

Juego Didáctico
"CARACOL DE SABERES"

Tema: "LO QUE SABEMOS y NO SABEMOS SOBRE DONACIÓN y TRASPLANTE DE ÓRGANOS"

Autora: Prof. Lic. Susana María Chercasky
Coordinadora de Educación y Comunicación – CUCAICOR – Corrientes

OBJETIVOS

- 1º) Revisar y recrear contenidos aprendidos en torno a la donación y el trasplante de órganos a través de un JUEGO interactivo que promueva la participación interesada y la involucración comprometida frente a los propios aprendizajes.
- 2º) Favorecer la revisión, refuerzo e integración de los aprendizajes alcanzados, apreciando cualitativamente lo realmente aprendido y lo que falta por aprender.

ELEMENTOS DEL JUEGO (por grupo)

1 Tablero - 1 cubilete con un dado - 2 fichas de diferentes colores - 1 bonete - 1 Globo

REGLAS DEL JUEGO:

1. Juegan enfrentados dos equipos de 2 a 4 miembros cada uno
2. Cada equipo dispone de una ficha para jugar.
3. Empieza el equipo que obtiene el número más bajo al tiro del dado.
4. Tiran el dado y juegan uno por vez, a excepción de los momentos en que las acciones del juego indiquen lo contrario. Al finalizar una acción, si no se indica otra acción, el grupo en juego permanece en el Casillero, y pasa el turno al otro grupo.
5. Cumplen las condiciones de cada Casillero con dibujo. En las casillas sin dibujo se permanece esperando turno.
6. El objetivo del juego no es llegar antes a la META sino esforzarse por lograr concretar todas las acciones que el juego propone en su transcurso.
7. **"GANA"** el grupo que logre llegar a la Meta - o superarla - integrado y fortalecido por la evaluación de los aprendizajes alcanzados. (No hay "rebote" - Se llega o se sale y se gana)

REFERENCIAS:

1.- ¡OVNI a la VISTA! Es increíble que existan pero EXISTEN. Son los que aterrizan en la Sociedad y que nos sorprenden por su conducta extraña y sorprendente. Deben subir al OVNI y expresar 5 (cinco) rasgos que caractericen a una Persona que se convierte en DONANTE DE ÓRGANOS. Si lo hacen bien el OVNI los deja en el casillero 5.

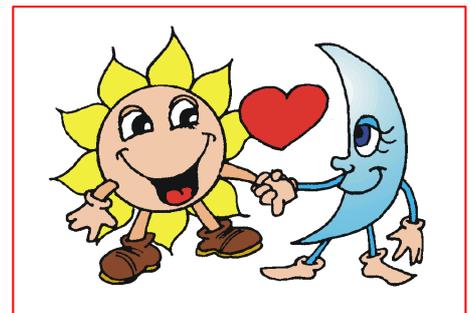
2.- SEÑALITO: Es el "NO TE OLVIDES" del juego. Cada vez que caigan en él, el grupo debe ponerse de pie y decir, a viva voz, la siguiente frase: "Donar Órganos es Donar Vida"

3.- EL Doctor NO: El Doctor NO se les cruzó en el camino y no pueden evitar teñirse de su negativismo. Para poder superarlo deben mencionar 5 (cinco) rasgos positivos e importantes que caracterizan a la DONACIÓN de ÓRGANOS. Si no lo responden bien deben retroceder a la Salida y volver a empezar.

4.- ALUMNOS FELICES: ¡Muy Bien 10. Sobresaliente! En su sociedad las personas enfermas –a pesar de ello- están felices: "Son respetados en sus derechos". Si el grupo explica bien qué significa esta frase, se saca un Muy Bien 10 (diez) y gana otro tiro de dado.

6.- ATRACCIÓN FATAL: Es una atracción irresistible, la de pensar "no me interesa, a mí no me va a pasar". Ustedes deben demostrar que pueden superar la atracción fatal, para ello, deben mencionar 5 (cinco) MANERAS para ayudar o lograr que las personas que piensan así superen la indiferencia o el estado de desconocimiento. Si lo hacen bien avanzan al N° 7.

8.- FANTASMITA: Siempre está. En cada esquina, en los rincones de cada casa y detrás o dentro de cada persona. Es el fantasmita de la RESISTENCIA al CAMBIO. Para sobrellevarlo



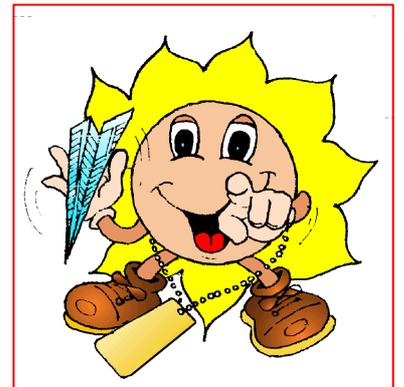
con dignidad deben mencionar 5 (cinco) conductas típicas que demuestran RESISTENCIA AL CAMBIO frente a la DONACIÓN de ÓRGANOS. Si lo hacen bien les regalamos un "ALCANZÓ".

10.- LLAVE MÁGICA: Es realmente mágica. Abre cualquier puerta, portón o muro que se les ponga adelante. Es la llave de los que avanzan, de los que lo logran, de los esperanzados y de los luchadores. Para poder tenerla tienen que mencionar qué es la NEGATIVA FAMILIAR y cuáles son los 5 (cinco) MIEDOS que bloquean o impiden la donación de órganos en la provincia y en el país.

11.- OSADO NAVEGANTE: Navegar por las tormentosas aguas de la DONACIÓN de ÓRGANOS requiere de una mano fuerte en el timón y una mente lúcida para ver el horizonte.. ¡Veremos si los tienen!. El grupo debe explicar, con solvencia y claridad, las diferencias concretas entre un DONANTE VIVO y un DONANTE CADAVERÍCO. Si está bien, navegan a toda vela hasta el N° 14.

12.- SEÑALITO: Es el "NO TE OLVIDES" del juego. Cada vez que caigan en él, el grupo debe ponerse de pie y decir, a viva voz, la siguiente frase: *"Donar Órganos es Donar Vida"*

13.- MALA SUERTE: ¡CUIDADO!. ¡YETA!. Se les cruzó un gato negro en el camino, y ¡está enojado!. Para superarlo, sin riesgos a la propia suerte, el grupo debe describir CÓMO se realiza un OPERATIVO de PROCURACIÓN de ÓRGANOS, mencionando y explicando brevemente todos los pasos que lo integran desde la donación de órganos al trasplante. Al terminar, y si el otro grupo evalúa que lo hicieron bien, pegan un salto - evitando al gato negro- hasta el casillero N°14.

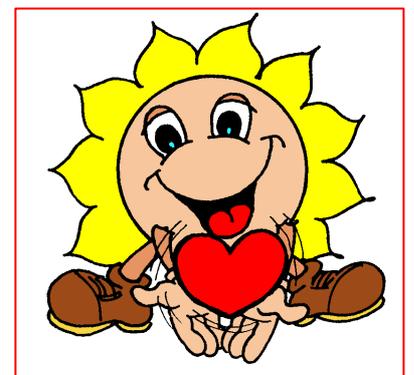


15.- CORAZÓN ATORMENTADO: Y no es para menos!!! Tienen el corazón negro por la desesperanza, la apatía, el abandono, la resistencia, la indiferencia, el egoísmo y el "no te metás". Por ello: ¡Están castigados! y los del otro grupo son personas que no permiten que eso ocurra, por ello: *RETROCEDEN a la PARTIDA...* ¡Lo sentimos tanto!... Empezar de nuevo tal vez los ayuda a recuperar la esperanza.

16.-MASCARITA: Sus conductas son tan evidentes que, aunque se pongan mascaritas, los reconocemos igual. El grupo debe enunciar 5 (cinco) CONDUCTAS, REACCIONES y/o EXPRESIONES (quejas) de las personas (que ocurren en la calle o en la familia) que no aceptan la donación de órganos y se "AUTOJUSTIFICAN". Si lo hacen bien avanzan un lugar.

18.- BONETE de BURRO: ¡Qué lástima! Parecían tan estudiosos y aplicados y están a punto de ir al rincón. Si no quieren recibir el bonete de burro deben mencionar correctamente cuáles son los ÓRGANOS que necesitan las personas en lista de espera en la Argentina. Si no lo hacen bien se sacan un 1 (uno) y retroceden 4 casilleros. Si lo hacen bien se ganan un efusivo aplauso.

19.- DE FIESTA: Nos ponemos la corbata festejando por adelantado el éxito de la Campaña de Donación de Órganos. Las personas ¡¡ ESTAN APRENDIENDO y se ESTÁN DECIDIENDO A FAVOR!!.. Para demostrarlo deben mencionar 5 (cinco) maneras o formas más convenientes para informar a otras personas sobre la Donación de Órganos y ayudarlos a tomar esa decisión. El otro grupo evalúa lo que expresan y si no lo hacen bien quedan detenidos allí perdiendo 1 (un) turno de tirada del dado. Si lo hacen bien se los PREMIA con un caramelo.



20.-VUELOS NOCTURNOS: Tanto tienen que estudiar para aprender todo lo nuevo que se han vuelto nocturnos como los murciélagos. Demostrando todo lo que saben van a explicar en qué consiste el TRASPLANTE de ÓRGANOS y van a mencionar a quienes intervienen en un trasplante (trabajando o recibiendo el órgano o tejido). Si lo hacen bien dan un salto hasta el N° 21.

22.- SEÑALITO: Es el "NO TE OLVIDES" del juego. Cada vez que caigan en él, el grupo debe ponerse de pie y decir, a viva voz, la siguiente frase: *"Donar Órganos es Donar Vida"*

23.- CABEZA de CALABAZA: Tan preocupados están que la cabeza les quedó como esta calabaza. Para volver a ser normales tienen que elegir, en sólo 20 segundos, la respuesta correcta entre las siguientes

tres opciones: ABLACIÓN de ÓRGANOS significa: 1º) Trasladar los órganos y tejidos de un lugar a otro, 2º) Extraer los órganos y tejidos del cuerpo de la persona donante o 3º) Colocar el o los órganos en el cuerpo del receptor. Si responden bien les otorgamos un "SUPERÓ" y vuelven a ser normales. Si no lo hacen bien, con cabezas de calabaza retroceden al N° 21.

25.- MEGÁFONO AFÓNICO: Hablan, gritan, cantan y nadie los escucha. O Ustedes están afónicos o los otros no quieren oírlos. Para regular adecuadamente la voz y provocar que los escuchen, deben pararse uno por vez expresando, cada uno, 1 (una) característica de la DONACIÓN de ÓRGANOS buscando lograr que los otros los escuchen atentamente. Si el otro grupo evalúa que lo hicieron bien saltan al N° 28.

26.- CANDADO CERRADO: Encontraron la puerta cerrada con un candado y ninguno tiene la llave. Para poder abrirlo y pasar al otro lado deben explicar, sin tartamudear ni tropezar, qué es y quiénes integran una LISTA DE ESPERA. Si no lo hacen bien se quedan sin llave y pierden un turno.

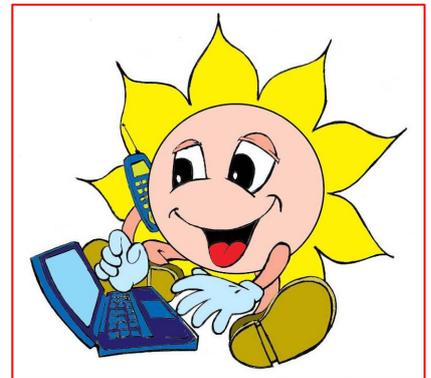
27.- ¡A LA LUZ de las VELAS! ¡Es su Noche esperada! La de los sueños. Por ello se les concede que piensen y expresen 4 (cuatro) SUEÑOS que les gustaría ver cumplidos en la Argentina vinculados con la DONACIÓN y el TRASPLANTE DE ÓRGANOS. ¿Fueron realistas?. Por tener buenos pensamientos avanzan a la casilla 28.

29.- DESPEGUE EXITOSO: Subieron a la nave espacial con todas las luces prendidas y la esperanza de arribar exitosos a un Planeta diferente y renovado. Como están dominando saberes van a demostrarlo expresando las diferencias entre los siguientes términos aplicados a la DONACIÓN de ÓRGANOS: es solidaria, gratuita, anónima y equitativa. Si lo hacen bien la nave los lanza al Casillero N°31

30.- POLLITO MOJADO: ¡Están como unos pollitos mojados!! Las ganas de no hacer nada invaden a todo el grupo, pero... ¡ojo! así no van a llegar a la meta. Por "mojados" y para salir de ese estado... tienen tarea: Deben explicar por qué se asegura que el "trafico" de órganos es un mito, una realidad inexistente, y qué determina que los órganos sean imposibles de traficar. Si no lo hacen bien pierden un turno. Si lo hacen bien el grupo entero grita fuerte: ¡¡BRAVO!!!

32.- SEÑALITO: Es el "NO TE OLVIDES" del juego. Al caer en él el grupo debe ponerse de pie y decir, a viva voz, la siguiente frase (o CREAR una nueva): *"Donar Órganos es Donar Vida"*

33.- CONEJO AFORTUNADO: Este es un conejo deportista. Siempre en el podio de los ganadores. Para lograr lo mismo, un miembro del grupo hace de periodista y, ayudado por sus colegas, informa al otro grupo sobre el nuevo deporte educativo: el DONA-BOLL, describiendo un mínimo de 5 (cinco) rasgos característicos (tipo de cancha, nº de jugadores, estilo de juego, elementos interactuantes, resultados esperados). El otro grupo evalúa el contenido y la creatividad. Si lo hacen bien lanzan su ficha al N° 34. Si no lo hacen bien, retroceden al 31.



35.- GLOBITOS de COLORES: Están jugando con "globitos" de colores cuando hay cosas mucho más importantes que atender en la sociedad actual que nos involucran a todos. Mientras un miembro del otro grupo infla un globo, deben mencionar 5 (cinco) DIFICULTADES que afectan la donación y el trasplante de órganos en la Argentina. ¡Sean realistas!.

36.- TRES TIOS en TRIOS de TRÉBOLES: Destrabemos el trabalenguas. Para ello deben mencionar qué lugar ocupan las Religiones en el tema de la Donación de Órganos (están a favor?, en contra? Todas? Solo algunas?) . Si lo hacen bien se ganan un nuevo tiro de dado.

38.- ¡UNA BOMBA! ¡Cuidado!. Deben salir de ahí antes de que explote, para ello deben mencionar - rápido, muy rápido- cuál es el tipo de muerte que posibilita la procuración de órganos y por qué (dar por lo menos 3 razones). El otro grupo corrige si se equivocan. Si lo hacen bien avanzan hasta el casillero 30.

40.-"MÚSICOS" OCULTOS: Sabíamos que ocultaban un talento especial. ¡Llegó la hora de demostrarlo!. Deben recrear el "Arroz con leche" remplazando las palabras de la canción original por otras que tengan que ver con la DONACIÓN DE ÓRGANOS, las PERSONAS que ESPERAN Y las PERSONAS SOLIDARIAS que DONAN y CANTARLA. Si lo hacen bien y SON CREATIVOS, el otro grupo los premia permitiéndoles avanzar hasta el N° 42.

41.- BOLA de BOLICHE: Jugaron un juego que no saben jugar y quedaron totalmente desanimados. Para recuperar la autoestima perdida deben crear 5 (cinco) consejos o recomendaciones para superar la desesperanza que produce el desconocer las reglas del "NUEVO JUEGO" (la DONACIÓN de ÓRGANOS) y explicárselas al otro grupo. Si lo hacen bien se ganan un salto al N° 44.

42.- SEÑALITO: Es el "NO TE OLVIDES" del juego. Al caer en él el grupo debe ponerse de pie y decir, a viva voz, la siguiente frase (o CREAR una nueva): *"Donar Órganos es Donar Vida"*

43.- ¡ESTALLARON!: ¡Qué pena!. No pudieron con tanta exigencia. ¡Cuánta pena nos invade el alma!...Caer acá significa no poder enfrentar la realidad, no poder o no animarse a tomar una decisión frente a la donación de órganos, recibir el rótulo de "están detenidos", y como el que no puede no avanza, llenos de tristeza les tenemos que decir que pierden dos turnos para tirar el dado.

45.- FESTEJO ADELANTADO: Están cerca de la Meta y sienten que lo lograron. Pero otra vez tienen que demostrarlo. Deben explicar las diferencias concretas entre DONACIÓN, PROCURACIÓN, ABLACIÓN y TRASPLANTE de ORGANOS. Si lo hacen bien, festejan con varios ¡HURRA! y saltan hasta el Casillero 47.

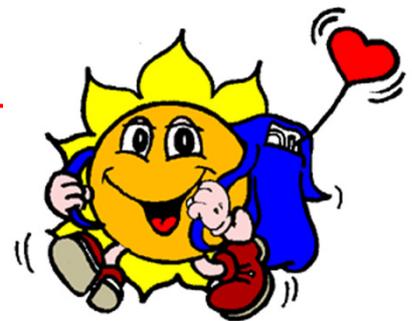
46.- CASI ACADÉMICOS: Obtener el "RECIBIDOS" y ponerse este sombrero demanda un esfuerzo más. Deben explicar -con absoluta seguridad- dos términos que están en el camino del aprendizaje y son importantes: I.N.C.U.C.A.I y C.U.C.A.I.COR. ¿qué significan?. Si lo hacen bien avanzan un casillero. Si no lo saben, se paran y dicen a viva voz: "NO SABEMOS y TENEMOS QUE APRENDER".

48.- LA HORA SEÑALADA: Es el momento de las grandes definiciones: quienes aprueban y quienes se quedan. Es la prueba de mayor valor. El más difícil de los exámenes. Deben mencionar 6 (seis) diferencias entre la ACTITUD SOLIDARIA y la NO SOLIDARIA que justifiquen sobradamente que las personas opten por la PRIMERA. Si lo hacen bien saltan al N° 50.

49.- GALERA MÁGICA: Es el sombrero de la Buena Suerte. No salen conejos, ni flores, ni palomas. Sólo salen buenos deseos. Deben sacar de él y regalarle al otro grupo (3) tres BUENOS DESEOS para las personas que esperan órganos para recuperar su salud y salvar su vida. Y que cada uno de ellos exprese a viva voz: ¡se cumpla! ¡se cumpla! ¡se cumpla!. Si lo hacen bien saltan al N° 50.

50.- SUEÑO CUMPLIDO: ¡BRAVO! ¡FELICITACIONES! ¡Lo lograron!...

Se les otorga el merecido Título de
PERSONAS ABIERTAS A LA DONACIÓN DE ÓRGANOS



El tablero en la página siguiente

