

MÓDULO III
**SEGURIDAD, PREVENCIÓN
Y AUTOCUIDADO**

OBJETIVO 3
Guión Didáctico nº8

Módulo temático semestral:

Seguridad, prevención y autocuidado.

Objetivo de aprendizaje por conocimiento y comprensión:

Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados 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.

Recursos:

PPT:

nº 11 Energía eléctrica en Chile: fuentes de energía no convencionales y circuito eléctrico domiciliario.

nº 12 Energía eléctrica en Chile: fuentes de energía no convencionales y circuito eléctrico domiciliario.

Ficha de trabajo:

nº 12 Energía en Chile

nº 13 Juego de supervivencia

Guión didáctico nº8 de apoyo al docente

Actividad grupal formativa:

EL JUEGO DE SUPERVIVENCIA, DONDE SOLO SOBREVIVE UNO

Mecánica

El “Juego de supervivencia” consiste en un juego por turnos, en el cual pueden participar hasta 6 jugadores. Cada jugador tira el dado, mueve su ficha o figura, toma una tarjeta de acuerdo con la baldosa donde cayó y recibe su sanción o gratificación.

Elementos

Para poder 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.

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.

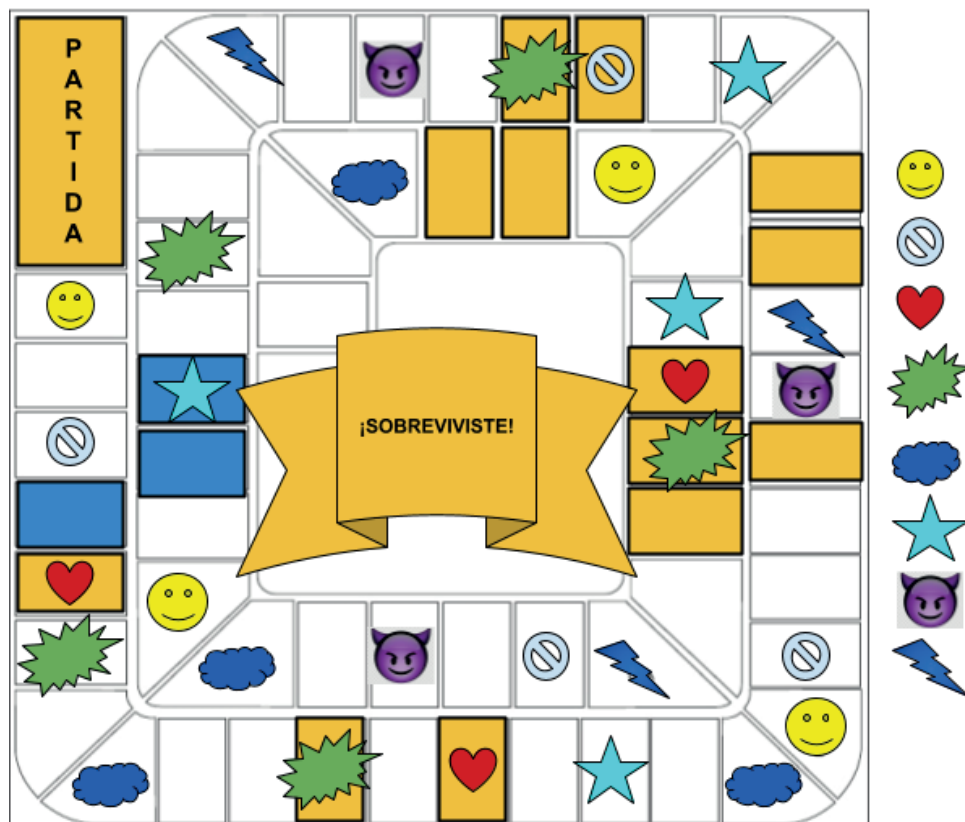
Instrucciones y/o reglas

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

Prototipo del tablero con estaciones y/o baldosas



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. Emoticon cara malvada

Tarjetas de comodines con sanciones.

8. Rayo azul

Tarjetas de riesgos naturales asociados al fuego y la electricidad.

Prototipo de los juegos de cartas con sus respectivas descripciones

1. Set de cartas con descripciones de los eventos catastróficos y/o riesgos naturales y provocados por el hombre.

“Debido al uso excesivo de combustibles fósiles como el petróleo, el carbón y el gas, pierdes la visibilidad por la nube tóxica de dióxido de carbono”.	“Has caído cerca de un sector residencial, donde las emanaciones de dióxido de carbono son excesivas. Debes detenerte. Retrocede 2 baldosas”.	“Tu vivienda es ineficiente, debes utilizar mucha calefacción en invierno porque pierde demasiado calor. Debes detenerte un turno para arreglarla”.	“Te cambias al norte, donde el uso de calefacción disminuye y puedes ahorrar energía. Te puedes liberar de una sanción en la próxima jugada”.
“Utiliza la energía proveniente de la radiación del sol. Puedes avanzar 2 baldosas si indicas de qué energía se trata”.	“Has caído en un lugar donde las aspas giran gracias al viento que hay en el lugar y así transforman esa energía cinética del viento en energía mecánica y posteriormente en energía eléctrica. Avanza 2 espacios”.	“Las grandes centrales hidroeléctricas han generado un impacto negativo en el ambiente. Debes retroceder 2 espacios, porque no puedes avanzar”.	“Utiliza el calor del subsuelo para controlar la temperatura de las edificaciones o del agua caliente sanitaria. Si no puedes indicar qué energía es, no puedes avanzar por un turno”.
“Material detrítico es transportado y depositado por una corriente de agua en el lugar. Deberás volver al punto de partida”	“Explosiones y emanaciones de lava, ceniza y gases tóxicos desde el interior de la Tierra a través de los volcanes han arrasado con el lugar. Deberás retroceder 2 espacios para alejarte de la lava que circula”.	“Movimientos bruscos sacuden la Tierra, causados por la liberación de energía acumulada durante un largo tiempo. Responde en menos de 5 segundos el nombre de ese fenómeno, o perderás tu turno”.	“¿Qué es un tsunami? Responde correctamente en menos de 5 segundos; de lo contrario, te llevará la corriente hasta el punto de partida”.
“¿Cuáles son las energías cuya producción no está basada en la combustión de fósiles, sino en recursos naturales inagotables? Si respondes correctamente avanzas 2 baldosas; de lo contrario, retrocedes 2”.	“¿Cómo se denominan las energías más utilizadas tanto a nivel mundial como nacional? Si respondes correctamente puedes avanzar 2 baldosas; de lo contrario, retrocedes 2”.	“¿Cuáles son las tres fuentes de donde proviene el 60% de la energía usada en el mundo? Si respondes correctamente avanzas 2 espacios; de lo contrario, retrocedes 3”.	“La instalación eléctrica de tu domicilio es inadecuada y provoca un incendio de la vivienda. Debes volver al punto de partida”.

“Debido al uso excesivo de combustibles fósiles como el petróleo, el carbón y el gas, pierdes la visibilidad por la nube tóxica de dióxido de carbono que ellos generan”. Retrocede 2 baldosas”.	“Has caído cerca de un sector residencial donde las emanaciones de dióxido de carbono son excesivas. Retrocede 2 baldosas”.	“Tu vivienda es ineficiente: debes utilizar mucha calefacción en invierno, porque pierde demasiado calor. Debes detenerte un turno para arreglarla”.	“Te cambias al norte, donde el uso de calefacción disminuye y puedes ahorrar energía. Te puedes liberar de una sanción en la próxima jugada”.
“Utiliza la energía proveniente de la radiación del sol. Puedes avanzar 2 baldosas si señalas de qué energía se trata”.	“Has caído en un lugar donde el viento hace girar las aspas de instalaciones especiales (tipo molinos de viento) y así transforman esa energía cinética del viento en energía mecánica, y posteriormente en energía eléctrica. Avanza 2 espacios”.	“Las grandes centrales hidroeléctricas han generado un impacto negativo en el ambiente. Debes retroceder 2 espacios, porque no puedes avanzar”.	“Utiliza el calor del subsuelo para controlar la temperatura de las edificaciones o del agua caliente sanitaria. Si no puedes señalar qué energía es, no puedes avanzar por un turno”.
“Material detrítico es transportado y depositado por una corriente de agua en el lugar. Deberás volver al punto de partida”.	“Explosiones y emanaciones de lava, ceniza y gases tóxicos desde el interior de la Tierra a través de los volcanes han arrasado con el lugar. Deberás retroceder 2 espacios para alejarte de la lava que circula”.	“Movimientos bruscos sacuden la Tierra, causados por la liberación de energía acumulada durante un largo tiempo. Responde en menos de 5 segundos el nombre de ese fenómeno, o perderás tu turno”.	“¿Qué es un tsunami? Responde correctamente en menos de 5 segundos; de lo contrario, te llevará la corriente hasta el punto de partida”.
“¿Cuáles son las energías cuya producción no está basada en la combustión de fósiles, sino en recursos naturales inagotables? Si respondes correctamente avanzas 2 baldosas; de lo contrario, retrocedes 2”.	“¿Cómo se denominan las energías más utilizadas tanto a nivel mundial como nacional? Si respondes correctamente puedes avanzar 2 baldosas; de lo contrario retrocedes 2”.	“¿Cuáles son las tres fuentes donde proviene el 60% de energía usada en el mundo? Si respondes correctamente avanzas 2 espacios; de lo contrario, retrocedes 3”.	“La instalación eléctrica de tu domicilio es inadecuada y provoca un incendio de la vivienda. Debes volver al punto de partida”.

2. Set de cartas con descripciones de los eventos catastróficos y/o riesgos naturales y provocados por el hombre.

“Capacidad para prevenir un incendio. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Capacidad para prevenir un incendio. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Capacidad para prevenir un incendio. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Capacidad para prevenir un incendio. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.
“Evita el río de lava, cambiando la ruta. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Evita el río de lava, cambiando la ruta. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Evita el río de lava, cambiando la ruta. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Evita el río de lava, cambiando la ruta. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.
“Utilizas energías alternativas no convencionales, por lo que disminuyes la producción de gases tóxicos. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Utilizas energías alternativas no convencionales, por lo que disminuyes la producción de gases tóxicos. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Utilizas energías alternativas no convencionales, por lo que disminuyes la producción de gases tóxicos. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.	“Utilizas energías alternativas no convencionales, por lo que disminuyes la producción de gases tóxicos. Puedes liberarte de tu sanción o guardar esta carta para tu próxima jugada”.
“Eres un(a) jugador(a) consciente con el medioambiente; prefieres el uso de energía solar o eólica, por lo que te liberas de la nube de humo”.	“Eres un(a) jugador(a) consciente con el medioambiente; prefieres el uso de energía solar o eólica, por lo que te liberas de la nube de humo”.	“Eres un(a) jugador(a) consciente con el medioambiente; prefieres el uso de energía solar o eólica, por lo que te liberas de la nube de humo”.	“Eres un(a) jugador(a) consciente con el medioambiente; prefieres el uso de energía solar o eólica, por lo que te liberas de la nube de humo”.

"Aplicas tus conocimientos sobre cómo reaccionar ante un sismo de gran magnitud, por lo que este no te afecta".	"Aplicas tus conocimientos sobre cómo reaccionar ante un sismo de gran magnitud, por lo que este no te afecta".	"Aplicas tus conocimientos sobre cómo reaccionar ante un sismo de gran magnitud, por lo que este no te afecta".	"Aplicas tus conocimientos sobre cómo reaccionar ante un sismo de gran magnitud, por lo que este no te afecta".
---	---	---	---

3. Tarjetas con comodines, inmunidades o sanciones.

"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".
"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".
"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Has tomado la carta de la mala suerte. Lo sentimos. Deberás volver al punto de partida".	"Has tomado la carta de la mala suerte. Lo sentimos. Deberás volver al punto de partida".

"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".
"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Eres un(a) gran jugador(a). Se te recompensa con inmunidad para un evento catastrófico".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".
"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Hay maldad en tu corazón. Puedes pasarle tu castigo a alguno de tus contrincantes".	"Has tomado la carta de la mala suerte. Lo sentimos. Deberás volver al punto de partida".	"Has tomado la carta de la mala suerte. Lo sentimos. Deberás volver al punto de partida".

Evaluación

Al finalizar la clase, los estudiantes deberán contestar una serie de preguntas relacionadas con su experiencia y con algunos conceptos abordados durante el desarrollo del juego.

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