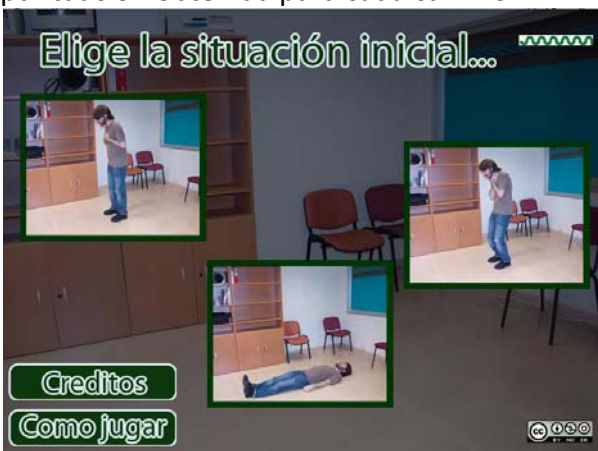


TÍTULO DEL ESCENARIO	Primeros Auxilios	
Palabras clave	Primeros auxilios, RCP, atragantamiento, inconsciencia, dolor torácico	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	Estudiantes de 7 a 18 años	
Características específicas de los alumnos	Ninguna	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Técnicas básicas para la provisión inicial de primeros auxilios a personas heridas o enfermas, incluyendo resucitación cardiopulmonar (RCP)	
Objetivos	Después de completar la sesión se espera que un estudiante sea capaz de entender los procedimientos necesarios para ayudar a pacientes en tres situaciones diferentes: <ol style="list-style-type: none"> 1) paciente que se está atragantando 2) paciente que se encuentra inconsciente en el suelo 3) paciente que sufre de dolor torácico intenso 	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	<p>Este juego es una simulación mejorada mediante elementos de juego.</p> <p>En el juego se presentan al estudiante tres situaciones diferentes entre las que elegir. Cada situación lleva a un camino diferente en el juego: atragantamiento, inconsciencia y dolor torácico. Para mejorar el aprendizaje el alumno puede recorrer los tres caminos tantas veces como desee. Para promover el uso repetido del juego, después de recorrer cada camino se puntúa la actuación del estudiante.</p>

		<p>El estudiante siempre puede ver, en la pantalla principal, la última puntuación obtenida para cada camino.</p> 	
	Objetivo	<p>Completar cada camino de forma satisfactoria y con el mayor puntaje posible. Un camino se considera completado satisfactoriamente cuando el paciente se mantiene a salvo hasta que llega la ambulancia.</p>	
	Reglas	<p>Tomar decisiones equivocadas resulta en la reducción de los puntos para un camino.</p>	
	Reto	<p>Completar todos los caminos con los máximos puntos posibles</p>	
	Sistema de retroalimentación/satisfacción		
		Lugar	Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego: Introducción del módulo/lección guiada por un experto. Breve explicación sobre la ejecución e interacción con el juego.	En clase	10 minutos
	Durante el juego: El experto supervisa la sesión e identifica posibles problemas	En clase	30 minutos
	Después del juego: El experto recoge informes de evaluación. Una breve sesión de control es útil para reafirmar los conceptos más importantes.	En clase	10 minutos
	OPCIONAL: El juego puede utilizarse en casa de forma posterior	En casa	

		Total: 50 mins
¿Cómo evaluaré a los alumnos?		
Enfoque de evaluación	El juego produce un informe de evaluación que puede ser enviado al profesor para evaluación. Un post-test (realizado después del experimento) también puede ser utilizado.	
¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?		
Prerequisitos	Ninguno	
Entorno y materiales	Aula con ordenadores y una pizarra Juego de primeros auxilios	
¿Qué necesito para implementar el escenario?		
Aplicaciones	Obligatorias	<e-Adventure> Dirección de correo electrónico (para recoger informes)
	Opcionales	
Equipos	Obligatorias	Conexión a internet Un ordenador por estudiante Un voluntario para reproducir las situaciones en el aula por si fuera necesario
	Opcionales	Un proyector
Otros aspectos a considerar		