

SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA METEPEC

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)

Story cubes, favorecer la oralidad a través de la narración

Claudia Cruz Cruz

Supervisión Escolar J072

C.C.T. 15FZP2021F

Tenango del Valle, Estado de México.

Z.E. J072

12 de febrero 2023



Story cubes, favorecer la oralidad a través de la narración

Propósito

El presente recurso digital educativo describe, con apoyo de imágenes, a la serie de juegos STORY CUBES como material didáctico para favorecer la oralidad a través de la narración de relatos de invención propia.

Este material, cuya descripción se presenta a lo largo de este escrito, es útil en todos los niveles educativos y puede ser sujeto de diferentes variantes en sus reglas lúdicas; en esta ocasión se enuncian los referentes teóricos que permiten enmarcar su uso en la educación preescolar, así como su observación respecto a los planes y programas vigentes de este nivel educativo.

De acuerdo con el perfil de egreso de la educación obligatoria, en el ámbito de lenguaje y comunicación, al término de la educación preescolar, el niño expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. El lenguaje es prioridad en la educación preescolar ya que es una herramienta del pensamiento que ayuda a comprender, aclarar y enfocar lo que pasa por la mente (SEP, 2017). Los niños desarrollan la capacidad de pensar en la medida en la que hablan, en las interacciones sociales amplían su vocabulario y construyen significados, estructuran lo que piensan y quieren comunicar.

Contenido

El organizador curricular de oralidad, expresado en el programa vigente, refiere que narrar, describir y expresar son formas de usar el lenguaje que fortalecen la oralidad y el desarrollo cognitivo porque implican expresar secuencias congruentes de ideas. Mientras tanto, el organizador curricular de literatura expresa que los niños deben narrar historias de invención propia.

La serie de juegos Story Cubes, como un material didáctico, favorece los siguientes aprendizajes esperados, que los niños: usen expresiones del pasado, presente y futuro al referirse a eventos reales o ficticios, mencionen nombres y algunas características de objetos y personas que observan y que cuenten historias de invención propia (SEP,2017).

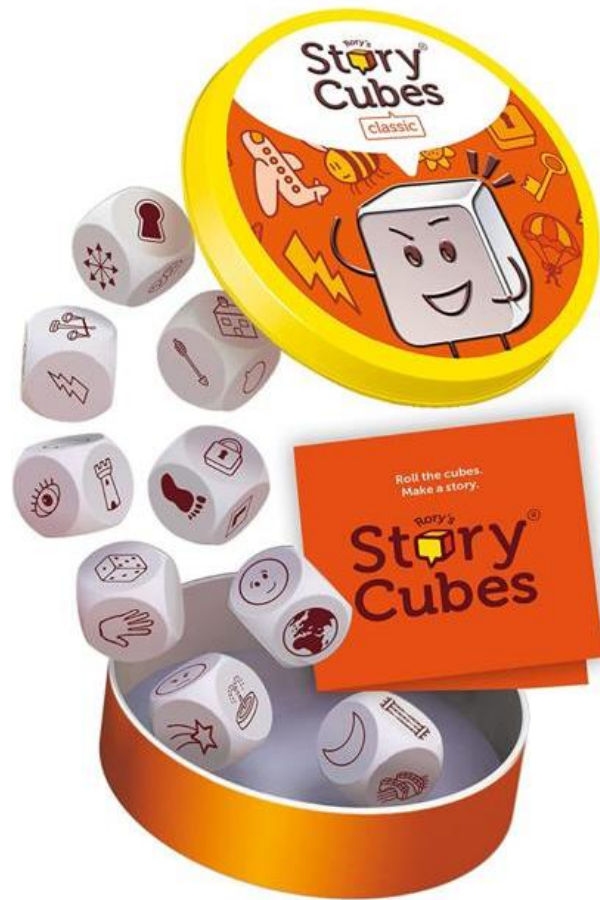




Story Cubes es un recurso generador de historia creativa que promueve la imaginación y el desarrollo del lenguaje a través de la invención de historias, cuyo reto cognitivo es la secuencia lógica de sucesos en un tiempo y espacio determinados, la descripción de personajes y objetos, así como la identificación de causas y consecuencias a lo largo del relato.

Cada paquete de dados, referentes a ciertas temáticas como pueden ser: aventura, misterio, viajes, acciones, etcétera; y consta de nueve dados cada uno, se puede jugar de manera individual o colectivamente, en esta modalidad otro reto es mantener el interés de los espectadores a través de la narración que pone en juego habilidades del lenguaje. Cada paquete de dados puede combinarse con otros de otras temáticas y así

ampliar la diversidad de recursos para inventar los relatos. El juego consiste en lanzar los dados e inventar una historia con las imágenes visibles en cada una de las caras de las piezas.





Estos cubos, son hexaedros de plástico, con imágenes de buena calidad grabadas en cada una de las caras de las piezas. El fabricante es ZygoMatic y pueden adquirirse en librerías o tiendas en línea como es amazon.com.mx



Este material didáctico se presenta en formato grafico porque la descripción del mismo consta de imágenes, pero es un recurso didáctico concreto y manipulable para los estudiantes.

Conclusión

La importancia de promover la lengua oral a través de la narración radica en la exigencia cognitiva y de pensamiento. La persona que narra, ya sea un hecho real o una historia de su propia invención, debe elegir qué decir, en qué orden decirlo y cómo ligar los sucesos para que el interlocutor pueda seguir la lógica de la historia; debe describir a los personajes, a los lugares donde ocurren las acciones y jugar con el lenguaje de tal forma que se debe comprender el orden temporal de lo sucedido. (INEE, 2014).

Esperamos que la creatividad docente sea digna de la imaginación infantil y brinde a los estudiantes las oportunidades de desarrollar integralmente sus habilidades de expresión oral.

Referencias.

Secretaría de Educación Pública (2017). *Educación Preescolar: plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. México.

Vernon, Sofía A., y Alvarado, Mónica (2014). *Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad. Materiales para Apoyar la Práctica Educativa*. México. INEE.

Zygomatic (12 de febrero de 2023). *Rory's Story Cubes*. Amazon. Recuperado el día 12 de febrero de 2023 de https://www.amazon.com.mx/Edge-Espa%C3%B1a-Story-Mystery-Version/dp/B07MG5C66Q/ref=d_pd_sbs_sccl_3_6/131-5756048-0657318?pd_rd_w=Butkd&content-id=amzn1.sym.baf9f7be-4d88-4f36-8464-7c165c539247&pf_rd_p=baf9f7be-4d88-4f36-8464-7c165c539247&pf_rd_r=6R8VCYRPYHM963KNW7EE&pd_rd_wg=xRyNN&pd_rd_r=f4c2ec32-d763-4b75-96ab-27e3dd659262&pd_rd_i=B07MG5C66Q&psc=1



Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional