

Nombre: _____

Cubos de Cuentos

Grados 3-5



PREPARACIÓN:

Imprime las páginas imprimibles del Cubo de Cuentos y sigue las instrucciones para construirlas. Reserva la plantilla en blanco (página 6) para utilizarla como extensión para un cuentacuento más avanzado.

MATERIALES:

- Impresora de ordenador
- Papel de construcción (opcional)
- Tijeras
- Lápices de colores
- Pegamento en barra

RESUMEN:

Esta actividad está diseñada para ser utilizada con los Cubos de Cuentos imprimibles. Puede realizarse en pequeños grupos, en parejas o individualmente. También puede contar una historia secuencialmente como grupo, con cada participante añadiendo una frase oralmente mientras están sentados en un círculo. Elija su método y siga los pasos que se indican a continuación.

INSTRUCCIONES PARA LA “STORYTELLING”:

1. Lee los puntos de conversación en voz alta para presentar a los personajes principales (animales) de esta actividad.
2. Tira los 3 cubos. ¿Qué dibujos caen boca arriba? Tendrás un animal, un objeto y un medio de transporte. Estos serán los componentes principales de tu historia.
3. Ahora elige un escenario: río, arroyo, estanque, lago, océano, playa o humedal. ¿Dónde vive el animal de tu historia?
4. Planifica un principio, un medio y un final. Piensa en una acción y una consecuencia. Lee los ejemplos de historias que aparecen a continuación para entender mejor el ejercicio.
5. Empieza con el comienzo más fácil de todos: “Había una vez...”. Después de cada frase o grupo de frases, di “Y entonces...” como frase de transición antes de describir lo que ocurrió a continuación.
6. Al final: ¿Vivieron felices para siempre? ¿Cómo podrías cambiar los acontecimientos de la historia para dar un giro a las cosas y conseguir un final feliz? Discútelos en grupo.



Busque el símbolo de **NO LO TIRES** y nunca tire las toallas no desechables o la basura por el inodoro.



NO VACÍES la manteca, los aceites ni la grasa por el desagüe.





PUNTOS DE DISCUSIÓN:

- Los cubos de la historia presentan seis animales diferentes que tienen algo en común: todos se ven perjudicados por la contaminación del agua.
- ¿De dónde procede esta contaminación? De las alcantarillas, los desagües fluviales, la basura plástica y otras fuentes.
- ¿Cómo puedes ayudar? Aquí tienes una pista. [\[Muestre el símbolo de No Lo Tires\]](#) ¡Piensa antes de tirar la cadena!
- Todos los días la gente tira por el inodoro cosas que pueden contaminar el agua. La basura (como los envoltorios de plástico, los bastoncillos de algodón y el hilo dental) y las toallitas desechables (como las toallitas para bebés y las toallitas de limpieza) pueden obstruir los inodoros y las tuberías de desagüe. Los plásticos de estos productos pueden terminar en nuestras vías fluviales.
- No tires nunca la basura al inodoro y busca siempre en los envases de las toallitas desechables el símbolo de “No Lo Tires”. Si ves ese símbolo, tira siempre el artículo a la basura, no al inodoro.
- Pon tu granito de arena para detener la contaminación del agua y proteger importantes hábitats. ¡Estos animales te lo agradecerán!

CUBO #1: ANIMALES

- Cangrejo
- Tortuga
- Nutria
- Ballena
- Pez
- Rana

CUBO #2: OBJETOS

- Envoltorio de caramelo
- Bolsa de plástico
- Toallas de papel
- Juguete de superhéroe
- Toallitas no desechables
- Teléfono móvil

CUBO #3: TRANSPORTE

- Hidroavión
- Lancha a motor
- Kayak
- Barco pirata
- Submarino

CUBO #4: EN BLANCO

Dibuja 6 cosas de una categoría (a tu elección) ejemplos:

- características geológicas (isla, volcán)
- equipamiento: (red de pesca, robot de limpieza de basura)



Busque el símbolo de **NO LO TIRES** y nunca tire las toallas no desechables o la basura por el inodoro.

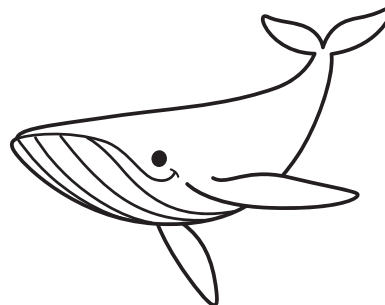
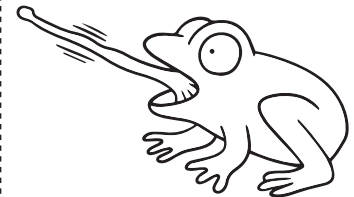
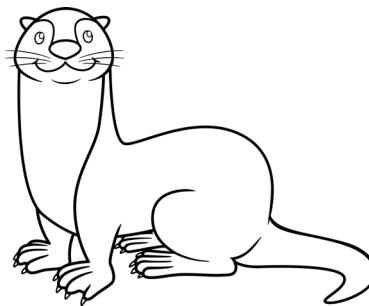
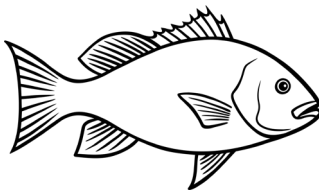
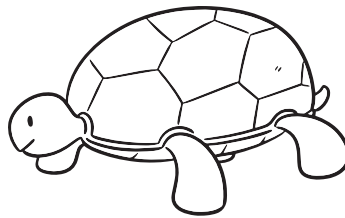
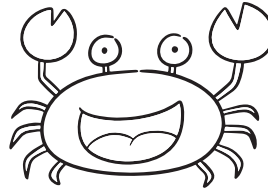


NO VACÍES la manteca, los aceites ni la grasa por el desagüe.



INSTRUCCIONES:

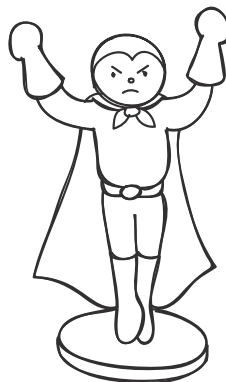
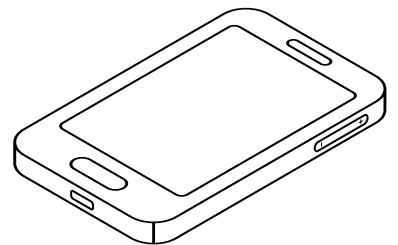
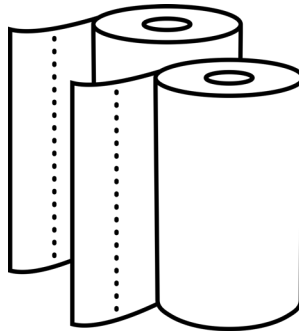
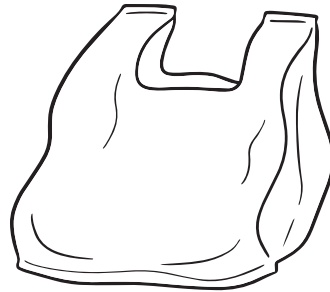
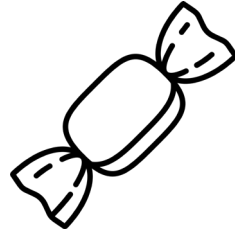
1. Colorea las imágenes en las plantillas de los cubos (opcional).
2. Recorta las plantillas por las líneas continuas.
3. Dobra los bordes por las líneas punteadas.
4. Utiliza una barra de pegamento para sellar las pestañas sombreadas.
5. Nota: para que los cubos sean más resistentes para el juego prolongado, pega cada plantilla a un trozo de papel de construcción o cartulina antes de recortarlos.
6. ¡Consulta la actividad "Storytelling" para aprender a utilizar los Cubos de Cuentos de manera creativa!

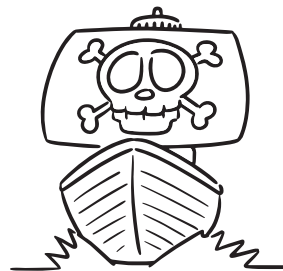
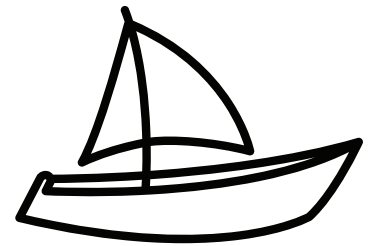
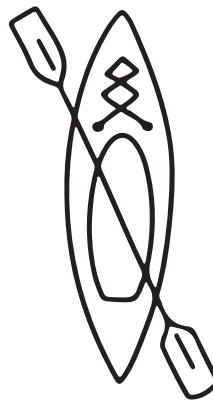
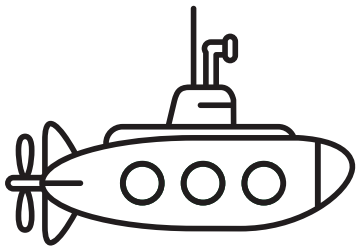
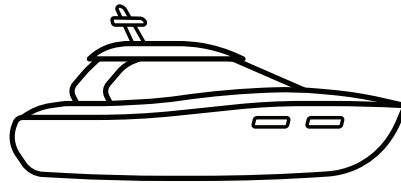
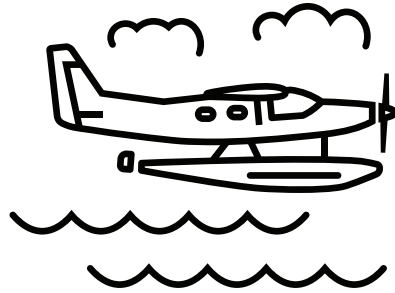


4.

Cubos de Cuentos

continuado

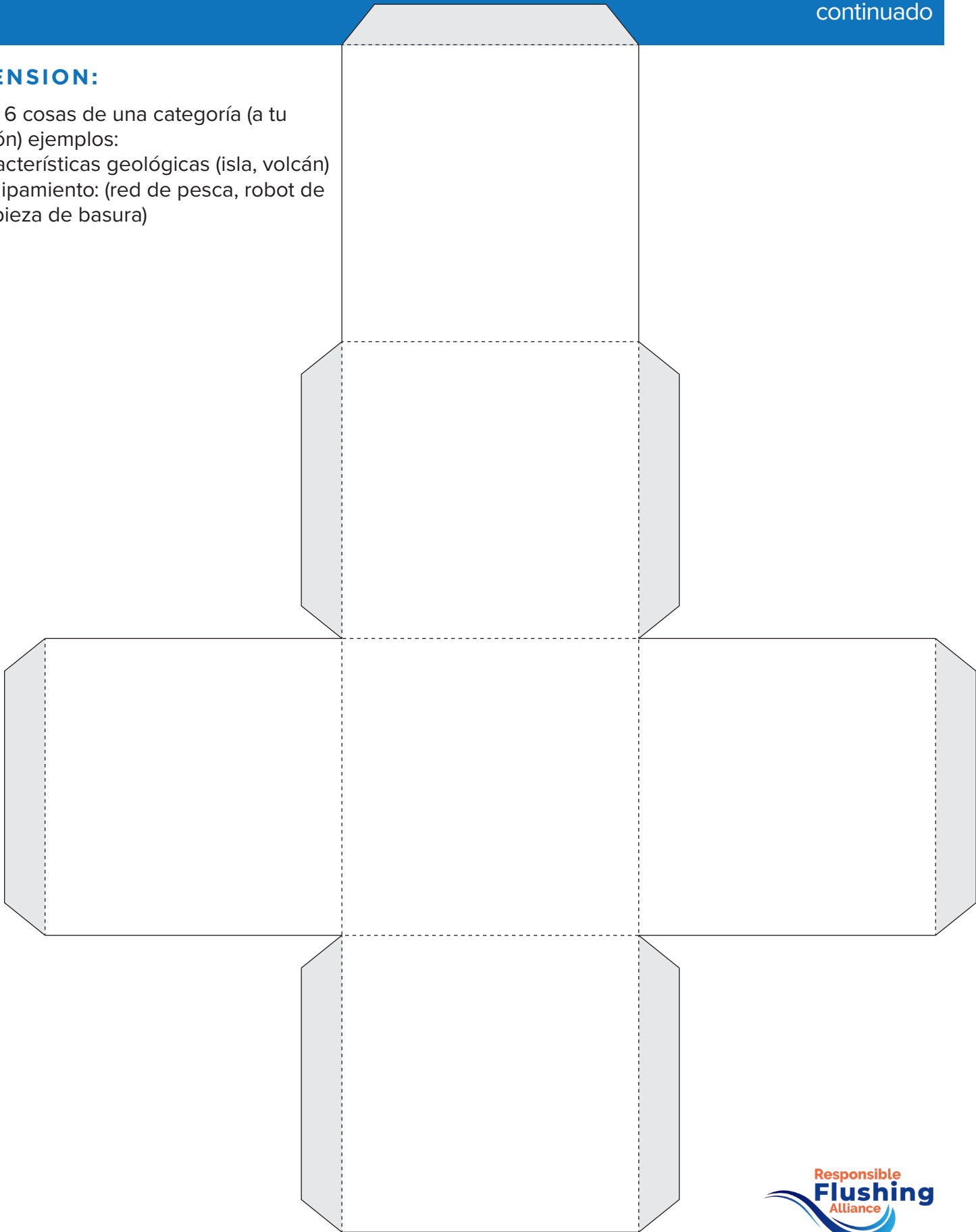




EXTENSION:

Dibuja 6 cosas de una categoría (a tu elección) ejemplos:

- características geológicas (isla, volcán)
- equipamiento: (red de pesca, robot de limpieza de basura)



Actividad de narración

EJEMPLO DE HISTORIA #1:

- Había una vez una niña que tiró un [envoltorio de caramelo] por el inodoro. Pensó que desaparecería para siempre.
- El envoltorio de caramelo fue arrastrado por las tuberías, pero luego se quedó atascado en un gran [fatberg] en el alcantarillado. Con el tiempo, el fatberg se hizo tan grande que un [trabajador del alcantarillado] tuvo que utilizar una máquina para expulsarlo. El envoltorio del caramelo se soltó y fue arrastrado hasta un estanque, donde fue engullido por una [tortuga]. La tortuga había comido tanta basura que le dolía el estómago. Se arrastró hasta una roca para descansar al sol, pero no volvió a moverse.
- Una familia que pasaba en un [kayak] vio a la tortuga. Querían ayudarla, pero ya estaba muerta. Así que pasaron la siguiente hora limpiando la basura de la orilla del estanque. Y cuando volvieron a casa, colgaron el cartel de “No Lo Tires” en la pared del baño.

EJEMPLO DE HISTORIA #2:

- Érase una vez un niño al que se le cayó accidentalmente el [teléfono móvil] en el inodoro. Fue a confesar a sus padres, pero mientras tanto su hermana pequeña fue al baño y tiró de la cadena. ¡Oh, no!
- El teléfono se atascó en las tuberías y obstruyó el inodoro. Luego hizo que el sótano se inundara con aguas residuales malolientes. ¡Oh, no otra vez! Un plomero vino a arreglar las tuberías atascadas, lo que costó mucho dinero. También les costó el caro teléfono, que se fue navegando por las tuberías hasta el alcantarillado. La alcantarilla fue arrojada a un río que conducía al océano y el teléfono celular fue arrastrado por la corriente.
- ¡Una [ballena] hambrienta vio el móvil plateado y brillante y pensó que era un pez! Abrió su enorme boca y se lo tragó de un bocado.
- Por suerte, un científico loco en un [submarino] vio lo que sucedió. Lanzó un chorro de pimienta negra, que hizo que la ballena estornudara con tanta fuerza que vomitó el teléfono.



Busque el símbolo de **NO LO TIRES** y nunca tire las toallas no desechables o la basura por el inodoro.



NO VACÍES la manteca, los aceites ni la grasa por el desagüe.

