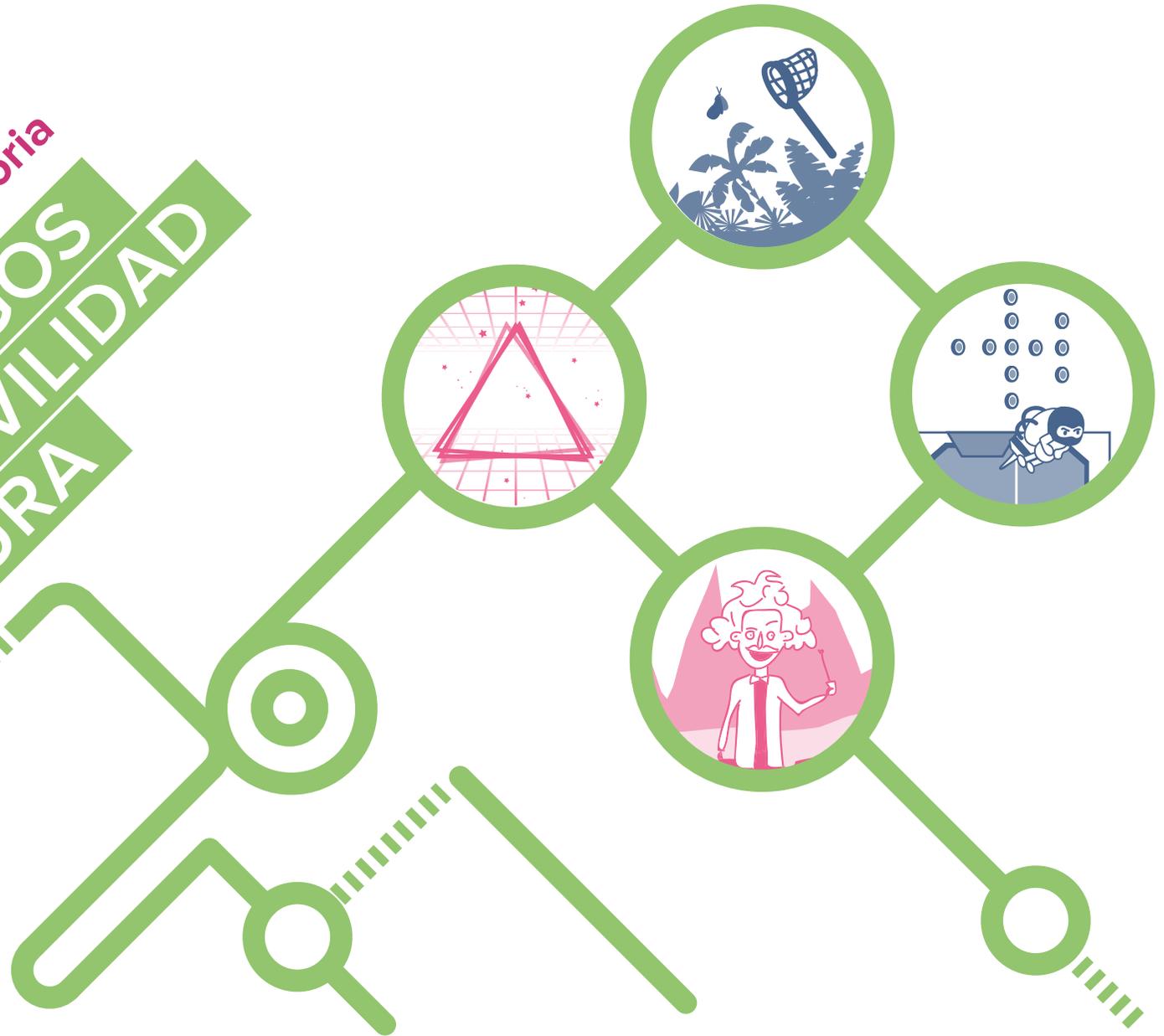


Educación  
Secundaria Obligatoria

# MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

## primer ciclo

Para aprender hay que experimentar. Pero experimentar con aspectos como la percepción del riesgo o la atención puede ser peligroso... Hacerlo mediante el juego puede ser una buena opción.

Aquí encontrarás una propuesta amena para trabajar contenidos de movilidad segura con tu alumnado.

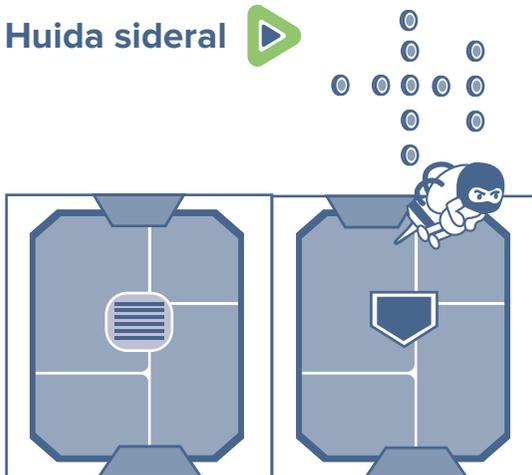
Incluye una serie de mini juegos que se contextualizan en el documento **“Educación para la movilidad segura. Guía de competencias”**.

Cada juego se acompaña de una propuesta de actividades que podrás completar en el aula.

### Cazamariposas ▶

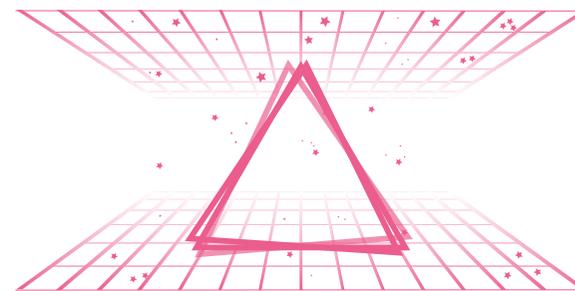


### Huida sideral ▶



## segundo ciclo

### La torre ▶



### ¿Quién pilota? ▶





# Cazamariposas

Utilidad del juego

Dinámica del juego

Vídeo-demo

Propuesta didáctica



## Actividades complementarias

El juego del pañuelo

As, dos, tres

Otras actividades

# Cazamariposas

## Utilidad del juego

En estas edades los/las adolescentes aumentan su autonomía. A veces piensan que son capaces de reaccionar a tiempo ante una situación de peligro. Sin embargo, las distracciones y la falta de atención incrementan el tiempo de reacción ante dichos peligros.

El juego pretende ayudar al alumnado a darse cuenta de la necesidad de mantener su atención a lo que pasa alrededor cuando se desplazan por calles y carreteras.

## Dinámica del juego

Este juego consiste en medir el tiempo de reacción ante la aparición de un estímulo (mariposas).

**Hay cuatro fases.** Progresivamente el juego aumenta la dificultad porque varían las condiciones del estímulo.

**Tiempo del juego:** No hay límite.

## Vídeo-demo

### Instrucciones básicas para el alumnado:

- Cada fase consta de ocho ensayos en los que se tomará el tiempo de reacción
- Los ensayos incorrectos están penalizados. Si hay más de cinco errores, se deberá reiniciar el juego.
- Al finalizar el juego se dispondrá de un PDF con los resultados de cada fase.



# Cazamariposas

## Propuesta didáctica

### Competencias

- Atención.

### Objetivos

- Experimentar el propio tiempo de reacción.
- Reflexionar sobre las condiciones que influyen en el tiempo de reacción.

### Metodología

Este es un juego esencialmente individual, donde cada participante debe pasar por cuatro fases para obtener los resultados de su tiempo de reacción en un pdf.

El juego se podrá realizar de manera individual o de manera supervisada por la persona formadora.

#### Juego individual:

Cada persona tiene un ordenador y realiza el juego, obteniendo sus puntuaciones en un archivo pdf.

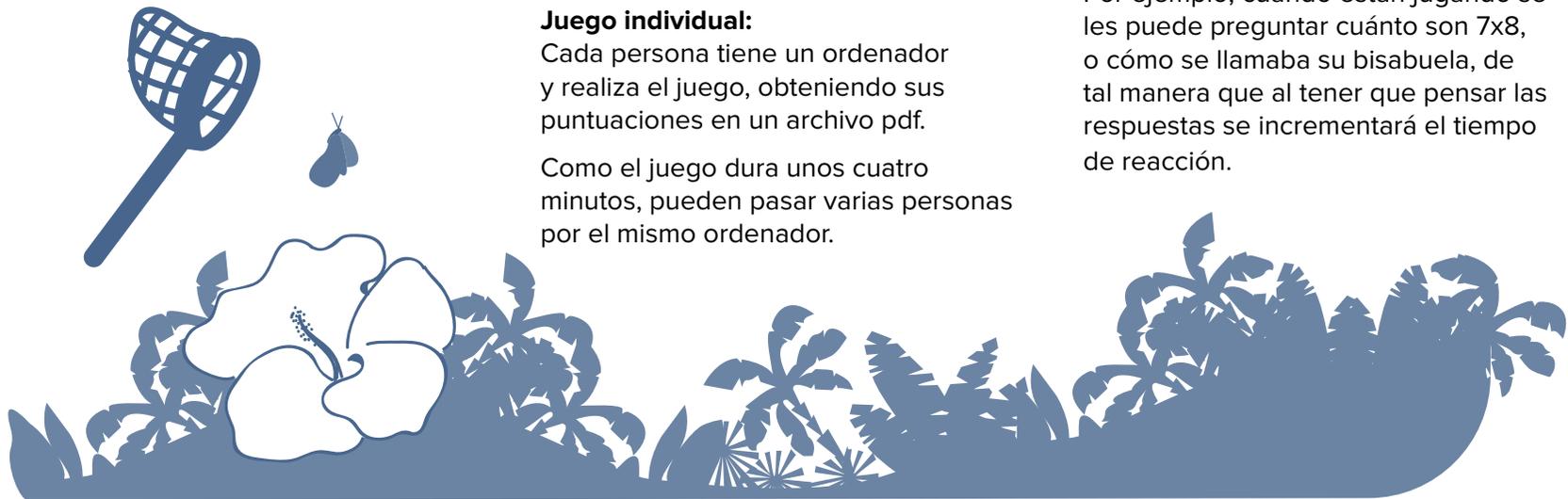
Como el juego dura unos cuatro minutos, pueden pasar varias personas por el mismo ordenador.

#### Juego supervisado por la persona formadora:

Solicitará voluntarios/as para que de forma sucesiva realicen el juego delante del grupo.

Esto permite introducir otros elementos de distracción y poner material en común después con el grupo.

Por ejemplo, cuando están jugando se les puede preguntar cuánto son 7x8, o cómo se llamaba su bisabuela, de tal manera que al tener que pensar las respuestas se incrementará el tiempo de reacción.



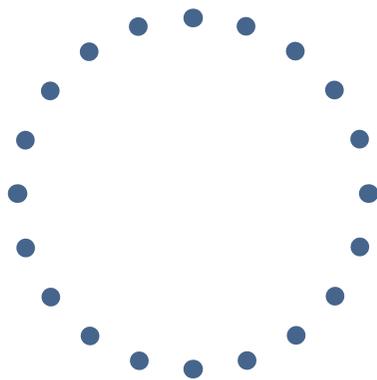


## Desarrollo

Cuando la persona formadora considere suficiente el tiempo de juego, planteará una conversación guiada para analizar la experiencia del alumnado. También podrá plantear alguna actividad complementaria.

## Conversación guiada

Invitará al alumnado a sentarse en forma de círculo, de U, o en modo que se puedan ver las caras para facilitar la conversación...



Los primeros minutos vienen dedicados a compartir cómo fue la experiencia:

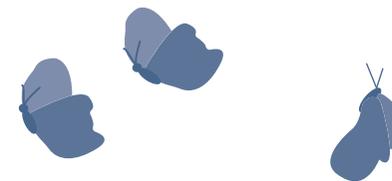
- ¿Os ha parecido complicado?
- ¿Qué tiempos habéis hecho?
- ¿Habéis ido mejorando en los distintos niveles o por el contrario os costaba más?
- ¿Por qué creéis?

A continuación, se abre una discusión grupal:

- ¿Qué pasa cuando aparecen más estímulos? ¿Y cuando aparecen las mariposas azules? ¿Y cuando no esperáis que salgan las mariposas?
- ¿Cuáles son las cosas que nos distraen? ¿Cómo influyen en el tiempo de reacción?
- ¿Por qué nos cuesta mantener la atención?

Después de la discusión grupal, llevará la conversación hacia la calle:

- ¿Mantenemos la atención cuando vamos por la calle?
- ¿Qué cosas o qué objetos nos distraen?
- ¿Cómo podemos mantener la atención?
- ¿Creéis que a veces sobrevaloramos nuestras capacidades?



## Conclusiones

La persona formadora permitirá que el grupo llegue a las siguientes ideas:

- Nos cuesta mantener la atención.
- Cuando tenemos que tomar decisiones, nuestro tiempo de reacción aumenta.
- Si perdemos la atención, nuestro tiempo de reacción aumenta.
- Debemos evitar ir jugando por la calle, con cascos, hablando por teléfono, o realizando cualquier conducta que nos pueda “distraer”, ya que si sucede un imprevisto, aumenta nuestro tiempo de reacción, especialmente en los puntos conflictivos, como al cruzar una calle.

**MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA**

Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo

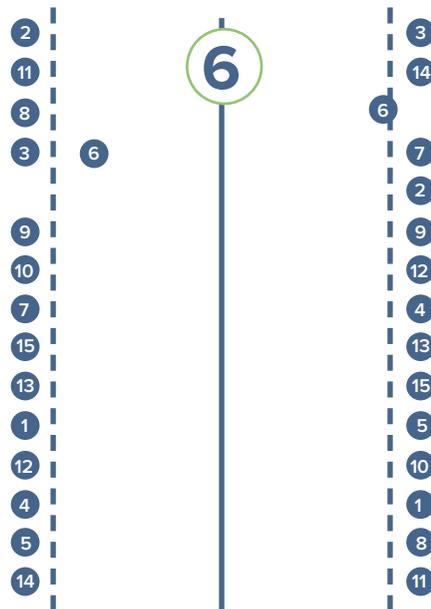


## Actividades Complementarias

# EL JUEGO DEL PAÑUELO

Esta actividad pretende ayudar a comprender el concepto “tiempo de reacción”.

Consiste en jugar al juego del pañuelo y realizar alguna variante.



Empecemos por la versión clásica:

El alumnado se divide en dos grupos y dibujamos una línea en el centro del aula o del patio.

Después dibujaremos un par de líneas más, una de ellas contando desde la línea central hacia la derecha a unos 5 metros aproximadamente; y la segunda línea a la izquierda de la central a otros 5 metros.

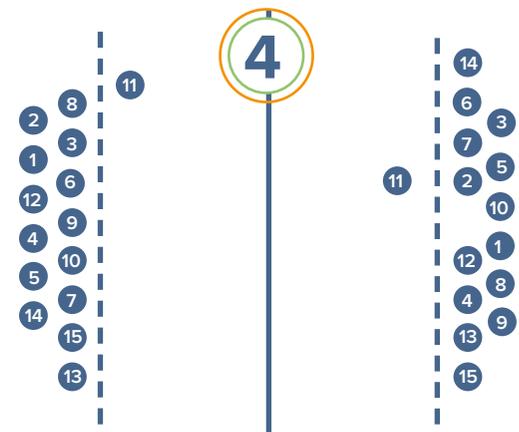
Los dos grupos se colocan detrás de estas últimas líneas.

Los/las participantes se reparten los números del 1 hasta el número de personas de cada grupo.

La persona formadora dice un número, y quien lo tenga de cada grupo, tiene que salir a buscar el pañuelo.

Se propone una variante donde hay dos pañuelos de color diferente.

Cuando la persona formadora enseña el pañuelo del otro color, tienen que salir quienes tengan el número “inverso”, es decir, si hay 15 participantes por equipo, y la persona formadora dice el 4, tiene que salir la persona que tenga el número 11 ( $15-4=11$ ).



MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo

## Actividades Complementarias

# AS, DOS, TRES

Esta actividad permite comprender de forma vivencial el concepto de “**tiempo de reacción**”.

Se propone un juego de cartas popular que recibe el nombre de “As, dos, tres”.

Se juega con una baraja española.

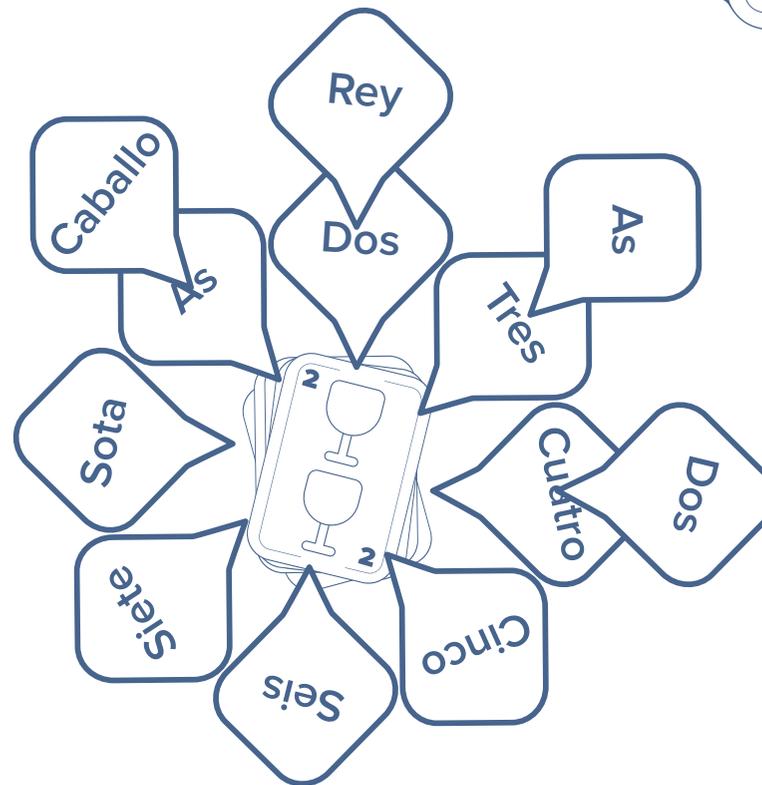
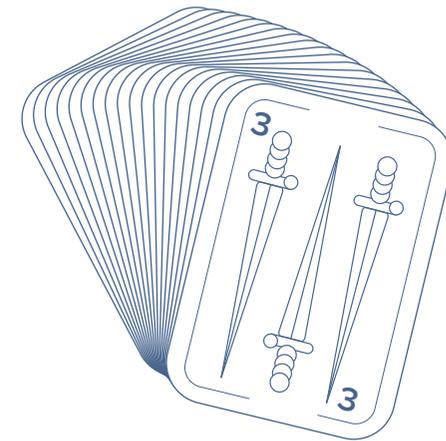
El número de participantes puede variar entre cuatro y ocho personas.

Se reparten el total de cartas entre todas las personas, que las depositarán en un montón delante de ellas.

La primera gira su primera carta y dice “As”, quien está a su derecha gira su primera carta y dice “dos”, y así sucesivamente.

Si el número que dice coincide con el número de su carta, le toca coger todas las cartas descubiertas.

Pierde el juego la persona que se queda con todas las cartas de la baraja.



## Otras actividades

### Test de atención

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_es_int.pdf)  
(Páginas 14 y 15)



### La abuela

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_es_int.pdf)  
(Páginas 13 y 14)



### La velocidad

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf)  
(Páginas 15 y 19)

### Percepción

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf)  
(Páginas 20 y 21)

### Mirando el móvil

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria013\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria013_es_int.pdf)  
(Páginas 50 a 52)

### ¿Qué significa “prevenir”?

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_es_int.pdf)  
(Páginas 17 y 18)

MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo





# Huida sideral

Utilidad del juego

Dinámica del juego

Vídeo-demo

Propuesta didáctica



## Actividades complementarias

Ni sí, ni no, ni blanco ni negro 

Sigue la palmada 

Las comunicaciones escritas 

Otras actividades 



# Huida sideral

## Utilidad del juego

En estas edades los/las jóvenes acostumburan a ir por la calle caminando, pero también utilizando bicicletas, patinetes, skates... Esto implica que deben tomar conciencia de sus distintos roles, adaptarse a las normas y evitar los peligros específicos y propios de cada rol en el que se encuentran.

El juego pretende ayudarles a darse cuenta de que la calle es un espacio cambiante al que deben adaptarse para no poner en peligro su seguridad ni la de otras personas.

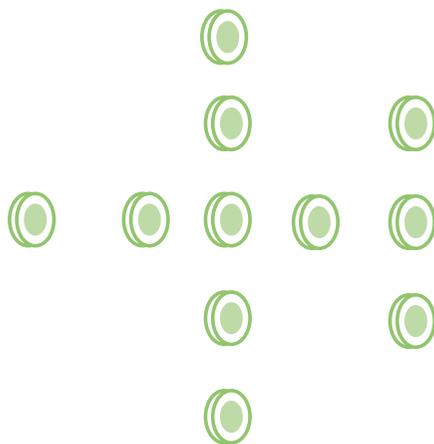
Adicionalmente, el juego pone en evidencia cómo, a veces, en situaciones viales, olvidamos que el objetivo principal es llegar a un destino, no hacerlo antes que el resto.



## Dinámica del juego

El juego consiste en realizar un recorrido que incrementa su nivel de dificultad porque van cambiando las condiciones de ejecución (la funcionalidad de las teclas de dirección), todo ello bajo la presión del tiempo y de diferentes elementos que aparecen en el camino.

**Tiempo del juego:** 150 segundos.



## Vídeo-demo

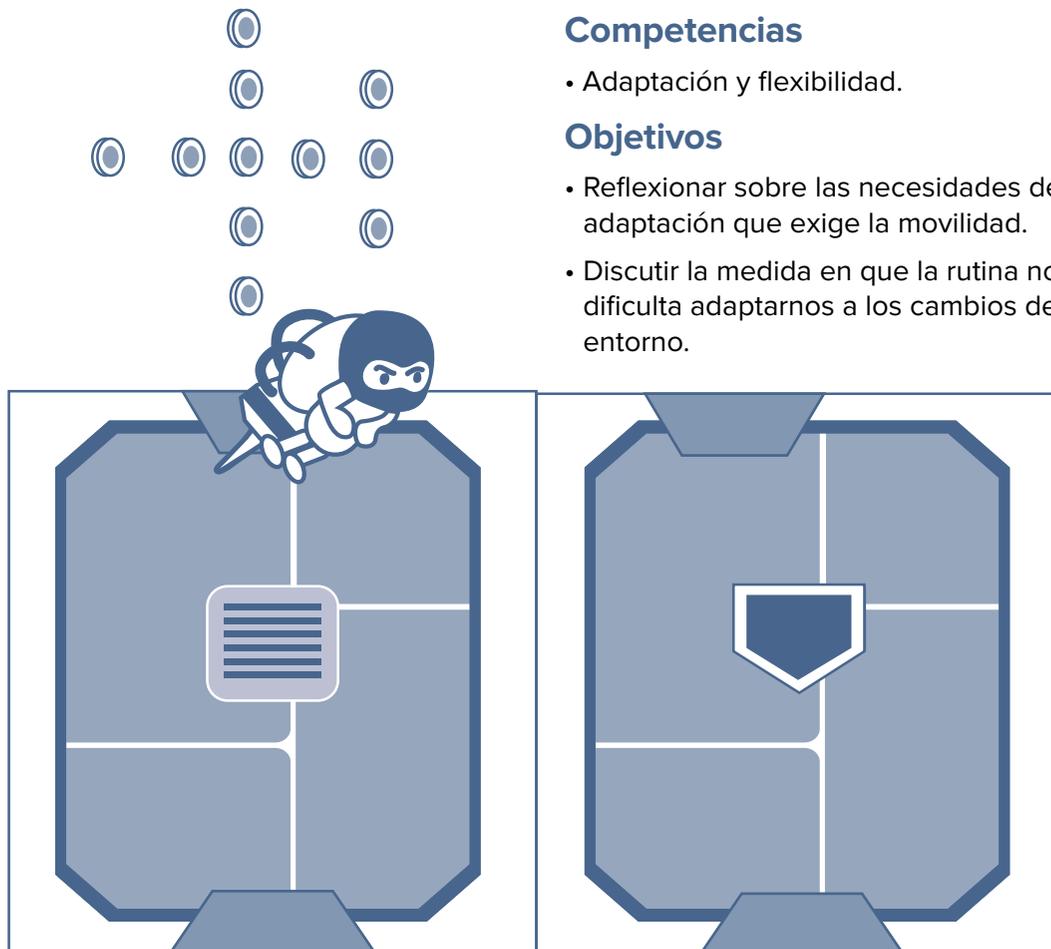
### Instrucciones básicas para el alumnado:

- Realizar el recorrido recogiendo monedas de puntos.
- Hay una barra de energía que puede gastarse o recuperarse.
- La energía se gasta si se tocan los obstáculos del camino (minas y barras de electricidad).
- La energía se recupera si se tocan los corazones que aparecen en el camino.

# Huida sideral



## Propuesta didáctica



### Competencias

- Adaptación y flexibilidad.

### Objetivos

- Reflexionar sobre las necesidades de adaptación que exige la movilidad.
- Discutir la medida en que la rutina nos dificulta adaptarnos a los cambios del entorno.

### Metodología

En función de la experiencia de los/las participantes y de su habilidad con el teclado, se proponen dos estrategias: trabajo individual o por parejas, o trabajo supervisado.

#### Trabajo individual o por parejas:

En el aula de informática o en el portátil, el alumnado realizará esta actividad individualmente, por parejas o en grupos de tres. Cada vez que una persona pierda, pasará el turno a la siguiente.

#### Trabajo supervisado:

La persona formadora pedirá varios voluntarios para que de forma sucesiva realicen la actividad delante de toda la clase.

**MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA**

Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo





## Desarrollo

Cuando la persona formadora considere suficiente el tiempo de juego, planteará una conversación guiada para analizar la experiencia del alumnado. También podrá plantear alguna actividad complementaria.

### Conversación guiada



Invitará al alumnado a sentarse en forma de círculo, de U, o en modo que se puedan ver las caras para facilitar la conversación...

Los primeros minutos vienen dedicados a compartir cómo fue la experiencia:

¿Habéis podido llegar al final? ¿Cuál fue vuestra estrategia? ¿Os centráis en avanzar, en recuperar vidas o en recoger la máxima cantidad de monedas?

¿Os ha costado adaptaros a los cambios de los mandos? ¿Habéis ido mejorando vuestro rendimiento?

¿Conseguisteis funcionar sin mirar al cuadro de instrucciones?

A continuación, se abre una discusión grupal:

¿Qué pasa la primera vez que cambia la función de los mandos? ¿Qué sensaciones os provocó?

¿Fuisteis capaces de adaptaros rápidamente? ¿Cuál os costó más?

¿Creéis que, en general, nos cuesta adaptarnos a los cambios?

¿Tiene algo que ver con nuestra tendencia a la rutina?

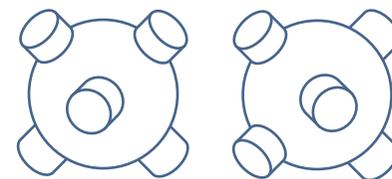
¿Cómo y por qué funcionamos por rutina? ¿Qué pasa cuando hay cambios en nuestro contexto, cómo nos adaptamos?

Después de la discusión grupal, llevará la conversación hacia la movilidad:

¿Qué pasa cuando vamos en bici? ¿Somos conscientes de que conducimos un vehículo, o seguimos funcionando como peatones, pero con ruedas?

¿En estos casos, te adaptas, y aplicas las rutinas que corresponde a cada forma de movilidad?

Cuando vamos por un sitio no conocido... ¿Qué estrategias podemos usar para facilitar nuestra adaptación?



## Conclusiones

La persona formadora permitirá que el grupo llegue a las siguientes ideas:

- En la vida cotidiana funcionamos mediante rutinas, y es por ello que nos cuesta adaptarnos a los cambios.
- Desmontar una rutina implica tomar conciencia y darnos cuenta de qué estamos haciendo.
- Si cambiamos de rol en la calle (de peatón a ciclista, por ejemplo), debemos darnos cuenta de qué estamos haciendo en cada momento.
- Si cambiamos de bici, o vamos por una zona desconocida, debemos mantener toda nuestra atención en el camino y disminuir nuestra velocidad para que nos dé tiempo a adaptarnos al entorno.

MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo



## Actividades Complementarias

# NI SÍ, NI NO, NI BLANCO NI NEGRO

Esta actividad pretende ilustrar la importancia de las rutinas en nuestra vida cotidiana y las dificultades ante las que nos encontramos cuando queremos cambiarlas.

Se propone, para hablar de la dificultad de romper la rutina y adaptarnos a contextos diferentes, jugar a “Ni sí ni no, ni blanco ni negro”.

Se puede jugar por parejas, en pequeño grupo, o, por turnos, una sola pareja delante de la clase.



Una persona hace preguntas, mientras que la otra las contesta, evitando decir las palabras “sí”, “no”, “blanco” o “negro”.

No vale contestar con la cabeza y hay que decir la verdad.

El tiempo de juego por cada ronda puede estar en unos tres minutos.

Transcurrido este tiempo, se cambian los roles.

Para complicar el juego, se pueden cambiar las palabras o añadir otras (arriba / abajo, alto / bajo...).





## Actividades Complementarias

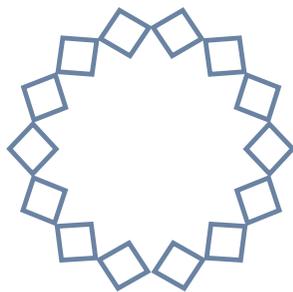
# SIGUE LA PALMADA

Esta actividad permite al alumnado hacerse consciente de la fuerza de las rutinas y de las dificultades de adaptarse a las nuevas exigencias del entorno.

Los/las participantes se sentarán en círculo.

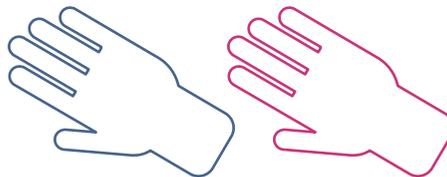
Pondrán las manos en la pierna de la persona que tengan a cada lado:

- Mano izquierda en la pierna derecha de quien está a su izquierda
- Mano derecha en la pierna izquierda de quien está a su derecha

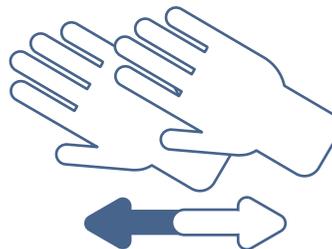


La persona formadora dará una palmada con su mano derecha en la pierna izquierda de la persona que está a su derecha.

A continuación, la siguiente mano de la derecha debe dar una palmada, y así sucesivamente.



Si da dos palmadas, se cambia la dirección.



Si se da una vez con la mano abierta y otra con el puño, se salta una mano.



Cuando una persona se equivoca, retira la mano con la que se ha equivocado.

Se puede jugar con toda la clase o en pequeños grupos.

Una variante para todo el grupo es empezar el juego por dos o tres puntos a la vez. Eso hace que se necesite mayor atención y que aumente la probabilidad fallar.

MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

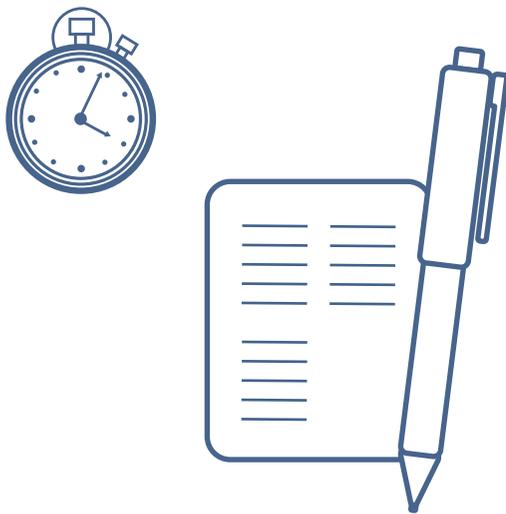
Educación Secundaria Obligatoria - Primer Ciclo

## Actividades Complementarias

# LAS COMUNICACIONES ESCRITAS

Esta actividad pretende mediante unas sencillas instrucciones poner en evidencia cómo, a veces, en situaciones viales, olvidamos que el objetivo principal es llegar a un destino, no hacerlo antes que el resto.

Para ello es necesario que cada participante disponga de una copia del ANEXO.



La persona formadora da las siguientes instrucciones:

- Vamos a realizar una actividad para medir la capacidad de atenernos a las instrucciones escritas.
- Tenéis tres minutos para realizar este ejercicio.

A continuación se dejan 3 minutos en los que el alumnado realizará el ejercicio.

Al finalizar, se evalúa en qué grado han sido capaces de seguir las instrucciones (**objetivo principal**) o si se han desviado de este a causa de otros elementos distractores.

Finalmente, se relacionará esta actividad con situaciones viales en las que se olvida que el objetivo fundamental es llegar a un destino y no hacerlo rápido o ser la primera persona en llegar.



# LAS COMUNICACIONES ESCRITAS

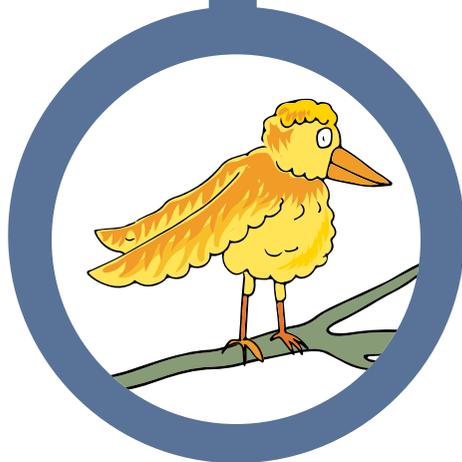
## ANEXO

### INSTRUCCIONES

- 1 Lee todas las instrucciones con cuidado antes de actuar.
- 2 Escribe tu nombre arriba, en el ángulo superior derecho de esta hoja.
- 3 Rodea con un círculo la palabra “nombre” en la instrucción número dos.
- 4 Dibuja cinco cuadrados pequeños debajo de tu nombre.
- 5 En la parte de atrás de esta hoja, multiplica  $70 \times 30$ .
- 6 Escribe con una X dentro cada uno de los cinco cuadrados que has dibujado.
- 7 Rodea con un círculo cada uno de los cuadrados que has dibujado.
- 8 Firma debajo de esta página.
- 9 Suma  $107 + 278$  la parte de atrás de esta hoja.
- 10 Rodea con un círculo el resultado de esta suma.
- 11 Rodea con un círculo el número de la instrucción 7.
- 12 Escribe una X mayúscula en el ángulo inferior derecho de esta hoja.
- 13 Pronuncia en voz alta tu nombre cuando llegues a esta instrucción.
- 14 Dibuja un triángulo alrededor de esta X mayúscula.
- 15 Dibuja un círculo alrededor de la palabra “hoja” en la instrucción 5.
- 16 Si crees que hasta ahora has atendido correctamente a las instrucciones, di “Sí” en voz alta.
- 17 Cuenta en voz muy alta: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
- 18 Haz tres orificios pequeños con la punta de tu lápiz o bolígrafo.
- 19 Di en voz alta: “soy quien mejor se atiene a las instrucciones”.
- 20 Subraya el número de las instrucciones 2, 5 y 19.
- 21 Ahora que has terminado de leer cuidadosamente estas instrucciones, haz solamente la 1 y la 2.

FIRMA

## Otras actividades

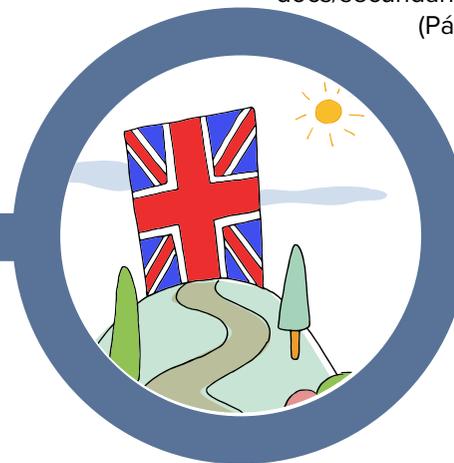


### Test de atención (actividad del anexo)

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_es_int.pdf)  
(Páginas 16 y 17)

### Percepción

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf)  
(Páginas 20 y 21)





# La torre

Utilidad del juego

Dinámica del juego

Vídeo-demo

Propuesta didáctica



## Actividades complementarias

Búsqueda o visionado de vídeos 

Construyendo con Lego 

Otras actividades 





# La torre



## Utilidad del juego

Con frecuencia los/las adolescentes, como las personas adultas, tratan de hacer varias cosas al mismo tiempo.

Trasladado al ámbito vial, son frecuentes las situaciones en las que utilizan el móvil o los cascos al mismo tiempo que caminan por la calle o circulan en bicicleta.

Este juego pone en evidencia la dificultad real de hacer dos cosas a la vez de manera correcta.

## Dinámica del juego

El juego consiste en realizar de forma correcta dos tareas no automáticas de manera simultánea: construir una torre y destruir a un robot enemigo.

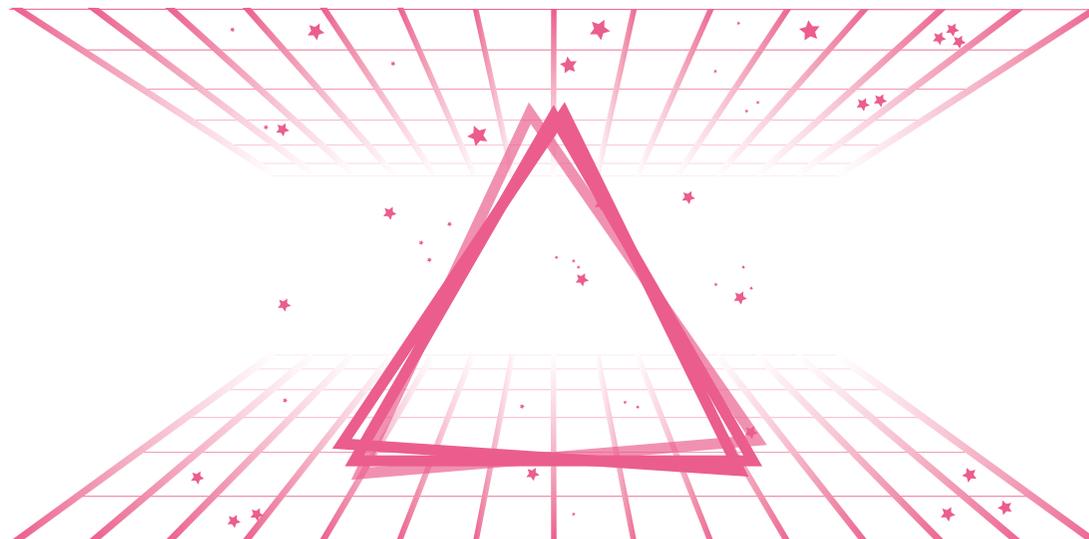
**Hay cinco niveles.** En la medida en la que el juego avanza, crece la dificultad de las tareas.

**Tiempo del juego:** No hay límite.

## Vídeo-demo

### Instrucciones básicas para el alumnado:

- El error en cualquiera de las dos tareas implica reiniciar el juego.



# La torre

## Propuesta didáctica

### Competencias

- Atención.

### Objetivos

- Darse cuenta de la dificultad de mantener la atención sobre varias tareas a la vez.

### Metodología

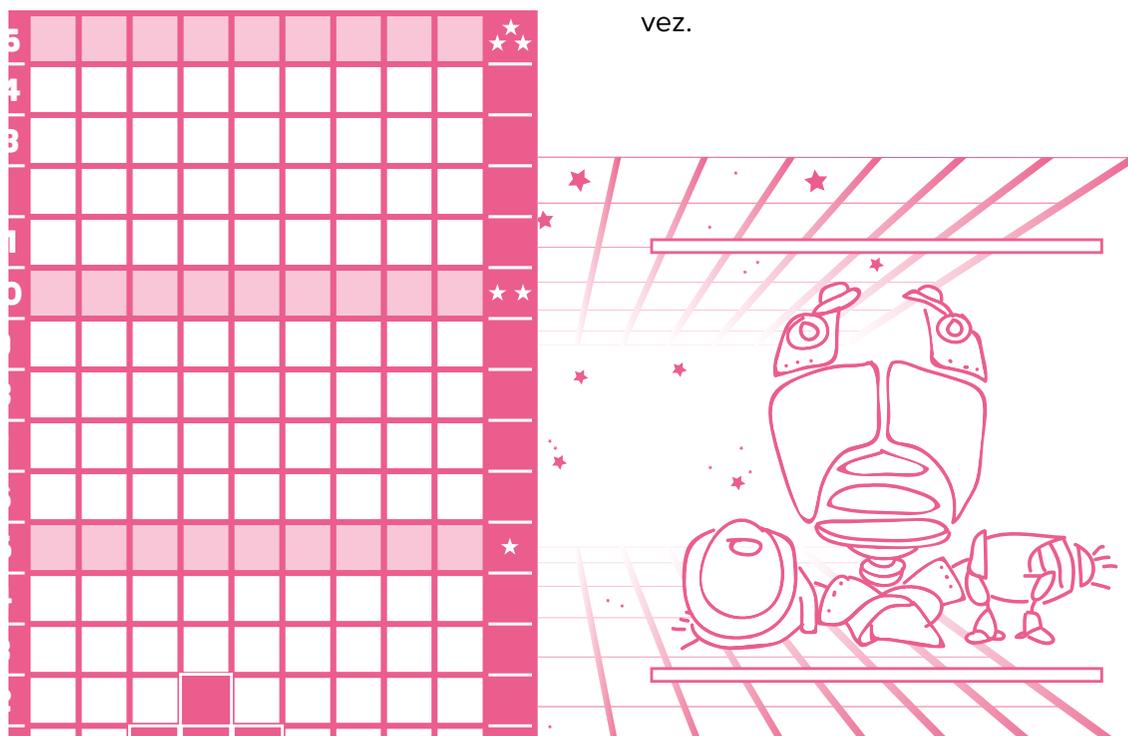
En función de la experiencia previa del alumnado, el juego se podrá realizar de manera individual, por parejas, o de manera supervisada por la persona formadora.

#### Juego individual o por parejas:

Con el equipo correspondiente. Cuando una persona falle en el juego, pasará el turno a la siguiente.

#### Juego supervisado por la persona formadora:

Solicitará voluntarios/as para que de forma sucesiva realicen el juego delante del grupo.



## Desarrollo

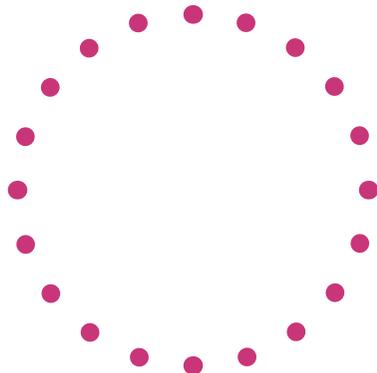
Cuando la persona formadora considera suficiente el tiempo de juego, planteará una conversación guiada sobre algunas de las siguientes cuestiones. También podrá plantear alguna actividad complementaria.

### Conversación guiada

Invitará al alumnado a sentarse en forma de círculo en el suelo o en forma de U con las sillas para facilitar la conversación sobre algunas de las siguientes cuestiones.

Se propone una primera fase de reflexión acerca de la experiencia y una segunda más centrada en transferir la experiencia al ámbito de la movilidad.

Preguntar al alumnado cómo les ha ido la experiencia:



1ª fase  
min 5-10



- ¿Cómo os ha hecho sentir este juego?
- ¿Cuál ha sido la mayor dificultad?
- ¿Habéis podido mantener la atención en ambos lados de la pantalla?
- ¿Cuál ha sido la estrategia para superar el reto?
- ¿Habéis ido a acabar enseguida o habéis tratado de tener paciencia para superar el reto?

2ª fase  
min 10-30



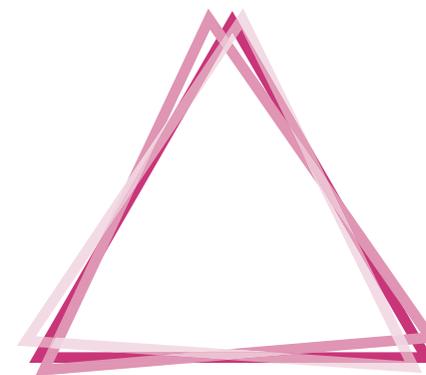
- ¿Veis a gente por la calle andando o conduciendo al mismo tiempo que realiza otra actividad como responder al teléfono o contestar un mensaje?
- ¿Lo hacéis también vosotros?
- ¿En qué circunstancias?
- Este hecho, ¿ayuda o perjudica a vuestra seguridad?
- ¿Creéis que a veces sobrevaloramos nuestras capacidades?
- ¿Cuál sería la manera más segura de ir por la calle?



## Conclusiones

La persona formadora permitirá al grupo llegar a las siguientes ideas:

- Pensamos que somos “multitarea”, pero en el fondo no podemos prestar atención a más de un elemento a la vez.
- Cuando intentamos hacerlo, perdemos eficacia, de tal manera que somos menos capaces de reaccionar ante cualquier cambio.
- Como no podemos prestar atención a dos cosas simultáneamente, no podemos escribir un WhatsApp y andar o conducir la bicicleta: alguna de las dos tareas se verá resentida.



MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo



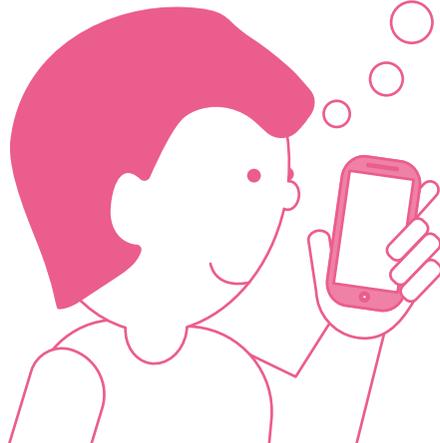
## Actividades Complementarias

# BÚSQUEDA O VISIONADO DE VÍDEOS

A través de la siguiente actividad, se pone de manifiesto la frecuencia con la que las personas nos despistamos por hacer uso de las nuevas tecnologías.

Una actividad interesante para el alumnado puede ser buscar accidentes por distraerse mirando el móvil.

Hay muchos en internet. Proponemos aquí algunos de ellos. También se pueden visionar otros propuestos por la persona formadora, para cerrar el análisis de la actividad anterior.



Chica rompe un cristal en el metro de San Petersburgo por ir mirando el móvil.  
[https://youtu.be/PCwCcOpt\\_Qw](https://youtu.be/PCwCcOpt_Qw)

20 accidentes por ir mirando el móvil:  
<https://youtu.be/SptsuEYLUkM>  
(A partir del segundo 53)

5 accidentes de coche por mirar el móvil:  
<https://youtu.be/cDx37445JS0>

Caídas divertidas por mirar el móvil:  
<https://youtu.be/c6D3rgMKHCM>

MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo

## Actividades Complementarias

# CONSTRUYENDO CON LEGO

Esta actividad pretende vivenciar de manera real la dificultad para atender a varias tareas de forma simultánea.

Para desarrollar esta actividad se necesitan piezas de lego (o construcciones).

Se crean equipos de 4 o 5 personas.

Se reparten en cada mesa unas cien piezas de distintas formas y colores, y cuatro tarjetas boca abajo con figuras fáciles de realizar (casa, perro, coche, árbol, mesa, silla...).

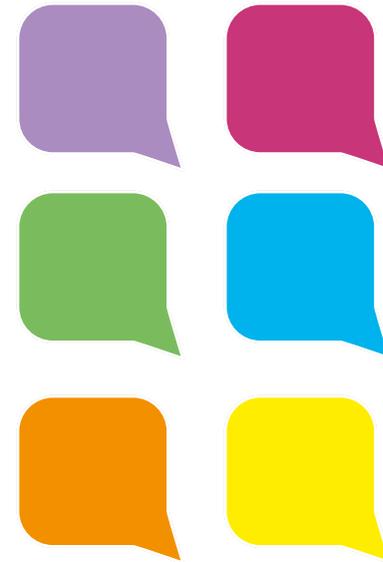
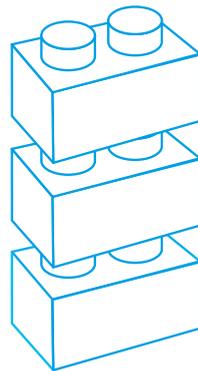
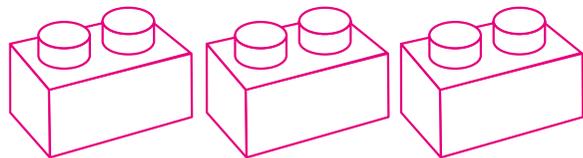
La tarea consiste en que cada participante construya por orden las cuatro figuras, lo que supone jugar cuatro partidas.

La persona formadora dirá en voz alta un color.

Cada participante cogerá individualmente una pieza de ese color para ir montando la propia figura.

En cada una de las cuatro partidas, la persona formadora dirá aleatoriamente quince colores a un ritmo rápido pero que dé tiempo.

La partida acaba cuando el/la docente ha dicho los quince colores.



MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo



## Otras actividades



### Soy un superhéroe

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_es_int.pdf)  
(Página 22)



### Un, dos, tres ... Salta

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_es_int.pdf)  
(Páginas 32 y 33)



### Darwin y la adaptación al medio

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf)  
(Páginas 37 y 38)



### Los avances tecnológicos y sus repercusiones sociales

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf) (Páginas 32-35)

MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo





## ¿Quién pilota?

Utilidad del juego

Dinámica del juego

Vídeo-demo

Propuesta didáctica



Actividades complementarias

Dictado

Otras actividades



# ¿Quién pilota?



## Utilidad del juego

La velocidad y las distracciones se encuentran detrás de muchos de los accidentes de tráfico.

A estas edades los/las jóvenes se enfrentan a ambos factores cuando utilizan bicicletas, patinetes, skates...

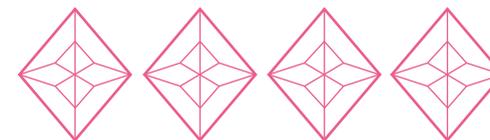
El juego pretende simular las consecuencias de la velocidad y de algunas distracciones durante la conducción.

## Dinámica del juego

Este es un juego tipo arcade que consiste en pilotar una nave y realizar un recorrido recogiendo gemas, sorteando diferentes obstáculos (minas antimateria) y frenando cuando sea necesario.

Para ello es preciso seleccionar previamente un escenario y dos tipos de variables: la velocidad y un distractor.

**Tiempo del juego:** no hay límite.



## Vídeo-demo

### Instrucciones básicas para el alumnado:

- Las velocidades más altas reducen el tiempo para reaccionar.
- El tipo de distractor seleccionado hace que el número de órdenes necesarias para mover o frenar la nave aumente o disminuya, y que la nave tarde más o menos en reaccionar.



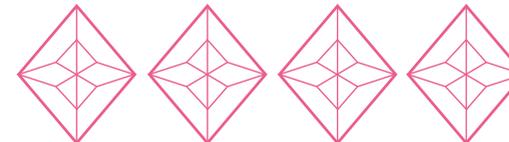
**MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA**

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo

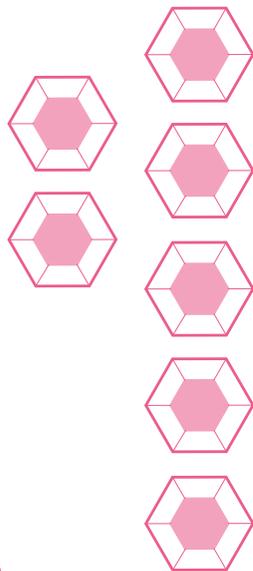




# ¿Quién pilota?



## Propuesta didáctica



### Competencias

- Consciencia de la vulnerabilidad y el riesgo.
- Gestión de mí mismo y de mis emociones.

### Objetivos

- Relacionar los conceptos de velocidad, distracciones y distancia de frenado.
- Valorar la importancia de mantener una velocidad adecuada a la vía.
- Darse cuenta de la influencia de los estados emocionales en la toma de decisiones.

### Metodología

En función de la experiencia previa del alumnado, el juego se podrá realizar de manera individual, por parejas, o de manera supervisada por la persona formadora.

#### Juego individual o por parejas:

Con el equipo correspondiente. Cuando una persona falle en el juego, pasará el turno a la siguiente.

#### Juego supervisado por la persona formadora:

Solicitará voluntarios/as para que de forma sucesiva realicen el juego delante del grupo.



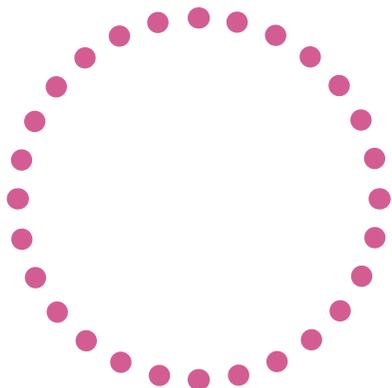
# ¿Quién pilota?

## Desarrollo

Para la adecuada comprensión del juego por parte del alumnado, es importante que prueben con varias velocidades y varios distractores. Cuando la persona formadora considere suficiente el tiempo de juego, planteará una conversación guiada para analizar la experiencia. También podrá plantear alguna actividad complementaria.

## Conversación guiada

Invitará al alumnado a sentarse en forma de círculo en el suelo o en forma de U con las sillas para facilitar la conversación sobre algunas de las siguientes cuestiones:



1ª fase  
min 5-10

## Análisis del juego

- ¿Qué os ha parecido el juego?
- ¿Cómo ha influido la velocidad?
- ¿Cómo interfería el retraso de los distractores en vuestra conducción?
- ¿Habéis conseguido frenar a tiempo la nave?
- ¿Os arrepentisteis de elegir una velocidad demasiado lenta o demasiado rápida?



2ª fase  
min 10-30

## Análisis de la realidad

- En la realidad, ¿Cómo nos puede afectar todo esto?
- ¿Somos conscientes de la medida en que la velocidad incrementa el riesgo de sufrir o provocar un accidente?
- ¿Conocemos las implicaciones legales que podemos tener si somos los causantes de un accidente con consecuencias para terceras personas o para el mobiliario urbano?
- En nuestra vida, ¿Somos conscientes de la medida en que las alteraciones emocionales nos afectan?
- ¿Y de la medida en que nos afectan en la movilidad?



## Conclusiones

La persona formadora permitirá al grupo llegar a las siguientes ideas:

- Al aumentar la velocidad, disminuye el tiempo que tenemos para reaccionar, y por tanto, se incrementan los errores.
- El aumento de la velocidad incrementa el riesgo creado por las distracciones.
- La velocidad y las distracciones están detrás de muchos accidentes. Si eres el responsable de un accidente, debes ser consciente que puede tener consecuencias legales.
- Las emociones (alegría, tristeza, rabia...) forman parte del ser humano. Las experimentamos a en todas las actividades de nuestra vida.
- Cuando las emociones interfieren con la movilidad, disminuyen la atención, la precisión y la rapidez a la hora de tomar decisiones.

## MINIJUEGOS DE MOVILIDAD SEGURA

Educación Secundaria Obligatoria - Segundo Ciclo



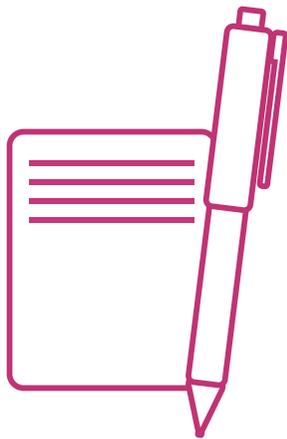
## Actividades Complementarias

# DICTADO

Esta actividad pretende evidenciar que un aumento de la velocidad genera mayor número de errores.

La persona formadora explica que van a hacer un dictado. Busca una frase relativamente larga. Sugerimos la siguiente frase:

“Recuerda y no olvides esta lección: cuanto más corres, más te equivocas”.

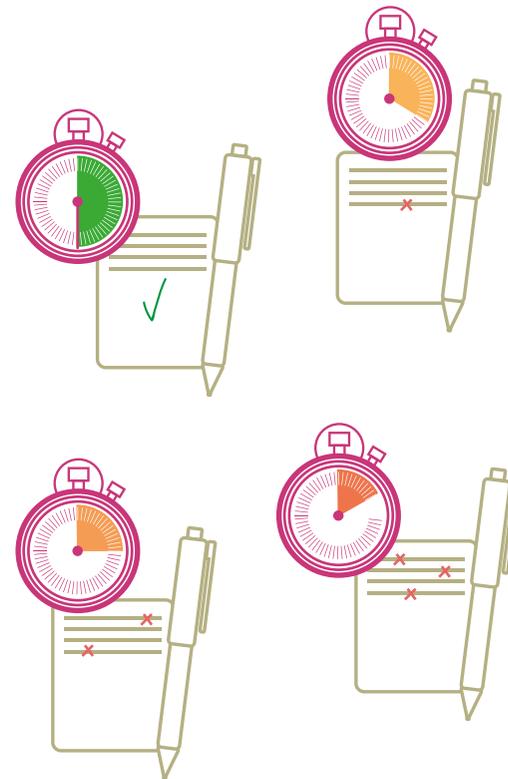


“Recuerda y no olvides esta lección: cuanto más corres, más te equivocas”

La persona formadora deberá controlar cuánto tardan los/las participantes en escribir la frase. Supongamos que tardan unos 30 segundos.

A continuación pide que copien esa frase, pero que esta vez tendrán 20 segundos para hacerlo.

Se repite el ejercicio dos veces más, reduciendo cada vez cinco segundos.

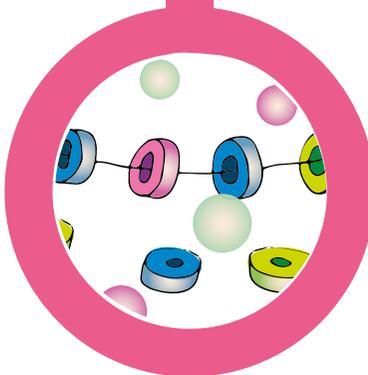


## Otras actividades



### Danzando las emociones

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_es_int.pdf)  
(Páginas 24-25)



### Course navette

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_es_int.pdf)  
(Páginas 28-29)



### La velocidad

[http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2\\_es\\_int.pdf](http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_es_int.pdf)  
(Páginas 15-19)

Este material ha sido realizado por:

---

---

Elaboración de contenidos:

Ilustraciones y diseño gráfico:

---

2019

---

