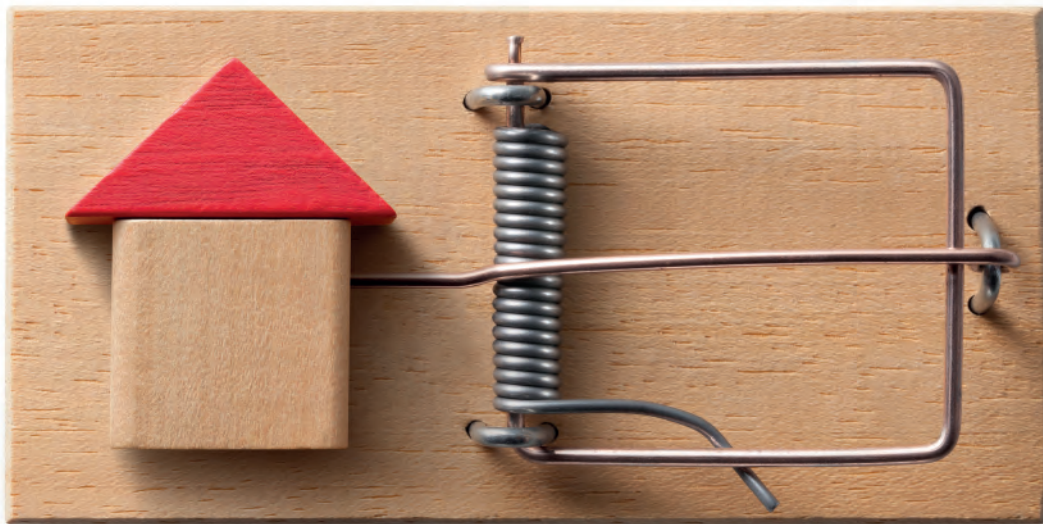


Evita accidentes en casa



JUSTIFICACIÓN

Los accidentes son una de las principales causas de enfermedad y muerte en nuestra sociedad. Además, la mayor parte de ellos se produce en la esfera privada, es decir, en el hogar y en las actividades de tiempo libre.

La mayoría de estos accidentes se pueden evitar y para ello es clave seguir unas normas básicas de seguridad y saber interpretar y prestar atención a la información que los productos nos ofrecen en este sentido.

OBJETIVOS

- Intercambiar experiencias, conocimientos y puntos de vista entre personas de diferentes generaciones sobre la prevención de accidentes en casa.
- Valorar la información que ofrecen los productos de cara a nuestra seguridad.
- Analizar los potenciales riesgos en un hogar y recursos a nuestro alcance para poder evitarlos.
- Tomar conciencia de la importancia de la prevención para preservar nuestra seguridad en casa.
- Aplicar unas normas básicas de seguridad en el hogar.

CONTENIDOS

- Accidentes domésticos y cómo evitarlos.
- Seguridad de los productos.
- Símbolos de peligro.
- Instrucciones y advertencia en el etiquetado de los productos.
- Etiquetado de juguetes y videojuegos.
- Elección de mobiliario seguro.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

- Cuestionario. ¿Cómo evitar los accidentes en casa?
- Activar conocimientos previos y reflexión sobre las creencias y conocimientos sobre seguridad en el hogar.

FASE DESARROLLO (Sesión)

- Tertulia. Potenciales riesgos en el hogar y recursos a nuestro alcance para poder evitarlos.
- Mapa conceptual. Claves para prevenir accidentes en casa.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

- Mural colaborativo. Crear un mural con fotos y comentarios que dejen constancia de la forma en que ha aplicado lo aprendido en la sesión a su vida diaria.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia científica.
- Competencia social y cívica.

TRANSVERSALES

- Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia para aprender a aprender y a pensar.
- Competencia para convivir.
- Competencia para saber ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo individual.
- Design Thinking.
- Trabajo colaborativo.

ORGANIZACIÓN

*Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
<ul style="list-style-type: none">• Teléfono móvil o tablet• Ordenador• Pantalla• Internet	<ul style="list-style-type: none">• Pequeños grupos en clase.	1 sesión - 90 min

* Espacio adecuado para llevar a cabo la tertulia.

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción