



1º ESO. De 12 a 13 años

Juego o concurso donde se puntúa según las actitudes cooperativas y de ayuda al otro.



PROPUESTA DE ACTIVIDAD

El maestro/a introduce la Campaña de la Paz, la importancia que tiene y porqué se trabaja en el cole. Les habla de *Perdamaian* el mundo en Paz y de Zanmi (amigo en criollo haitiano), donde todo lo hacen en grupo, desde ir a comprar, trabajar, jugar... Para empezar el juego dividiremos al grupo en tres o cuatro equipos, que se encargarán de tirar el dado por turnos para realizar unas pruebas u otras. Las pruebas son diversas y según la actitud que hayan tenido los alumnos al desarrollarlas, puntuaran más o menos puntos, incluso puede ser que resten puntos, según considere el tutor.

Las puntuaciones se medirán en un marcador de distancia focal (zoom) de una cámara, y realice la prueba quien la realice, se subirá o bajará la puntuación del equipo (instrucciones más detalladas, en el anexo).

El objetivo es alcanzar los 200 mm, que se conseguirán cuanto más cooperación haya entre los alumnos.

Es importante que al final, el tutor/a reflexione sobre lo que ha supuesto el juego para todos, las conclusiones de las pruebas y de las actitudes que han ido teniendo conforme avanzaba el mismo.

COMPETENCIAS

- ☒ En comunicación lingüística
- ☐ Matemática
- ☒ Social y ciudadana
- ☒ Cultural y artística
- ☐ En el conocimiento e interacción con el mundo físico
- ☐ Tratamiento de la información y competencia digital
- ☒ Para aprender a aprender
- ☐ Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVO

Valorar la importancia de determinadas actitudes para promover correctamente una cultura de paz.

ÁREA CURRICULAR: Tutoría

MATERIAL NECESARIO:

- Todos los materiales descritos en el desarrollo del juego

ANEXO

- Anexo 7_Juego cooperativo