



2-4



5+



20'

## DATOS GENERALES

**Autor:** Toni Serradesanferm

**Ilustrador:** Evel Yanait

**Componentes:** Cartas y tarjetas

**Mecánicas:** Memory

## DESCRIPCIÓN

Storytelling es un juego que usa una mecánica de localización de imágenes y percepción visual. Para ello cuenta con una serie de cartas en las que se narra el juego y unas fichas de cartón ilustradas con las diferentes imágenes que se deben localizar en cada momento según la carta que se esté leyendo

## DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** Ideal para la atención y la memoria.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, estructura espacial
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Aprendizaje cooperativo. Respeto de reglas de juego.

## CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Cuentos clásicos. Narrativa clásica de cuentos contados de una manera muy divertida y diferente.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia memorística y cooperativa.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las tarjetas y su colocación en el plano espacial, además de comprensión de reglas de juego.
- **Competencia comunicación lingüística:** Lectura comprensiva, narrativa, fluidez y entonación son los puntos fuertes de este juego.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** Cálculo mental sencillo en recuento de puntos. La fábula y la moraleja.
- **Competencia social y cívica:** Juego individual, en pequeño grupo y en gran grupo. Trabajo en equipo. Lectura grupal y compartida.

## ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Posiblemente Storytelling es uno de los juegos con más posibilidades didácticas a la hora de aplicar en el aula debido a su temática, mecánica y puesta en mesa.

Podemos trabajar Storytelling en el aula de distintas maneras:

- Lectura comprensiva por parte de cada alumno del equipo favoreciendo la fluidez, entonación y comprensión.
- Podemos realizar una partida masiva simultánea formando 4 grandes grupos, con 1 cuento por grupo.
- Trabajamos la escritura posterior al juego, realizando el cuento cada alumno/a en su cuaderno, recortando y pegando cada uno de los fotogramas del cuento.
- Trabajamos las tablas de multiplicar debido a la colocación de las cartas en mesa.
- Trabajamos la fábula como composición en prosa que proporciona una enseñanza o consejo moral.
- Diversidad cultural; cuentos tradicionales; cuento populares.

