**CURSO COMPETENCIAS CLAVE – FASE III**

**CEIP. SALVADOR GONZÁLEZ CANTOS.**

**María José Yesa Andreu. Infantil 3 años.**

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

 En esta actividad se le pide al alumnado, organizado en pequeños grupos, que dramaticen la situación que les toque en un juego de tarjetas.

Para ello deberán:

1. Elegir una tarjeta de la caja “perros de rescate o perros de asistencia” y otra de la caja de personas.

2. Realizan un ensayo breve de lo que les ha tocado para que, con la ayuda de toda la clase, puedan dirigir su actividad.

3. Llevar a cabo la dramatización en el grupo clase con sus compañeros/as como público. Para ello podrán valerse de cualquier tipo de material del aula.

**COMPETENCIAS CLAVE QUE SE DESARROLLAN Y EVIDENCIAS**

**Aprender a aprender:** puesta en práctica de estrategias para planificar y resolver la actividad propuesta.

**Competencia en comunicación lingüística:** Uso de vocabulario adecuado, escucha activa. Intercambio lingüístico con los compañeros/as en un lenguaje claro .

**Competencia digital:** Procesamiento de información de los vídeos que se han estado poniendo en clase. Elección del más adecuado por parte del grupo para su actividad.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Establecimiento de relaciones entre el tipo de perro que les ha tocado y la actividad para la que puede estar capacitado, atendiendo de forma simple a su morfología.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** convierte las ideas en actos, planificando y resolviendo la situación que les ha tocado representar.

**Competencias sociales y cívicas:** Toma de conciencia de la diversidad de nuestro entorno, somos seres únicos y diferentes. Detección de diversas necesidades en las personas (desarrollo de la empatía).