

Dados de historias - Cuentacuentos

Grupo objetivo: Inmigrantes que necesitan aprender a usar el idioma	
Método Juego para mejorar el uso de la lengua extranjera y el pensamiento abstracto.	Tiempo requerido 15-30 minutos
Información básica para la lección: <ul style="list-style-type: none"> • uso de diferentes tipos de herramientas pedagógicas para enseñar a los inmigrantes • mejorar las técnicas de enseñanza • desarrollar nuevos tipos de ideas para usar en la enseñanza <p><i>Competencia profesional</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • capacidad para reconocer barreras y dificultades en el aprendizaje (desde un punto de vista cultural y lingüístico) • conocimiento de diferentes tipos de métodos sobre cómo enseñar a hablantes no nativos <p><i>Habilidades de comunicación y lenguaje (parte de la comp. social y personal)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • conocimiento de la enseñanza de cómo usar el idioma • capacidad de interactuar con los inmigrantes • conocimiento de diferentes herramientas de comunicación 	
Los resultados del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • el alumno aprenderá a usar el idioma extranjero • el alumno aprenderá a ser creativo y a impulsar el pensamiento abstracto • el alumno aprenderá a trabajar en grupo • el alumno aprenderá a esperar su turno <p><i>Cohesión intercultural y social (competencia social)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • capacidad de ayudar a mejorar la comprensión mutua 	



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- capacidad de desarrollar la construcción de grupos, la pertenencia

Breve descripción de la lección:

- Los alumnos aprenderán a usar el vocabulario que tienen e interactuar con el grupo.
- El juego se puede utilizar para una parte del grupo, mientras se enseña otra cosa a otros, o con alumnos más rápidos mientras esperan, o como actividad de descanso.

Material necesario:

- Dados de historias que se puede comprar en tiendas estándar/en línea o librerías (o tarjetas ilustradas que tienen imágenes de actividades, etc.)
- recipiente para los dados
- el nivel de dificultad se puede ajustar al nivel de habilidad de los estudiantes (cantidad de dados que se recogerán)

Reglas de uso:

- explica la idea a los estudiantes
- un alumno a la vez recogerá la cantidad indicada de dados y los tirará sobre la mesa
- el alumno organizará los dados en un orden definido para que pueda crear una historia de acuerdo con las imágenes en su mente
- el alumno contará la historia a los demás
- puedes permitir que ayuden al alumno o no (ayuda dada por el docente o los otros alumnos)
- al final: los demás también pueden contar su versión de la historia de los dados, el docente puede hablar con los alumnos sobre lo que aprendieron, etc.
- los alumnos también pueden escribir las historias



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Información adicional (imágenes, enlaces, formularios, etc.)



Opciones en línea:

<https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

<https://www.eslkidsgames.com/esl-story-dice-online>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.