

MISIÓN A MARTE

Normas



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032535

MISIÓN A MARTE

En un futuro muy cercano, los habitantes de la Tierra se verán obligados a encontrar nuevos lugares donde expandirse y sobrevivir porque este planeta ya no tendrá suficientes recursos para satisfacer las necesidades de todos.

no será fácil encontrar un lugar que ofrezca un entorno en el que se puedan satisfacer las condiciones de vida . ¡El destino más cercano, con los recursos disponibles que tenemos ahora, es Marte! Podrás crear una nueva civilización en el planeta rojo ? ¡Tendrás que organizar todos los preparativos para afrontar este desafío, emprender un largo viaje y finalmente comenzar el asentamiento real!

Pero tú no estás solo...

Todos los miembros de la tripulación te ayudarán, coordinados por tu Capitán.

¿Estás listo?

Cuenta regresiva.

10... 9... 8...



Objetivo del juego.

MISIÓN A MARTE tiene como objetivo mejorar las habilidades de los jugadores para tomar decisiones compartidas y actuar hacia objetivos comunes. Elige tu ROL profesional en la MISIÓN A MARTE y afronta los ESCENARIOS utilizando una de las ESTRATEGIAS propuestas. ¡Cuidado con las PECULIARIDADES! Los jugadores participan en desafíos de diseño prácticos que se centran en: desarrollar la empatía, promover la iniciativa, fomentar la creatividad, desarrollar la conciencia y fomentar la resolución activa de problemas.

Components.

El juego proporciona 4 barajas de cartas.

10 TARJETAS DE ROL que explican qué competencias deben participar en la misión. 30 ESCENARIOS que proponen los retos que tendrás que afrontar 20 ESTRATEGIAS que sugieren cómo realizar las tareas

20 MODOS PECULIARES que agregan algo de sabor a las operaciones

Los jugadores pueden utilizar todos los materiales a su disposición como papel, lápices, libros, pequeños ladrillos, conexión a Internet... y su imaginación, etc.

Número de jugadores.

MISIÓN A MARTE está diseñado para ser jugado por una clase o grupo que también se puede dividir en varios subgrupos.

Tiempo.

MISIÓN A MARTE puede variar en duración y se puede jugar en múltiples sesiones de al menos 40'.

Para la primera sesión, prever al menos 2 horas lectivas, 1 para introducir adecuadamente el juego y otra para realizar la primera tirada.



CONSEJOS PARA PROFESORES

Podrás preseleccionar las tarjetas según:

- tu nivel de clase y necesidades
- su intereses de los estudiantes
- planes de estudio

Puede permitir que sus alumnos elijan su propio escenario entre las tarjetas preseleccionadas o dejarles elegir al azar.

Grupos de alumnos pueden trabajar todos sobre el mismo escenario o sobre diferentes.

Considera crear tus propios juegos de cartas y adapta las reglas a tus necesidades.

Prepárate para experimentar y aprender junto con tus alumnos y lo más importante... ¡DIVIÉRTETE!



NORMAS

MISIÓN A MARTE es un juego de rol cooperativo donde los jugadores tendrán que enfrentarse a desafíos cada vez que roben las cartas de TAREA, utilizando la modalidad que se muestra en las cartas de ESTRATEGIA. ¡Pero cuidado, las tarjetas PECULIARES establecerán condiciones de trabajo especiales!

El juego se juega siguiendo 3 fases sencillas:

1 - ELIGE LOS ROLES, el capitán saca las cartas de roles una a una y se las explica a los jugadores. Cada jugador puede postularse para un solo rol. Cada rol puede ser desempeñado por uno o más jugadores.

2 - ELIGE UN ESCENARIO, el capitán roba una tarjeta de escenario y presenta la misión principal al grupo.

Los jugadores cuyos ROLES estén indicados en la tarjeta ESCENARIO serán los encargados de ayudar al capitán y se encargarán de recoger y organizar las diferentes ideas.

Sus acciones se verán afectadas por una de las condiciones impuestas por una carta QUIRK que deberán elegir al azar.

Cada jugador tendrá que investigar y recopilar la mayor cantidad de información posible sobre el escenario, a través de las gafas del rol elegido.

3 - APLICAR UNA ESTRATEGIA, el capitán saca una carta de estrategia y el grupo comienza a desplegar el método propuesto hacia el objetivo marcado por el ESCENARIO. Cada vez que tengas que tomar una decisión, puedes elegir entre los métodos enumerados en el cuadro "CÓMO TOMAR DECISIONES" al final de estas reglas.

Realización de una FASE.

SORTEO: el capitán roba una carta del mazo.

MOSTRAR: el capitán presenta el contenido de la tarjeta al grupo de jugadores

LANZAMIENTO : cada jugador reúne ideas, información y materiales individualmente y se prepara para compartir.

ACTUAR: el grupo se reúne para practicar sus habilidades y cumplir con lo solicitado por las cartas. Recuerda utilizar el MÉTODO MARCIANO™ para turnarte.

RESUMEN: el capitán recoge los resultados de la experiencia de todos

CIERRE: el capitán cierra la sesión y todos aplauden

Fin del juego.

Al final del juego, el CAPITÁN recoge todo el material producido y explica qué resultados ha conseguido el grupo.



HABILIDADES



Pensamiento crítico: el proceso de cuestionar fuentes y asumir desafíos para emitir juicios bien informados basados en evidencia sólida.



Creatividad: pensar fuera de lo común y ver los conceptos bajo una luz diferente.



Colaboración: trabajar con otros de manera eficiente para lograr un objetivo común.



Comunicación: transmitir ideas de manera eficaz mediante el uso de una variedad de métodos.



Alfabetización informacional: comprender hechos, cifras, estadísticas, datos y aprender a distinguir los hechos de la ficción.



Alfabetización mediática: comprender los métodos y medios en los que se publica la información.



Alfabetización tecnológica: comprender las máquinas y aplicaciones que hacen posible la era de la información y la mejor manera de utilizarlas.





LEADERSHIP

Liderazgo: Motivar y guiar a un equipo para lograr un objetivo común.



FLEXIBILITY

Flexibilidad: desviarse de los planes según sea necesario y adaptarse a los cambios.



INITIATIVE

Iniciativa: estar motivado intrínsecamente e iniciar proyectos, estrategias y planes por tu cuenta.



PRODUCTIVITY

Productividad: capacidad para priorizar, planificar y gestionar la carga de trabajo.



SOCIAL SKILLS

Habilidades sociales: reunirse y establecer contactos con otros para beneficio mutuo, interactuar eficazmente con los demás.



TIPO DE TAREA



IDENTIFY
THE PROBLEM

IDENTIFICAR EL PROBLEMA o pregunta esencial



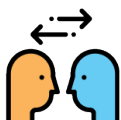
OBSERVE AND
DOCUMENT

OBSERVAR Y DOCUMENTAR elementos que contribuyen al problema o pregunta



RESEARCH

INVESTIGAR soluciones actuales



TEACH
AND LEARN

ENSEÑAR/APRENDER Habilidades necesarias para abordar el problema o pregunta



CREATE

CREA una nueva solución o composición utilizando tus habilidades, procesos y conocimientos.



SHARE

COMPARTE tus ideas/solución con otros



FACILITATE

FACILITAR oportunidades de retroalimentación



REFLECT

REFLEXIONAR sobre las sugerencias de los demás y su propio proceso



REVISE

REVISAR tu solución o composición según sea necesario



MÉTODO MARCIANO

EL MÉTODO MARCIANO™

Para superar los desafíos de nuestro viaje a Marte necesitaremos las ideas de todos.

Los problemas difíciles generarán soluciones creativas y es muy natural estar ansioso por que todos escuchen nuestro golpe de genialidad. Pero ¿te imaginas qué pasaría si todos hablaran al mismo tiempo?

No se haría mucho y nuestra misión a Marte terminaría siendo ruidosa y sin éxito.

Por eso ideamos el Método Marciano™ de comunicación.

Es fácil y divertido y sólo necesitas levantar la mano de una forma especial. Imaginemos que alguien está hablando y usted tiene algo que añadir (una crítica, un enfoque diferente o una idea nueva).

Mira a tu alrededor: ¿puedes ver alguna otra mano levantada? Si eres el primero, levanta la mano con UN dedo hacia arriba, para indicar que serás el siguiente en hablar cuando llegue el momento. Levantar la mano indica que quieres hablar y el dedo indica tu posición en la fila.

Si ves otras manos levantadas, cuenta los dedos levantados y ¡sólo suma uno! Si tres aventureros tienen la mano levantada, levanta la tuya con CUATRO dedos hacia arriba. Si sois muchos, ¡también podéis usar las dos manos! Por supuesto, cuando el aventurero que habla termine de hablar, tendrás que ajustar el número de dedos. Si estuvieras levantando CUATRO dedos, ¡baja uno! ¡Ahora eres el tercero en la fila!

El Método Marciano™ es muy poderoso porque debes prestar atención y escuchar a todos los que vienen antes que tú. Si no escuchas, podrías distraerte y no “actualizar” tus dedos, perdiendo tu lugar en la fila. En Marte hablamos Y escuchamos. ¡Ese es nuestro superpoder!

Recordar:

Levantar las manos indica que quieres hablar.

El número de dedos levantados indica tu posición en la fila.

Nota de accesibilidad:

trate de encontrar una manera de ayudar a cualquier jugador con discapacidad con una solución adecuada (es decir, si alguien no puede levantar una mano o levantar los dedos, prepare una serie de hojas de papel con números que van del 1 al 5, o más, si hay muchos aventureros. La tarjeta numérica correspondiente se puede mostrar de cualquier forma y funcionará como una mano levantada).



CÓMO TOMAR DECISIONES

MULTICRITERIO

Evaluar diferentes soluciones en base a un conjunto de criterios racionales y emocionales.

1. Haga una lista de soluciones propuestas.
2. Elija de 3 a 5 criterios básicos con los que evaluar las soluciones propuestas.
3. Crea una tabla que cruce ideas con los diferentes criterios.
4. Cada jugador tiene 10 corazones y 5 cruces para distribuir entre las celdas de la tabla en función de sus valoraciones.
5. Se elegirá la idea que tenga más corazones y menos cruces.

RESULTADO

Podrás elegir teniendo en cuenta las preferencias de todos.

NOMBRE TÉCNICO
Multicriterio



CÓMO JUGAR
Todos juntos

LA MAYORÍA GANA

Cada uno podrá votar por la solución que prefiera y la que tenga más votos será la que usted elija.

1. Nombra y describe las diferentes soluciones.
2. Todos pueden votar por una sola solución.
3. La solución más votada será la elegida.

RESULTADO

En última instancia, se elegirá una solución mediante votación.

NOMBRE TÉCNICO
Votación mayoritaria



CÓMO JUGAR
-



¡UN PLAN PERFECTO!

Cada grupo piensa en una idea para resolver el escenario y describe cada solución de forma estructurada.

1. Para cada idea, enumera en una hoja de papel: qué pasos debes seguir, qué equipo necesitas usar, cuántas personas necesitarás, qué materiales necesitarás, qué resultados crees que lograrás.
2. Resalta los puntos fuertes de cada idea.
3. Cree una hoja de solución final que combine los puntos fuertes de cada lista.

RESULTADO

Obtendrá un plan de acción razonado.

NOMBRE TÉCNICO

5M: Método, Máquinas, Manual, Materiales, Medición.



CÓMO JUGAR

En grupos

¡TODOS DE ACUERDO!

Todos pueden exponer su opinión de forma organizada, con el objetivo de llegar a una decisión común para todos.

1. Divídase en grupos y elija un portavoz para cada grupo.
2. Cada portavoz informa al Consejo de Portavoces de la opinión de su grupo.
3. Si no se llega a consenso, cada disidente presenta su objeción.
4. Las objeciones se comunican a los grupos que deberán formular propuestas modificadas. Luego volvemos a empezar desde el punto 3 hasta encontrar una solución que sea aceptable para todos.

RESULTADO

Tomar decisiones en conjunto proponiendo cada uno sus propias ideas y llegando a un acuerdo que satisfaga a todos.

NOMBRE TÉCNICO

Método de consenso



CÓMO JUGAR

En grupos



UNA TORMENTA DE IDEAS

Propone ideas de todo tipo, incluso las más locas y extravagantes, y recógelas todas en un mapa o dibujo.

1. Párate en círculo. Asegúrese de que todos puedan verse y oírse claramente.
2. Utilice un objeto para establecer turnos de habla. Sólo la persona que tenga el objeto en la mano podrá hablar para no interrumpir a los demás.
3. Anotar todas las ideas que se proponen, sin excluir ninguna. Une las ideas conectadas con líneas dibujando un diagrama para colgar en la pared.

RESULTADO

Obtendrá una visión amplia de todas las diferentes ideas y sus puntos de contacto.

NOMBRE TÉCNICO
Lluvia de ideas



CÓMO JUGAR
Todos juntos

LA MESA REDONDA

Un grupo de "expertos" tendrá que hablar del problema, cada uno desde un punto de vista diferente.

1. Los "expertos" se sientan en una mesa frente al resto de la clase.
2. Cada experto expondrá su idea sobre el problema a resolver.
3. Los acompañantes pueden hacer preguntas a los expertos para comprender más.
4. Al final, resume las diferentes ideas en un solo discurso.

RESULTADO

Aprenderás que las diferentes posturas enriquecen tu conocimiento del tema.

NOMBRE TÉCNICO
Panel de discusión



CÓMO JUGAR
Todos juntos



YA TE METES EN UNA PELEA

Cada grupo propondrá una idea y tendrá que intentar "defenderla"

1. Prepara la estancia dividiendo los espacios en dos, con una cenefa formada, por ejemplo, por sillas o mesas.
2. Forme dos grupos y asigne a cada uno un lado del salón.
3. Cada grupo escribe su idea en una hoja de papel.
4. Los grupos intercambian papeles y tendrán que "defender" la solución del otro grupo, ¡aunque no estén de acuerdo!

RESULTADO

Aprenderás a comprender un punto de vista diferente al tuyo.

NOMBRE TÉCNICO
Ven ya discutido



CÓMO JUGAR
En grupos

