



La resistencia: Avalon



Co-funded by the European Union

Competencias clave: <i>Aprender a aprender, Social y Cívica</i> Habilidades blandas: <i>Capacidad de deducción, colaboración, ética, negociación, pensamiento crítico, toma de decisiones, tolerancia</i>				
	Editorial	5 - 10	30 min	13+
	Recomendación	5 - 10	30-40 min	5º - 6º

Variantes y/o pasos

- ★ Debido a su complejidad, os aconsejamos reservar una hora aparte para explicar los personajes y las reglas y, tal vez, hablar de la historia del Rey Arturo. También podrás realizar una partida de prueba con todo el grupo durante la primera hora.
- ★ Al principio necesitaban ayuda y supervisión, pero nuestros alumnos mayores pudieron jugar solos después de jugar dos veces.
- ★ Una alternativa para que jueguen los más jóvenes podría ser formar equipos de edades mixtas con los mayores (cuando sea posible).
- ★ Los alumnos de 8 años lo jugaron, pero les resultó difícil recordar y seguir las reglas. Una adaptación para ellos podría ser utilizar sólo los personajes buenos, malos y Merlín, sin los demás.
- ★ Los alumnos mayores disfrutaron del juego y encontraron estrategias para desempeñar ambos roles. Pudimos ver muy bien desarrollada la comunicación no verbal, la capacidad de deducción, el pensamiento crítico y la toma de decisiones tras jugar a este juego.

Adaptaciones para necesidades especiales

- Los estudiantes con necesidades especiales pueden participar en equipos y jugar con la ayuda de otro asistente si es necesario. Pueden centrarse en los colores rojo y azul de las cartas y recordar las expresiones de buenas y malas intenciones.

Reflexión

¿Por qué crees que los ganadores ganaron el juego? ¿Cómo te sentiste al tener que engañar a los demás? ¿Cuáles crees que son las consecuencias de ser engañado en la vida real? ¿Intentaste hacer trampa? ¿Cuándo, por qué y cómo? ¿Cooperó con sus socios? ¿Cómo te sentiste cuando no entendieron tu mensaje? ¿Tiene en mente situaciones en las que engañar a alguien es inofensivo/es bueno por el momento/tiene malas consecuencias? ¿Tiene ejemplos de su vida en los que los mensajes verbales y no verbales eran diferentes?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria



¿Jugarías de nuevo?	3%	3%	8%	87%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	11%	10%	25%	54%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	65%	11%	11%	13%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	4%	14%	25%	57%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	15%	18%	21%	46%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	19%	9%	18%	54%