

ACTIVIDAD: *EL FUTURO DEL MUNDO ESTÁ EN TUS MANOS.*

NIVEL DE DIFICULTAD: \*\*

(★: fácil / ★★: dificultad media / ★★★: alta)

NÚCLEO (S):

HOGAR, CONSUMO, NUTRICIÓN		ENTRETENIMIENTO, MEDIOS COMUN.	x
GEOMETRÍA "DE CALLE"		COEDUCACIÓN Y VALORES	
LECTURA Y MATEMÁTICAS	x		

TEMA (S): *(título del tema según la programación de 1º ESO)*

CONTENIDOS: *LÓGICA.*

OBJETIVOS: *Analizar una situación y plantear posibles soluciones.*

TEMPORALIZACIÓN:

- En relación al curso: Cualquier trimestre
- En relación a las clases necesarias: Una sesión

OBSERVACIONES:

Esta actividad nos permite plantear diferentes estrategias para dar solución a una situación vital que se dio en la Segunda Guerra Mundial.

**TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS:**

	DIMENSIONES	ELEMENTOS		VALORACIÓN
<b>RAZONAMIENTO MATEMÁTICO</b>	1. Organizar, comprender e interpretar información.	Identificar significado de la información numérica y simbólica		
		Comprende información presentada en formato gráfico		
		Ordena información utilizando procedimientos matemáticos		
	2. Expresión matemática oral y escrita.	Justifica resultados con argumentos de base matemática		
		Se expresa con vocabulario y símbolos matemáticos básicos		
		Utiliza formas adecuadas de representación según el propósito y la naturaleza de la situación.		
	3. Plantear y resolver problemas	Traduce las situaciones reales a esquemas matemáticos.		
		Selecciona estrategias adecuadas, valorando la pertinencia de diferentes vías para resolver un problema.		X
		Selecciona los datos apropiados para resolver un problema.		X
	<b>COMUN. LING.</b>	1. Comprensión y expresión oral.		
2. Comprensión y expresión escrita.				X
<b>CONOC. E INT. MUNDO FÍSICO Y NATURAL</b>	1. Nociones y experiencias científicas y tecnológicas básicas			
	2. Procesos científicos y tecnológicos			
	3. Planteamiento y resolución de problemas.			X
<b>COMP. DIGITAL Y TRAT. INF.</b>	1. Competencia digital: uso de sistemas informáticos, programas básicos e internet.			
	2. Tratamiento de la información.			X
<b>SOCIAL Y CIUDADANA</b>	1. Habilidades sociales.			
	2. Ciudadanía.			
	3. Comprensión del mundo actual.			X
<b>CULTURAL Y ARTÍSTICA</b>	1. Creatividad.			X
	2. Uso de lenguajes artísticos y técnicos.			
	3. Participación en manifestaciones culturales.			
	4. Valoración del Patrimonio.			
<b>APRENDER A APRENDER</b>	1. Conocimiento de sí mismo.			
	2. Esfuerzo y motivación.			X
	3. Hábitos de trabajo.			X
<b>AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL</b>	1. Toma de decisiones.			X
	2. Iniciativa y actitud emprendedora.			X
	3. Realización de proyectos.			X
	4. Conocimiento del mundo laboral.			

*Oscar Manuel Muñoz Caballero*



# El futuro del mundo está en tus manos

Durante la Segunda Guerra Mundial, el ejército americano conocía los códigos para descifrar los mensajes de las Fuerzas Armadas japonesas.

E.E.U.U. descifró un mensaje codificado japonés donde se afirmaba que la Armada japonesa iba a realizar un ataque sobre suelo americano.

El objetivo que atacaría Japón venía codificado como **AF**.

E.E.U.U. no sabía que lugar podría ser **AF**, pero sabía que los objetivos japoneses más probables para un ataque podrían ser:

- ❖ Hawai (Isla del Pacífico)
- ❖ Midway (Isla del Pacífico)
- ❖ San Diego (Ciudad americana de la costa del Pacífico)
- ❖ Seattle (Ciudad americana de la costa del Pacífico)



## 1. ¿Cuál sería tu estrategia para confirmar qué lugar era AF?

El General MacArthur, responsable de las fuerzas militares americanas en el Pacífico, se planteó las siguientes estrategias:

- A. Interrogar a oficiales japoneses hechos prisioneros.
- B. Aumentar la presencia militar en los 4 lugares.
- C. Enviar mensajes falsos no codificados sobre estos lugares para que los interceptasen los japoneses y esperar la respuesta japonesa.

## 2. Eres el General Macarthur. ¿Cuál sería la estrategia que tú llevarías a cabo y cuáles serían las posibles consecuencias?

Las posibles **consecuencias** son:

- A. Los oficiales japoneses hechos prisioneros no tenían porqué conocer los actuales planes de Japón, y también podrían mentir.
- B. Aumentar las tropas en estos cuatro lugares podría ser un indicativo de que E.E.U.U. sabía descodificar los mensajes japoneses y estos cambiarían los códigos, perdiendo E.E.U.U la ventaja que otorga conocer los planes japoneses de antemano.
- C. La respuesta más lógica es la C.

## 3. ¿Qué mensajes enviarías tú para descubrir el objetivo japonés?

La isla de Midway envió el siguiente mensaje:

“Tenemos escasez de agua por fallo en las depuradoras”



Posteriormente, E.E.U.U. interceptó el siguiente mensaje japonés:

“En **AF** hay escasez de agua”

La batalla de Midway entre Japón y E.E.U.U. supuso el fin del dominio japonés en el Pacífico. Japón perdió 4 de sus portaaviones más importantes y a la mayoría de sus mejores pilotos de aviones de combate y fue el principio del fin de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico.



4. Busca información sobre qué ocurrió en junio de 1942 en la batalla de Midway para que E.E.U.U. con una fuerza naval inferior consiguiese derrotar a Japón.

