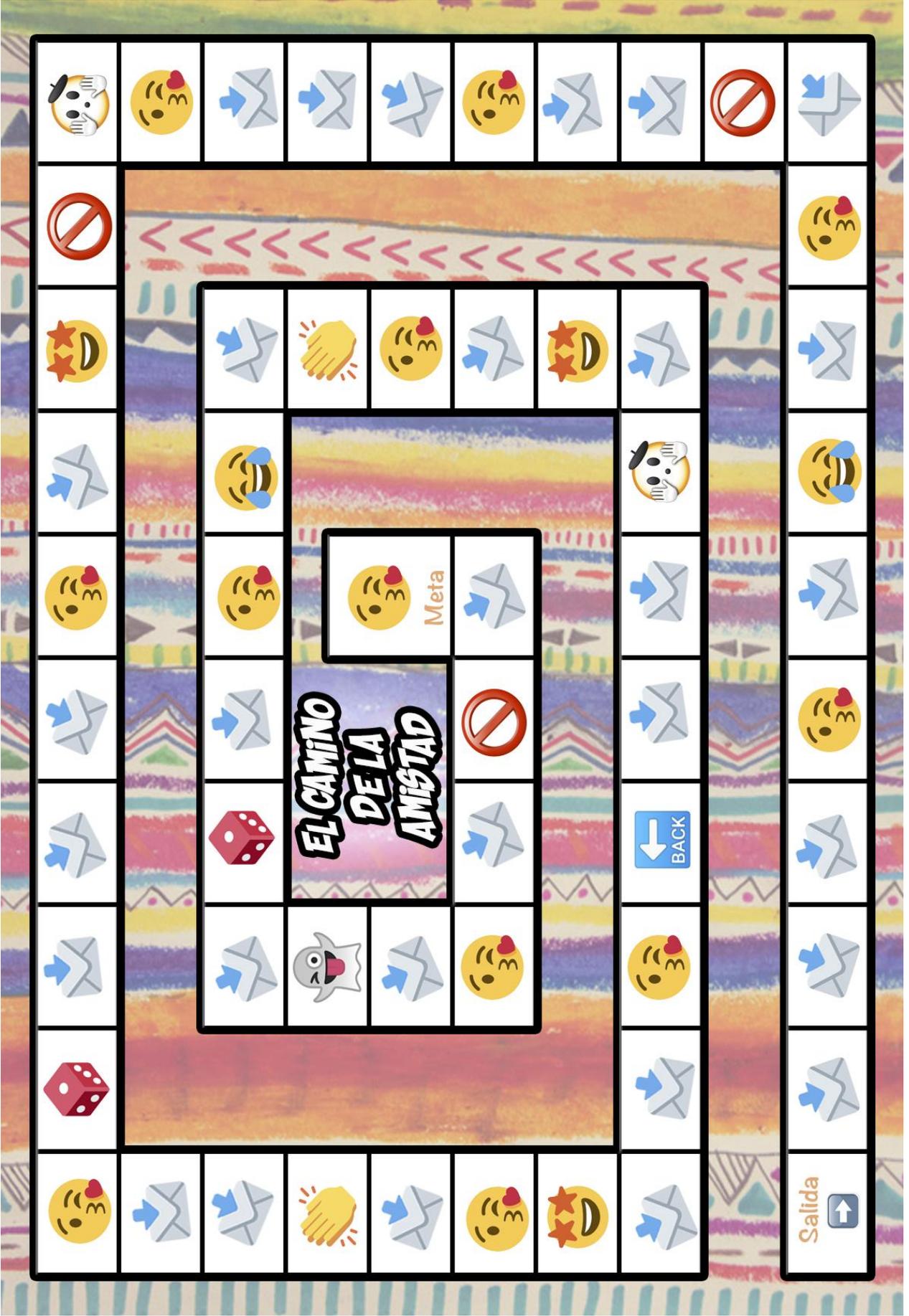


Título	El camino de la amistad
Destinatarios	Alumnado de tercero de Educación Primaria (Segundo Ciclo).
Responsable	Tutor/a
Duración	Una sesión de 45 minutos.
Prerrequisitos	El alumnado debe conocerse previamente.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar la adquisición de una autoestima positiva. 2. Favorecer la interacción social entre el alumnado. 3. Mejorar el clima del aula.
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencias sociales y cívicas. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Competencia en comunicación lingüística.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Autoestima. - Clima de aula.
Metodología	<p>El alumnado jugará en grupo a una versión alternativa del popular juego de <i>La Oca</i>. La clase se dividirá en grupos de 4 y cada grupo tendrá una ficha para cada alumno o alumna de diferente color: roja, verde, azul o amarilla. EL jugador que empieza primero será aquel que al tirar el dado saque el número más grande y el resto de jugadores seguirán el sentido de las agujas del reloj. El tablero (Anexo 1) cuenta con 10 modelos de casillas diferentes, 60 en total, que vamos a explicar a continuación (Anexo 2):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobre de carta: El niño o niña tendrá que coger una tarjeta y realizar la acción que esté escrita relacionada directamente con la autoestima. Si no la hace deberá retroceder tres casillas. - Icono del beso: Estas casillas son las equivalentes a lasocas del popular juego en el que nos hemos basado, en este caso el niño o niña deberá decir <i>De piropo a piropo y tiro a lo loco</i>, por lo que siguiendo la dinámica original deberá ir a la casilla más cercana con el mismo dibujo y volver a tirar. - Icono de la cara riéndose: El niño o la niña tendrá que intentar hacer reír a sus compañeros y compañeras, si lo consigue avanzará 3 casillas. - Icono prohibido: El jugador o jugadora en caer aquí perderá

	<p>un turno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Icono del mimo: El niño o niña que caiga en esta casilla deberá pensar en algo que se le de bien a un compañero o compañera y representarlo mediante mímica. El objetivo es que su grupo adivine quién es. Si lo consigue, tira otra vez. - Icono de ojos de estrellas: Aquí todos y todas tendrán que decir lo que más les gusta del resto de componentes del grupo. - Icono del dado: Tira otra vez. - Icono de unas palma: Tiene que conseguir que le aplaudan para volver a tirar. - Icono de “back”: El jugador o la jugadora que caiga aquí deberá retroceder 12 casillas. - Icono fantasma: El jugador o la jugadora que caiga en esta casilla deberá volver al inicio del juego y volver a tirar. <p>Cada alumno o grupo poseerá una leyenda donde se explica de manera visual y más sencilla el significado de cada una de las casillas. Por otro lado, dispondrán de un reloj de arena de dos minutos de duración, pues el el tiempo que el alumno o alumna tendrá para realizar su acción.</p> <p>De todas las casillas, la más importante es la del sobre. En ella, como ya hemos mencionado, el alumno o alumna deberá coger una tarjeta, leerla en voz alta y realizar la acción que corresponda. En el anexo se encuentran las tarjetas (Anexo 3). En total hay 9 tipos diferentes multiplicada por los cuatros colores correspondientes a la ficha de cada jugador. En el caso de que al alumno o a la alumna les toque en una carta su mismo color deberá hacer lo que diga pero con él mismo.</p> <p>Ganará el primer jugador que llegue a la meta. No obstante, el juego continuará hasta que todos realicen el camino completo.</p>
Recursos materiales	Tablero, leyenda, reloj de arena, dado y cuatro fichas de jugador por cada grupo.
Temporalización	Esta actividad se podrá realizar a partir del segundo trimestre, pues los alumnos ya se conocerán lo suficiente.
Rúbrica de evaluación	Esta actividad será evaluada mediante la observación. El docente debe rellenar esta rúbrica individual de 7 ítems que serán valorados a través de “sí” (el estudiante lo ha conseguido), “a veces” (el estudiante lo ha conseguido de manera parcial) y “no” (el estudiante no lo ha conseguido). Se indicará mediante una cruz.

	SÍ	A VECES	NO
Respetar las reglas del juego			
Observa las cualidades positivas de los demás			
Tiene una actitud positiva ante el juego			
Conoce a sus compañeros			
Trabaja en equipo			
Tiene buena relación con los compañeros			
Acepta los comentarios de los compañeros			
Observaciones:			



										<p style="text-align: center;">EL CAMINO DE LA AMISTAD</p>						
															Meta	
								Salida								