



SCOUTS[®]
Venezuela

Movimiento Scout Mundial
Región Interamericana
Asociación de Scouts de Venezuela

Asociación de Scout de Venezuela

Región Mérida

Grupo Scout Libertador

Equipo de Organización de la Actividad

Emmanuel Castro Flores

Módulo Morado:Ruleta de los robots Letales

Objetivos intermedios	<ul style="list-style-type: none">✓ Creatividad etapa 6: Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.✓ Caracter etapa 6: Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.✓ Afectividad etapa 6: Adapta sus actividades para que todos puedan participar y sentirse bien con lo que hacen.✓ Espiritualidad etapa 5: Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica.
Metas de la actividad:	<ul style="list-style-type: none">✓ Que las patrullas disfruten la actividad.✓ Que se haya entendido para que funciona La Campaña Contra Los Robots Letales
Duración de la actividad	10 minutos



SCOUTS[®]
Venezuela

Movimiento Scout Mundial
Región Interamericana
Asociación de Scouts de Venezuela

Nombre del Juego: Concurso de los Robots Letales

1.- Definición: Esta actividad trata de promover e informar sobre los objetivos de la Campaña de Robots Letales y las consecuencias de los avances tecnológicos a nivel mundial con un método lúdico y dinámico, usando una ruleta donde estén ubicadas varias palabras o preguntas.

2.- Objetivo: Enseñar a las patrullas datos interesantes todo sobre la Campaña de Robots Letales.

4.- Materiales: Mesa, mantel y ruleta

5.- Desarrollo de la partida: Cuando lleguen las dos patrullas, se dará una breve información sobre la iniciativa de la Campaña contra los Robots Letales, se explicará en que consiste la actividad. Seguidamente pasara un Scout de cada una de las patrullas y tendrá que responder con sus propias palabras a la pregunta que saldrá en la ruleta luego de hacerla girar. Si el Scout no contesta correctamente, se le amonestará con una pequeña penitencia a él o su patrulla.

Preguntas en la ruleta

1.- Nombra 3 películas donde este un robots asesino.

2.- Cuales de estas es una inteligencia artificial:

a) Maquina de escribir

b) Radio

c) Alexa

d) Libro

3.- En tu ámbito diario dónde crees que se pueda conseguir la IA?

4.- Cuales de estas películas contiene inteligencia artificial?

a) Los Vengadores la Era de Ultron

b) La Era del Hielo



SCOUTS[®]
Venezuela

Movimiento Scout Mundial
Región Interamericana
Asociación de Scouts de Venezuela

c) El Señor de Los Anillos

d) Harry Potter

5.- Cuáles de estos es un robots asesino?

a) Arturito

b) Terminator

c) Wall-e

d) Mickey Mouse

6.-Cuál es la mayor desventaja de la inteligencia artificial?

Penitencias

1.- La patrulla tiene que hacer 5 Flexiones cada uno de los miembros.

2.- La patrulla tiene que bailar la conga.

3.- La patrulla tiene que hacer paso de pollo y decir pio pio.

4.- La patrulla tiene que hacer 5 sentadillas cada uno de los miembros.

5.- La patrulla tiene que bailar como un robot.

6.- La patrulla tiene que cantar una canción scout imitando a un robots.