



Sugerencia Didáctica STORY CUBES

Curso: 5to Básico

Asignatura: Historia, geografía
y ciencias sociales

Tiempo sugerido: 15- 30 min



Características generales del juego:

- Story Cubes 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.

Unidad Curricular:

2: Los viajes de descubrimiento y la conquista de América

Objetivo de aprendizaje

- **OA 01:** Explicar los viajes de descubrimiento de Cristóbal Colón, de Hernando de Magallanes y de algún otro explorador, considerando sus objetivos, las rutas recorridas, (...) etc.
- **OA 2:** Describir el proceso de conquista de América y de Chile, incluyendo a los principales actores (Corona española, Iglesia católica y hombres y mujeres protagonistas, entre otros), algunas expediciones y conflictos bélicos, (...).
- **OA 3:** Analizar el impacto y las consecuencias que tuvo el proceso de conquista para Europa y para América, considerando diversos ámbitos.

OA	Sugerencia
OA 02 AO 03 OA 04	Considerando la previa revisión de los contenidos de descubrimiento y conquista, se plantea la utilización del juego a modo de actividad de aplicación y evaluación de los conocimientos adquiridos. Para ello, será necesario aplicar una variación al material de juego, por medio de la elaboración de nuevos dados que sean elaborados por los mismos alumnos con ayuda del docente, los cuales presenten elementos relacionados con la materia revisada (ej. astrolabio, carabela, maíz, carta, iglesia, etc.). Realizado lo anterior, el profesor invitará a los alumnos, divididos en grupos de 5 participantes, a construir historias en relación a los símbolos obtenidos y las temáticas estudiadas, cuidando ceñirse a la realidad histórica abordada. Posteriormente, y para aumentar tanto la dificultad del ejercicio como la profundidad del análisis realizado, se sugiere solicitar a los alumnos, construir nuevamente un relato, pero ahora desde la focalización o punto de vista de un actor específico participante, con fin de que puedan “recontar” la historia teniendo en cuenta las motivaciones, contexto, dificultades, creencias, impacto y consecuencias de dicho personaje, lo cual evidencie y contraste distintas visiones sobre el desarrollo de estos procesos históricos. (ej. contar un hecho del período de conquista desde la personificación de un conquistador español, un mestizo o un indígena que realiza trabajo forzado)

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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 Story Cubes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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:
