



Título: CARRERA DE CUADRIGAS

Nivel educativo: 3er curso del 2º ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a reforzar los contenidos aprendidos relacionados con la Antigua Roma, jugando a una carrera de cuadrigas en la que tendrá que ser capaz de generar un código de colores adecuado para hacer que su cuadriga se mueva.



Objetivos

- Conocer uno de los aspectos más llamativos desde el punto de vista cultural de la Antigua Roma.
- Establecer una secuencia de movimiento que permita alcanzar un determinado objetivo utilizando para ello unas fichas de colores.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

Competencias clave a desarrollar: Lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





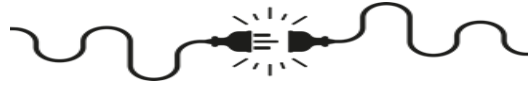
¿Cómo lo hacemos?

1. Colocamos el tablero en el espacio elegido, repartimos a cada jugador o equipo su ficha de cuadriga y hacemos entrega de 3 fichas de colores. El resto de fichas de colores se colocan en un lateral del tablero.
2. Establecemos turnos de juego.
3. En su turno, cada jugador podrá utilizar un máximo de 2 fichas de color para desplazarse por el tablero. Cada vez que un jugador/a se desprenda de una ficha de color cogerá otra del repositorio de tal manera que cuente siempre con un total de 3 fichas de color antes de cada turno. Si en algún turno el jugador/a no tiene ficha de color para poder moverse puede deshacerse de una ficha de color y coger otra del repositorio.
4. El desplazamiento por el tablero se hará siempre que el jugador pueda utilizar una ficha de color correspondiente a una casilla que esté en contacto con la casilla en la que se encuentra.
5. El desplazamiento podrá ser hacia delante y hacia atrás en función de las necesidades de cada jugador/a.
6. Ganará aquel jugador que llegue antes a la línea de meta.

Sugerencias

Para mejorar el juego se pueden diseñar diferentes tipos de tableros que incluyan más colores. Además, también se puede dar un mayor número de cartas a cada jugador/a y pedirle que componga la orden de movimiento incluyendo un mayor número de cartas.





Recursos

- **Personales:** Profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Tablero y fichas del juego.



Espacios: Aula amplia.

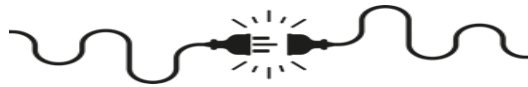
Tipo de actividad: Pequeño/gran grupo.



Material para imprimir:

- Tablero y fichas del juego.



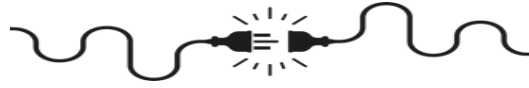


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

| Criterios de Evaluación |  |  |  |
|--|---|--|---|
| Conoce qué fueron las carreras de cuadrigas y su importancia en la Antigua Roma. | Explica con claridad la qué es una cuadriga y para qué se utilizaban en la Antigua Roma. | Explica de manera adecuada qué es una cuadriga y para qué se utilizaban en la Antigua Roma. | No explica de manera clara qué es una cuadriga y para qué se utilizaba en la Antigua Roma. |
| Establece secuencias de movimiento adecuadas utilizando fichas de colores para alcanzar un objetivo determinado ajustándose a las normas del juego. | Elabora secuencias de movimiento de manera adecuada utilizando todas las posibilidades que me permiten sus fichas. | Elabora secuencias de movimiento de manera correcta pero no utiliza todas las posibilidades que su ficha le permite. | Elabora secuencias de movimiento que contienen errores y no es capaz de utilizar todas las posibilidades que sus fichas le permiten. |
| Muestra una buena predisposición a la hora de trabajar en equipo, respetando a sus compañeros/as y tomando decisiones de manera consensuada. | Trabaja en equipo escuchando y respetando las opiniones de los demás, llevando la iniciativa en las propuestas sin imponer su criterio. | Trabaja en equipo escuchando y respetando las opiniones de los demás, expresando sus opiniones sin grandes dificultades. | Tiene dificultades a la hora de trabajar en equipo a la hora de escuchar y respetar las opiniones de los demás y/o para expresar sus propias opiniones. |





Pensamiento Computacional

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.



Más información

Material para descargar:

