STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

¿Y POR QUÉ NO?

ESTOS DÍAS HABÉIS VISTO POR LA SALA DE PROFESORES UNAS CAJAS QUE, TAL VEZ ,OS HAYAN LLAMADO LA ATENCIÓN. CONTIENEN LOS LLAMADOS STORY CUBES.

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

¿QUÉ SON?

Los Story Cubes son un juego de 9 dados no competitivo que agudiza el ingenio y acompaña la imaginación. Las imágenes y temáticas fueron diseñadas por Rory O'Connor, especialista en entrenar la creatividad y la resolución de problemas de forma creativa.

Los cubos se lanzan y con las seis imágenes que se muestran se crea una historia. Un total de 54 ideas que mezcladas pueden generar más de 10 millones de combinaciones.

Se puede jugar en solitario o con varios compañeros y las posibilidades se multiplican si se combina con cualquier temáticas.

OS OFRECEMOS VARIAS POSIBILIDADES

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

HISTORIAS FÁCILES

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN:

CCL; CPAA; CSC; SIE

La clase se divide en pequeños grupos. A cada alumno le damos un par de dados (según disponibilidad). Luego, comenzamos la historia con un dado. Cada niño debe añadir un elemento a esa historia, contándola en común. No tienen que ir ordenados y se pueden ir probando elementos para elegir el que más les guste. También se permite dar la vuelta a los dados y elegir la cara que prefieran o se sientan más cómodos para continuar la historia. Incluso pueden cambiar de dados entre ellos. La experiencia se puede transcribir, grabar y/o editar. También se puede grabar como audio.

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

SIGUE LA PALABRA AL DADO

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; CSC; SIE**

Cada niño recibe un dado (para grupos de 9 o según disponibilidad) y tiene que lanzarlo simultáneamente. Una vez todos tengan su dado, comenzando por un jugador elegido al azar, tiene que seguir la historia del jugador a su derecha. La gracia está en que tienen que hacerlo rápido, sin poder pensar demasiado, y continuando siempre por la última palabra que dijo el anterior niños. La experiencia se puede transcribir, grabar y/o editar. También se puede grabar como audio.

ES POSIBLE

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

UN CONCEPTO, TRES DADOS

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN:

CCL; CPAA; SIE

Tal y como suena. Se trata de explicar un contenido conceptual mediante tres dados. El alumno puede escoger cada cara que desee de cada uno de los dados, pero al menos debe poner en juego todos los dados y una cara de cada uno.

ES POSIBLE

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

UN CONCEPTO, TRES DADOS Y TRES AMIGOS

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; SIE**

Se trata de explicar un contenido conceptual mediante tres dados y tres compañeros. Se tienen que poner de acuerdo para ir elaborando dicho concepto. Aunque todos tienen que aportar su parte de la explicación de manera individual. Incluso se puede pedir que lo hagan a partir de los dados del otro compañero.

ES POSIBLE

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

RESUMIENDO POR AZAR

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; SIE**

Un tema o una parte de un tema o unos apartados concretos. Mientras más amplio sea el contenido a resumir, más dados se pondrán en juego. Pero como mínimo, se hace con tres dados. El orden de cada tirada y el lado que salga debe respetarse escrupulosamente. Para cada alumno o grupo de alumnos (según disponibilidad) podéis establecer tiradas distintas, así cada resumen tendrá distinto enfoque, pero igual contenido.

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

MI MAPA CONCEPTUAL JUEGA A LOS DADOS

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; SIE**

A partir de la creación propia de un mapa conceptual o un esquema ya elaborado, elegir entre los dados los lados más adecuados para que formen parte de él. Hay que explicar la elección de dicha imagen en relación con los contenidos propios que se sintetizan o se reflejan en el mapa conceptual.

ES POSIBLE

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

EN EL RING

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; SIE**

Dos equipos y tres jugadores. Uno hace de árbitro. Los otros dos tomarán los papeles de boxeadores y representante de su equipo. El juez tendrá 3 dados. Los otros dos se reparten los restantes.

El árbitro y el juez/profesor determina el tema sobre el que combatir (una idea, un concepto, un tema de la materia).

Cada boxeador expondrá tres veces y tres argumentos partiendo de los dados que tienen y pudiendo elegir con qué cara jugar para así establecer su estrategia. El equipo de cada uno de los contrincantes debe ayudar y apoyar a su boxeador en los argumentos. Para ello se establecerá un tiempo de consulta, hasta que suene la campana (en ese intervalo el árbitro y el juez puede plantear también su estrategia).

El árbitro puede introducir, si lo desea, uno de los dados para dar un giro al debate o los argumentos en cualquier momento.

El ganador debe consensuarse entre el árbitro y el juez/profesor, explicando siempre los motivos al resto.

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

INVENTA TU PROPIO JUEGO

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN: **CCL; CPAA; SIE**, CEC

A veces el alumnado nos sorprende. No estaría mal que ellos mismos diseñaran con los dados una actividad para el aula y para trabajar algunos de los contenidos, criterios, estándares o competencias. O simplemente para pasar un rato en el que seguro que aprenden algo sobre lo anterior. Incluso puede que nosotros también sobre ellos, que no es poca cosa.

ES POSIBLE

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

OTRAS CUESTIONES A TENER EN CUENTA

Introducir en la evaluación los criterios o los estándares de aprendizaje y ya lo tenéis todo cerrado.

Hemos seleccionado las COMPETENCIAS que se trabajan en cada posibilidad, pero está claro que dependiendo de los criterios o los estándares de aprendizaje que estéis evaluando, el resto de competencias aflorarán en cada una de las actividades que propongáis. Es decir, la CMTC, la CEC, la CD también pueden aparecer dependiendo de la materia en la que llevemos a cabo la experiencia en el aula.

STORY CUBES. POSIBILIDADES EN EL AULA

OTRAS CUESTIONES A TENER EN CUENTA

¿Queréis motivar al alumnado? Probad a hacerlo vosotros en el aula. Tirad los dados y explicad una parte del tema con varios dados o con todos los dados. Se sorprenderán y será más fácil "engancharlos".

Hay plantillas para crear los cubos en papel o cartulina, quedan algo cutres, pero tienen la ventaja de personalizarlo para cada materia o interés.

Hay rúbricas para cada actividad en

filosofia.pintado@gmail.com