

STORY CUBES



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

EDUCAPAZ
PROGRAMA NACIONAL DE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ

STORY CUBES I

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Crear una historia utilizando las imágenes que le dan los dados.

2. INSTRUCCIONES DE JUEGO

1. El juego base consta de tres dados cada uno de 6 caras: el dado verde es de personajes, el dado naranja es de lugares y el dado blanco es de emociones.
2. Cada dado contiene un comodín que le permite al jugador proponer el personaje, el lugar o la emoción que quiera.
3. Cada jugador lanzará los tres dados, según las imágenes que le salgan construirá un pequeño relato. Debe empezar su historia diciendo **Cuenta la historia que...**



TIEMPO ESTIMADO:
120 minutos o varias sesiones



NIVEL EDUCATIVO:
Preescolar -Tercero



INTENCIÓN PEDAGÓGICA
Este juego desarrolla las
*Competencias comunicativas
*Competencias emocionales: La identificación y manejo de las propias emociones e identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás.



RECURSOS
El juego de dados



3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

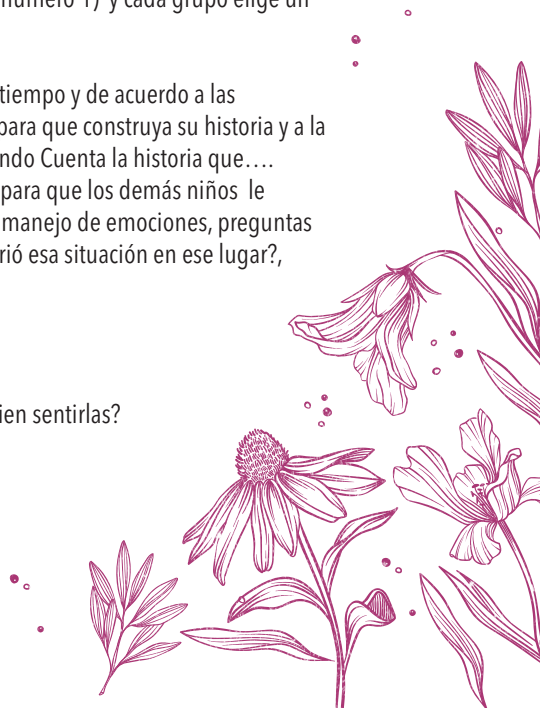
Inicio: Explicar las instrucciones del juego: para ello es necesario mostrar cada cara del dado para hacer reconocimiento de cada imagen, explicar la figura del comodín y empezar con un ejemplo muy sencillo (si las imágenes que le salieron fue un perro como personaje, un parque como lugar y miedo como emoción, el relato podría ser Cuenta la historia que sentí mucho miedo el día en que mi perrito Lukas al llevarlo al parque se ha peleado con un gato.) Puede preguntarle al grupo que otra historia podría inventar con estas imágenes, escuchar dos o tres relatos distintos. Luego dividir el grupo en mesas de trabajo donde cada mesa tenga un máximo de 6 participantes. Se sortea el orden de participación por mesa (empezando por el número 1) y cada grupo elige un participante que los representará.

Desarrollo: El representante de la mesa ganadora lanzará los tres dados al tiempo y de acuerdo a las imágenes que queden se colocaran en el tablero las láminas correspondiente para que construya su historia y a la vez los demás niños también las visualicen, recordarle que debe empezar diciendo Cuenta la historia que.... Después que el estudiante cuenta su relato, el dinamizador abre la posibilidad para que los demás niños le hagan preguntas a la historia, así se va ampliando el relato, enfocándose en el manejo de emociones, preguntas como: ¿y cómo sintió el miedo el personaje?, ¿Dónde lo sintió?, ¿Por qué ocurrió esa situación en ese lugar?, ¿Qué le cambiarían a esa historia?, ¿Han vivido historias parecidas?... Se repite lo mismo con los demás participantes de cada mesa.

Cierre: Preguntar ¿qué emociones aprendimos?, ¿cómo nos afectan?, ¿está bien sentirlas?



STORY CUBES



STORY CUBES II



TIEMPO ESTIMADO:

120 minutos o varias sesiones



NIVEL EDUCATIVO:

Cuarto - Séptimo



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

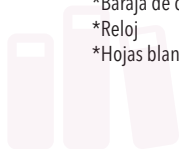
Este juego desarrolla las

- *Competencias comunicativas
- *Competencias emocionales: La identificación y manejo de las propias emociones e identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás.



RECURSOS

- *El juego de dados base (3 dados) y el dado de extensión de situaciones conflictivas
- *Baraja de cartas de Propp
- *Reloj
- *Hojas blancas, lápices, marcadores, colores



1. OBJETIVO DEL JUEGO

Crear una historia utilizando las imágenes que le dan los dados.

2. INSTRUCCIONES DE JUEGO

1. El juego base consta de tres dados cada uno de 6 caras: el dado verde es de personajes, el dado naranja es de lugares y el dado blanco es de emociones.
2. Cada dado contiene un comodín que le permite al jugador proponer el personaje, el lugar o la emoción que quiera.
3. El juego de extensión trae un dado azul de situaciones conflictivas.
4. Cada jugador o grupo lanzará los cuatro dados, según las imágenes que le salgan debe construir un relato. Debe empezar su historia diciendo Cuenta la historia que...



3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

Inicio: Explicar las instrucciones del juego, se divide el grupo en mesas de trabajo donde cada mesa tenga un máximo de 4 participantes. Se asigna a cada grupo el turno en que pasaran a lanzar los dados. Se sugiere al grupo que lanzado los dados cada participante tome uno a su elección y a partir de la imagen debe narrar la historia. Se empieza con el dado que señala el lugar y este estudiante debe empezar diciendo Cuenta la historia que... luego lo debe seguir el niño que este a su derecha, cada estudiante debe narrar durante un minuto que los marcará el reloj de arena, e hilará el relato con el de su compañero, a medida que se va narrando también deben darle estructura (un inicio, un nudo o conflicto y un desenlace) quién se quede callado durante su turno cortará el cuento y quedará inconcluso. Se propone poner a grabar la historia solicitando el permiso al grupo para escucharlas al final.

Desarrollo: Cada grupo contará su relato bajo la misma dinámica, luego se organizan en mesa redonda todos los participantes y el dinamizador abre la posibilidad para que hablen sobre ¿qué historia les gusto más? ¿Por qué? ¿Qué le cambiarían a esa historia? ¿Han vivido historias parecidas?, se pueden reconstruir cambiando el narrador, preguntarles como la contarían desde la voz del personaje que genera el conflicto? ¿Cómo se sintieron en la actividad? ¿Qué sentían cuando era su turno? ¿Dónde lo sentían?, después de que ya contaban su historia ¿qué pasaba con su cuerpo? Si algún grupo quedo su historia inconclusa ¿Qué sintieron?...

Cierre: El dinamizador les preguntará qué emociones se trabajaron, qué situaciones conflictivas visualizaron en los relatos, qué mecanismos de solución de conflicto fueron los más usados para los desenlaces de las historias, qué otros conocen, qué es la empatía y en qué momentos la vivieron en el juego.

STORY CUBES III



TIEMPO ESTIMADO:

150 minutos o varias sesiones



NIVEL EDUCATIVO:

Octavo - Once



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

Este juego desarrolla las

*Competencias comunicativas

*Competencias emocionales: La identificación y manejo de las propias emociones e identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás.



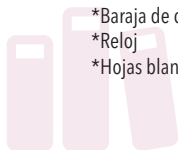
RECURSOS

*El juego de dados base (3 dados) y el dado de extensión de situaciones conflictivas

*Baraja de cartas de Propp

*Reloj

*Hojas blancas, lápices, marcadores, colores



STORY CUBES

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Crear una historia utilizando las imágenes que le dan los dados.

2. INSTRUCCIONES DE JUEGO

1. El juego base consta de tres dados cada uno de 6 caras: el dado verde es de personajes, el dado naranja es de lugares y el dado blanco es de emociones.
2. Cada dado contiene un comodín que le permite al jugador proponer el personaje, el lugar o la emoción que quiera.
3. El juego de extensión trae un dado azul de situaciones conflictivas.
3. De la baraja de cartas el grupo seleccionará al azar una de ellas, esta carta le indicará el rumbo que debe llevar la trama principal de su relato, luego lanzará los dados e iniciará su relato diciendo **Cuenta la historia que...**

3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

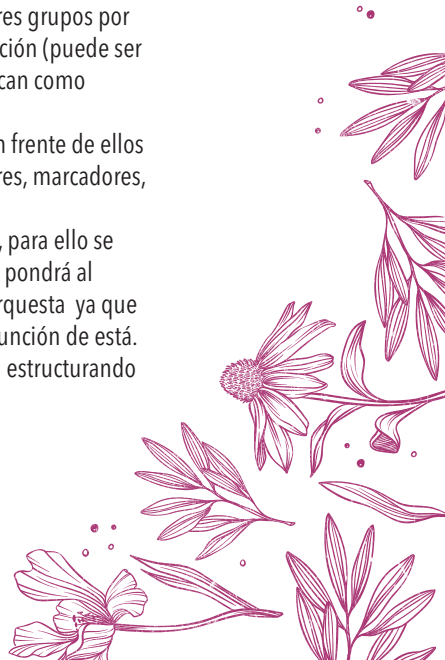
Inicio: El dinamizador les da la bienvenida al filandón, explicándoles a los estudiantes que se refiere a una práctica española donde hombres y mujeres se reunían después de cenar y se contaban cuentos en voz alta, al tiempo que se trabajaba en alguna labor manual. Para ello se van a formar seis grupos de máximo seis estudiantes y se les asigna un rol de narradores o dibujantes. (Deben salir tres grupos por rol), cada grupo debe escoger su representante quienes definirán el orden de la participación (puede ser con un dado: al mayor puntaje sale a participar primero...) Los demás estudiantes se ubican como oyentes alrededor de ellos.

Iniciará los grupos 1, los del rol de narrar pasaran al frente y los de dibujar se ubicaran en frente de ellos en la mesa de dibujantes (que se debe organizar previamente con pliegos de papel, colores, marcadores, etc)

Para los del rol de narradores su tarea será contar la historia con los dados de story cubes, para ello se les explicará las instrucciones del juego con los dados, antes de empezar, el dinamizador pondrá al grupo que va narrando a escoger un estudiante que hará la función del director de una orquesta ya que él debe escoger una carta de la baraja, mostrarla a sus compañeros para que narren en función de está. También tendrá la tarea de decir quien interviene y en qué momento, pues será quien va estructurando la historia con una introducción, un conflicto en desarrollo y un desenlace.



STORY CUBES



Lanzado los cuatro dados él director de la orquesta cuenta con un minuto para organizar a su equipo y tener un panorama general de lo que podría ser la historia, pasado el minuto él iniciará la historia con la frase Cuenta la historia que ... (puede seguirla o nombrar la persona que empieza), cada participante cuenta con un minuto marcado por el reloj de arena, no pueden dejar de hablar durante su turno, de lo contrario se le duplicará el tiempo para seguir hablando, acabado el tiempo de intervención de un participante el director inmediatamente nombra quien sigue y que momento (inicio, nudo o desenlace) está la construcción del relato.

Al tiempo que se va narrando, el grupo cuyo rol es de dibujantes tendrán la tarea de ilustrar la historia que se está contando, se puede hacer una historieta o cuento gráfico. (La idea es hacer bocetos, luego tendrán tiempo para terminar y organizar los dibujos.



STORY CUBES



Desarrollo: Cada grupo contará su relato bajo la misma dinámica. En el segundo momento se cambiarán los roles quienes fueron narradores pasaran a ser dibujantes y los dibujantes –narradores. Terminados todos los relatos el dinamizador les cuenta que tienen 20 minutos para organizar los bocetos y armar la historia gráfica que les correspondió, tendrán que ponerle título a esta historia. Luego se organizará una galería y se puede compartir un snack mientras se hace un recorrido por las diferentes muestras gráficas.

Cierre: Se finaliza con una mesa redonda con todos los participantes y el dinamizador abre la posibilidad para que hablen sobre ¿qué historia gráfica les gustó más? ¿Por qué? ¿Qué le cambiarían a esa historia? ¿Han vivido historias parecidas? ¿Cómo se sintieron en la actividad? ¿Qué sentían cuando era su turno? ¿Dónde lo sentían?, después de que ya contaban su historia ¿qué pasaba con su cuerpo? Si algún compañero se quedó en silencio ¿qué sintieron? ¿Qué emociones se trabajaron? ¿Qué situaciones conflictivas visualizaron en los relatos? ¿Qué mecanismos de solución de conflicto fueron los más usados para los desenlaces de las historias? ¿Qué otros conocen?, qué es la empatía y en qué momentos la vivieron en el juego.

NOTA: SE SUGIERE AL GRUPO QUE LANZADO LOS DADOS CADA PARTICIPANTE TOMA UNO A SU ELECCIÓN Y A PARTIR DE LA IMAGEN DEBE NARRAR LA HISTORIA. SE EMPIEZA CON EL DADO QUE SEÑALA EL LUGAR Y ESTE ESTUDIANTE DEBE EMPEZAR DICHIENDO CUENTA LA HISTORIA QUE... LUEGO LO DEBE SEGUIR EL NIÑO QUE ESTE A SU DERECHA, CADA ESTUDIANTE DEBE NARRAR DURANTE DOS MINUTOS QUE LOS MARCARÁ EL RELOJ

**ESTE JUEGO FUE DISEÑADO POR EL EQUIPO
DINAMIZADOR DEL I.E. SAN BERNARDINO (BOSA):**

**YENNI RODRÍGUEZ,
ÁNGELA GUTIÉRREZ
GIOVANNI OTERO**

