



## Sugerencia Didáctica

### Story Cubes

Curso: 2do Básico

Asignatura: Lenguaje

Tiempo min. sugerido: 15 min



#### Características generales del juego:

- Storycubes es un juego en el que cada uno tiene que crear y continuar un relato a modo de historias y eventos sucesivos. A partir de aquello se otorgan puntos como premio a la rapidez, la improvisación, la creatividad, la imaginación, el sentido cronológico, etc.
- El juego cuenta con 9 dados de 6 caras cada uno, con diferentes diseños que sirven para crear la historia.
- Pueden utilizarse o no los 9 dados en la medida que los estudiantes muestran mayor destreza para identificar, elaborar, combinar y crear relatos con sentido lógico-racional.

#### Objetivo de aprendizaje

**OA 27:** Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: presentando información o narrando un evento relacionado con el tema; incorporando frases descriptivas que ilustren lo dicho; utilizando un vocabulario variado; pronunciando adecuadamente y usando un volumen audible; manteniendo una postura adecuada.

#### Unidad de aprendizaje: 2 y 3

| OA    | Sugerencia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OA 27 | <p>Se sugiere usar el material del juego para la actividad de cierre a modo de repaso de vocabulario visto en clase ya sea de manera expositiva o en textos leídos durante la sesión. El/la docente puede escribir vocabulario novedoso para los estudiantes en la pizarra como refuerzo para la actividad. De manera introductoria al material los/las estudiantes se pueden juntar en grupos para tirar los dados y decir cada uno algo asociado a las imágenes, tratando de no repetir conceptos para un mismo dado.</p> <p>Una vez comprendan la asociación de imágenes con varios conceptos el/la docente les puede pedir que cada uno piense en una historia corta que le haya sucedido o que imaginen (qué hicieron el fin de semana, cómo imaginan su vida cuando crezcan, una película que les guste...), o ceñirse a la temática revisada en la sesión, y por turnos la cuentan mientras usan los dados para acompañar los conceptos de la historia.</p> <p>El/la docente puede hacerles notar al final de la sesión cómo una misma imagen puede ser asociada a varias palabras, incitándolos a preguntar en sus casas distintas maneras de llamar las mismas cosas.</p> |

### 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 vinculan la materia trabajada en clases a través del uso del juego.                                        |    |    |
| 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 de Storycubes:

| Técnicas de aplicación y uso del juego                                                                                  | Si | No |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| Los estudiantes identifican los caracteres y símbolos contenidos en los 9 dados                                         |    |    |
| Los estudiantes combinan los dados a partir de la creación de relatos conectados entre sí.                              |    |    |
| Los estudiantes logran crear oraciones y relatos interconectados                                                        |    |    |
| Los estudiantes corrigen de manera individual y colaborativa la correcta pronunciación durante el desarrollo del juego. |    |    |
| Los estudiantes logran crear en conjunto una historia con sentido lógico-racional.                                      |    |    |

### 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
- ✓ Otras intervenciones:

---

---

---