



//ABANCA



Juego de Rol
"ABANCADOS"

**¡UN JUEGO DE ROL PARA
TODA LA CLASE!**





ÍNDICE

Instrucciones de Juego	PAG. 3
Fichas de Situación	PAG. 7
Fichas de Preguntas	PAG. 13
Guía de Información y Consejos	PAG. 19
Guía Maestra	PAG. 24



Juego de Rol "ABANCADOS"



INSTRUCCIONES DE JUEGO

1. ¿EN QUÉ CONSISTE? METODOLOGÍA DEL JUEGO

Este Juego de rol se basa en la mecánica del **Role Playing**, dentro de la metodología del Aprendizaje Cooperativo.

Por medio de una representación "teatral" previa, el juego pone a los alumnos/as en contexto a través de distintas situaciones e imprevistos posibles con los que podrían encontrarse en el futuro.

Por medio de unas preguntas y posterior reflexión y debate, los alumnos/as aprenderán que el **conocimiento de los distintos tipos de seguros y su finalidad** les ayudarán a determinar la mejor solución para cada tipo de situación o imprevisto.

El objetivo didáctico del juego es **fomentar la cultura de la prevención** en los pre-adolescentes de 5º y 6º curso de Primaria y adolescentes de ESO y FP básica.

2. MECÁNICA DEL JUEGO. MATERIALES NECESARIOS

Para el correcto desarrollo del juego, te recomendamos imprimas una **Ficha de situación** para cada equipo, las **Fichas de preguntas** de las situaciones que se van a representar, así como varias copias de la **Guía de información y consejos** para que las puedan consultar.

Como docente y moderador/a del juego, tienes a tu disposición la **Guía Maestra** con las respuestas a las preguntas que se plantean para cada situación.

FICHAS DE SITUACIÓN

Cada equipo representa una situación. El resto debe contestar a las preguntas que se plantean en la ficha correspondiente.

FICHAS DE PREGUNTAS

Cuando un equipo está representando una situación, el resto de equipos deberá responder a las 2 preguntas relativas a ese supuesto. Se pueden ayudar de la Guía de Información y Consejos para contestar a las preguntas planteadas.

GUÍA DE INFORMACIÓN Y CONSEJOS

Cada equipo dispone de esta guía en la que se ofrece información, consejos y pautas sobre los distintos seguros para ayudarles a contestar a las preguntas planteadas en cada situación.

GUÍA MAESTRA

El docente dispone de esta pequeña guía con las respuestas de cada pregunta planteada en cada situación, para orientar a los alumnos/as y determinar su puntuación. Además, tiene a su disposición una tercera pregunta por situación que servirá para el debate y la reflexión de todos los alumnos/as del aula una vez todos hayan dado sus respuestas.

3. ¿CÓMO EMPEZAMOS A JUGAR? MECÁNICA DEL JUEGO

- Pide a tus alumnos/as que formen equipos de 3 a 5 de forma que haya 6 equipos.
- Como docente, asignarás el orden de participación de los equipos y habilitarás la zona del aula que consideres más apropiada para que sirva como escenario, ya que cada equipo saldrá a representar una situación mientras el resto del aula, sentados por equipos, tendrá que contestar dos preguntas que derivan de esta representación.
- Reparte a cada equipo dos fichas:
 - a)** La ficha de situación, cuando les toque representar la situación (gotera en el techo, vuelo cancelado, etc.) ¡Y no dejes que los equipos sepan qué situación les ha tocado a los demás!
 - b)** La ficha de preguntas, cuando les toque contestar a las 2 preguntas que se plantean en la situación (compra del primer coche, dejarse las llaves en casa, etc.) representada por otro equipo.
- Ten a mano varias copias de la Guía de Información y Consejos para que los equipos la puedan consultar a la hora de responder a las preguntas planteadas.
- Cada equipo irá rotando de manera que cada uno tendrá que:
 - a)** Representar una situación. El resto del aula, por equipo, tendrá que contestar a las preguntas planteadas en esa situación.
 - b)** Una vez que haya salido al escenario a representar, volverá a sentarse con el resto de equipos y contestará a las preguntas que se planteen en la siguiente situación, representada por otro equipo.

4. ¡EMPIEZA EL JUEGO DE ROL! MECÁNICA DE LOS TURNOS Y DESARROLLO DEL JUEGO

Como decimos, en el juego de rol se irán turnando los equipos, mientras unos representan, los otros responden a las preguntas y viceversa.

- En el turno de representación, cada equipo dispondrá de una **Ficha de Situación** relacionada con algún tipo de imprevisto. Previo reparto de personajes y breve ensayo, deberán colocarse en el escenario para, durante 3 minutos, representar dicha situación.
- Al terminar, el equipo que ha representado la situación vuelve a su sitio mientras que el resto de equipos dispone de 5 minutos para responder por escrito a las dos preguntas de la **Ficha de Preguntas** específica para cada situación. Contarán con la ayuda de la **Guía de Información y Consejos** en la que podrán encontrar información sobre qué imprevistos cubre cada tipo de seguro y una serie de consejos para evitar situaciones concretas de riesgo.
- Pide ahora a un representante de cada equipo que se ponga en pie y, haciendo una fila, que diga en voz alta las respuestas de su equipo fundamentándolas.
- Una vez lo hayan hecho todos, expón a toda la clase la tercera pregunta que aparece en tu **Guía Maestra** para que todos los equipos participen, para reflexionar y debatir según lo que hayan aprendido de la situación expuesta, respondiendo a la pregunta en voz alta (*pregunta extra en común*), dándoles la oportunidad de argumentar cómo han llegado a su conclusión.
- En todo momento, como docente y moderador/a, dispones de la **Guía Maestra** para evaluar las respuestas de tus alumnos/as y, si lo deseas, puntuar cada equipo en función del nivel de acierto de sus respuestas.

5. EVALUACIÓN DEL JUEGO. LO QUE HEMOS APRENDIDO

Una vez los alumnos/as han reflexionado y debatido sobre cada situación, habrán adquirido nociones de cómo se debe actuar ante situaciones como la inundación de un piso, un accidente de tráfico, la cancelación de un vuelo, etc. **ganando en conocimientos** que fomentan la **cultura de la prevención**, además de aprender a afrontar situaciones e imprevistos que se pueden dar en su vida cotidiana.

Como docente, puedes evaluar sus respuestas con esta sencilla tabla de puntuación que te adjuntamos.

Para ello, te recomendamos que dividas la pizarra en columnas con un número igual al número de equipos de tu aula y ponderes cada respuesta:

PONDERACIÓN POR EQUIPOS

EQUIPO QUE REPRESENTA LA SITUACIÓN

10 puntos por su actuación.
Excepto en caso de que ninguno de los otros equipos pueda adivinar qué ocurre en dicha situación.

EQUIPO QUE RESPONDE A LAS PREGUNTAS 1 Y 2.

5 puntos por contestar correctamente a la primera pregunta: *"¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?"*

Hasta 20 puntos extra, **5 puntos por cada ejemplo correcto** en la segunda pregunta *"¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro?"*

REFLEXIÓN Y DEBATE FORMULADO POR LA PREGUNTA EXTRA EN COMÚN

En función de las reflexiones obtenidas en la pregunta 3, el docente puede asignar hasta 5 puntos extra al equipo que mejor haya asimilado los conocimientos.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 1

GOTERA EN EL TECHO:

Personajes principales: 3-5 personajes

Los miembros del equipo serán compañeros de un piso en alquiler.

Situación:

Los compañeros de piso estarán pasando el rato cada uno haciendo algo (un par jugando a la play, cocinando, charlando...) cuando uno de ellos resbalará y caerá al suelo de forma exagerada. Al levantarse verá el suelo mojado y echará la culpa a otro de los compañeros, entonces empezarán a discutir entre todos para saber a quién se le ha derramado algo y no lo ha fregado. Antes de llegar a las manos, se darán cuenta de que el agua proviene de una gotera en el techo, entonces llamarán a su casero para contarle el problema. Como el casero no lo cogerá, un par de ellos subirán a hablar con el vecino, pero tampoco estará en casa. El resto mientras fregarán y pondrán un cubo bajo la gotera.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 2

DEJARSE LAS LLAVES EN CASA:

Personajes principales: 3 personajes

Un personaje que se olvida las llaves de casa, un amigo que va a su casa y un vecino que saldrá a ver qué ocurre.

Personajes adicionales: 1-2 personajes

Amigos extra que van a casa.

Situación:

Los padres del personaje están de viaje, así que ha decidido invitar por teléfono a sus amigos a una fiesta en su casa. Cuando lleguen los amigos, decidirán gastarle una broma, llamarán al timbre y se esconderán. Cuando el personaje abra la puerta y no vea a nadie, se asomará al exterior, y se le cerrará la puerta, sin llaves ni móvil. Tras aparecer los amigos y ver qué ha pasado, intentarán abrir la puerta forzándola sin éxito. Alarmado por el ruido un vecino saldrá a ver qué pasa, amenazando con llamar a la policía hasta que se entere de la situación. Finalmente, con uno de los móviles de sus amigos o del vecino, el personaje llamará a sus padres, quienes le dirán que un cerrajero del seguro va para allá.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 3

COMPRA DEL PRIMER COCHE:

Personajes principales: 3 personajes

Personaje que va a comprar su primer coche, su padre o madre y el vendedor del concesionario.

Personajes adicionales: 1-2 personajes

Su otro progenitor y algún otro cliente que ande por el concesionario.

Situación:

Nuestro personaje se acaba de sacar el carnet de conducir, así que va a un concesionario con sus padres, y empiezan a mirar los distintos modelos. Entonces, se acercará el vendedor para ayudarles en lo que necesiten, mientras les señala todos los coches que venden. El hijo/a y los padres discutirán sobre un modelo y otro hasta que suban a uno de los coches y lo vean bien, sus padres no estarán muy convencidos al principio pero al final habrá un coche que les guste para su hijo/a. Si está el otro cliente, también podrá intervenir en cualquier momento. Después, toda la familia irá a probar el coche. Al volver, después de un apretón de manos con el vendedor, ¡el personaje tendrá su primer coche!





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 4

EL COCHE SE HA PARADO Y NO SE SABE LA RAZÓN:

Personajes principales: 3 personajes

Dos personajes que irán en el coche (piloto y copiloto) y un conductor que se parará a ayudarles.

Personajes adicionales: 1-2 personajes

Un ocupante extra del coche y el conductor de la grúa.

Situación:

Los personajes principales van tranquilamente por la carretera cantando cuando de repente su coche se apaga, así que rápidamente se echarán a un lado de la carretera. Antes de salir se pondrán los chalecos reflectantes y luego irán a poner los triángulos de emergencia. Mientras revisan todo el coche (ruedas, motor, tubo de escape) sin descubrir qué ha pasado, un coche se parará y bajará el conductor para echarles una mano. El amable conductor tampoco sabrá qué le ocurre al coche, así que al final los personajes llamarán por el teléfono al seguro para que les mande una grúa. Si hay un conductor de grúa participando, llegará y se llevará el coche y a los ocupantes.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 5

VUELO CANCELADO:

Personajes principales: 3 personajes

El personaje principal, al que le cancelan el vuelo, otro personaje en el mostrador de información y otro de representante de la compañía aérea.

Personajes adicionales: 1-2 personajes

Un acompañante al personaje principal y otro viajero afectado por la cancelación del vuelo.

Situación:

El personaje llega al aeropuerto para coger un vuelo, pero al llegar, ve en la pantalla que su vuelo ha sido cancelado. Enfadado, buscará el mostrador de información más cercano para pedir explicaciones.

En el mostrador le dirán que no pueden ayudarlo, que busque el mostrador de la compañía de su vuelo. Así que dará vueltas hasta encontrar al representante de la compañía, quien le responderá que no puede hacer nada porque hay problemas en la ciudad destino del vuelo, y discutirán (también el acompañante y el otro viajero afectado si participan). Al final, el personaje le pedirá una hoja de reclamaciones en el mostrador.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

FICHA DE SITUACIÓN 6

ROMPERSE UN TOBILLO JUGANDO AL FÚTBOL:

Personajes principales: 3 personajes

Un personaje lesionado, un compañero/a que lo lesiona y un médico.

Personajes adicionales: 1-2 personajes

Otro jugador y el conductor de la ambulancia.

Situación:

Se está jugando un partido de fútbol informal entre pocos amigos en un campo, cuando uno de los personajes hace una entrada a otro y lo deja tirado en el suelo. Mientras se queja de dolor, el otro intentará ayudarlo a levantarse, pero no puede. Así que llamarán a una ambulancia. Cuando llegue, se llevarán al lesionado a urgencias.

Una vez allí, un médico le enseñará las radiografías y le dirá que tienen que escayolarle el tobillo porque está roto y que no podrá jugar al fútbol en una buena temporada. Después de escayolárselo, el lesionado saldrá con muletas del hospital ayudado por sus compañeros.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 1



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 2



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 3



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 4



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 5



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"

Nombre y Apellidos de los integrantes del grupo:

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 6



¿A QUÉ TIPO DE SEGURO SE DEBERÍA RECURRIR EN ESTA SITUACIÓN?

¿EN QUÉ OTRO TIPO DE SITUACIONES PUEDE AYUDARNOS ESTE SEGURO? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.



Juego de Rol

"ABANCADOS"



GUÍA DE INFORMACIÓN Y CONSEJOS

¡HOLA, EQUIPO!

Aquí podéis ver las coberturas más habituales de diferentes seguros, los necesarios para superar este juego, así como una serie de consejos en caso de imprevistos que os vendrán bastante bien.
¡Buena suerte!



PARA EL HOGAR:

Te protegen en caso de incendio, de explosión, si algún vehículo choca contra tu vivienda o si la vivienda deja de ser habitable.

Protege tu hogar contra las inclemencias meteorológicas y en caso de rotura de tuberías, inundaciones u otros daños por el agua. Incluso si eres tú el que se ha olvidado el grifo abierto o si, por accidente o avería, es un electrodoméstico el que provoca la inundación. Si lo que causa el problema es la lluvia torrencial o un temporal de viento, también. Así como todo tipo de roturas de cristales, vitrocerámicas, encimeras y cuartos de baño.

Los seguros cubren el 100% de lo que está en el interior de la vivienda y a la propia vivienda por robo. En caso de hurto (cuando te roban sin que haya violencia ni intimidación) también se cubre al 100 %. Incluido el contenido en objetos de valor especial como ordenadores personales, tablets, móviles, videoconsolas o bicicletas.

Si tú o alguien de tu familia sufrís un accidente en casa o en las proximidades de tu vivienda, te cubren si, por desgracia, el resultado de ese accidente es el fallecimiento o la invalidez. Y también si sufres un atraco fuera del hogar.





//ABANCA

PARA UN VIAJE:

Contrata un extra de protección solo durante el tiempo que estés viajando con las siguientes coberturas:

- Reembolso de gastos médicos en el extranjero.
- Regreso anticipado por causas familiares graves, fallecimiento u hospitalización.
- Reembolso de los gastos de anulación del viaje.
- Búsqueda y localización de tu equipaje en caso de extravíos.
- Compensación por retrasos o cancelaciones en el viaje o en la entrega de tus maletas.
- Repatriación o transporte de heridos o enfermos.

Para que lo sepas, si decides viajar sin seguro, te vamos a dar unos ejemplos aproximados pero reales de a qué te tendrías que enfrentar si tienes algún problema de salud en el extranjero.

EN EE.UU.

- Hospitalización: 4.800 €/día
- Operación de apendicitis: 14.000 €

EN AUSTRALIA

- Hospitalización: 600€/día
- Operación de apendicitis: 3.200 €

PARA UN COCHE:

El seguro de asistencia en viaje cubre la asistencia en la carretera si se te avería el coche, si te quedas sin batería, si hay que cambiar una rueda, si te quedas sin gasolina, etc.

La cobertura de asistencia a personas te protege si, por avería o por accidente, tienes que hacer un traslado, pasar una noche en un hotel, regresar a casa antes de lo que tenías pensado, etcétera.



//ABANCA

Hay tres modalidades de protección para tu automóvil:

1. Seguro a terceros con lunas. Es la modalidad básica de seguro de automóvil que cubre los daños que le puedas causar a terceros, y que además incorpora la cobertura por rotura de lunas.
2. Seguro a terceros ampliado. Es como el anterior, pero además también te protege frente a robo e incendio.
3. Todo riesgo. Este es el seguro de coche perfecto si tu coche es recién comprado. Acumula todas las ventajas anteriores pero además añade los daños propios: o sea, que también cubre los daños que tú has hecho a tu propio automóvil.

PARA TU SALUD:

Tendrás cubierta la medicina primaria, pero también el servicio de urgencias y las consultas de los mejores especialistas.

5 modalidades diferentes: **Básico** (Trato personalizado, sin esperas, con acceso a consultas y pruebas médicas), **Amplio** (Con acceso a todo tipo de consultas, pruebas médicas, especialidades, hospitalización e intervenciones quirúrgicas), **Reembolso** (Libertad para elegir el médico u hospital que quieras), **Autónomos** (Especialmente para autónomos, con tarifas reducidas, sin copagos y beneficios fiscales) y **Sénior** (Dirigido a personas de más de 70 años, este seguro te da acceso ilimitado a medicina primaria y hasta 5 consultas al año con especialistas).

Podrás disfrutar de estas ventajas:

- Servicio de atención telefónica 24 horas.
- Asistencia en viaje en el extranjero.
- Segunda opinión médica.
- Preparación y orientación al parto.
- Habitación individual, incluida una cama para el acompañante.
- Ambulancia incluida.
- Gastos farmacéuticos: Reembolso del 50% de las facturas en farmacias.



CONSEJOS PARA ESTAR PREPARADOS EN ESTE TIPO DE SITUACIONES:

- Ten en consideración todos los espacios de tu hogar y analiza todos los riesgos posibles para poder eliminarlos cuanto antes: como suelos levantados, humedades, grietas, malos olores, golpes contra objetos inmóviles, ruidos extraños, caídas de objetos al manipularlos, caídas por escalones...
- Cuida bien el mobiliario y los elementos decorativos de casa, en caso de mudanza (por ejemplo) contrata un equipo de transportistas para ayudarte, otra opción es pedir ayuda a familiares o amigos.
- Si aparece una gotera, es muy importante no llevar a cabo ninguna obra hasta que quede claro quién es el responsable, cuál es el motivo de su aparición y quién debe correr con los gastos.
- Si eres descuidado u olvidadizo con las cosas de casa, deja la copia de la llave a alguien. Si ya es tarde, la mejor opción sería llamar a un cerrajero (algo que suelen cubrir todos los seguros de hogar), es mejor no arriesgarse a intentar abrir la puerta por tus propios medios, porque puede causar un daño mayor.
- Si pierdes un avión o se cancela el vuelo, existen servicios que permiten cancelar el viaje y recuperar hasta un 75% de lo gastado, no sólo en concepto de billetes, sino de todo lo que se ha adquirido, como por ejemplo el hotel, cruceros, excursiones, entre otras cosas.
- Si nos pierden la maleta en un vuelo, lo primero es cumplimentar un parte en el mostrador de la compañía aérea. Sin ese documento no podremos reclamar nada. Después debemos llamar a nuestro seguro.
- Consejos de salud para viajar al extranjero: protégete frente a los mosquitos (repelentes), cuidado con los alimentos y el agua, ten en cuenta el jet lag si hay un gran cambio horario, infórmate bien sobre los servicios médicos disponibles y enfermedades habituales, no olvides las normas de higiene básicas, es muy importante ponerse las vacunas indicadas, llevar ropa y calzado adecuada al clima y recuerda preparar un botiquín de viaje básico. Y si el viaje es dentro de Europa, ¡no olvides tener a mano tu tarjeta sanitaria europea!
- Si, cuando estás en el coche, un olor raro viene de las salidas de ventilación y empieza a salir humo blanco de la base del parabrisas o

pasa cualquier otro problema, no entres en pánico. Enciende las luces de emergencia y para el coche lo antes posible en un lugar seguro. Sal del coche (ponte antes el chaleco reflectante), cuidado con el tráfico, y usa un extintor si tienes para evitar posibles incendios. Después tocará hacerle una puesta a punto al coche, así que llévalo al taller.

- Cuando vayas a comprar un coche, limita tu presupuesto a un tope con el que te sientas cómodo y ten en cuenta que un coche genera muchos gastos. Una buena opción más económica es comprar un coche de segunda mano.
- El mejor consejo que se puede dar en materia de salud es comer adecuadamente y dormir lo suficiente. El sueño y la alimentación están muy relacionados, por ejemplo si un día cenas mucho y duermes poco es probable que te sientas más cansado al día siguiente, así que ¡prueba a cenar algo más ligero!
- Hacer deporte es también muy importante para tu salud, lo primero que tienes que tener en cuenta es usar protección. Cuanto más peligroso sea el deporte, más tendrás que preocuparte de la ropa y calzado, de mantenerte a buena temperatura, el estado meteorológico y también si tu preparación física es apta para ese deporte específico.
- En caso de que alguien sufra una insolación (con síntomas como dolores de cabeza, mareos, náuseas... también fiebre e incluso convulsiones o desorientación), pide ayuda, y luego lleva la persona a la sombra, siéntale, dale aire y agua para beber y refrescarse.





//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 1: GOTERA EN EL TECHO



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

HOGAR

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

En caso de incendio, explosión, si algún vehículo choca contra tu vivienda o si deja de ser inhabitable. Contra inclemencias meteorológicas, rotura de tuberías, inundaciones. Rotura de cristales, vitrocerámicas, cuartos de baño... Para más ejemplos válidos puedes consultar la ficha Guía de Herramientas en la sección "Para el Hogar".

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

¿Conocéis bien donde vivís? ¿Tenéis en consideración todos los espacios y sus posibles riesgos? ¿Estaríais preparados en vuestra casa para una situación así? ¿Y si os ocurre dentro de unos años, cuando no viváis con vuestros padres? Si vosotros crearais esta situación, ¿podríais resolverla sin pedir ayuda? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.



//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 2: DEJARSE LAS LLAVES EN CASA



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

HOGAR

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

En caso de incendio, explosión, si algún vehículo choca contra tu vivienda o si deja de ser inhabitable. Contra inclemencias meteorológicas, rotura de tuberías, inundaciones. Rotura de cristales, vitrocerámicas, cuartos de baño... Para más ejemplos válidos puedes consultar la ficha Guía de Herramientas en la sección "Para el Hogar".

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

¿En qué otras emergencias nos podría ayudar este tipo de seguro? ¿Qué situaciones relacionadas con el clima y fenómenos atmosféricos tienen cobertura y cuáles no? ¿Por qué creéis que es así? ¿Estaríais preparados para mantener vuestro hogar y a vosotros a salvo en casa de una tormenta? Si se fuera la luz... ¿Sabéis donde está la caja de los fusibles? ¿Y donde tenéis velas? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. En la Guía de Herramientas encontrarás un párrafo que habla de situaciones relacionadas con el clima. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.



//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 3: COMPRA DEL PRIMER COCHE



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

AUTO / COCHE

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

Si se te avería el coche, si te quedas sin batería, si hay que cambiar una rueda, si te quedas sin gasolina, si tienes que hacer un traslado por avería o pasar una noche en un hotel... Para más ejemplos válidos puedes consultar la ficha Guía de Herramientas en la sección "Para un Coche".

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

¿Qué modalidades hay disponibles para este tipo de seguro? ¿Qué diferencias puede haber si lo contrata el personaje principal o su padre/madre? Cuando el día de mañana os veáis en una situación similar, ¿a quién le pediríais consejo? ¿Qué debería ser lo más importante para alguien que vaya al volante? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. En este caso debéis tener en cuenta que asegurar a un conductor novel saldrá mucho más caro y por ellos en ocasiones es mejor incluirlo en el seguro de sus progenitores. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.



//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 4: EL COCHE SE HA PARADO Y NO SE SABE LA RAZÓN



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

AUTO / COCHE

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

Si se te avería el coche, si te quedas sin batería, si hay que cambiar una rueda, si te quedas sin gasolina, si tienes que hacer un traslado por avería o pasar una noche en un hotel... Para más ejemplos válidos puedes consultar la ficha Guía de Herramientas en la sección "Para un Coche".

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

Si esta situación no se pudiera solucionar fácilmente, ¿qué alternativa debería darnos el seguro? ¿Qué es lo más importante antes de bajar del coche en una situación así? ¿Revisáis vosotros o vuestros padres los aspectos más importantes del coche antes de usarlo (presión, gasolina, frenos...)? ¿Sabéis lo que es la ITV? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.



//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 5: VUELO CANCELADO



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

VIAJE

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

Reembolso de gastos médicos en el extranjero, regreso antes de tiempo por causas familiares graves, reembolso de los gastos de anulación del viaje, búsqueda y localización de tu equipaje en caso de extravíos, compensación por retrasos o cancelaciones en el viaje o en la entrega de tus maletas... Para más ejemplos válidos puedes consultar la ficha Guía de Herramientas en la sección "Para un Viaje".

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

Este tipo de seguro también cubre los gastos médicos que pudieran surgir si tuvierais un problema de salud en otro país. ¿Cuánto costaría ser hospitalizado en otro país si no se tuviera este seguro? ¿De qué precios hablaríamos si estamos fuera de España? ¿Por qué creéis que existe esta diferencia? ¿Por qué pensáis que en algunos países no existe la sanidad pública? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. En la Guía de Herramientas tienes un párrafo dedicado a esto a partir del cual podéis seguir debatiendo. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.



//ABANCA

Juego de Rol "ABANCADOS"



GUÍA MAESTRA

PREGUNTAS DE LA SITUACIÓN 6: ROMPERSE UN TOBILLO JUGANDO AL FÚTBOL



¿A qué tipo de seguro se debería recurrir en esta situación?

SALUD

¿En qué otro tipo de situaciones puede ayudarnos este seguro? Escribid 2 o 3 ejemplos concretos de situaciones similares que le hayan ocurrido a miembros de vuestro grupo.

Situaciones de medicina primaria, servicio de urgencias, consultas de especialistas (dentro de esto entraría cosas como esguinces, roturas de huesos, problemas dentales, enfermedades de todo tipo...).

PREGUNTA EXTRA EN COMÚN:

No siempre se puede prevenir una lesión, pero sí hay formas de prevenir enfermedades, ¿cuáles pensáis que son? ¿Creéis que una buena alimentación influye a la hora de prevenir lesiones o enfermedades? ¿Pensáis que según la preparación física de cada persona se es más apto para un deporte u otro? Podéis usar la Guía de Herramientas para esta pregunta.

Debéis reflexionar en común una vez todos los equipos hayan respondido las dos anteriores. Como profesor puedes dar 5 puntos extra al equipo que demuestre haber comprendido mejor esta situación y los pasos para superar el imprevisto.