

# Herramientas pedagógicas

## Material imprimible

### Dado de Story

Gracias a los dados de cuentos, los niños pueden crear su propia historia. Las reglas son las siguientes:

1. El primer jugador lanza el dado "¿Cuándo?" y dice una o dos frases inspiradas en el elemento gráfico.
2. El segundo jugador lanza el dado "¿Dónde?" y dice una o dos frases inspiradas en el elemento gráfico.
3. El tercer jugador lanza el dado "¿Quién?" y dice una o dos frases inspiradas en el elemento gráfico.
4. El último jugador lanza el dado "¿Qué?" y dice una o dos frases inspiradas en el elemento gráfico.

El concepto de los dados de cuentos no es definir un ganador, sino estimular la imaginación y la creatividad de los alumnos en relación con la narración de cuentos. Los dados de cuentos pueden servir de base para invitar a los alumnos a escribir sus propios cuentos, o para crear una actividad de seguimiento basada en la narración de cuentos.

Sugerencias:

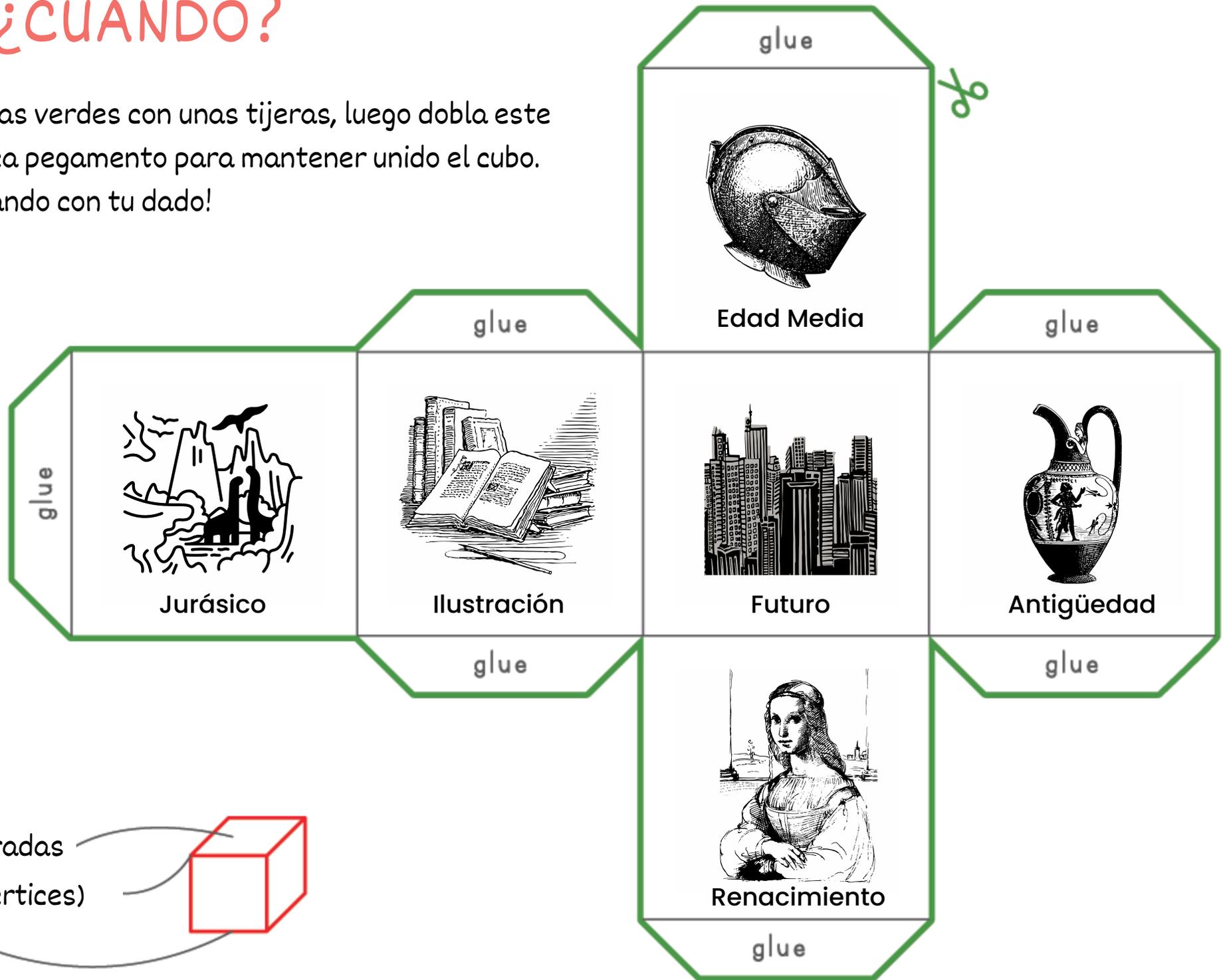
1. **Cuándo:** puede ser un periodo histórico, un momento en un futuro próximo o lejano, o incluso la época contemporánea. "Cuándo" puede ser muy concreto

(un año, una fecha precisa) o muy amplio (la antigua Grecia, la antigua Roma, la época moderna).

2. **Dónde:** es más fácil relacionarlo con "cuándo", sin embargo, puedes crear voluntariamente una discrepancia entre el lugar y el tiempo para crear un efecto absurdo. "Dónde" puede ser un lugar concreto (ciudad, país, región), un entorno general (un laboratorio, una escuela, un parque...), algo más amplio (un bosque, junto al mar, el espacio...) o incluso relacionado con un periodo histórico (la antigua Grecia, en los Incas...).
3. **Quién:** un científico famoso, un artista, un político, un investigador..., un personaje de ficción, un personaje en relación con el lugar/tiempo, un animal, un aventurero...
4. **Qué:** acontecimientos que lanzan la historia (elementos desencadenantes): resolver un crimen, viajar en el tiempo...

# DADO ¿CUÁNDO?

Corta las líneas verdes con unas tijeras, luego dobla este patrón y aplica pegamento para mantener unido el cubo.  
¡Disfruta jugando con tu dado!



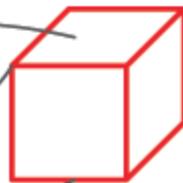
Hechos:

un cubo tiene

6 caras cuadradas

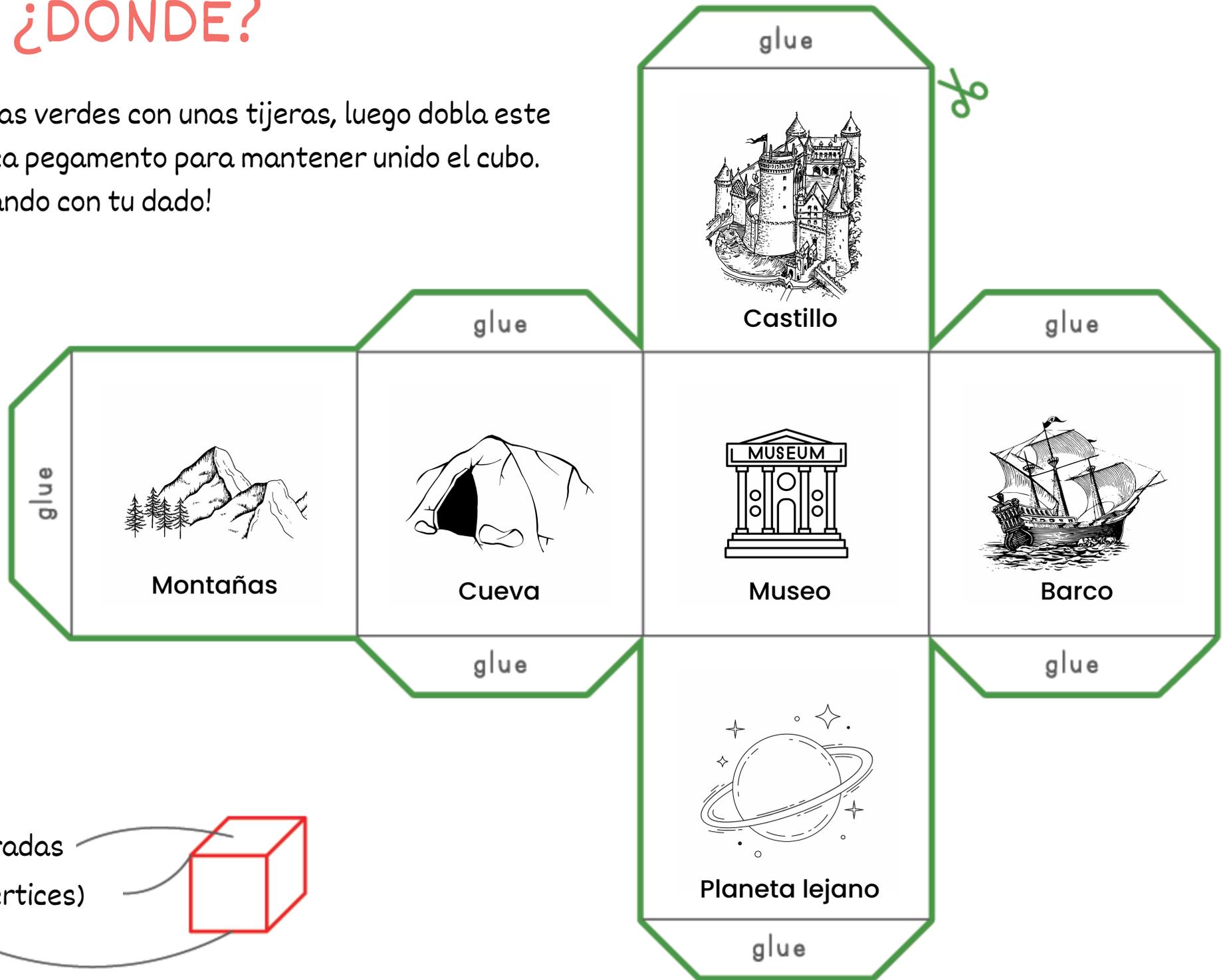
8 esquinas (vértices)

12 bordes



# DADO ¿DÓNDE?

Corta las líneas verdes con unas tijeras, luego dobla este patrón y aplica pegamento para mantener unido el cubo.  
¡Disfruta jugando con tu dado!



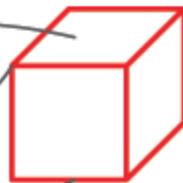
Hechos:

un cubo tiene

6 caras cuadradas

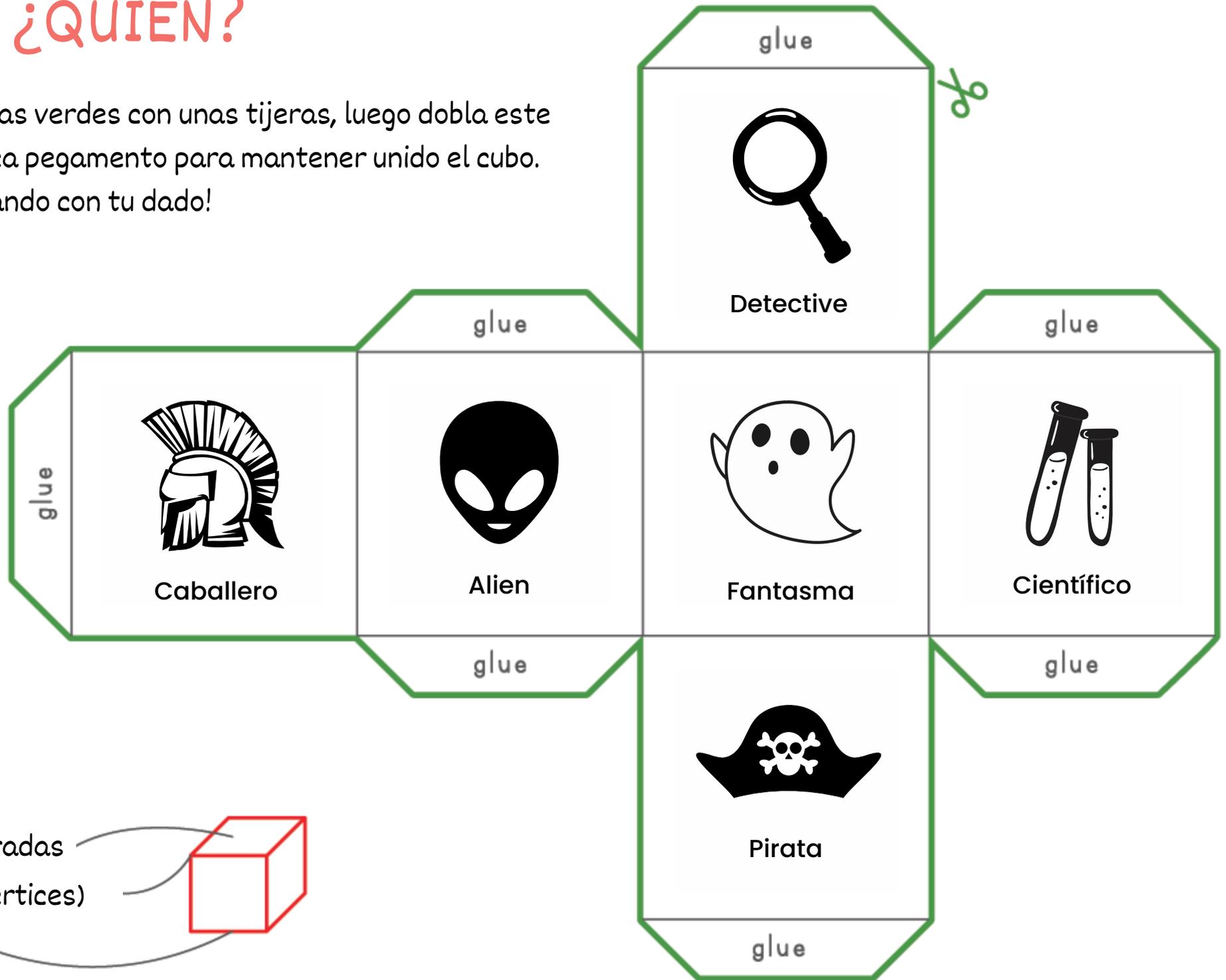
8 esquinas (vértices)

12 bordes



# DADO ¿QUIÉN?

Corta las líneas verdes con unas tijeras, luego dobla este patrón y aplica pegamento para mantener unido el cubo.  
¡Disfruta jugando con tu dado!



Hechos:

un cubo tiene

6 caras cuadradas

8 esquinas (vértices)

12 bordes

