

MÓDULO III

SEGURIDAD, PREVENCIÓN Y AUTOCUIDADO

OBJETIVO 3

Ficha de Trabajo nº13
Juego de supervivencia

Objetivos de Aprendizaje:

Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocado por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones volcánicas, tsunamis e inundaciones, entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias.

Habilidades:

Analizar las relaciones entre las partes de un sistema en fenómenos y problemas de interés, a partir de tablas, gráficos, diagramas y modelos.

Actitudes:

Trabajar con responsabilidad y liderazgo en la realización de las tareas colaborativas y en función del logro de metas comunes.

Ficha de Trabajo

Juego de supervivencia

Actividad grupal formativa

La siguiente actividad, titulada “Juego de supervivencia”, se realiza por turnos y con apoyo de un dado. Pueden participar parejas de jugadores o grupos de hasta seis. Cada jugador tira el dado, mueve su ficha o figura, toma una tarjeta según sea la baldosa donde cayó y recibe su sanción o gratificación.



Elementos que contiene el set

Para jugar, cada grupo de estudiantes debe contar con la siguiente batería de elementos:

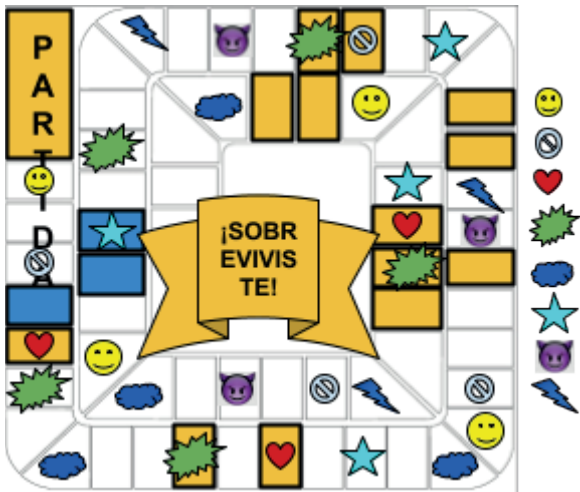
1. Tablero con estaciones y/o baldosas.
2. 1 Dado.
3. 6 Figuras (cada una representa un jugador).
4. Set de cartas con descripciones de los eventos catastróficos y/o riesgos naturales y provocados por el hombre.
5. Set de cartas con descripciones de las capacidades para prevenir, mitigar y adaptarse a cada riesgo.
6. Tarjetas con comodines, inmunidades o sanciones.

Instrucciones y/o reglas

A continuación se detallan los pasos que se deben seguir y las normas que hay que cumplir en el desarrollo del juego.

1. **¿Quién empezará el juego?** Para tomar esta decisión, cada jugador deberá tirar el dado. El número que obtenga en su lanzamiento será la posición de partida. Si la numeración se repite para el siguiente jugador, este deberá volver a tirar los dados o decidir entre ambos participantes, a través de otros métodos, quien parte primero.
2. **¿Qué puede hacer el jugador durante su turno?** El jugador deberá tirar el dado y avanzar, desde el punto de partida, la cantidad de baldosas indicada por la numeración que aparece en el dado. Si cae en una estación que tenga un signo de tarjeta, deberá sacar una, al azar, de la baraja correspondiente (puede ser de evento, riesgo, capacidades o comodines, inmunidades o sanciones) y atenerse a lo que allí se le indique.
3. **¿De qué forma cada jugador influenciará a los demás?** Al quedar dos jugadores en una misma casilla, deberán sacar una carta y quien obtenga una carta con alguna recompensa o ventaja, podrá utilizarla en contra de su compañero. Por otro lado, si al quedar solo en una casilla tiene la opción de sacar una carta y enviarle alguna penitencia o ayuda a algún compañero, también lo puede hacer. Recordar que es un juego donde la estrategia puede hacerte ganar.
4. **¿Quién será el ganador o ganadora?** Quien llegue primero al final del recorrido.

5. **¿Cuál es el rango de edad para poder jugar?** En el juego pueden participar estudiantes de 15 años en adelante.
6. **¿Cuál es el número ideal de jugadores para una partida?** Seis jugadores por partida.
7. **¿Cuánto tiempo debería durar una partida?** La duración en promedio será de 30 a 40 minutos.

Tablero (Imagen referencial)	Simbología
	1. Carita feliz amarilla Tarjetas de capacidad de adaptarse. 2. Símbolo de prohibido celeste Tarjetas de capacidad de prevención. 3. Corazones rojos Tarjetas de mitigar y vidas extras. 4. Explosión verde Tarjetas de riesgos y catástrofes provocadas por el hombre. 5. Nube azul Tarjetas de riesgos naturales asociados al agua. 6. Estrella turquesa Tarjetas de comodines e inmunidad. 7. Emotición cara malvada Tarjetas de comodines con sanciones. 8. Rayo azul Tarjetas de riesgos naturales asociados al fuego y la electricidad.

Actividad de cierre

Al finalizar una partida, de forma individual, responde las siguientes preguntas que se te plantean.

¿Qué te pareció la actividad? ¿Cómo te sentiste realizándola?	
¿Ganaste o quedaste muy atrás? ¿A qué atribuyes este resultado?	
¿Qué fue lo que te pareció más difícil de entender o de realizar durante la partida? ¿Por qué?	
¿Crees que a través del juego se puedan incorporar conocimientos científicos y cotidianos como los que estamos estudiando? Argumenta tu respuesta.	
¿Le cambiarías algo al juego? ¿Qué sería?	
¿Te gustaría diseñar y elaborar tu propio juego? ¿Cuál sería su mecánica? Descríbelo, señalando los principales detalles.	