

CENTRO: CEIP Luis Turón

ETAPA/NIVEL: PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA

BIBLIOGRAFÍA\*:

WEBGRAFÍA \*\*:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

*Mascota de clase*

**FINALIDAD DE LA ACTIVIDAD:**

*Hay que elegir una mascota, por lo que hay que trabajar tolerancia a la frustración, cooperación, debate...Se tiene que generar la mascota por lo que se desarrolla la invención, la creatividad, y hay que hacer un proceso democrático de acuerdos.*

**DESARROLLO EN EL AULA:**

*Tienen que valorar que la mascota represente al grupo, no que sea de mi amigo o no y además no se puede imponer, hay que explicar la propuesta, su valía, el porqué cree quien la propone que representa a la clase etc...*

*Se generan dinámicas curiosas porque se puede observar la capacidad de razonamiento, de habilidades sociales, de tolerancia a la frustración cuando las cosas no salen como esperaba.*

*Se suele tender a coger una mascota conocida (de dibujos animados o videojuegos) por lo que hay que trabajar la creatividad y la invención, no la copia.*

*Hay una tendencia de ir a la votación en primer lugar, pero el consenso es más difícil y hay que lograrlo.*

*La mascota da mucho juego durante el curso porque escribe cartas, mensajes, propone actividades etc...*

**ETIQUETAS:**

- 1.- Cohesión grupal
- 2.- Habilidades sociales
- 3.- Tolerancia a la frustración

**MATERIALES NECESARIOS:**

**OBSERVACIONES:**

**VARIANTES:**

\*Bibliografía Normas APA: Ejemplo: Salomon, G. (2001). *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu.

\*\*Webgrafía: Recuperado de <http://www.someaddress.com/full/url/>

**ETIQUETAS.** Indica en el apartado de Etiquetas de la ficha un máximo de tres contenidos con los que se puede relacionar la actividad para catalogarla en la página web:

<b>Enseñar a ser persona</b>	<b>Enseñar a Convivir</b>	<b>Enseñar a Pensar</b>
Autocontrol Vs. Impulsividad	<i>Habilidades de Comunicación</i>	Nivel Micro - Técnicas de Trabajo Intelectual  <i>(Planificación Personal, Lugar de estudio, Subrayado, Resumen, Mnemotecnia, Recursos TIC para aprender a hacer Mapas Mentales, Mapas conceptuales, Infografías)</i>
<i>Identidad personal–autoconcepto</i>	<i>Habilidades Sociales</i>	
<i>Educación para la salud</i>	<i>Empatía</i>	
<i>Educación Emocional</i>	<i>Inclusión e Interculturalidad</i>	
Tolerancia a la frustración	Cohesión grupal	
	Resolución de Conflictos	
Esfuerzo personal	<i>Aspectos Organizativos (normas de aula, derechos, deberes, asamblea, delegados, rol del profesor...)</i>	Nivel Macro – Metacognición ( <i>Hábitos de la Mente, Rutinas de pensamiento, Destrezas de Pensamiento, Funciones Ejecutivas...</i> )
Actividades para celebrar fechas especiales	Prevención y detección del acoso escolar	
	Paz y no violencia	
	<i>Coeducación</i>	<i>Toma de Decisiones</i>
	<i>Respeto al medio ambiente</i>	<i>Programas de Filosofía para Niños</i>