

Xogo: “Xogo da paz”.

Introdución:

Este ano, con motivo do día da paz, decidimos sacar os nosos escornabots e plantexar algunha actividade con eles. Dado que na materia de valores estivemos a traballar acerca dos refuxiados e os conflitos bélicos, creamos unha actividade con preguntas e respostas ue mostrasen o que xa temos coñecido. Ademais, incluímos unha serie de preguntas e respostas para sobre convivencia na escola, poñendo aos nenos en situación que deben resolver. A continuación resumimos a actividade.

Obxectivos:

- Diseñar e crear o noso propio taboleiro escorna colaborando de xeito activo.
- Afianzar os contidos traballados na materia de Valores, así como outros contidos en materia de convivencia.
- Resolver situacións diversas con respostas abertas e dar razoamentos complexos das mesmas.
- Manexar o escornabot para levalo ao punto desexado.
- Propoñer ideas e resolver os problemas que poidan xurdir durante a actividade e o seu plantexamento.

Contidos:

- ✓ Normas de convivencia.
- ✓ Resolución de conflitos na escola.
- ✓ Habilidade no manexo do escornabot.
- ✓ Actitude colaborativa.

Idade e agrupamentos:

Nenos e nenas dos últimos cursos de Primaria (dende 3º a 6º de EP). O plantexamento e deseño da actividade fixémoslo con 21 nenos e nenas dos últimos cursos de primaria e para xogar fixémos dous equipos mixtos (xénero e curso) de 10 e 11 nenxs. A actividade pode adaptarse a xogar de maneira individual, por parellas, grupos, etc...

Temporalización e descrición das actividades:

Para a montaxe do xogo colocamos o taboleiro base (soamente ten a cuadrícula 10x10) coas diferentes tarxetas espalladas polo taboleiro. Cada tarxeta conta con unha pregunta que coloca aos nenxs nunha situación que deben resolver, dando tres posibles respostas. Ditas respostas son abertas, non hai unha clara

correcta, de xeito que os nenos deben resolver e razoar porqué escollen unha e non outra.

O primeiro equipo lanza dous dados. Da suma do resultado sacaremos o número de veces que o equipo poderá apretar os botóns do escorna. Cada equipo deberá mover o escornabot para ser capaz de chegar a unha das taxetas. Se o consegue, dan a volta a tarxeta e comeza o minuto de tempo máximo para decidir e dar resposta á situación que se lles plantexa.

O portavoz do equipo dirá en voz alta a resposta e razonará, sendo os mestres os que vexamos se a resposta é coherente e axeitada. A razón polo que as respostas son abertas é para que os nenxs vexan que hai diferentes tipos de actuacións e que unhas non son mellores ca outras, o que hai que ver é as situacións nas que xorden. Se a explicación é coherente, gardan a tarxeta e pasa o turno ao seguinte equipo.

En caso de que non leven o escorna ao sitio precisado ou que non o fagan no número de movementos sinalados nos dados, perderán un turno.

Gaña o equipo que mais tarxetas roube ao final da partida.

Materiais e recursos:

Taboleiro universal con cuadrícula de 10 x 10 cm.

Un escornabot.

Tarxetas (descargar modelo aquí).

Dous dados.

Marcador para cada equipo.

Avaliación:

Os ítems que tivemos en conta para a avaliación son os seguintes:

- Participa de xeito activo na actividade.
- Propón ideas para o xogo.
- Resolve as situacións plantexadas no xogo.
- Envía o escornabot ata o punto sinalado.
- Segue a dinámica do xogo respectando as normas.