



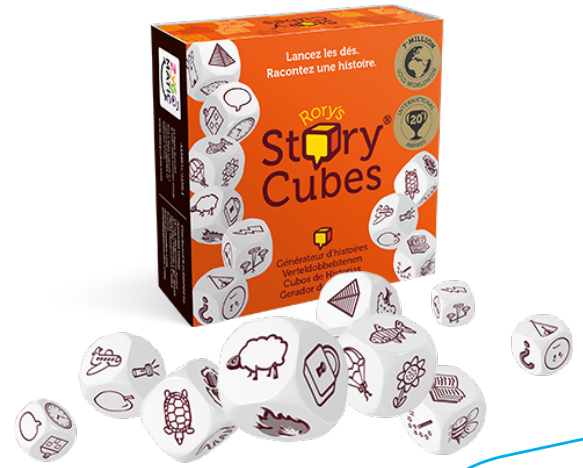
Sugerencia Didáctica “Story Cubes”

Curso: Segundo básico

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Eje: Escritura

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Juega con Story Cubes como un juego para uno o más jugadores, o en el que cada uno tiene que continuar la historia donde el anterior la ha dejado. Otorga puntos como premio por la rapidez de improvisación, o por la inventiva, o la imaginación...

Las instrucciones incluyen varias maneras diferentes de utilizar los cubos para resolver problemas como romper el bloqueo del escritor, mejorar su imaginación, entre otras.

Objetivo de aprendizaje

OA 16: Planificar la escritura, generando ideas a partir de:

- observación de imágenes
- conversaciones con sus pares o el docente sobre experiencias personales y otros temas.

Objetivo de aprendizaje

Sugerencia didáctica

OA 16

Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Presente el juego de mesa Story Cubes a los estudiantes, explicando que cada dado tiene imágenes y que juntos crearán historias. Realice una breve demostración lanzando algunos dados y creando una historia simple para familiarizar a los estudiantes con el proceso.

Luego, divídalos en pequeños grupos y proporcione a cada grupo un conjunto de dados. Invite a los estudiantes a lanzar los dados sobre la mesa y observar las imágenes que aparecen. Después de lanzar los dados, fomente una conversación en grupo. Pregunte a los estudiantes qué imágenes llamaron su atención y cómo podrían conectarlas para formar una historia. Motíuelos a compartir ideas, experiencias personales relacionadas con las imágenes y a escuchar las ideas de sus compañeros.

A continuación, proporcione hojas de papel y lápices a cada grupo. Invite a los estudiantes a planificar su historia escribiendo o dibujando las imágenes clave y discutiendo cómo quieren que se desarrolle. Después de la planificación, ceda tiempo a los grupos para que desarrollen y escriban su historia utilizando las ideas generadas. Cada grupo deberá narrar su historia al resto de la clase.

Al finalizar las presentaciones, realice una breve reflexión en grupo. Pregunte a los estudiantes qué les pareció el proceso, qué les resultó más divertido y si encontraron útiles las imágenes para generar ideas.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Story Cubes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes contribuyen ideas durante la conversación grupal y muestran entusiasmo durante la actividad.		
Los estudiantes organizan las ideas de manera lógica al planificar su historia.		
Los estudiantes relacionan las imágenes con experiencias propias durante la conversación grupal.		
Los estudiantes trabajan cooperativamente en la creación y presentación de la historia.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios