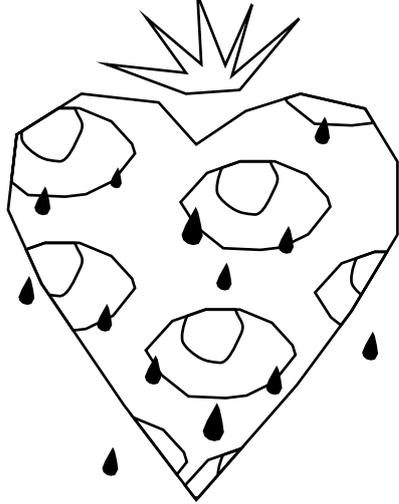
03



**GATILLANTE**

¿Qué es lo **primero que pasa?**

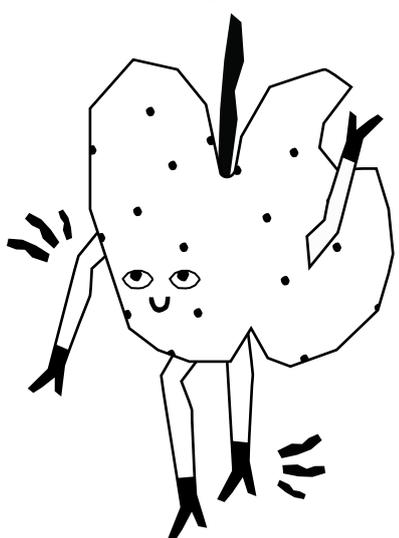
04



**EMOCIÓN**

¿Qué **siente** el o los personajes?

05

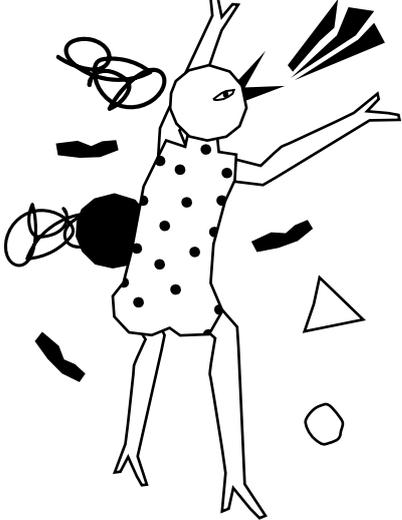


**ACCIÓN**

¿Qué **hace** el o los personajes?



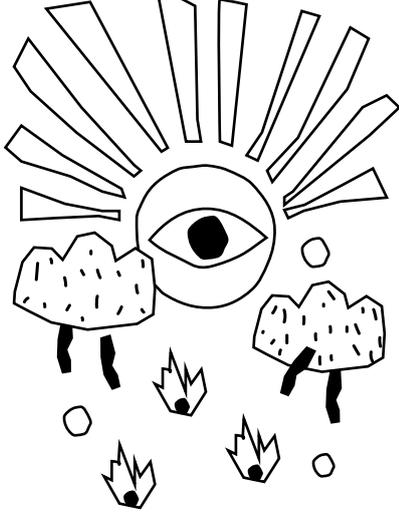
06



**REACCIÓN**

¿Cómo reacciona el entorno a la acción del personaje?

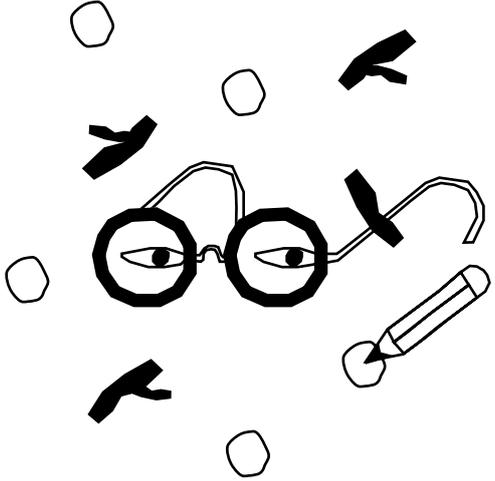
07



**DESENLACE**

¿Cómo termina la historia?

08

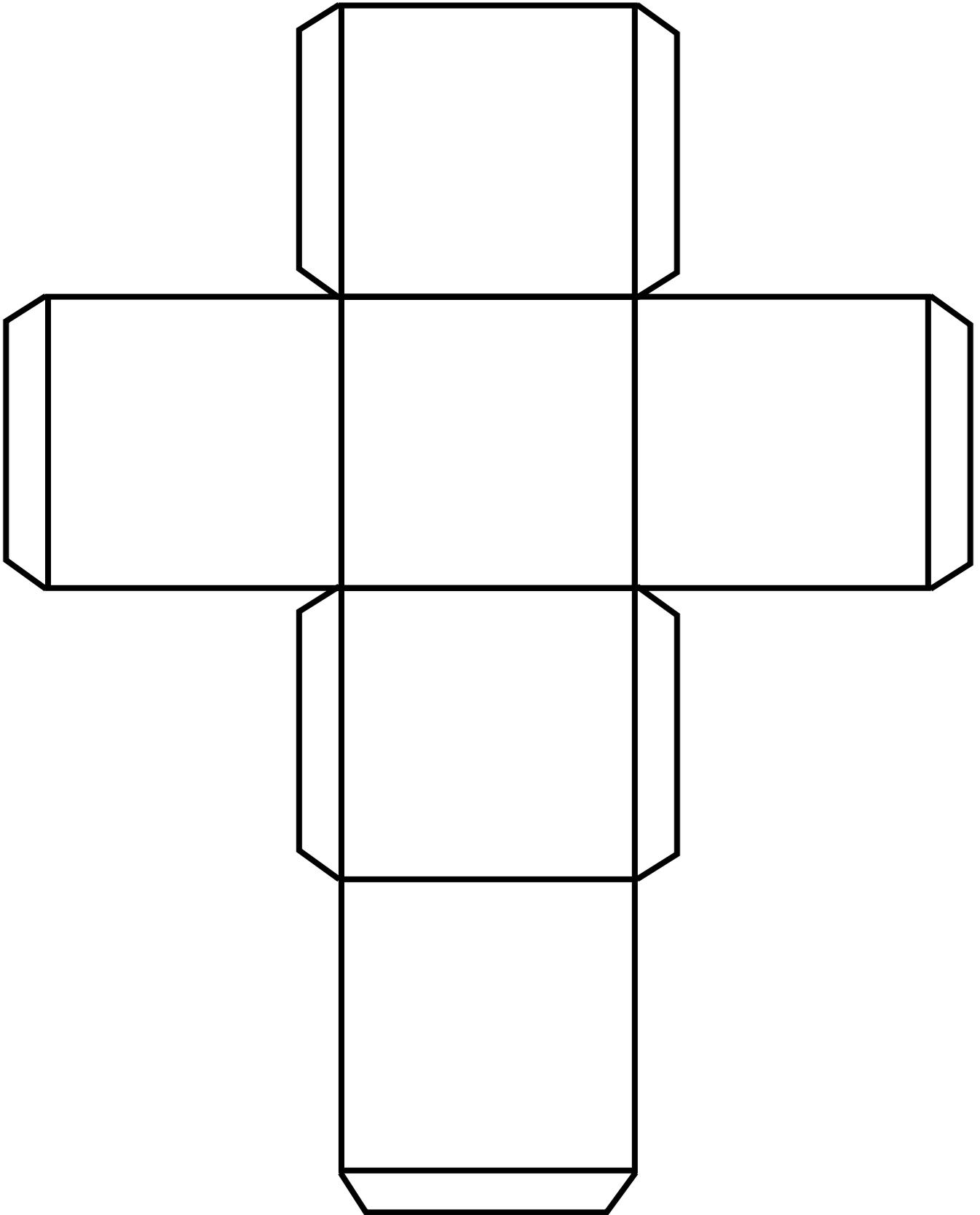


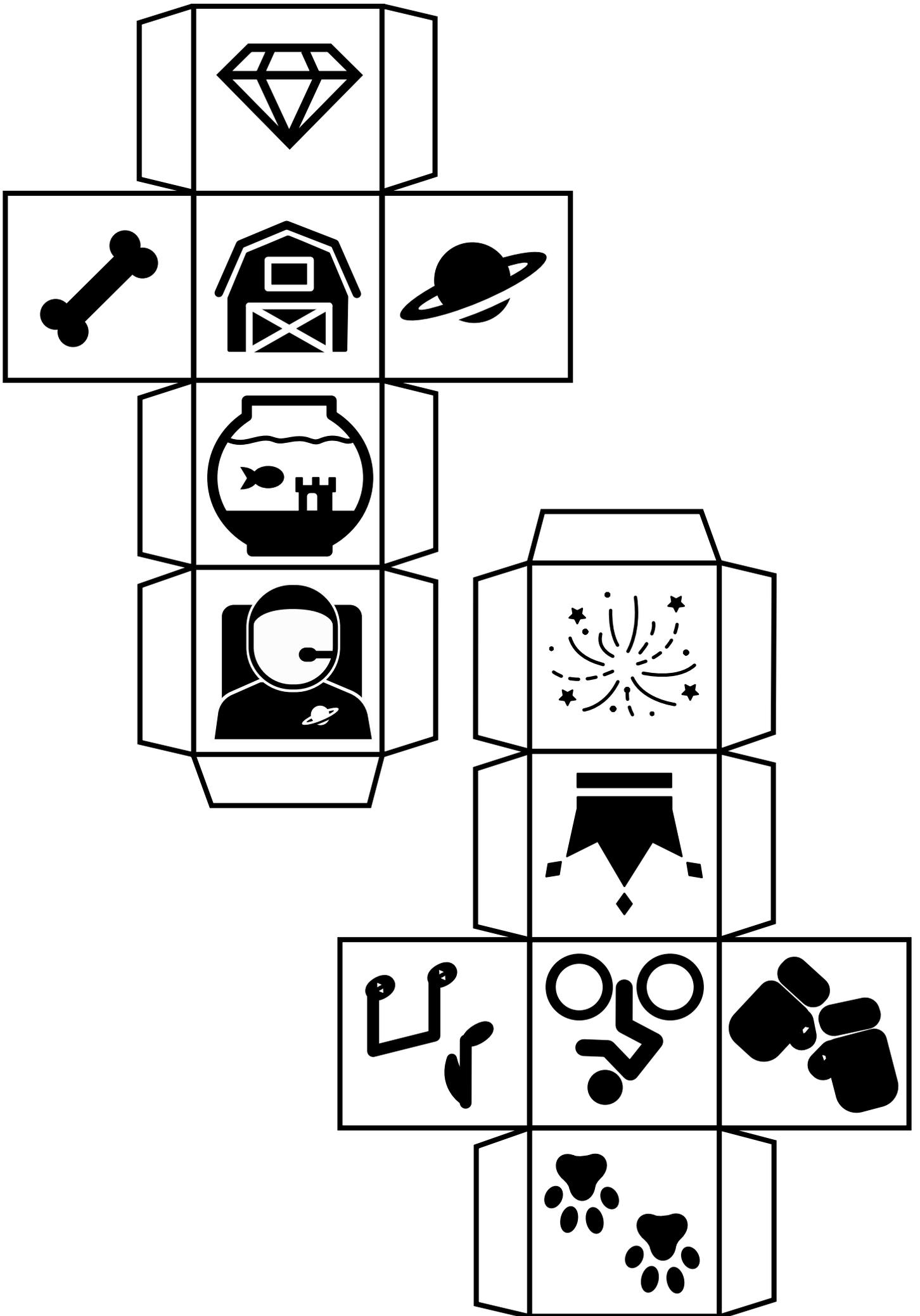
**TÍTULO**

¿Cuál es el nombre de la historia?



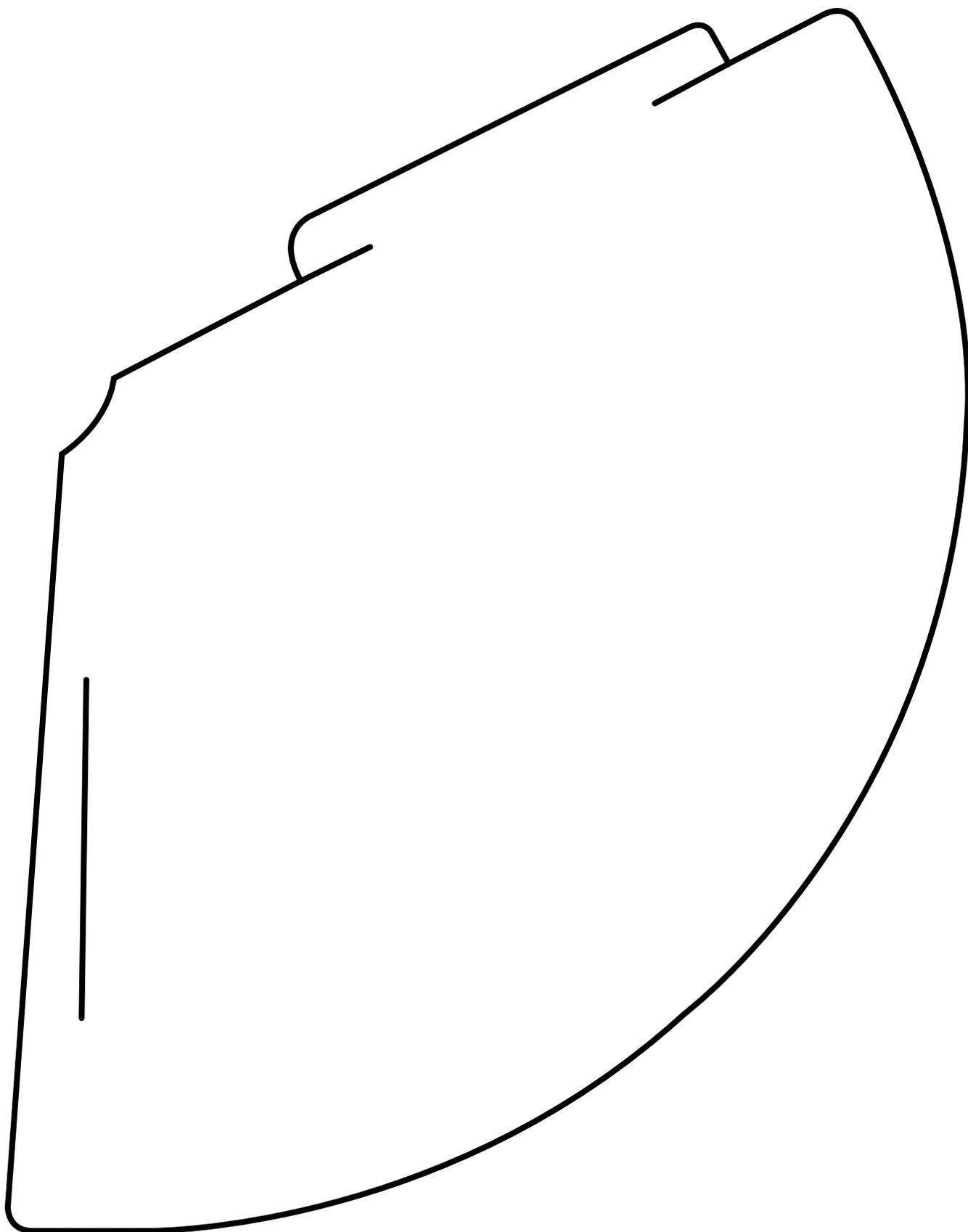
## 2. STORY CUBE

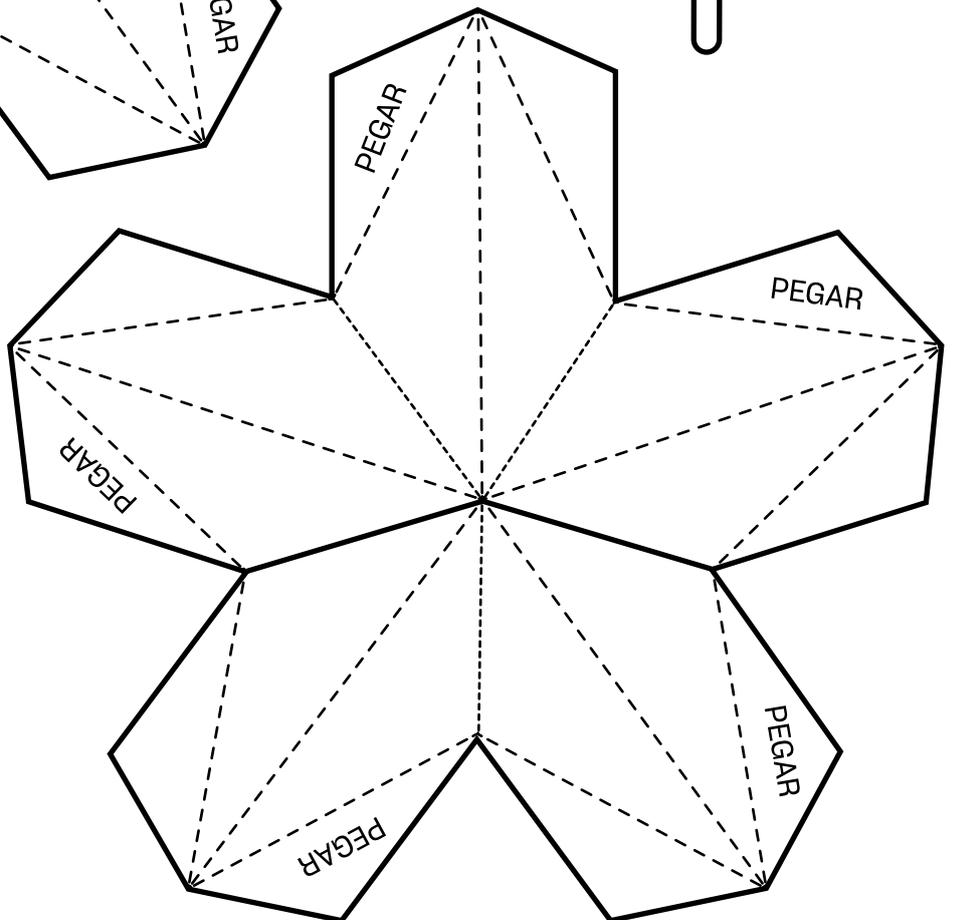
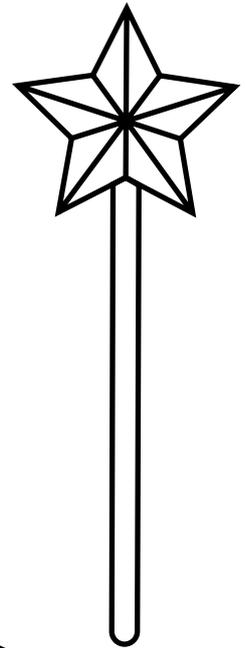
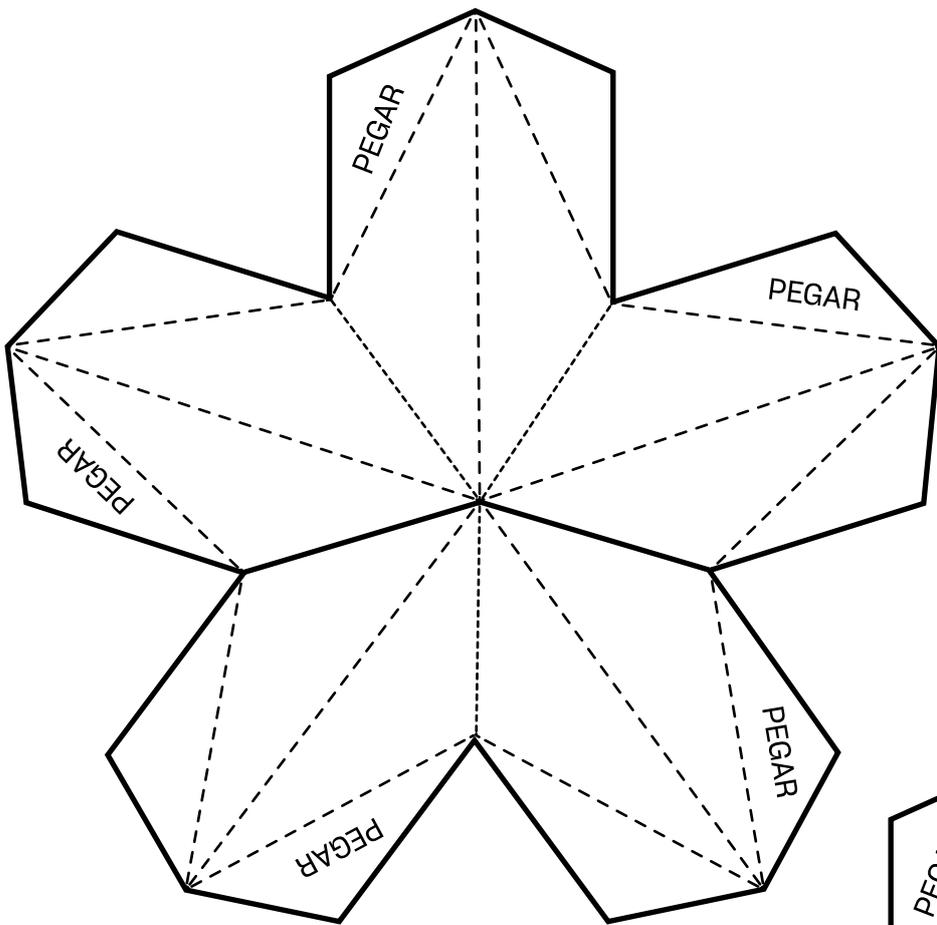






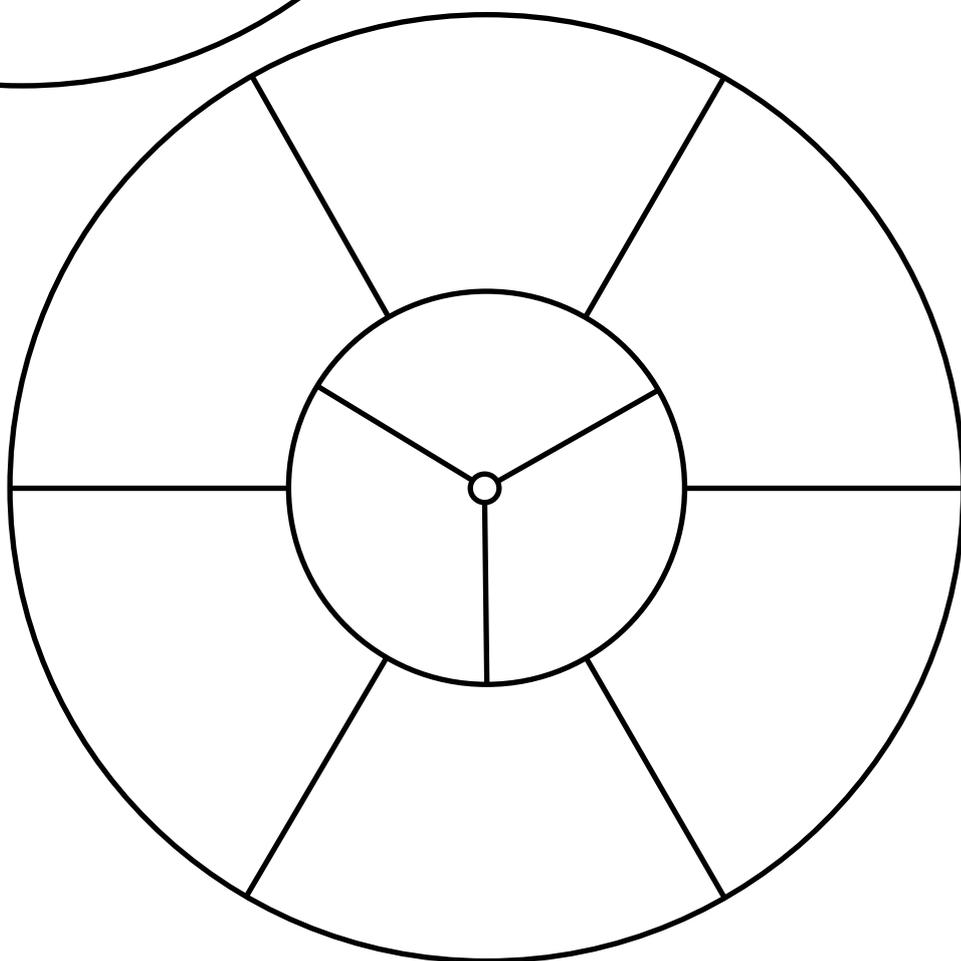
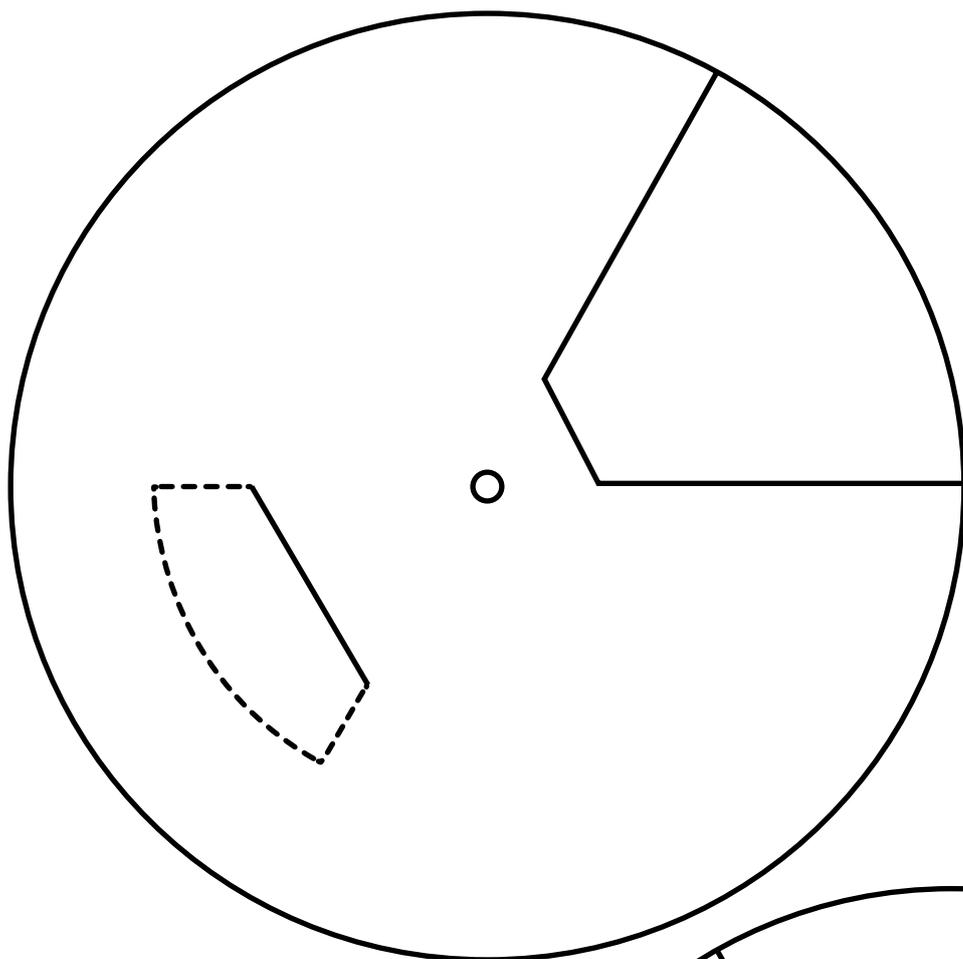
### 3. GORRO Y VARITA MÁGICA







## 4. RULETA





## REFERENCIAS

American Psychiatric Association. (2014) Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DMS-5). Editorial Médica Panamericana.

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (2021, enero 22). (LEY 21.303) MODIFICA LA LEY N°20.422 QUE ESTABLECE NORMAS SOBRE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES E INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD, PARA PROMOVER EL USO DE LA LENGUA DE SEÑAS, Biblioteca Del Congreso Nacional.

Carabal, I. (2023, febrero 9) ¿Qué es el principio de accesibilidad universal?. Avanzando con Emociones. <https://avanzandoconemociones.com/2022/12/08/accesibilidad-universal-y-educacion/>

Mejía Zapata, S. (2019) Diversidad funcional e inclusión en Instituciones de Educación Superior en Medellín. Interdisciplinaria, 36 (2), 151-164

Mella, S. Varas, J. Lara, Q. Vila, C. Hernández, O. Zavala, D. Gacitúa, C. Ramos, D. Muñoz, P. Palma, M. (2021). Manual para la Educación Inclusiva de Estudiantes en Situación de Discapacidad. Libros electrónicos de la Universidad de Chile. 1-78. <https://libros.uchile.cl/files/presses/1/monographs/1263/submission/proof/28/index.html>

Molina, R. (2006). Hacia una educación con igualdad de oportunidades para personas con discapacidad. Sinéctica, 53, 1-22.

Rodríguez, G y Valenzuela, B. (2019) Acceso y permanencia de estudiantes con discapacidad en las universidades chilenas. Sinéctica, 53, 1-16

Singe, J (1998). Odd People In: The Birth of Community amongst people on the Autistic Spectrum. A personal explotation based on neurological diversity. Faculty of Humanities and Social Science, University of Technology.

UserWay (s.f). Los principios del diseño universal y su aplicación. UserWay. <https://userway.org/es/blog/principios-del-diseno-universal/>

