



Plague Inc & COVID-19 - Escenario de enseñanza VEGA

Materia: COVID-19 y pandemias

Materia(s): Ciencias/Medio Ambiente

Edad/Clase: 5./6. clase y mayores (Nota: el tema puede causar ansiedad para algunos estudiantes)

Objetivos de aprendizaje:

Conocimiento - Comprender qué significa una pandemia, cómo funcionan los virus y cómo puede cambiar por qué es importante una respuesta pandémica

Habilidades - Colaboración, pensamiento crítico

Breve descripción del juego (*incltiempo, imágenes, enlaces a tutoriales*): 45 minutos (efectivos) / 60 minutos de clase: Plague Inc es un juego en el que el jugador intenta destruir a la humanidad creando un patógeno y mutándolo. Este escenario no es para aquellos que juegan Plague Inc por primera vez. Toca la lección primero. Plague inc está disponible para todos los dispositivos.

Nivel de dificultad: (medio)

Introducción al escenario (*incluidas las aplicaciones potenciales, las opciones, los riesgos y los desafíos potenciales*): **consulte el Escenario 1 de Plague inc para obtener una experiencia de primera mano.**

Plan de estudios: Ningún plan de estudios tiene objetivos de aprendizaje de Covid, pero debido a la pandemia actual, todos los maestros deben abordar la pandemia de una forma u otra para ayudar a los estudiantes a comprender la situación global.

alumnos : Duración (tiempo estimado / número de horas): 2 alumnos por dispositivo, herramientas para tomar notas, 45 minutos.

Requisitos previos (materiales requeridos y recursos en línea): juego Plague inc instalado en los dispositivos. Herramientas para tomar notas para los estudiantes.

Enlaces obligatorios:

síntomas de Covid:

[https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/qa-detail/coronavirus-disease-covid-19#:~:texto=mapa de síntomas](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/qa-detail/coronavirus-disease-covid-19#:~:texto=mapa%20de%20s%C3%ADntomas)

de Covid de brotes pandémicos e incidentes diarios: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>

Antes de que comience el programa (entrenamiento del maestro):

Asegúrese de que el juego funcione: configure el equipo para que dos estudiantes puedan ver una pantalla y tenga espacio en la mesa para las herramientas para tomar notas.

Escenario principal (número de horas): 1

Parte 1 - Calentamiento y vocabulario

Preparativos: Pantalla/proyector -> abrir presentación aquí:

<https://docs.google.com/presentation/d/1Qa071LHurm1zZChHmNzkUGZB1vh3I4ANyZ0T/WWititlrZ0T/#diapositiva>

Discuta los temas de la presentación de diapositivas

Para lograr una lección de 45 minutos, solo debe dedicar 5 minutos a esta primera parte. Esto puede ser rápido, pero puede dejar abierta la lista de síntomas y dejar que los estudiantes hagan preguntas mientras juegan.

Nota: algunos estudiantes pueden sentirse incómodos jugando este juego, recuérdalo.

Segunda parte:

Ahora los estudiantes pueden comenzar a jugar. Primero, ingrese las siguientes instrucciones, que se pueden encontrar en la diapositiva 4 (se reproduce el título)

Hay dos reglas:

Seleccione VIRUS

Solo se permiten síntomas de Covid

Transición y otras habilidades no están limitadas, solo síntomas.

ESCRIBE cómo el virus muta automáticamente (crea una lista) y qué hace la gente

Consejo para el maestro: recorre la clase y anima a los estudiantes a tomar notas. Solución de problemas si es necesario.

Después de 10 minutos: Recuerde las notas y fomente las contramedidas humanísticas para tomar notas también. Anime a los estudiantes a cambiar de lugar a los 10 minutos.

Permita un total de aproximadamente 20 minutos para jugar.

Tercera parte: Discusión de cierre

Discuta las dos últimas diapositivas de la presentación de diapositivas

Pida a los estudiantes que vayan a <https://coronavirus.jhu.edu/map.html> y comparen sus resultados con la pandemia actual de COVID hasta el momento. Tómese unos minutos para hacer esta comparación.

Pase el resto de la clase discutiendo los temas enumerados en las diapositivas.

Si tiene tiempo, puede dejar que los estudiantes abandonen el juego y ver cómo les fue en general.

Sección de evaluación del alumno				
Contenido de la información	1	2	3	4
Recordar información	alumno no recuerda la información procesada en el juego EI	alumno recuerda parte de la información procesada en el juego EI	alumno recuerda la mayor parte de la información procesada en el juego EI	juego
Transferir	alumno no combinar información del juego con datos de libros u otros medios	alumno puede transferir la mayor parte de la información del juego a otros medios EI	alumno puede transferir la mayor parte de la información del juego a otros medios.	El estudiante es capaz de combinar muy bien la información del juego con el contenido del juego. otros medios
Habilidades	1	2	3	4
problemas EI	estudiante no trató de resolver problemas durante el juego/actividad	estudiante estuvo algo activo resolviendo problemas durante la actividad	estudiante trabajó bastante activamente para resolver problemas en clase.	El estudiante trabajó muy activamente para resolver problemas en clase.
Cooperación EI	estudiante no pudo/no quiso cooperar con los demás.	El estudiante participó pero no fue particularmente activo en la colaboración.	El estudiante colaboró activamente mientras trabajaba.	El estudiante colaboró muy activamente mientras trabajaba.

Creatividad EI	estudiante no consideró activamente / proporcionó soluciones creativas a tareas o desafíos,	ofreció ideas y soluciones creativas durante la actividad,	consideró / ofreció soluciones creativas	o desafíos.
	tareas	Estudiante	Estudiante	4
Finalización del ejercicio EI	estudiante no pudo	completar algunas de las tareas del juego	estudiante pudo completar la mayoría de las tareas del juego	estudiante pudo completar todas (o casi todas) las tareas del juego
Compromiso EI	estudiante no estaba comprometido con	clase	la por hora. EI	estudiante estaba muy comprometido con la lección

estudiantes, más con la evaluación del juego en sí. Más útil cuando se experimenta.

Sección de autoevaluación del estudiante (incluye evaluación del juego/escenario)				
	1	2	3	4
Objetivos claros	No entendí lo que tenía que hacer en el juego.	Entendí un poco lo que tenía que hacer en el juego.	Sabía qué hacer en el juego.	Sabía exactamente qué hacer con el juego.

Nivel de desafío	El juego fue tan difícil que me sentí frustrado.	Mi habilidad y la dificultad del juego estaban en equilibrio.	El juego no me trajo demasiado desafío.	Me sentía aburrido, el juego era demasiado fácil.
Comentarios	El juego no me dio comentarios	El juego me dio comentarios	El juego me dio muchos comentarios	todos los comentarios necesarios.
Concentración	No podía concentrarme en el juego.	Pude concentrarme un poco en el juego.	Pude concentrarme casi por completo mientras jugaba.	Pude concentrarme completamente mientras jugaba.
Finalización	No pude completar tareas en el juego.	Pude completar algunas tareas en el juego.	Pude completar casi todas las tareas del juego.	Pude completar todas las tareas del juego.
Aprendiendo	No aprendí nada.	Aprendí algo sobre el juego.	Siento que he aprendido mucho sobre el juego.	Siento que aprendí mucho del juego.
Diviértete	, no me gustaba jugar el juego.	Me divertí jugando el juego.	Jugar el juego fue divertido.	Jugar el juego fue muy divertido.