

#### Actividad 4

*En boca cerrada...*

**Esta actividad consiste en un juego de *dramatización* que el profesorado tendrá que dirigir.**

El alumnado se divide en 3 grupos (correspondientes a los contenidos golpes, caídas y atrapamientos) y tiene que representar, por medio de mímica, la situación problemática del contenido que les haya tocado por sorteo. Habrá un tiempo estipulado para prepararlo.

A continuación, los grupos se reunirán en un mismo espacio y comenzarán las reproducciones de las historias inventadas. Aquellos que no estén representando tendrán que estar muy atentos para adivinar, al final de la misma, la situación que se esté ocurriendo y los elementos de carácter preventivo, de actuación y de primeros auxilios que aparecen en cada representación.



Temporización: 1 hora (15 minutos para la explicación de la actividad, organización de los 3 grupos y sorteo de los contenidos que se deben representar; 15 minutos para la representación del *grupo golpes*; 15 minutos para la representación del *grupo caídas*; 15 minutos para la representación del *grupo atrapamientos*).

En relación con los recursos para utilizar en la actividad, serán: material que pueda utilizarse como disfraz; aula con sillas de libre disposición; pizarra digital o convencional para ir anotando las pistas.

#### Actividad 5

*Cada oveja con su pareja*

**El profesorado entregará al alumnado una serie de conceptos correspondientes a los contenidos de golpes, caídas y atrapamientos.**

Los alumnos y las alumnas tratarán de definirlos y establecer la correspondencia con alguno de los tres contenidos. Posteriormente, el o la docente dará la definición de las palabras de forma completa y se aclarará su asociación con los tres términos. Con esas palabras, en grupo tendrán que inventar una historia. Entre todos se elegirá la más divertida y original.



Temporización: 1 hora (5 minutos para la explicación de la actividad, 5 minutos para la exposición de los conceptos, 10 minutos para que el alumnado establezca la relación que existe entre el concepto y el contenido, 10 minutos para la aclaración de la asociación concepto-contenido, 20 minutos para la organización de grupos y construcción de la historia, 10 minutos para la exposición de las historias y valoración grupal).

Los recursos que se utilizan son: aula con libre disposición de sillas y pizarra digital o convencional.



**ATRAPAMIENTO:** Acción o efecto que se produce cuando una persona, o parte de su cuerpo, es aprisionada o enganchada por o entre objetos.



**CAÍDA A DISTINTO NIVEL:** Se produce cuando la persona recibe un golpe tras una caída en un plano de sustentación distinto al que se encontraba en primer lugar.



**CAÍDA AL MISMO NIVEL:** Se produce cuando la persona recibe un golpe tras una caída en su mismo plano de sustentación.



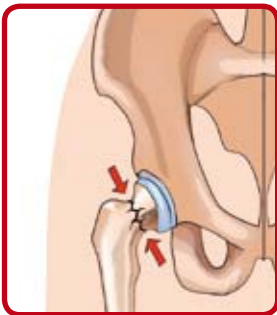
**COMA:** Estado grave que incluye pérdida de conciencia y riesgo de muerte que puede padecer cualquier ser humano como consecuencia de diversas cuestiones como: intoxicaciones, anomalías metabólicas, meningitis, epilepsia, tumores cerebrales o traumatismos de cráneo como resultado de algún accidente o caída en el cual el cerebro recibió un golpe fuerte.



**CONTUSIÓN:** Es un tipo de lesión física no penetrante sobre un cuerpo humano por la acción de objetos duros. Los efectos de un golpe contuso varían según la fuerza y energía aplicada, dando lugar a una lesión superficial, como hematomas, fracturas o edemas (acumulación de líquidos).



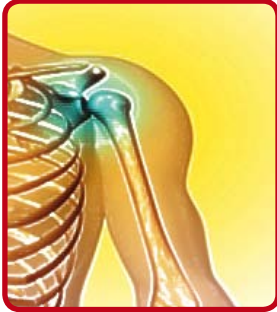
**ESGUINCE CERVICAL:** El esguince o latigazo cervical se produce por un repentino movimiento de la cabeza hacia atrás (hiperextensión), hacia delante (hiperflexión) o ambos. Esto lesiona diversas estructuras del cuello como músculos, ligamentos y articulaciones. Los síntomas que produce van desde el dolor cervical hasta dolor irradiado a los hombros, brazos y manos, hormigueos en las manos, dolores de cabeza, disminución de la movilidad del cuello, mareos y vértigo. A veces estos síntomas pueden no aparecer hasta días, semanas o incluso meses después del traumatismo. La detección precoz del posible daño producido y un apropiado tratamiento son esenciales para prevenir serias consecuencias de carácter crónico o secuelas permanentes que se puedan generar.



**FRACTURAS O FISURAS:** Discontinuidad en los huesos a consecuencia de golpes, fuerzas o tracciones cuyas intensidades superen la elasticidad del hueso.



**GOLPE:** Acción o movimiento brusco de un cuerpo sobre otro cuerpo, pudiendo causar diversos problemas o efectos. Los golpes pueden darse en diferentes partes del cuerpo, con diferentes efectos y localizados normalmente sobre una zona.



**LUXACIÓN:** Separación permanente de las dos partes de una articulación; es decir, se produce cuando se aplica una fuerza extrema sobre un ligamento produciendo la separación de los extremos de dos huesos conectados.



**PARADA CARDIORRESPIRATORIA (PCR):** Interrupción potencialmente reversible de la respiración y circulación. Una vez que tiene lugar, la PCR lleva a la muerte o a graves secuelas, salvo que se inicien rápidamente maniobras adecuadas de reanimación cardiopulmonar (RCP). Por ello, es muy importante el aprendizaje de la RCP por parte de todo el personal sanitario, profesorado, etc. La RCP avanzada tiene como objetivos establecer una ventilación adecuada, restablecer la actividad cardíaca y normalizar el ritmo cardíaco.



**TRAUMATISMO CRANEOENCEFÁLICO (TCE):** Lesión física o funcional del contenido craneal producida por un golpe brusco. Entre las secuelas más importantes están los déficits cognitivos, como el déficit de atención, que repercute a su vez en la memoria, en forma de problemas en la capacidad de procesamiento, almacenamiento y recuperación de la información; las alteraciones del lenguaje; la alteración de las funciones ejecutivas, que pueden provocar que el paciente tenga problemas para la gestión de sus proyectos, etc. Otras consecuencias son el vértigo, los mareos continuos y el dolor de cabeza persistente y progresivo. El traumatismo puede ser cerrado (sin que el cráneo se rompa) y abierto (cuando el objeto que golpea rompe e ingresa en el cráneo).