



INSTRUCCIONES



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



LLAVES A LA CONVIVENCIA

Duración:

40 minutos

Objetivo:

Descubrir las situaciones que suceden más a menudo en el centro educativo y que afectan la convivencia, así como dónde ocurren y quiénes están involucrados.

Contenido:

- 1 tablero
- 6 fichas de juego
- 1 dado
- Cartas: 5 personajes (30 unidades), 6 situaciones (36 unidades)
- Mazo de cartas de llaves (30 unidades)
- Block descripción de la situación
- Block Comodín
- Hojas de registro
- 6 sobres
- Hoja de instrucciones (estas hojas)

Jugadores:

De 3 a 6 equipos de hasta 3 integrantes cada uno

Descripción del tablero:

El tablero del juego simula un plano de un centro educativo. El mapa muestra: 1) salón de clase; 2) pasillo y patio; 3) baño; 4) puerta y alrededores del centro y 5) entorno digital. Aunque el entorno digital no pertenece estrictamente al centro educativo, es un espacio que todos/as habitamos a diario y muchas veces lo que allí ocurre tiene implicancias en el centro. Una vez armadas las situaciones, los equipos apoyarán los sobres que las contienen en estos espacios. Al centro del tablero se ubica el punto de partida de los equipos y un lugar para el mazo de cartas llaves con desafíos. En la puerta de cada espacio se encuentra una llave.

PREPARACIÓN:

1. Coloquen en el tablero las fichas de los que juegan y el mazo de tarjetas llaves (no miren las cartas que tienen una llave, ¡por favor!), y dividan el resto de las cartas en mazos por color, uno para cada equipo. Cada uno deberá tener personajes, situaciones, una carta descripción de la situación, un sobre y una hoja de registro.
2. Armen la situación de convivencia (tendrán 10 minutos):
 - a. En equipo, sin que el resto vea, lean las cartas de situaciones* y elijan una que consideren que es la más frecuente en el centro educativo.
 - b. Elijan el/los personajes* que participan más frecuentemente de esta situación.
 - c. Relaten la situación y escribanla en una hoja del block «descripción de la situación».
 - d. Pongan las cartas elegidas dentro del sobre del color del equipo. Colóquenlo en el lugar del tablero donde sucede la situación que describieron.
3. Una vez que cada equipo tenga el sobre completo y en el lugar del tablero que corresponda, podrán comenzar el juego.
4. ¡Mantengan su hoja en secreto! Sin que el resto vea, cada equipo deberá completar la información de los sobres que irán descubriendo a medida que se desarrolla el juego.

Ahora que ya está todo
listo para empezar,
pasen a la siguiente página
para ver cómo se juega.



* En caso de que las situaciones o personajes que desean mostrar no estén incluidos en las cartas, podrán confeccionar una nueva carta (comodín) con el block de hojas disponibles en el juego, sin dar nombres personales.



LLAVES A LA CONVIVENCIA

REGLAS:

¿Cuál es el objetivo del juego?

Averiguar qué situaciones ocurren en el centro y completar la hoja de registro al descubrir la información de todos los sobres. El juego termina cuando un equipo consigue descubrir y anotar todas las situaciones.

¿Cómo jugar? (25 minutos)

1. Se decide cuál equipo empieza.
2. En su turno, cada equipo tira el dado y avanza la ficha según el número que salga. Puede moverse horizontal o verticalmente, pero no en diagonal. Avanza según el dado: si le faltan 2 casilleros para llegar, aunque saque 3 o más, entra sin rebote en el espacio del tablero.
3. Una vez que llega a la puerta de un espacio debe tomar un desafío. Para esto, otro equipo toma una tarjeta llave y la lee. Si lo cumple satisfactoriamente, puede ingresar y obtener la información del sobre. Si no, pierde el turno y, en el próximo, otro equipo lee una nueva carta llave y vuelve a intentarlo.
4. Una vez dentro de un espacio, toma el sobre y completa la información en la hoja de registro detallando el color del sobre. Si en un espacio hay más de un sobre, el equipo solo descubre uno por turno.
5. Cuando un equipo logre en primer lugar completar la hoja de registro, el juego termina y esa hoja deberá ser entregada al docente de clase que esté liderando la actividad.
6. El equipo que consigue descubrir todas las situaciones, debe leer la hoja de registro a fin de que el resto de jugadores las conozca.



Si termina el tiempo y no se han descubierto todos los sobres, se tomará la información del equipo que tenga la hoja de registro más completa para utilizarla en la siguiente actividad.
