

JUEGO DE MOVILIDAD



Resumen

“Muévete con cabeza, muévete con los pies” plantea una reflexión acerca de la movilidad urbana mediante la adaptación de un juego tradicional, “la oca”, pero en un escenario distinto, pues los participantes no compiten sino que se ayudan y cooperan.

Todo comienza simulando la parada del bus, una taquilla de adquisición de billetes y unos revisores que reciben al grupo en la entrada del Aula. Tras validar un ticket, se accede al espacio central para visionar una filmación sobre movilidad sostenible. Las dinámicas del juego permiten componer un itinerario educativo coherente que anima a la participación, a partir de superar pruebas no competitivas, grupales, cooperativas y muy divertidas.

El fin último del juego no es terminar el tablero. Es librar al planeta de emisiones contaminantes (en particular de CO₂) derivadas de algunos medios de transporte que utilizamos. Esto se hace visible mediante un planeta Tierra lleno de nubes grises (contaminadas) que los participantes cambiarán por nubes blancas (libres de contaminación).

Se finaliza repensando que otra forma de moverse por la ciudad es posible, apostando por caminar, por ir en bici o en patinete, por el transporte colectivo o por el coche compartido. La salud, la economía y el medio ambiente, en particular en lo que se refiere a mitigar el cambio climático, se beneficiarán.



Objetivos

- Descubrir de manera sencilla las complejas relaciones que se establecen entre la movilidad urbana y la realidad socio-ambiental y que tienen que ver con el modelo de urbanismo, la ocupación del espacio por infraestructuras, el consumo energético, la contaminación, el cambio climático, el ruido, las enfermedades o la siniestralidad.
- Plantear diferentes alternativas para moverse por la ciudad de manera más sostenible tales como hacerlo a pie, usando la bicicleta o el patinete, el transporte público o el coche compartido.
- Reflexionar acerca de los efectos en el medio de las acciones llevadas a cabo cotidianamente al desplazarnos.
- Percatarse de que algo podemos hacer todos por la mejora de los problemas ambientales asociados a la movilidad, siendo un asunto que nos atañe.
- Utilizar el juego y otras dinámicas de expresión como instrumentos de aprendizajes reveladores y significativos.



Ficha técnica

Edad estimada: De 1º a 4º de Educación Primaria, adaptando las dinámicas y contenidos a la capacidad cognitiva de los participantes.

Duración: 90 minutos.

Grupo: 25 personas.

Materiales: Audiovisual, tablero-lona de juego, fichas, dado, bola del mundo, nubes grises y blancas, billetes de autobús, diversos recursos para las dinámicas propuestas.

Espacio: Espacio central del Aula.



Claves didácticas

Conceptos: Movilidad urbana. Ciudad compacta. Ciudad difusa. Movilidad sostenible. Peatonalización. Transporte público. Vehículo compartido. Calidad del aire. Impacto sonoro. Estrés. Siniestralidad. Salud. Emisiones de CO₂. Cambio climático.

Competencias y valores: Observación, autoanálisis, establecimiento de relaciones causa/efecto, sentido crítico, implicación, reflexión, cooperación, responsabilidad, sentido lúdico.