

Medidas de prevención y primeros auxilios

Ciclo **3º**Curso **5º y 6º.**

Unidad didáctica 22

Objetivos

0. Reconocer e identificar algunos de los riesgos existentes en el entorno más cercano al alumno: el hogar, la escuela, la calle y la piscina.
1. Conocer y reflexionar sobre las medidas de prevención relacionadas con estos riesgos.
2. Comprender y asimilar el sentido del lema ES MEJOR PREVENIR QUE CURAR.
3. Conocer algunas medidas básicas de primeros auxilios adecuadas a diferentes tipos de accidentes.
4. Saber qué tipo de acciones no se deben realizar en ningún caso ante determinados accidentes.
5. Saber dejar en manos de personas preparadas acciones de salvamento, atención de primeros auxilios en situaciones graves, etc...
6. Tomar conciencia de la necesidad de ser cautos y precavidos para evitar accidentes.
7. Asimilar los conceptos de prevención, riesgo, primeros auxilios así como el vocabulario específico de este tema.
8. Reconocer la importancia del teléfono 112 para casos de urgencia.

Contenidos

Conceptos

1. Medidas de prevención ante los riesgos en el hogar.
2. Medidas de prevención ante los riesgos en la escuela.
3. Medidas de prevención ante los riesgos de la calle y el tráfico.
4. Medidas de primeros auxilios en casos de accidentes diferentes: Quemaduras, hemorragias, fracturas, esguinces, insolación, ahogamiento, quemaduras solares, picaduras...
5. Medidas de prevención ante los riesgos en la piscina.
6. Educación para la salud.
7. Educación en Seguridad Vial.
8. El teléfono de urgencias 112.
9. Más vale prevenir que curar.

Procedimientos

10. Observación y resolución de casos prácticos en el hogar.
11. Observación y resolución de casos prácticos en el colegio.
12. Observación y resolución de casos prácticos en la calle.
13. Observación y resolución de casos prácticos en la piscina.
14. Establecer correspondencias entre los accidentes y las medidas de primeros auxilios básicas para dichas situaciones.
15. Establecer correspondencias entre los riesgos del entorno y las medidas de prevención correspondientes para dichas situaciones.
16. Valoración del cinturón de seguridad como mecanismo que salva muchas vidas.
17. Valorar a socorristas, médicos y enfermeros como personas preparadas para tomar las medidas de primeros auxilios necesarias de la forma más adecuada.
18. Utilización de la herramienta Internet para el aprendizaje.

Metodología

Cómo se ha trabajado

Hemos programado 4 escenas destinadas a lograr los objetivos indicados sobre medidas de prevención y primeros auxilios. El alumno/a partiendo de la presentación y de la escena 0 ó menú inicial irá desarrollando los diferentes ejercicios contenidos en cada una de ellas pasando de la 0 a la 1ª, de la 1ª a la 2ª, etc... El alumno/a tiene la posibilidad de acceder a 4 escenas y al mismo tiempo escucha el sonido de una ambulancia, y dos referencias: una al teléfono de urgencias 112 y otra al lema "Es mejor prevenir que curar".

Escena 1:

Se trata de una actividad sencilla en la que a través de la ilustración de la cocina de una casa y de los accidentes que se producen en ella el alumno identifica y localiza riesgos de caídas, quemaduras y electrocución. Los alumnos hacen clic sobre cada uno de los accidentes. Entonces salta un cuadro de texto que indica la lesión que se ha producido el niño y después dice : Este accidente podría haberse evitado si.... Finalmente en la parte inferior-derecha de la pantalla aparece un teléfono en el que los alumnos pulsan el 112 pidiendo ayuda. Hecho esto al hacer clic sobre cada uno de los accidentados surgen la pregunta: ¿Qué medidas de primeros auxilios debe recibir? Al aparecer la pregunta se abre un cuadro de texto con varias respuestas. Los alumnos deben seleccionar sólo las correctas.

Escena 2

En esta ocasión los accidentes se han producido en el patio del colegio. El alumno identifica y localiza riesgos. Encuentra riesgo en escaleras. Riesgo en los juegos bruscos y deportes; riesgo de picaduras. Una vez identificados recibe algunos consejos sobre prevención.

En la parte inferior-derecha de la pantalla aparece un teléfono en el que los alumnos pulsan el 112 pidiendo ayuda. Más adelante los alumnos haciendo clic sobre cada uno de los accidentes son informados del tipo de lesión que los accidentados han sufrido y de la atención sanitaria y de primeros auxilios necesarios en estos casos.

Escena 3

Nos encontramos con una serie de situaciones de peligro en la calle. El alumno debe indicar qué medidas de prevención deben tenerse en cuenta en estas situaciones. Riesgo de ser atropellado. Riesgos como ciclista. Riesgos en el coche. Y las medidas de prevención que debemos tomar en estas circunstancias

Escena 4

Actividad 1

Nos encontramos con una serie de accidentes en la piscina donde se dan diferentes accidentes. Entre otras situaciones la socorrista esta haciendo la recuperación cardio-respiratoria a un niño al que acaba de sacar de la piscina y que se estaba ahogando por un corte de digestión. También hay un chico y una chica que han tomado el sol en exceso y un tenista sofocado y mareado que sufre una insolación o golpe de calor.

Al hacer clic en cada situación los alumnos encuentran medidas de prevención para cada situación: Precauciones a la hora de tomar el sol, la necesidad de hidratarse y protegerse del mismo para evitar la insolación y el corte de digestión. Las medidas de prevención y primeros auxilios aplicables a estas situaciones van apareciendo de una en una divididas en tres bloques desordenados. Se trata de ordenar los bloques para conformar la medida y luego llevarla a la situación correspondiente (debajo de cada dibujo) hasta completar la pantalla. Mientras se desarrolla esta actividad habrá una animación de la recuperación cardio-pulmonar para que el alumno pueda ver de forma gráfica cómo esta técnica puede mantener con vida a una persona hasta que la ayuda necesaria llegue al lugar del accidente. Terminado el ejercicio y haciendo clic sobre el 112 sonará otra vez la sirena de la ambulancia y accedemos a los resultados y entrega de diplomas.

Actividad 2

Resultados y entrega de diplomas.

En la pantalla aparecen dos iconos : Uno de ver resultados y otro de imprimir diploma.

Pulsando el primero podemos ver los resultados obtenidos en los distintos juegos anteriores y pulsando en el segundo obtenemos un diploma que puede ser de tipo A, B ó C según el rendimiento del alumno.

Evaluación

Será la realización de las propias actividades (sugeridas en las sucesivas pantallas) y el número de intentos, aciertos y errores los que nos den una medida del grado de consecución de los objetivos marcados. En este sentido es especialmente importante la observación de la actividad 2 de la cuarta escena en la que el programa presenta al alumno y al profesor una ficha de evaluación resumen de toda la actividad del alumno/a que indica los aciertos y errores.

Así mismo a lo largo de toda la unidad tenemos un cuadro de puntuación que estimula al alumno a mejorar cada vez para conseguir una mejor puntuación.

Consideramos que así hacemos una evaluación del proceso y por ello no incluimos actividades complementarias.

Muy importante es la observación directa del profesor/a durante el desarrollo de las actividades comprobando no sólo los objetivos y contenidos adquiridos sino las actitudes hacia el objeto de aprendizaje tratado.

PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Guión Multimedia

Proyecto: Ciencias, Geografía e Historia	Repositorio: rp_ciengehi	Unidad Didáctica: Medidas de prevención y Primeros Auxilios	Experto en contenidos: Juan Elías Berrocal Román
--	------------------------------------	---	--

Nombre del archivo: g_fc 22_05vf **Nombre o referencia del Objeto de Aprendizaje:** OAC22 Medidas de prevención y Primeros Auxilios **Fecha de entrega:** 22-06-05

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>PRESENTACIÓN Y PÁGINA MENÚ PRICIPAL</p> <p>Cuando accedemos al OA se oye la sirena de una ambulancia a volumen medio e inmediatamente la siguiente locución: MEDIDAS DE PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS</p> <p>En la pantalla aparecerá DE FORMA PERMANENTE el siguiente texto EN CASO DE URGENCIA LLAMA AL 112 Y RECUERDA: “ES MEJOR PREVENIR QUE CURAR”.</p> <p>Superado este primer momento inicial que viene a durar unos 4-5 segundos nuestro mago dice: <u>¿QUIERES CONVERTIRTE EN SOCORRISTA Y APRENDER MUCHO DE MEDIDAS DE PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS?. INTRODUCIR TU NOMBRE</u></p> <p>Aparecerá el espacio reservado para el nombre. Una vez introducido en la pantalla nos encontramos en la sala de curas de un hospital. En ella tenemos a una enfermera con bata blanca curando la herida que tiene en la rodilla un chico de unos 10 años. Le está poniendo una gasa con esparadráp. El niño tiene una mochila y está claro por el dibujo que viene del colegio (está acompañado por una maestra del cole). El niño y la maestra serán el acceso a la escena 2: Medidas de prevención y primeros auxilios en el colegio.</p> <p>Sobre la mesa aparecen pinzas, tijeras, gasas, esparadráp, alcohol, agua oxigenada y mercromina. Sobre la mesa habrá también un botiquín de pie. El botiquín tiene un círculo con una cruz roja sobre fondo blanco. Sobre el botiquín-maletín aparecen las palabras PRIMEROS AUXILIOS.</p> <p>En las paredes de esta sala hay tres carteles como los que suele haber en los centros de salud con los siguientes textos:</p> <p>A) En el verano protégete del sol. DA ACCESO A LA ESCENA 4. B) Evita los accidentes, ponte el cinturón. DA ACCESO A LA ESCENA 3. C) Actúa con precaución en casa: Evita los accidentes en el hogar. ACCESO A LA ESCENA 1.</p> <p>Los carteles presentan dibujos alusivos (diseño). Se ven en pequeño tamaño pero al pasar el ratón por ellos se produce un efecto lupa que nos permite leer su contenido. Al hacer clic sobre cada uno de ellos se accede a las escenas que ya hemos comentado con anterioridad.</p> <p><u>Cada vez que salimos de una escena se oirá la siguiente locución: EN CASO DE URGENCIA LLAMA AL 112 Y RECUERDA: “ ES MEJOR PREVENIR QUE CURAR”.</u></p> <p><u>Al acceder a cada escena se oirá el título correspondiente a la misma.</u></p>	<p>i_fc22_01_v00 Mago: ¿Quieres convertirte en socorrista...?</p> <p>i_fc22_02_v00 Espacio reservado para el nombre.</p> <p>i_fc22_03_v00 Pantalla sala de curas del hospital. Con el texto correspondiente y carteles descritos en el guión.</p> <p>a_fc22_01_v00 Efecto lupa sobre los carteles de la sala de curas del hospital.</p>	<p>s_fc22_01_v00 Medidas de prevención y primeros auxilios.</p> <p>s_fc22_02_v00 Sirena de ambulancia 2 sg</p> <p>s_fc22_03_v00 Mago. ¿Quieres convertirte en socorrista...</p>

ESCENA 1: TÍTULO: PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS EN EL HOGAR

En esta escena vamos a trabajar los tres tipos de accidentes más comunes en el hogar: caídas, quemaduras y electrocución.

Para ello aparece una ilustración **consecuencia de la situación que a continuación detallamos.**

Unos niños y niñas están en la cocina la cual presenta los elementos habituales mesa para comer, muebles, fregadero,... Una niña ha encendido el fuego (rojo) de una placa vitrocerámica y ha puesto la mano sobre ella para ver si quema y se ha quemado. Al mismo tiempo un niño se ha subido a una silla para intentar alcanzar con muchísima dificultad una bolsa de patatas fritas de un armario que está muy alto y al que no consigue llegar y por lo tanto se cae. Un bebé solo anda metiendo los dedos en un enchufe y recibe un calambre. Como consecuencia de todo ello la ilustración mostrará la niña muy dolorida con la palma de la mano quemada, el niño aparece en el suelo. Se retuerce de dolor y sufre un esguince de tobillo. También aparecerá el bebé en el suelo boca arriba llorando desconsoladamente y los padres de los niños que están llegando alarmados a la cocina en su pensamiento esta el teléfono 112. Éste será un teléfono de teclas bien visible sobre el que los alumnos marcarán el teléfono 112 con el ratón.

Los tres accidentados aparecerán lo más distanciados posibles unos de otros para el mejor desarrollo de la actividad. En el margen inferior derecho habrá un cuadro de puntuación que recibe tres puntos por cada acierto y resta un punto por cada error.

El viejo mago pide a los niños: **HAZ CLIC EN ALGUNO DE LOS ACCIDENTES, LLEVA LAS ETIQUETAS A SU LUGAR Y DESPUÉS MARCA EL TELÉFONO 112.**

Al hacer clic en cualquiera de los accidentes irán apareciendo de un lado a otro de la pantalla y de una en una las siguientes **MEDIDAS DE PREVENCIÓN.**

Niño:

-No debes subirte a sillas, muebles, estanterías, etc. Podrías caer y recibir un golpe grave.

-Nunca subirás a una silla para asomarte por una ventana o cerca de una. Una caída así podría ser mortal.

-Recuerda que también puedes caer o resbalar en el baño o en las escaleras.

Niña:

No toques nunca braseros, radiadores, estufas o juegos con la chimenea en casa. El fuego es peligrosísimo

En la cocina mantente siempre alejado de los fuegos, de las sartenes, ollas, etc que pueden contener líquidos hirviendo que causan quemaduras muy graves con difícil recuperación de la piel..

Bebé:

La corriente eléctrica puede quemar y matar por eso no juegues nunca con cables ni enchufes ni introduzcas nada en ellos. El resultado podría ser mortal.

La humedad puede convertir muchos objetos en conductores de la electricidad y por lo tanto el peligro de electrocución es mayor en cocinas, baños, bodegas o sótanos húmedos.

Como medida de precaución no toques electrodomésticos si no vas calzado, el suelo podría estar húmedo y podrías sufrir una descarga.

Los alumnos deben colocar cada etiqueta bajo el dibujo al que corresponde.

i_fc22_04_v00
Ilustración Niños
accidentados en la
cocina.

i_fc22_05_v00
Mago. Haz clic en
algunos de los
accidentes...

a_fc22_02_v00
Etiquetas medidas
de prevención de
un lado al otro de la
pantalla.

i_fc22_06_v00
Cuadro de
puntuación

i_fc22_07_v00
Mago: Muy bien

s_fc22_04_v00 Locución Prevención
y primeros auxilios en el hogar.
s_fc22_05_v00 Mago. Haz clic en
alguno de los accidentes ...

s_fc22_06_v00 Mago: Muy bien

Terminado el ejercicio el mago dice: MUY BIEN.

Entonces el teléfono parpadea y los alumnos marcan el 112 sobre él con el ratón.

Al hacerlo aparecen sobre la pantalla tres cuadros de texto, uno para cada accidente. Los tres cuadros son el/los bocadillos que salen de un médico que establece el diagnóstico y las medidas de primeros auxilios pertinentes. Los alumnos deben arrastrar cada cuadro de texto al accidentado al que corresponde.

Caída/esguince.

Hemos comprobado con una radiografía que sufre un esguince y le hemos puesto el pie en alto y hielo para que no se le hinche. Ahora vamos a ponerle una venda para inmovilizar la articulación. Este chico debe mantener el pie en alto

Quemadura

A esta niña le hemos lavado la quemadura de la mano con abundante agua fresca. Vamos a curarla y desinfectarla. Le pondremos crema antiséptica y la vendaremos. Debe curarse la herida a diario.

Descarga eléctrica leve

Le hemos puesto crema para las quemaduras de los dedos y se los hemos vendado. Tendrá que estar en observación unas horas para asegurarnos de que no ha sufrido otros daños. Afortunadamente parece que fue sólo una descarga muy leve.

A tal efecto el mago dirá: LEE LAS INDICACIONES DEL MÉDICO Y LLEVA LAS MEDIDAS DE PRIMEROS AUXILIOS AL ACCIDENTE AL QUE DEBEN APLICARSE.

El cuadro de puntuación sigue sumando puntos y presenta la puntuación final para la escena 1.

Al terminar el ejercicio el mago felicita a los alumnos con un muy bien.

Salimos al menú principal o sala de curas. Al volver al menú principal volvemos a oír el mensaje sobre el 112 y mejor prevenir. Desde allí accedemos a la escena 2. El acceso a la escena 1 queda difuminado indicando que la actividad ya ha sido realizada pero esto no evita que pueda volver a practicarse la misma.

a_fc22_03_v00
teléfono 112.

i_fc22_08_v00
Cuadros de texto en
el pensamiento del
doctor.

i_fc22_09_v00 Mago
: Lee las
indicaciones del
médico y lleva las
medidas de primeros
auxilios al accidente
al que deben
aplicarse.

i_fc22_06_v00
Cuadro de
puntuación

s_fc22_07_v00 Sonidos de marcado
del teléfono 112.

s_fc22_08_v00 Mago : Lee las
indicaciones del médico y lleva las
medidas de primeros auxilios al
accidente al que deben aplicarse.

s_fc22_04_v00 En caso de
urgencia.... al salir de cada escena.

TÍTULO: PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS EN LA ESCUELA.

En esta ilustración la situación es la siguiente:

Dos niños iban bajando las escaleras que desde el cole llegan hasta el patio. Iban jugando y empujándose. Uno de ellos ha rodado por las escaleras. Al caer se ha fracturado un brazo y no lo puede mover. Su rostro indica un gran dolor. El amigo que le ha empujado en plan de broma está con cara muy seria y preocupada y en su cabeza está el teléfono 112 que es igual al de la situación anterior.

Varios niños muy pequeños jugaban a tirarse piedras. Dos de ellos recibieron impactos en la cabeza y tienen sendas piteras. Uno en la frente y el otro en la coronilla que están sangrando moderadamente. (Un hilillo de sangre). Otra de las piedras que se lanzaban ha golpeado una colmena que hay en uno de los árboles del patio. Las abejas al recibir la pedrada en la colmena han perseguido y picado a las niñas (una en lengua y cuello, la otra en cuello, brazo y cara) .. Las picaduras se han hinchado un poco y las pobres corren hacia el colegio llorando y buscando ayuda. Los tres accidentes deberían aparecer lo más separado posible unos de otros.

Mago: HAZ CLIC EN ALGUNO DE LOS ACCIDENTES. LLEVA CADA CUADRO A SU LUGAR Y MARCA LA MEDIDA INCORRECTA.

CUADROS DE TEXTO

Prevención en escaleras y ascensores

Bajar las escaleras no es un juego. Debes hacerlo prestando toda tu atención y sin distracciones. Caerse por las escaleras puede traer consecuencias muy graves.

Baja sin prisas tomando los escalones de uno en uno. Recuerda que nadie resbala voluntariamente.

Si bajas en el ascensor procura ir acompañado por un adulto y no olvides que si saltas, enredas o juegas también puedes quedar encerrado mucho tiempo dentro.

INCORRECTA: NO JUEGUES CON ANIMALES QUE NO CONOCES.

Cuidado con los juegos bruscos

Es muy peligroso jugar con palos, varas, alambres, objetos de hierro, etc.

Procura no ser bruto. Cuando juegas puedes hacer daño a otros que se encuentren cerca.

Evita que los niños pequeños tiren piedras. Pueden causar daños graves en ojos, cabeza, etc...

INCORRECTA: NO VIAJES SOLO EN EL ASCENSOR.

Cuidado con los animales / Picadura de una abeja.

Hay animales que no conocemos bien (serpientes, escorpiones, etc...) pueden ser muy peligrosos. Por eso conviene que actuemos con cuidado y precaución.

Animales como avispa, abejas, algunas arañas, pueden picar, no debemos molestarlos.

Otros animales domésticos: perros, gatos, etc de los que desconocemos su procedencia pueden ser también peligrosos porque no sabemos si están vacunados, si son agresivos o no..

INCORRECTA: NO JUEGUES CON PALOS, ALAMBRES, HIERROS, ETC.. SON MUY PELIGROSOS.

Cada una de las medidas lleva delante un cuadrado para marcar la incorrecta con un clic del ratón.

Cuadro de puntuación: Tres puntos por acierto (llevar cada cuadro a su lugar 3 pto, marcar la medida incorrecta otros 3 pto. Cada error -1. Al resolver cada cuadro de texto con la medida incorrecta el mago dirá : Bravo lo has conseguido.

i_fc22_10_v00
Pantalla en el patio
del colegio (guión).

i_fc22_11_v00
Mago: Haz clic en
alguno de los
accidentes...

i_fc22_12_v00
Cuadro texto
escaleras y
ascensores.

i_fc22_13_v00
Cuadro texto juegos
bruscos.

i_fc22_14_v00
Cuadro texto
cuidado con los
animales.

i_fc22_06_v00
Cuadro de
puntuación

s_fc22_09_v00 Locución:
Prevención y primeros auxilios
en la escuela.

s_fc22_10_v00 Mago: Haz clic en
alguno de los accidentes...

Una vez resuelto el ejercicio se empieza a mover el teléfono del 112 como en la pantalla anterior incitando a los niños a marcar. Los alumnos marcan el 112 . Entonces el mago dirá: CAPTURA LAS MEDIDAS DE PRIMEROS AUXILIOS Y APLÍCALAS DONDE CORRESPONDA.

El ejercicio que vamos a desarrollar es el siguiente: Las medidas de primeros auxilios irán cayendo de una en una (algo así como las piezas del tetris). Los alumnos deben atraparlas y llevarlas al dibujo correspondiente.

Durante el desarrollo de la actividad continuará el cuadro de puntuación con los puntos acumulados correspondientes a esta escena. Se otorgarán 3 puntos por cada acierto y restará 1 por cada error para totalizar una puntuación. Terminado el ejercicio el mago felicitará a los alumnos: BRAVO LO HAS CONSEGUIDO. Las etiquetas que deben caer de una en una son:

FRACTURAS

Nunca muevas la articulación afectada. En una fractura no se debe mover el miembro afectado.

No intentes recolocar los huesos. Podrían producirse desgarros muy graves.

Avisa a un adulto inmediatamente y acudid al Centro de Salud.

HERIDAS/PITERAS

Intenta cortar la hemorragia haciendo una ligera presión sobre la herida.

Un adulto limpiará la herida con agua o agua oxigenada y la desinfectará con yodo.

Un adulto vendará la herida o la tatará con un apósito si lo estima oportuno.

PICADURAS

Un adulto retirará el aguijón o agujones con unas pinzas si se ven.

Te aplicarás una compresa con hielo o vinagre.

Si la zona está muy hinchada acudirás al Centro de Salud.

Si la picadura es en boca o lengua chuparás un cubito de hielo para evitar la hinchazón.

Terminado el ejercicio aparece la puntuación definitiva correspondiente a esta escena 2 . El mago felicita a los alumnos y se vuelve al menú principal. Al volver al menú principal volvemos a oír el mensaje sobre el 112 y mejor prevenir... Desde allí accedemos a la escena 3. El acceso a la escena 2 queda difuminado indicando que la actividad ya ha sido realizada pero esto no evita que pueda volver a practicarse la misma.

a_fc22_03_v00
teléfono 112.

i_fc22_15_v00
Mago: Captura las medidas de primeros auxilios...

a_fc22_04_v00
Etiquetas medidas de primeros auxilios cayendo desde la parte superior de la pantalla.

i_fc22_06_v00
Cuadro de puntuación

s_fc22_11_v00 Mago: Captura las medidas de primeros auxilios...

s_fc22_12_v00 Mago: Bravo lo has conseguido.
s_fc22_04_v00 En caso de urgencia... al salir de cada escena.

TÍTULO: PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS EN LA CALLE. SEGURIDAD VIAL.

La ilustración 3 contará con los siguientes elementos:

Unos niños están jugando al balón en la acera junto a la carretera. El balón sale hacia la carretera y un niño corre tras él entrando en la misma. (Los riesgos de jugar en la calle) . Un coche que va circulando por la carretera hace una maniobra brusca hacia el otro carril para evitar pillarle. Dentro del coche va un bebé en su sillita y un niño sobre su alza correspondiente. El bebé lleva puesto el preceptivo cinturón de seguridad. Sin embargo el conductor y el niño no lo llevan puesto. (El cinturón de seguridad. Seguridad en el automóvil). Al girar bruscamente, el coche se dirige hacia un ciclista que va por el otro carril. Va a acabar pillándolo, pero todavía no lo ha hecho. El chico de la bicicleta afortunadamente lleva casco.(Riesgos al montar en bicicleta). Así mismo hay otras situaciones sin riesgo : Una anciana pasea a su perro al cual lleva de la cadena y con el bozal correspondiente. Un cartero lleva un carrito amarillo con las cartas y está haciendo el reparto habitual entregando la correspondencia en el buzón de una casa.

MAGO: HAZ CLIC EN CADA UNA DE LAS SITUACIONES DE PELIGRO Y COMPLETA LOS TEXTOS CON LAS PALABRAS PROPUESTAS.

(Las palabras que aparecen en blanco en cada texto aparecerán en la parte superior de la pantalla. Las ponemos en mayúsculas para que las reconozcáis.

Al hacer clic en cada una de las situaciones de peligro aparecerán unos cuadros de texto que son los siguientes:

JUGAR EN LA CALLE (Al hacer clic en el niño que corre tras el balón)

Jugar en la **CALLE** puede ser un peligro fundamentalmente a causa del **TRÁFICO**. Por eso es importante:

Que vayas a jugar a una pista o a un patio cerrado al tráfico.

Si no te es posible escoge un lugar **LEJOS DE LA CARRETERA** por donde no haya tráfico.

Respetar siempre los **SEMÁFOROS**.

Aún cuando haya un semáforo mira siempre a **DERECHA E IZQUIERDA** antes de cruzar la calle.

Nunca corras en dirección a la carretera siguiendo un balón u otra cosa. Siempre **PARA Y MIRA** antes de cruzar .

No sólo pones en peligro tu vida, también la de los demás.

SEGURIDAD EN EL AUTOMÓVIL (Al hacer clic sobre el coche que ha girado bruscamente)

Lo primero al montar en el coche es ponerse el **CINTURÓN DE SEGURIDAD**.

También los que van **DETRÁS** deben llevar el cinturón.

No debemos **DISTRAER** , molestar o importunar al conductor y mucho menos llamarle, cogerle el brazo, etc

No debemos abrir las **PUERTAS** en marcha es muy peligroso. Sobre todo si hay niños pequeños conviene utilizar el **SEGURO** especial para niños que llevan las puertas de atrás.

MONTAR EN BICICLETA (Al hacer clic sobre el niño que va montando en bicicleta)

RESPETA LAS NORMAS y señales de tráfico.

SEÑALA LAS MANIOBRAS que vas a realizar con tus brazos.

CONDUCE CON PRUDENCIA porque si ocurre algo inesperado te será más difícil reaccionar.

Sé prudente y no olvides que la bicicleta es un vehículo muy ligero y **APENAS TIENE PROTECCIONES** para el que la lleva.

Por supuesto no olvides nunca ponerte el **CASCO**.

Contador de puntos. Puntuación ejercicio y felicitaciones del mago : MUY BIEN después de resolver cada cuadro de texto. Salida a página principal con locución.

Elementos gráficos

/ acciones

i_fc22_16_v00

Ilustración 3 en la calle. Según guión.

i_fc22_17_v00

Mago haz clic en cada una de las situaciones de peligro que estás viendo y completa los textos con las palabras propuestas.

i_fc22_18_v00

Cuadro texto jugar en la calle.

i_fc22_19v00

Cuadro texto seguridad en el automóvil.

i_fc22_20_v00

Cuadro texto montar en bicicleta.

i_fc22_10_v00

Cuadro puntuación

Elementos sonoros / acciones

s_fc22_13_v00

Locución:

Prevención y primeros auxilios en la calle. Seguridad Vial.

s_fc22_14_v00 Mago: haz clic en cada una de las situaciones de peligro y completa los textos con las palabras propuestas.

s_fc22_06_v00

Mago: Muy bien.

s_fc22_04_v00

En caso de urgencia.... al salir de cada escena.

TÍTULO: PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS EN LA PISCINA

En la escena 4 estamos en la piscina. Una guapa socorrista está sentada en una silla en alto bajo una sombrilla. Está bebiendo un zumo fresco y se acaba de dar crema protectora solar. Hay una pareja (niño y niña) que están tomando el sol sin crema solar ni nada y se están achicharrando. Están ya rojos como cangrejos. Otro chico con ropa deportiva, una raqueta y sin gorra está muy colorado. Sufre un golpe de calor. Está muerto de sed y muy mareado. Unos niños y niñas que han comido hace muy poco (esto se ve por los restos de comida que han quedado sobre la mesa incluso alguno puede estar terminando de comer) caminan en dirección a la piscina para meterse en el agua. Además aparecen otras situaciones sin riesgo. Por ejemplo aparecen unos niños sentados a la sombra. Una chica que está al sol se está poniendo crema protectora. Dos niños juegan sin peligro en la piscina en una zona donde se ve que no les cubre. Conviene que las situaciones de riesgo estén muy separadas. En cuanto a las situaciones de no-riesgo prescindiremos de ellas si no tenemos sitio en la pantalla aunque no es lo deseable. Los elementos a tratar son los siguientes:

Precauciones a la hora de tomar el sol.

A la hora de tomar el sol:

Usa un protector solar (crema, gel, ...) con un nivel de protección adecuado a nuestro tipo de piel.

Sécate bien al salir del agua, las gotas actúan como una lupa.

Debes prevenir la deshidratación con agua azucarada, zumos frescos, refrescos,...

Toma el sol de forma progresiva comenzando por unos breves minutos los primeros días.

La necesidad de hidratarse y protegerse del sol en verano.

En verano el sol y el calor son muy fuertes, por eso debemos:

Prevenir la deshidratación con agua azucarada, zumos frescos, refrescos,...

Evitar una excesiva exposición al sol y protégete la cabeza con una gorra, sombrero,...

Utiliza ropa fresca y que permita la ventilación/transpiración.

Utiliza protección solar.

El corte de digestión

Después de comer espera al menos dos horas antes de bañarte.

Utiliza la ducha antes de lanzarte al agua para evitar la impresión.

Si te notas algo extraño sal del agua inmediatamente.

Si ves a alguien ahogándose avisa al socorrista o pide ayuda urgentemente. No es fácil salvar a alguien aunque sepas nadar muy bien.

El mago dirá : HAZ CLIC EN LAS SITUACIONES DE RIESGO, ORDENA LAS PALABRAS Y COLOCA CADA MEDIDA DE PREVENCIÓN EN EL LUGAR QUE LE CORRESPONDE.

Cada medida de prevención aparecerá de una en una ante el alumno dividida en tres bloques de palabras que están desordenados, aunque dentro de cada bloque las palabras están ordenadas, de manera que, en definitiva, el ejercicio consiste en poner en orden los 3 bloques de palabras para conformar la medida de prevención. Al poner en orden los bloques la etiqueta se ensambla y el alumno la arrastra al dibujo que le corresponde. Así con todas hasta terminar.

Durante el desarrollo de la actividad habrá un marcador que otorgará 3 puntos por acierto y restará 1 por error dando una puntuación.

Al terminar el mago felicitará a los alumnos: Bravo lo has conseguido. Y añadirá HAZ CLIC SOBRE LA SOCORRISTA PARA SABER LO QUE PIENSA SOBRE CADA SITUACIÓN

Elementos gráficos

/ acciones

i_fc22_21_v00

Pantalla 4 En la piscina. Según guión.

i_fc22_22_v00

Haz clic en las situaciones de riesgo, ordena las palabras finalmente coloca cada medida de prevención en el lugar que le corresponde.

a_fc22_05_v00

Medidas de prevención presentadas divididas en tres bloques de palabras que se presentan desordenados. Al ordenarlos se ensamblan y el alumno transporta cada medida a su lugar.

i_fc22_10_v00

Cuadro puntuación

i_fc22_23_v00 Haz clic sobre la socorrista para ...

Elementos sonoros / acciones

s_fc22_15_v00 Locución:

Prevención y primeros auxilios en la piscina.

s_fc22_16_v00 Mago: Haz clic en las situaciones de riesgo, ordena las palabras y coloca cada medida de prevención en el lugar que le corresponde.

s_fc22_12_v00

Mago: Bravo lo has conseguido

i_fc22_17_v00 Haz clic sobre la socorrista para ...

Al hacer clic sobre la socorrista aparecen sus pensamientos sobre cada una de las situaciones de peligro que vislumbra. De la cabeza de la socorrista salen tres bocadillos donde están cada uno de los cuadros de texto. Dentro de éstos cada frase lleva delante un cuadrado sobre el cual el alumno hace clic para indicar que lo ha leído. NO PODRÁN SALIR DE ESTA ESCENA SIN HACERLO. Cuando hacen clic en la medida 4 aparecerá una simulación del masaje cardio-pulmonar combinándose con la respiración boca a boca . Los textos de cada uno de los cuadros serán los siguientes:

Los chicos que toman el sol van a sufrir quemaduras solares
Deben dejar de tomar el sol de forma inmediata.

Deben beber abundante líquido.
Deben aplicarse compresas de agua fría durante 20 minutos., 3 ó 4 veces al día.
Deben aplicarse cremas hidratantes para la deshidratación superficial.

El chico que juega al tenis puede sufrir una Insolación o golpe de calor
Debe colocarse a la sombra y con la cabeza en alto.
Debe aplicarse paños mojados con agua fresca por todo el cuerpo.
Debe beber agua en pequeños sorbos.
Beber suero oral para una más rápida recuperación de minerales.

Esos chicos que han comido hace muy poco pueden sufrir un corte de digestión y ahogarse
Sólo el socorrista debe sacar a alguien que se ahoga.
Si el corazón está parado debo iniciar el masaje cardiaco.
Debemos llamar inmediatamente al 112.
Debo combinar el masaje cardiaco con el boca a boca (respiración) (MEDIDA 4)

Resuelto el ejercicio, tras las felicitaciones del mago y con la flecha adelante pasamos a la actividad 2 que es la despedida y entrega de premios.

Elementos gráficos
/ acciones

i_fc22_24_v00
Pensamiento de la socorrista sobre cada situación con los textos correspondientes.

a_fc22_06_v00
recuperación cardio-pulmonar.

Elementos sonoros / acciones

s_fc22_06_v00
Mago: Muy bien.

4B-RESULTADOS Y PREMIOS

MAGO: CREO QUE HAS APRENDIDO MUCHAS COSAS SOBRE MEDIDAS DE PREVENCIÓN Y PRIMEROS AUXILIOS. INTRODUCE TU NOMBRE.

Aquí aparece un espacio para que el alumno introduzca su nombre y vuelve a sonar la sirena (Sólo 2-3 segundos). En la pantalla aparecen dos iconos : Uno de ver resultados y otro de imprimir diploma.

Pulsando el primero podemos ver los resultados obtenidos en los distintos juegos anteriores y pulsando en el segundo el alumno obtiene un diploma que puede ser de tipo A, B ó C. En lo único que se diferenciarán estos diplomas es en las frases que incluirán:

1-Excelente :Socorrista clase A

2-Bien: Socorrista clase B. Procura entrenar.

3-Ayudante de socorrista. Vuelve a jugar y conviértete en el mejor de los socorristas.

Al imprimir el diploma se sale directamente del programa. El botón impresora nos dará también la opción de salir sin imprimir .Al salir el mago dice: ADIÓS se queda en bañador (esquelético él) y se zambulle en el agua. Se escucha el sonido de la zambullida y se aleja nadando con maestría y desenvoltura.

i_fc22_25_v00
Mago: Creo que has aprendido.

i_fc22_04_v00
Espacio para introducir nombre

i_fc22_26_v00
Pantalla con los dos iconos.(Calculadora e impresora)

i_fc22_27_v00
Página de resultados

i_fc22_28_v00
Página de diplomas
Diploma 1

Diploma 2 ó

Diploma 3

sim_fc22_01_v00

Mago dice adiós, se queda en bañador y se zambulle en el agua.

s_fc22_18_v00 Mago: creo que has aprendido ...

s_fc20_19_v00 Adiós del mago y sonido zambullida en el agua.

s_fc22_04_v00 En caso de urgencia.... al salir de cada escena.

s_fc22_02_v00 Sirena de ambulancia 2 sg

NOTAS PARA TODAS LAS ESCENAS:

El título de cada escena permanecerá presente durante el desarrollo de la misma a excepción de la pantalla MENÚ PRINCIPAL en la que aparecerá en su lugar el siguiente texto EN CASO DE URGENCIA LLAMA AL 112 Y RECUERDA ES MEJOR PREVENIR QUE CURAR.

A cada escena se accederá primero desde el menú principal a través de la ilustración correspondiente. Dichas ilustraciones aparecerán numeradas y al pasar el ratón por encima de cada botón aparecerá el título de cada unidad. Una vez desarrollada una escena la ilustración de acceso a la misma aparece con los colores difuminados indicando o marcando que la escena ya ha sido realizada. Esto no impedirá en ningún caso que el alumno pueda volver a entrar en la misma escena y desarrollar la actividad o actividades que se encuentren en la misma. Con los botones hacia adelante y hacia atrás pasaremos de una escena a otra cargando EN MEDIO la página principal con un único botón activo (el de la actividad que se va a realizar). También se dará al alumno la opción de repetir las actividades mediante el botón VOLVER A JUGAR.