

# Programa Educativo



## Guía para Docentes

De Tercero a Sexto de Educación Primaria

**OBJETIVOS**  **DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

Fundación  
**MAPFRE**





Coordinación técnica de Fundación MAPFRE  
Marilía Murciano Maínez

Coordinación editorial de EMADE  
Manuel Sánchez Gómez

Texto  
Verónica López Rodríguez,  
María Mondéjar Rodríguez y Valentín Vasile

Diseño y maquetación  
Moonbook

© Fundación MAPFRE, 2022  
Paseo de Recoletos, 23. 28004 Madrid (España)  
[www.fundacionmapfre.com](http://www.fundacionmapfre.com)

# Sumario

05	<b>1 – Presentación del programa Planeta ODS</b>	
07	<b>2 – Alineamiento del programa Planeta ODS en el marco del programa LEARN!</b>	
09	<b>3 – Objetivos y competencias clave</b>	
10	<b>4 – Metodología</b>	
	4.1 – Flipped classroom	10
	4.2 – Otras metodologías utilizadas	11
12	<b>5 – 1ª Temática: Prevención de lesiones no intencionadas. Taller “Mi mundo seguro”. Propuesta de sesiones educativas</b>	
	5.1 – Tercero y Cuarto de Primaria	13
	5.2 – Quinto y Sexto de Primaria	17
23	<b>6 – 2ª Temática: Movilidad segura, sana y sostenible. Taller: “Movilidad 3S”. Propuesta de sesiones educativas</b>	
	6.1 – Tercero y Cuarto de Primaria	23
	6.2 – Quinto y Sexto de Primaria	29
35	<b>7 – Evaluación</b>	
	7.1 – Evaluación temática: Prevención de lesiones no intencionadas	35
	7.2 – Evaluación temática: Movilidad 3S	36

Guía de navegación







# 1

## Presentación del Programa Planeta ODS



**PLANETA ODS ES UN PROGRAMA EDUCATIVO DE Fundación MAPFRE**, con el que queremos que niños y niñas de tercero a sexto de primaria aprendan a prevenir riesgos y a disfrutar de una movilidad segura, sana y sostenible.

Vivimos en un mundo en el que es necesario que la población escolar conozca los riesgos a los que se expone en su vida cotidiana, así como las medidas para evitarlos y, además, que sepa actuar cuando se produce un suceso no deseado.

Para ello, desde **Fundación MAPFRE** hemos puesto en marcha **PLANETA ODS**, un Programa Educativo focalizado también en concienciar sobre la importancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Como podemos apreciar, nuestros fines coinciden con numerosos ODS. Si bien el **ODS 3 – Salud y Bienestar** es el que se busca garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos a todas las edades, podría ser entendido como nuestro objetivo más afín, no hay que perder de vista otros objetivos de suma importancia que también promovemos con nuestro programa.

Creemos en la importancia de la inversión en infraestructuras viales que hagan más seguros los traslados de las personas, tal y como establece el **ODS 9 – Industria, Innovación e Infraestructura**. En esta línea, impulsamos las inversiones en transporte público y ayudamos a que las ciudades sean sostenibles y seguras tal y como establece el **ODS 11 – Ciudades y Comunidades sostenibles**.

La base de nuestras iniciativas es la concienciación y la formación. A través de estudios y cursos, dirigidos a todos los ámbitos de la sociedad, trabajamos para integrar la seguridad vial en nuestro día a día, entendiendo que la educación es un derecho de toda la ciudadanía de acuerdo con el **ODS 4 – Educación de Calidad**.

Además, la búsqueda constante de apoyo y de llegar a acuerdos estratégicos con organizaciones y con la sociedad civil en general, hacen que se pueda multiplicar el efecto de nuestras iniciativas, en cumplimiento del **ODS 17 – Alianzas para lograr los objetivos**.

Como decíamos, nuestro Programa Educativo PLANETA ODS busca esa concienciación a todos los niveles y lo hace, mediante la promoción de una movilidad segura, sana y sostenible y la educación en prevención de lesiones no intencionadas en segundo y tercer ciclos de Educación Primaria.

Este programa consta de recursos educativos *online*, así como de dos tipos de talleres desarrollados en el aula, a través de los cuales se abordan dos temáticas:



- La prevención de lesiones no intencionadas
- La Movilidad 3S: Segura, Sana y Sostenible

Ponemos a disposición del profesorado, alumnado y sus familias, además de dichos talleres educativos, toda una serie de recursos didácticos que pueden utilizarse y descargarse a través de la página web de Fundación MAPFRE. Su utilización es gratuita, sencilla, intuitiva y divertida, permitiendo generar aprendizajes muy significativos en los participantes.

Todos los recursos están adaptados pedagógicamente a la edad y necesidades de cada etapa educativa.



**Puedes consultar el programa educativo PLANETA ODS de manera completa en nuestra [página web](#).**

**Si deseas más información sobre este proyecto, puedes ponerte en contacto con nosotros a través del formulario de contacto que encontrarás en <https://www.fundacionmapfre.org/>**



# 2

## Alineamiento del Programa Planeta ODS en el marco del programa LEARN!

**EL PROGRAMA EDUCATIVO PLANETA ODS SIGUE LA METODOLOGÍA DEL PROYECTO LEARN!** – en el que Fundación MAPFRE desempeña un papel fundamental – que tiene como objetivo mejorar la calidad de la seguridad vial y la educación en movilidad en la Unión Europea proporcionando información, herramientas y recursos a los expertos en educación, así como recomendaciones políticas a los responsables de la toma de decisiones.

Desde el año 2018 el proyecto LEARN! se centra especialmente en la educación de los niños y jóvenes, ya que tienen derecho a crecer de forma segura y, por lo tanto, la seguridad vial debe ser una parte importante y natural de su vida cotidiana.

Entre otras actuaciones, este proyecto establece 17 recomendaciones que deben implementarse en todos los países para garantizar que todos, y especialmente los niños y jóvenes, reciban educación de alta calidad sobre seguridad vial y movilidad.



Puedes encontrar más información sobre este interesante proyecto europeo en este enlace.

Uno de los objetivos principales del Programa PLANETA ODS es promocionar hábitos de movilidad responsable y, para ello, se enfoca en los siguientes aspectos:

- **Asegurar el derecho a recibir educación sobre seguridad vial y movilidad:** gracias a los recursos y los talleres educativos diseñados para PLANETA ODS, se ha conseguido integrar la educación en seguridad vial y movilidad en los planes de estudio de las escuelas.
- **Involucrar y dar soporte a los colegios:** nuevamente, gracias a los materiales y talleres de PLANETA ODS se consigue implicar y apoyar al equipo directivo de las escuelas, fortaleciendo, además, las competencias de los profesores que participan en dichos talleres.
- **Asegurar una educación de calidad:** garantizando conocimientos, aptitudes, actitudes y motivaciones en materia de seguridad vial y movilidad. Además, en los propios talleres, y gracias a una metodología basada en la gamificación, se educa al alumnado a través del juego, lo que incrementa la motivación y facilita el aprendizaje de los conceptos que resultaban más complicados.
- **Facilitar la puesta en marcha de las medidas educativas:** a través de diferentes materiales interdisciplinarios para impartir la formación y para su uso por las familias.
- **Involucrar a todos los agentes sociales:** al alumnado y profesorado de manera directa y, de forma indirecta, a través de materiales específicos, también se logra llegar a las familias.

### ESQUEMA DE TRABAJO RECOMENDADO POR EL PROGRAMA PLANETA ODS



Atendiendo al planteamiento del proyecto LEARN!, el programa PLANETA ODS se ha desarrollado siguiendo el esquema de trabajo recomendado por dicho proyecto:

1. PLANETA ODS partió de un **análisis de las necesidades educativas**, tomando como base, entre otros, el informe elaborado por el European Transport Safety Council (ETSC), la Flemish Foundation for Traffic Knowledge (VSV) y Fundación MAPFRE.
- 2, 3. Posteriormente **se definieron los objetivos del programa, así como el modo en que se quería conseguir el cambio e implementar los contenidos educativos** que permitiesen alcanzar los objetivos definidos, siguiendo la premisa de que el programa PLANETA ODS debía ser operativo y aplicable por parte de la comunidad educativa.
4. A continuación **se diseñó el programa educativo** para establecer el modo de llegar a los centros educativos y a las aulas, elaborando un esquema de los materiales y recursos necesarios, así como el entorno tecnológico a través del que se quería llegar al conjunto de la sociedad.
5. Posteriormente, **se desarrolló un pre-test específico** para la actividad. Para ello se realizaron encuestas a decenas de docentes y, posteriormente, se organizó un *focus group* y se entrevistó a docentes de educación primaria de diferentes centros educativos.
6. En base a los resultados obtenidos y las sugerencias recogidas, **se elaboraron los materiales educativos**, las dinámicas y los recursos que permitieran llegar al público objetivo del programa.
7. Posteriormente, se realizaron unos primeros talleres piloto antes de **implementar el programa** PLANETA ODS en el resto de centros educativos.
8. Finalmente, como herramienta fundamental, el programa PLANETA ODS **se evalúa de forma continua** mediante la realización de encuestas al profesorado de los grupos participantes, y al alumnado integrante de los talleres, con el fin de determinar el cumplimiento de los objetivos fijados del programa.



# 3

## Objetivos y competencias clave



Teniendo de referencia la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), las actividades propuestas ayudan a desarrollar las ocho competencias clave que describe el Real Decreto 157/22, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, en distinto grado, tal como se refleja en el esquema:

### EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL PROGRAMA PLANETA ODS EN EL SEGUNDO Y TERCER CICLOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

es ofrecer al profesorado un amplio y variado conjunto de herramientas y recursos para promover en el alumnado la prevención de riesgos y el desarrollo de hábitos de movilidad segura, sana y sostenible.

Los **objetivos pedagógicos** en esta etapa educativa, enfocados al alumnado, son los siguientes:

- Comprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), valorar su importancia y relacionarlos con la movilidad y la prevención de lesiones no intencionadas.
- Adquirir comportamientos y actitudes responsables, cívicas y seguras relacionadas con el tráfico y la prevención de lesiones no intencionadas.
- Utilizar correctamente la vía pública en los roles de peatón, pasajero, ciclista o usuario de vehículos de movilidad personal (VMP).
- Actuar y reaccionar de forma segura en cada momento y situación.
- Prevenir siniestros de tráfico y lesiones no intencionadas.
- Reducir situaciones de riesgo como usuarios de las vías.
- Interpretar correctamente la señalización y la normativa básicas de tráfico.
- Respetar al resto de usuarios de la vía pública.
- Actuar como promotores y prescriptores de la prevención de lesiones en la familia y en su entorno, bajo el lema: “educando niños seguros tendremos adultos seguros”.
- Comprender los conceptos de vulnerabilidad y autoprotección.
- Conocer, utilizar y valorar los materiales didácticos de Fundación MAPFRE.
- Mejorar la capacidad de reflexión y la iniciativa.
- Mejorar la capacidad de trabajo cooperativo en equipo.

### COMPETENCIAS CLAVE Y DESARROLLO

Comunicación lingüística	●●●●●●
Plurilingüe	●●●●●●
Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología	●●●●●●
Digital	●●●●●●
Personal, social y de aprender a aprender	●●●●●●
Ciudadana	●●●●●●
Emprendedora	●●●●●●
En conciencia y expresión culturales	●●●●●●

# 4

## Metodología

**PLANETA ODS. VENTAJAS DE LA FLIPPED CLASSROOM**  
Apostamos por esta metodología en auge para el desarrollo de los talleres educativos:

- Ofrece mayor atención a la diversidad
- Fomenta el aprendizaje cooperativo
- Aumenta la autonomía del alumnado
- Involucra a las familias



**EL PROGRAMA PLANETA ODS TIENE UNA METODOLOGÍA EMINENTEMENTE ACTIVA, PARTICIPATIVA Y MUY DINÁMICA**, fundamentada principalmente en la *flipped classroom* y la gamificación, como herramientas educativas de primer nivel, ya que la acción durante las sesiones pedagógicas se sucede mediante la participación en diferentes juegos educativos en los que aprender de manera divertida.

### 4.1. Flipped classroom

El principal modelo pedagógico a seguir es el de *flipped classroom* o aula invertida, que ha cobrado relevancia en los últimos años, debido a la necesidad de cambiar el sistema de aprendizaje tradicional y, en el que se da más importancia a los alumnos y se les responsabiliza activamente de su aprendizaje.

La *flipped classroom* supone además la implicación de las familias, ya que en ella se propone que el alumnado realice un trabajo previo que, normalmente, será desarrollado en casa o en el aula para, posteriormente, abordar en el aula los contenidos, de manera que el docente potencie y facilite la práctica de dichos contenidos previamente trabajados.

En el apartado de “Propuesta de sesiones”, encontraréis la descripción de varias sesiones para realizar con vuestro alumnado siguiendo este modelo pedagógico.



## 4.2. Otras metodologías utilizadas

Partiendo, como veíamos, de la *flipped classroom* como modelo pedagógico, tanto los materiales educativos utilizados en el programa PLANETA ODS, como la propuesta de sesiones de trabajo, se han apoyado en otras metodologías para su elaboración:

- **Aprendizaje lúdico.** El juego es uno de los mejores recursos para aprender en el aula. Conseguir cualquier objetivo o meta educativa es un trabajo más fácil y llevadero si se plantea a través de juegos en los que el alumnado aprende de manera animada y motivada. En palabras de Francisco Mora, prestigioso neurólogo, especializado en educación: “El juego es el disfraz del aprendizaje”.
- **Metodologías activas,** en las que el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra fundamentalmente en la comunicación y conexión entre el equipo docente, el alumnado y los materiales didácticos utilizados y en las que se consigue un aprendizaje más individualizado.
- **Trabajo cooperativo,** a través del desarrollo de la sesión en equipo, donde los escolares puedan aprender y cooperar con el resto del grupo, para resolver una determinada misión, dando importancia al trabajo coordinado y a la toma de decisiones en equipo.
- **Trabajo por proyectos.** Este modelo educativo forma ya parte de numerosos centros que buscan una mayor implicación por parte del alumnado en su forma de aprender y que estos aprendizajes estén relacionados con su vida real. De este modo, los conocimientos previos están relacionados con aquéllos que se quieren transmitir, funcionando como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos: aprendizaje significativo.
- **Utilización de las TAC, Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes prácticamente en todos los ámbitos de la vida, por lo que se trata de incluirlas como un componente metodológico más y que el alumnado experimente con ellas de una manera muy motivadora.



Fundación MAPFRE pone a vuestra disposición todos [los recursos y materiales](#) creados para su utilización y descarga.



# 5

## 1ª Temática: prevención de lesiones no intencionadas. Taller: “Mi mundo seguro”. Propuesta de sesiones educativas

**A CONTINUACIÓN, SE PROPONEN DOS SESIONES COMPLETAS DE TRABAJO POR CICLO**, relacionadas con la prevención de lesiones no intencionadas, siguiendo el ya mencionado modelo pedagógico *flipped classroom*. Por ello, dividimos la propuesta en dos apartados: fase 1 y fase 2.

La fase 1 consiste en el trabajo previo que debe realizar el alumnado de manera autónoma (en casa o en el aula) sobre los contenidos que se abordarán en la siguiente fase.

En la fase 2, el docente integrará los contenidos de interés, utilizando los materiales que se proponen. Esta segunda fase se desarrollará siempre en el aula. Las propuestas están adaptadas a una duración de 55 minutos, aunque, en función de la clase en concreto, el tiempo puede ser variable.

Para cada propuesta, se incluye la descripción de cada una de las actividades, la duración de estas y se indican los enlaces de acceso o descarga de los materiales, para facilitar la organización al docente.

Te invitamos a conocer el [Mundo virtual y seguro](#) de Fundación MAPFRE, una herramienta dirigida a toda la familia. Conoce nuestra ciudad sostenible y educativa, un entorno virtual y seguro en el que podrás descubrir los riesgos que se esconden y aprenderás a evitarlos o a actuar en caso de que se produzca un suceso no deseado. Entra en un mundo 100% interactivo en el que podrás favorecer aprender y mejorar la accesibilidad visual y la navegación espacial.



## Tercero y Cuarto de Primaria

### 1ª SESIÓN

#### Fase 1: trabajo autónomo (en casa o en clase)



#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

	Tiempo de realización	Duración total
Misión ODS: conociendo los Objetivos de Desarrollo Sostenible	15 min	25 min
Mini-juegos ODS y prevención	10 min	



El alumnado se adentrará en el PLANETA ODS para convertirse en “agentes ODS” y realizar una búsqueda *online* acerca de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Deberán encontrar información relacionada con: qué son, cuántos son y fecha límite de cumplimiento de los mismos. Además, deberán anotar la información que encuentren, así como el objetivo que les parezca más importante y urgente para su posterior puesta en común con la clase.



A continuación, podrán visualizar [una presentación con información ampliada](#), seguida de [tres mini-juegos sobre los ODS y la prevención de lesiones](#).

Se plantea la misión de ayudar a la Tierra para lograr que sea un PLANETA ODS en el que los objetivos se cumplan. Para ello, se tendrán que superar una serie de retos, en formato de mini-juegos, en los que habrá que mantener los buenos hábitos diarios. A medida que se superan los retos, se irá cumpliendo la misión, ya que lo que es bueno para nosotros, es bueno para la Tierra.

### 1ª SESIÓN

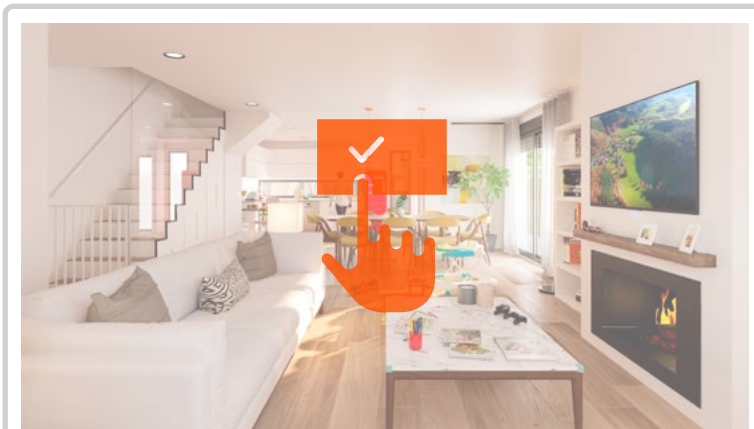
#### Fase 2: trabajo en el aula

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

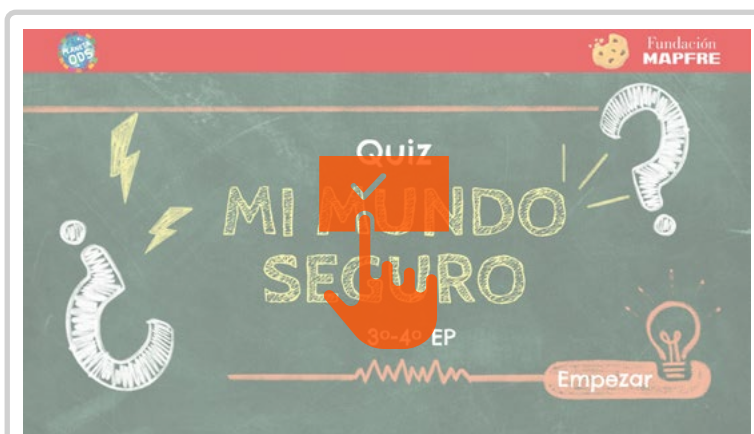
	Tiempo de realización	Duración total
Puesta en común inicial	10 min	55 min
Mundo virtual y seguro	20 min	
Organización de equipos Quiz “Mi Mundo Seguro”	15 min	
Conclusiones finales	10 min	

Esta sesión comenzará con la puesta en común de los y las “agentes ODS” en la que se compartirá la información que han encontrado sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Los “agentes ODS” tendrán que ir diciendo qué objetivos consideran que son los más importantes y urgentes. Enlazaremos esta puesta en común con la siguiente actividad, viendo la importancia de los objetivos nº3 “salud y bienestar” y el nº 11 “ciudades y comunidades más sostenibles”.

Posteriormente, accederemos al [Hogar Virtual del Mundo virtual](#), una herramienta en la que podremos descubrir los riesgos que se esconden en la ciudad sostenible y educativa de Fundación MAPFRE; y en la que aprenderemos tanto a evitar estos riesgos, como a saber cómo actuar en caso de que se produzca algún suceso no deseado. Esta herramienta está disponible en 4 idiomas: Castellano, Inglés, Portugués y Español Latino.



Tras el recorrido por el Mundo virtual, nos divertiremos con el [quiz “Mi Mundo Seguro”](#), consistente en un juego de preguntas y respuestas relacionadas con los contenidos vistos anteriormente, lo cual nos servirá no sólo como refuerzo para la adquisición de estos nuevos conocimientos, sino que también se podrá utilizar a modo de “evaluación”, siempre de una manera muy distendida. Esta herramienta está disponible en 3 idiomas: Castellano, Inglés y Portugués. Para que este juego sea más enriquecedor, proponemos su realización en pequeños grupos en el aula, a los que se les irán otorgando puntos en función de las respuestas correctas. Por lo tanto, se destinará una parte del tiempo a organizar a los equipos.





Para finalizar la sesión, se propone realizar una asamblea con toda la clase en la que se expongan los puntos más importantes aprendidos tanto durante la fase previa, como durante la fase en el aula, exponiendo además, acuerdos a los que llegarán a partir de ese momento para vivir de manera más segura y sostenible.

## 2ª SESIÓN

### Fase 1: trabajo autónomo (en casa o en clase)

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

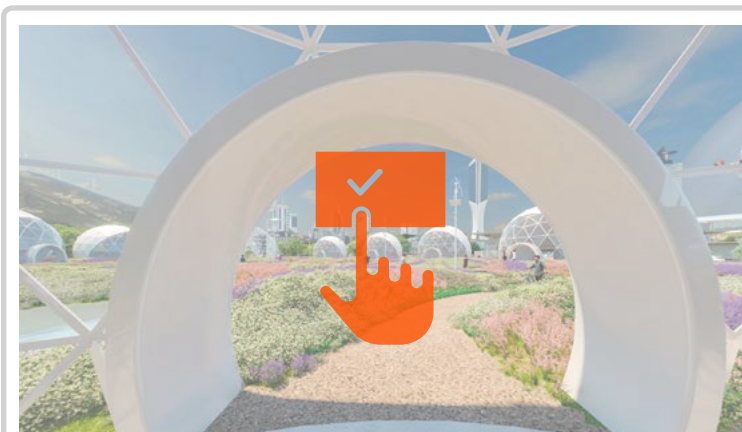
Tiempo de  
realización Duración  
total

Mundo Virtual y Seguro. Expopark

15 min

15 min

Como primera fase de esta propuesta, los niños y niñas se sumergirán en el [Expopark](#) del Mundo virtual donde encontrarán dos zonas, una relacionada con el PLANETA ODS y otra con la conducta PAS. Se propone que nuestros “agentes ODS” visiten ambas zonas a modo de aprendizaje y de forma interactiva y llamativa.



## 2ª SESIÓN

### Fase 2: trabajo en el aula

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

Tiempo de  
realización Duración  
total

Puesta en común inicial

10 min

Normas y organización del breakout

5 min

Breakout  
“Consiguiendo las insignias de la prevención”

30 min

55 min

Conclusiones finales

10 min

Comenzaremos esta sesión con una puesta en común de lo aprendido en la fase 1, tras la visita al Expopark del Mundo virtual y seguro. Es importante que los y las agentes ODS puedan decir aquellas cosas que más les han llamado la atención y los Objetivos de Desarrollo Sostenible que crean

que estén más relacionados con el mundo de la prevención de lesiones no intencionadas, etc



Posteriormente, realizaremos el breakout educativo **“Consiguiendo las insignias de la prevención”**. Se trata de un divertido juego digital *online*, inspirado en un escape room, en el que los participantes serán introducidos en el Mundo virtual y, para salir de él, deberán demostrar que tienen conocimientos en el área de la prevención de lesiones no intencionadas. Para ello, deberán superar distintos retos que les irán proporcionando las “insignias del conocimiento”. Es muy conveniente establecer ciertas normas antes de comenzar el breakout. Además, se puede realizar de manera individual, en parejas, en pequeños grupos o con la intervención de toda la clase. Para fomentar la participación y el trabajo en equipo, recomendamos realizar esta actividad en pequeños grupos de entre tres y cuatro alumnos. Es importante tener en cuenta que, para llevar a cabo esta actividad, se necesita un ordenador o dispositivo móvil (tablet) y conexión a Internet, además de un dispositivo adecuado para escuchar audios, ya que el juego integra varios vídeos con explicaciones. El alumnado deberá tener un papel y bolígrafo o lapicero para tomar notas durante el juego.



Tras la finalización del breakout educativo, proponemos la puesta en común del juego para valorarlo y dejar claras las conclusiones obtenidas. Además, a modo de resumen daremos un repaso a todos los conceptos nuevos, importantes y significativos.

## Quinto y Sexto de Primaria

### 1ª SESIÓN

#### Fase 1: trabajo autónomo (en casa o en clase)

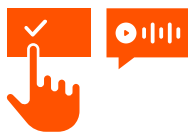
#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

	Tiempo de realización	Duración total
Aprendiendo sobre lesiones no intencionadas y conducta PAS	35 min	25 min
Mini-juegos “Llamando al 112” y “Conducta PAS”	10 min	



El alumnado se adentrará en el mundo de la prevención de lesiones no intencionadas realizando una búsqueda *online* acerca de su significado: qué son las lesiones no intencionadas, si se pueden evitar o no, y cómo deberíamos actuar en caso de que ocurra un suceso no deseado. Además, deberán anotar la información que encuentren para su posterior puesta en común junto con el resto de su clase.

Tras la búsqueda de información, se propone realizar dos actividades interactivas más específicas sobre la prevención de lesiones y la actuación en caso de emergencia. Para ello, tendremos que acceder a la página web de Fundación MAPFRE y seleccionar las actividades “Llamando al 112” y “La conducta PAS”.



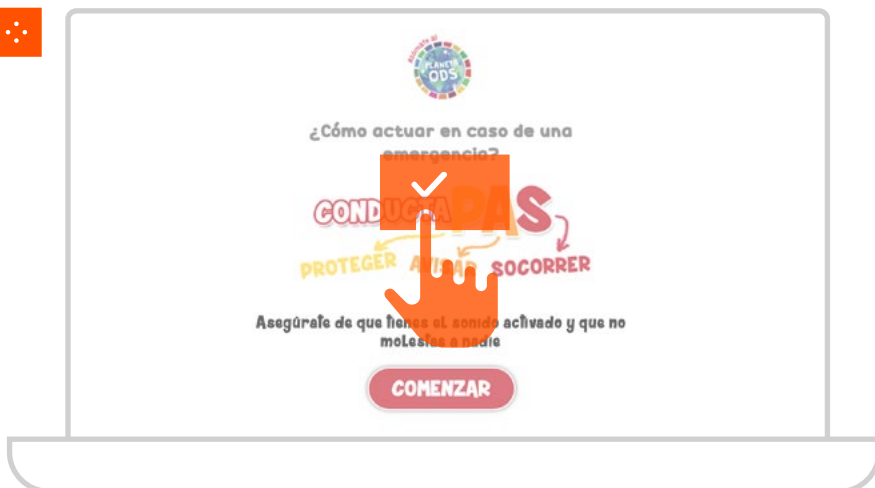
La ficha digital interactiva “[Llamando al 112](#)” tiene como objetivo aprender a realizar correctamente una llamada al 112 en caso de emergencia. Se trata de un audio de 2:18 minutos donde un niño de 11 años llama al 112 porque su madre está inconsciente en el suelo. Posteriormente, deberán contestar a algunas preguntas planteadas.



La ficha digital interactiva “[La conducta PAS](#)” tiene como objetivo familiarizarse con el protocolo de actuación en caso de emergencia, la Conducta PAS. Para ello, el alumnado



cumplimentará un mapa conceptual sobre la Conducta PAS rellenando algunos huecos que faltan en el esquema.



## 1ª SESIÓN

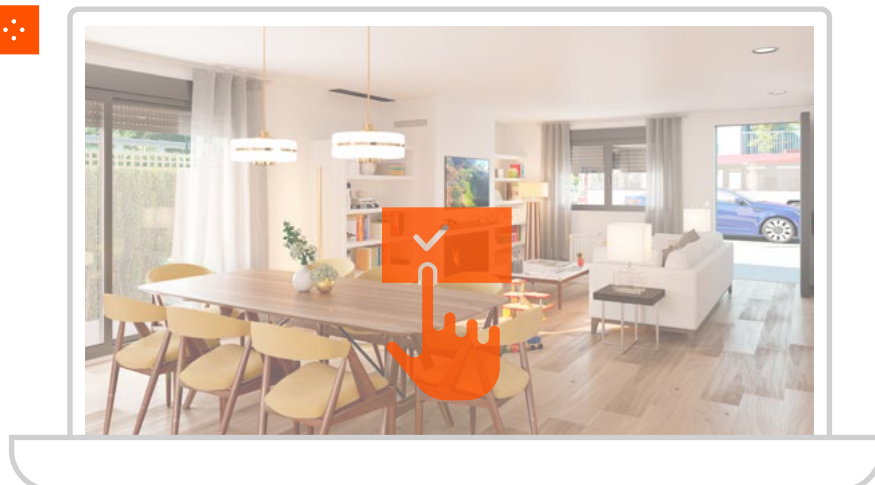
### Fase 2: trabajo en el aula

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

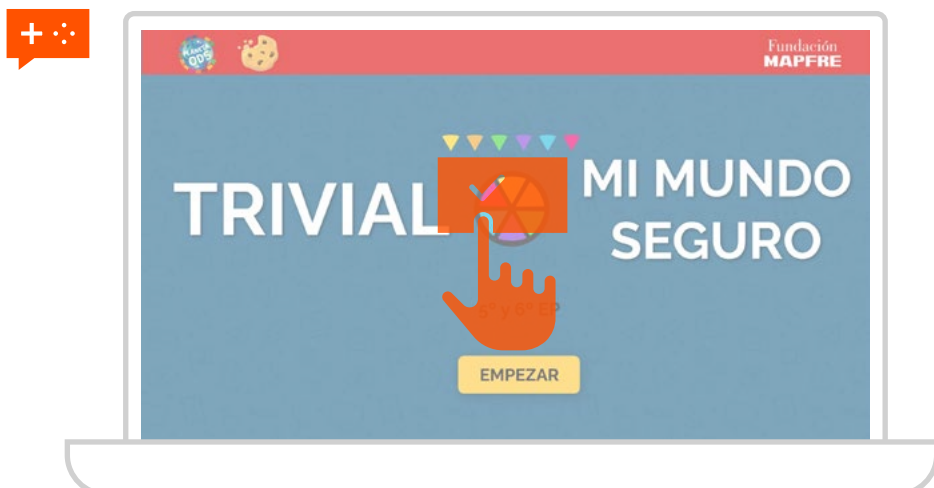
	Tiempo de realización	Duración total
Puesta en común inicial y conducta PAS	10 min	
Mundo virtual y seguro	20 min	55 min
Organización de equipos. Quiz "Trivial"	15 min	
Conclusiones finales	10 min	

Esta sesión comenzará con la puesta en común sobre lo trabajado en la fase 1 con la información que han encontrado sobre la prevención de lesiones no intencionadas y cómo actuar ante una emergencia. Enlazaremos con la siguiente actividad, comprendiendo la importancia de cómo, a través de la prevención, podemos evitar que se den este tipo de situaciones.

Posteriormente, nos dirigiremos al [Hogar virtual](#) del Mundo virtual y seguro.



Tras el recorrido por el Hogar virtual nos divertiremos con el [“Trivial Mi Mundo Seguro”](#). Un juego interactivo, tipo trivial digital, en el que las preguntas estarán relacionadas con los contenidos de prevención de lesiones no intencionadas que se habrán trabajado anteriormente. Es por ello, que el juego puede ser muy útil tanto como una herramienta de refuerzo de la adquisición de los conocimientos aprendidos, como una herramienta de evaluación “camuflada”, ya que el alumnado irá contestando a las preguntas pasando un rato ameno y divertido. Además, esta herramienta está disponible en 3 idiomas: Castellano, Inglés y Portugués.



Se propone asimismo, desarrollar el juego por pequeños grupos dentro del mismo aula, para que resulte no sólo más atractivo para el alumnado sino, a su vez, más enriquecedor. Tendremos que destinar, por lo tanto, una parte del tiempo a organizar los equipos.

Nuevamente, para finalizar la sesión, se propone realizar una asamblea con toda la clase para poner en común los puntos más importantes aprendidos en todas las fases de la sesión. Además, puede ser muy interesante que el alumnado exprese qué medidas tomarán a partir de ahora en los diferentes ámbitos de su vida para vivir de manera más segura y sostenible.

**2ª SESIÓN****Fase 1: trabajo autónomo  
(en casa o en clase)****ACTIVIDADES Y MATERIALES  
A DESARROLLAR****Tiempo de  
realización Duración  
total**Misión ODS: Conociendo los Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

15 min

25 min

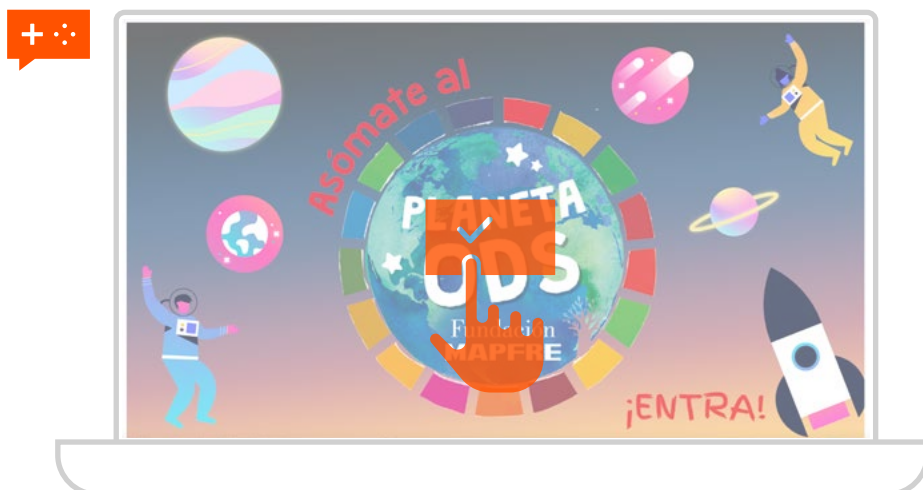
Mini-juegos ODS y prevención

10 min

En esta sesión se propone, como trabajo inicial, que los alumnos y alumnas se conviertan en “agentes de los ODS” y realicen una búsqueda activa *online* para encontrar diversa información sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (qué y cuántos son, fecha límite de cumplimiento de éstos, clasificación, etc.). De esta manera, se introducirán en el PLANETA ODS. Además, para enriquecer la puesta en común con la clase, se pedirá que anoten la información más relevante que encuentren sobre estos, así como su opinión acerca de cuál es el objetivo más importante y urgente en el que habría que centrarse más.

A continuación, podrán visualizar [una presentación con información ampliada](#), seguida de [tres mini-juegos sobre los ODS y la prevención](#).

Estos mini-juegos tienen como misión lograr que los Objetivos de Desarrollo Sostenible se cumplan y, de esta manera conseguir que nuestro Planeta Tierra llegue a ser un PLANETA ODS. Esto lo conseguirán si superan diferentes retos en los que habrá que demostrar que conocen los buenos hábitos diarios que hay que mantener. Una vez se vayan completando los retos individuales, se cumplirá la misión global, ya que lo que es bueno para cada uno, es bueno para la Tierra en general.



**2ª SESIÓN****Fase 2: trabajo en el aula****ACTIVIDADES Y MATERIALES  
A DESARROLLAR****Tiempo de  
realización**    **Duración  
total**

ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR	Tiempo de realización	Duración total
Puesta en común inicial. Infografía ODS	10 min	
Mundo virtual y seguro	20 min	
Breakout. “Consiguiendo las insignias de la prevención”	15 min	55 min
Conclusiones finales	10 min	



En esta fase de la sesión, comenzaremos con la puesta en común de lo trabajado en la fase 1. Se irá viendo la información que los y las agentes ODS han encontrado, comentando qué Objetivos de Desarrollo Sostenible son los más importantes y urgentes. Enlazaremos esta puesta en común con la siguiente actividad en la que se verá la infografía completa de los ODS en la que, además, hay enlazados vídeos relacionados con cada objetivo, y en la que podremos detenernos en los objetivos que han anotado como los más importantes y urgentes, así como en los más relacionados con la materia que estamos trabajando: el objetivo nº3 “salud y bienestar” y el objetivo nº 11 “ciudades y comunidades más sostenibles”.



Accede aquí a la [infografía interactiva](#)



A continuación, realizaremos el breakout educativo “[Consiguiendo las insignias de la prevención](#)”. Un juego digital *online*, basado en un escape room en el que nuestro protagonista requerirá la ayuda de los participantes debido a que ha sido introducido en el Mundo virtual. Para salir de él, deberán demostrar que tienen conocimientos acerca de la prevención de lesiones no intencionadas, a través de la superación de distintos retos, preguntas y entresijos que servirán para repasar y afianzar los conocimientos adquiridos.



Antes de comenzar a realizar el breakout, es conveniente establecer algunas normas para su correcto desarrollo. Además, cabe la posibilidad de hacerlo tanto de manera individual como de manera grupal (parejas, grupos pequeños, grupo grande). Ya que va a ser utilizado en la clase, se propone realizar pequeños grupos (de entre tres y cinco alumnos) para fomentar, a su vez, el trabajo en equipo y la cooperación.





Por último recordar que, para llevar a cabo esta actividad, se necesita, al menos, un ordenador u otro dispositivo móvil con conexión a Internet y altavoces, ya que en el propio juego hay varios vídeos explicativos. También se recomienda que el alumnado tenga a mano papel y un bolígrafo o lapicero para tomar notas durante el juego.



Una vez finalizado el breakout educativo es muy conveniente realizar una puesta en común del juego para exponer los aprendizajes y aspectos más importantes de este. Además, servirá al profesorado para aclarar y repasar los conceptos nuevos o los que más dificultades puedan presentar.

# 6

## 2ª Temática: movilidad segura, sana y sostenible. Taller: “Movilidad 3S”. Propuesta de sesiones educativas

### 1ª SESIÓN.

Fase 1: trabajo autónomo  
(en casa o en clase)

AL IGUAL QUE EN EL CASO DE LA PREVENCIÓN DE LESIONES, EN ESTE APARTADO SE REALIZA LA PROPUESTA DE DOS SESIONES COMPLETAS DE TRABAJO POR CICLO, relacionadas con la movilidad 3S: Segura, Sana y Sostenible, aplicando la ya mencionada metodología *flipped classroom*. Por ello, al igual que hicimos con la otra temática, dividimos la propuesta en dos apartados: fase 1 y fase 2.

Nuevamente, para cada propuesta, se incluye la descripción de cada una de las actividades, la duración de estas y se indican los enlaces de acceso o descarga a los materiales, para facilitar al docente la organización de las sesiones.

## Tercero y Cuarto de Primaria

### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

Tiempo de realización Duración total

Misión ODS: Conociendo los Objetivos de Desarrollo Sostenible	15 min	25 min
Mini-juego “Infractor Infraganti”	10 min	



El alumnado se adentrará en el PLANETA ODS, convirtiéndose en los agentes ODS. Para ello realizarán una búsqueda *online* acerca de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Deberán encontrar información relacionada con: qué son, cuántos son y fecha límite de cumplimiento de los mismos. Además, deberán anotar la información que encuentren, así como el objetivo que les parezca más importante y urgente para su posterior puesta en común con la clase.

A continuación, podrán realizar el mini-juego [“Infractor Infraganti”](#), una herramienta educativa cuyo objetivo es reconocer comportamientos inadecuados en la vía pública, tanto de peatones como de conductores o usuarios de los VMP’s (Vehículos de Movilidad Personal), así como aprender ciertas normas de seguridad vial.



Observando una ilustración, los agentes ODS tendrán que encontrar siete comportamientos inadecuados que se reflejan en ésta. Una vez que encuentren cada comportamiento incorrecto, tendrán que realizar una pequeña actividad asociada.

## 1ª SESIÓN.

### Fase 2: trabajo en el aula

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

	Tiempo de realización	Duración total
Puesta en común inicial. Infografía ODS	10 min	
Seguridad Vial y Movilidad: Vídeo guiado ¡Quédate con las 3S de la movilidad!	20 min	55 min
Organización de equipos Quiz "Arcade Movilidad 3S"	15 min	
Conclusiones finales	10 min	



Esta sesión comenzará con la puesta en común sobre lo trabajado en la fase 1. Se pondrá en común la información que han encontrado sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los y las agentes ODS irán diciendo cuáles consideran los más importantes y urgentes. Enlazaremos esta dinámica con la siguiente actividad, viendo la importancia del objetivo nº3 sobre salud y bienestar y relacionándolo con la necesidad de establecer buenos hábitos en nuestros desplazamientos. Asimismo, incidiremos sobre el objetivo nº 11, pues gracias a la adquisición de nuestros comportamientos estamos contribuyendo a conseguir ciudades y comunidades más sostenibles.

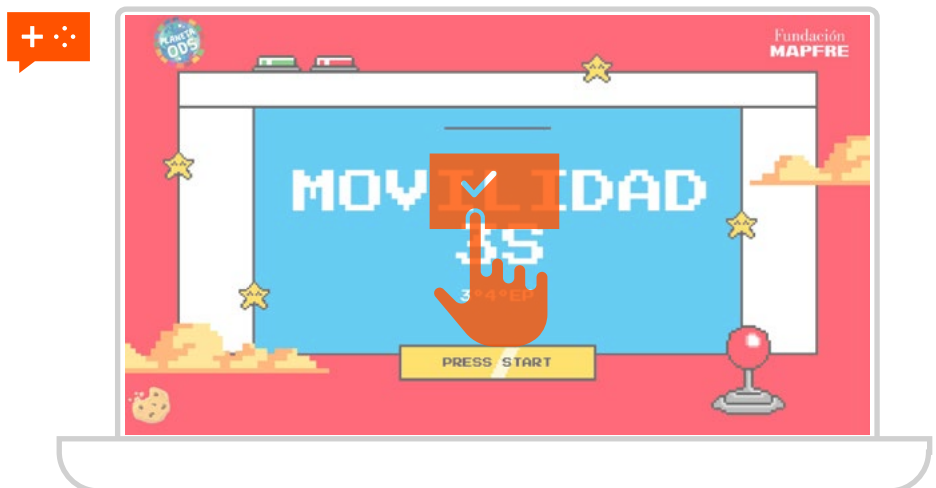


Posteriormente, entraremos en la sección de Vídeos de Seguridad Vial y Movilidad de Fundación MAPFRE, y en ella visualizaremos el vídeo guiado de nuestra youtuber Isa la de la risa [¡Quédate con las 3S de la movilidad!](#)



A continuación, nos divertiremos con el [quiz “Arcade Movilidad 3S”](#), un juego con apariencia de los juegos de arcade de los años 80, de preguntas y respuestas relacionadas con los contenidos de movilidad vistos previamente. Dicho juego puede ser utilizado no sólo como una actividad de refuerzo del aprendizaje de nuevos conceptos y de aquéllos que resulten más difíciles de comprender, sino también a modo de “evaluación”, siempre haciendo de ésta un juego ameno y divertido con el que seguir aprendiendo. También puede utilizarse en las clases de lengua extranjera ya que los podremos encontrar tanto en castellano como en inglés y portugués.

Se propone al profesorado, para que este juego sea más enriquecedor, su realización en pequeños grupos dentro del aula, a los que se les irán otorgando puntos en función de las respuestas correctas. El alumnado disfrutará de una competición sana por demostrar lo que han aprendido. De esta manera, será importante destinar una parte del tiempo a organizar los equipos de una manera equitativa.



Una vez finalizado el juego, es importante realizar una asamblea que recoja los puntos más importantes aprendidos durante la sesión. Además, servirá al profesorado para clarificar o añadir otras cuestiones que le puedan parecer fundamentales..



**2ª SESIÓN.****Fase 1: trabajo autónomo  
(en casa o en clase)****ACTIVIDADES Y MATERIALES  
A DESARROLLAR****Tiempo de  
realización**    **Duración  
total**Mini-juego ¿Eres peatón o conductor?  
Vídeo VMP's

20 min

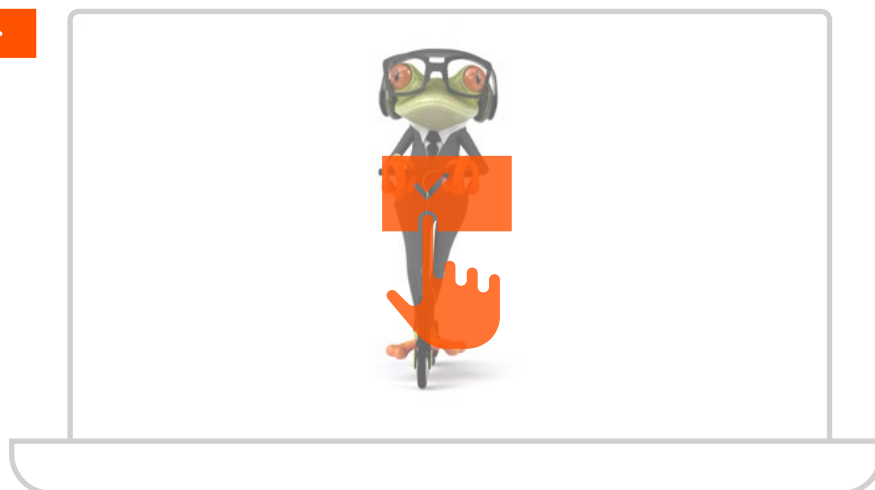
20 min

Como fase previa de esta sesión se propone realizar dos actividades interactivas más específicas sobre la movilidad 3S. Para ello, tendremos que acceder al siguiente enlace y realizar la ficha digital “¿Eres peatón o conductor?”.

La ficha digital interactiva “¿Eres peatón o conductor?” tiene como objetivo reconocer el papel de los peatones y los conductores de vehículos en la vía pública y conocer los vehículos de movilidad personal (VMP's). Esta ficha consta de varias actividades consecutivas: clasificar imágenes, unir correctamente palabras y definición y contestar a algunas preguntas.



Además, dentro de esta ficha digital, se encuentra alojado el vídeo guiado de “[Los VMP's en la Movilidad 3S](#)” en el que nuestra ya conocida youtuber Isa la de la risa, nos cuenta qué son los VMP's y las normas básicas para utilizarlos.



**2ª SESIÓN.****Fase 2: trabajo en el aula****ACTIVIDADES Y MATERIALES  
A DESARROLLAR****Tiempo de  
realización Duración  
total**

ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR	Tiempo de realización	Duración total
Puesta en común inicial	10 min	
Normas y organización del breakout	5 min	55 min
Breakout “El regalo más sostenible”	30 min	
Conclusiones finales	10 min	



En esta primera sesión, los agentes ODS realizarán una puesta en común de lo aprendido en la fase de trabajo autónomo, en la que se comentarán tanto el vídeo de los VMP's como las actividades relacionadas con éste. Es importante que los y las agentes ODS puedan decir aquellas cosas que más les han llamado la atención de dichos vehículos y guiar las conclusiones hacia la importancia de una movilidad segura, sana y sostenible.



Posteriormente, realizaremos el breakout educativo [“El regalo más sostenible”](#). Se trata de un divertido juego interactivo *online*, inspirado en los juegos de escape room. El objetivo del juego es que los participantes encuentren y recaben las piezas de una bicicleta (regalo que iba a hacer el protagonista a una amiga) que han sido escondidas por unos traviesos seres interplanetarios. Para encontrar las piezas deberán superar distintos retos relacionados con la movilidad segura, sana y sostenible, que servirán para repasar y afianzar los conocimientos adquiridos.

Debido a la condición del juego, es conveniente establecer ciertas normas antes de comenzar el breakout, así como realizarlo en pequeños grupos dentro de la clase. Si bien el juego se puede llevar a cabo de manera individual, en parejas, en pequeños grupos o con la participación de toda la clase, para fomentar la participación y el trabajo en equipo, recomendamos jugarlo en pequeños grupos de entre tres y cuatro alumnos.





Es importante tener en cuenta que, para llevar a cabo esta actividad, se necesita un ordenador o dispositivo móvil (tablet) y conexión a Internet, además de un dispositivo adecuado para escuchar audios, ya que el juego integra varios vídeos. Asimismo, el alumnado deberá contar con un papel y bolígrafo o lapicero para tomar notas durante el juego.

Tras la finalización del breakout educativo, proponemos la puesta en común del juego para valorarlo y dejar claras las conclusiones obtenidas. Además, a modo de resumen daremos un repaso a todos los conceptos nuevos, importantes y significativos aprendidos en la sesión.



## Quinto y Sexto de Primaria

### 1ª SESIÓN.

#### Fase 1: trabajo autónomo (en casa o en clase)

#### ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR

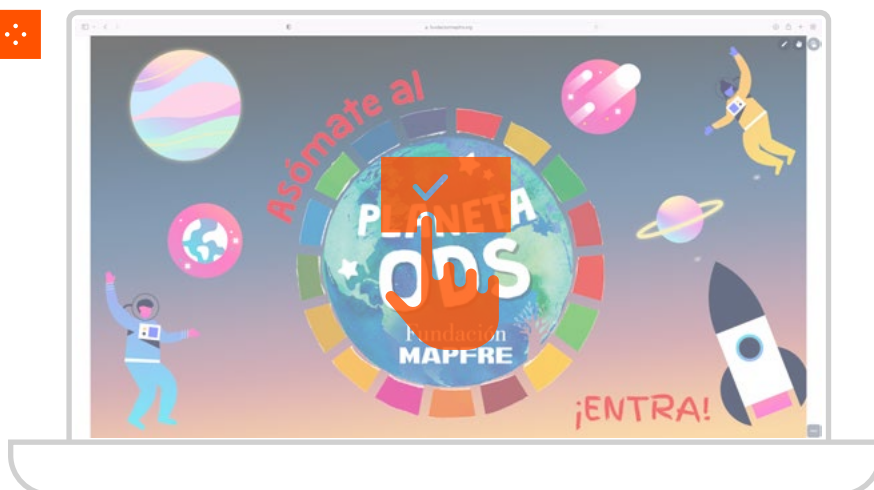
Tiempo de  
realización Duración  
total

Misión ODS: Conociendo los Objetivos de Desarrollo Sostenible	15 min	25 min
Mini-juegos ODS y movilidad3S	10 min	

El alumnado se adentrará en el PLANETA ODS realizando una búsqueda *online* acerca de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que les permitirá convertirse en los agentes ODS. Deberán encontrar información relacionada con: qué son, cuántos son y fecha límite de cumplimiento de los mismos. Además, deberán anotar la información que encuentren, así como el objetivo que les parezca más importante y urgente para su posterior puesta en común con la clase.

A continuación, podrán visualizar [una presentación con información ampliada](#), seguida de [tres mini-juegos sobre los ODS y la movilidad 3S: segura, sana y sostenible](#).

Se plantea la misión de ayudar a la Tierra a mejorar para lograr ser un PLANETA ODS en el que los objetivos se cumplan. Para ello, se tendrán que superar una serie de retos, en formato de mini-juegos, en los que habrá que demostrar que la forma en que nos movemos es segura, sana y sostenible. A medida que se superan los retos, se irá alcanzando la misión, ya que lo que es bueno para las personas, es bueno para la Tierra.





1ª SESIÓN.

Fase 2: trabajo en el aula

ACTIVIDADES Y MATERIALES  
A DESARROLLAR

Tiempo de  
realización Duración  
total

Puesta en común inicial	10 min	55 min
Mundo virtual y seguro. Seguridad vial y movilidad 3S.	20 min	
Organización de equipos. Quiz "La palabra secreta"	15 min	
Conclusiones finales	10 min	



Esta sesión comenzará con la puesta en común de los y las agentes ODS en la que se compartirá la información que han encontrado sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Los agentes ODS tendrán que ir diciendo qué objetivos consideran que son los más importantes y urgentes. Enlazaremos esta puesta en común con la siguiente actividad, viendo la importancia del objetivo nº3 sobre salud y bienestar y sobre la necesidad que tenemos de hacer de nuestro mundo un lugar seguro. Asimismo, incidiremos sobre el objetivo nº 11, pues gracias a la adquisición de nuestros comportamientos estamos contribuyendo a conseguir ciudades y comunidades más sostenibles.

Posteriormente, entraremos en en la [Ciudad virtual interplanetaria del Mundo virtual y seguro](#), una herramienta en la que podremos descubrir los riesgos adheridos a nuestra movilidad que se esconden en la ciudad sostenible y educativa de Fundación MAPFRE.



Tras el recorrido por el Mundo virtual, nos divertiremos con el quiz [“La palabra secreta”](#) de la movilidad 3S: un juego tipo pasapalabra digital, con un rosco de preguntas que empiezan o contienen cada una de las letras del abecedario y que estarán relacionadas con los contenidos de la movilidad segura, sana y sostenible. Este quiz también está disponible tanto en inglés como en portugués.



Para sacar mayor partido al juego, se propone destinar una parte del tiempo a organizar equipos para llevarlo a cabo en pequeños grupos en el aula, a los que se les irá otorgando puntos en función de las respuestas correctas y, donde el alumnado trabajará en equipo para demostrar cuánto saben sobre movilidad.

Para finalizar la sesión, se propone realizar una asamblea con toda la clase en la que se expongan los puntos más importantes aprendidos tanto durante la fase previa, como durante la fase en el aula, exponiendo además, compromisos y acuerdos a los que llegarán a partir de ese momento para desplazarse de manera más segura, sana y sostenible.

**2ª SESIÓN.**  
**Fase 1: trabajo autónomo**  
**(en casa o en clase)**

<b>ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR</b>	<b>Tiempo de realización</b>	<b>Duración total</b>
Vídeo “Quédate con las 3S de la movilidad”	10 min	20 min
¿Qué son los VMP?	10 min	

Los y las agentes ODS se adentrarán en el mundo de la Movilidad 3S a través del vídeo de nuestra ya conocida youtuber Isa la de la risa, [“Quédate con las 3S de la movilidad”](#).



A partir de este vídeo, conoceremos los VMP's, vehículos de movilidad personal, y, para que el alumnado los conozca mejor, deberán realizar una búsqueda *online* más profunda sobre los mismos. Deberán encontrar información relacionada con: qué son, cuáles son, cuándo los pueden usar y qué normas tienen que seguir. Además, deberán anotar la información que encuentren para su posterior puesta en común con el resto de la clase.

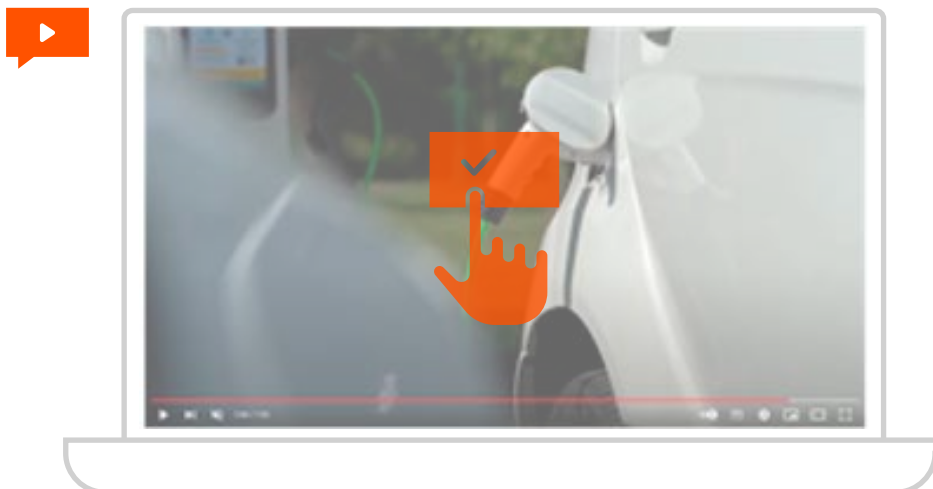


**2ª SESIÓN.**  
**Fase 2: trabajo en el aula**

<b>ACTIVIDADES Y MATERIALES A DESARROLLAR</b>	<b>Tiempo de realización</b>	<b>Duración total</b>
Puesta en común inicial	10 min	
Vídeo “Los VMP en la movilidad 3s”	10 min	
Normas y organización del breakout	5 min	55 min
Breakout “El regalo más sostenible”	20 min	
Conclusiones finales	10 min	

Comenzaremos esta sesión con una asamblea en la que se pondrá en común lo trabajado en la fase previa de trabajo autónomo, comentando la importancia de movernos de manera segura, sana y sostenible y recabando la información encontrada sobre los VMP's.

A continuación, para entrar más en detalle y profundizar sobre ellos, se visualizará el vídeo [“Los VMP’s en la movilidad 3S”](#) en el que aprenderemos a utilizarlos correctamente para nuestra seguridad.



A continuación, realizaremos el breakout educativo [“El regalo más sostenible”](#): un divertido juego de escape *online*, en el que los participantes tendrán que descubrir dónde han dejado los seres interplanetarios las piezas de una bicicleta, la cual iba a ser el regalo perfecto y sostenible para la amiga del protagonista del juego. Para encontrar las piezas de la bicicleta tendrán que ir superando retos y contestando preguntas en las que deberán demostrar sus conocimientos sobre la Movilidad 3S: sana, segura y sostenible. Es muy importante para el correcto desarrollo del juego que, previamente, se establezcan ciertas normas.





Este breakout puede ser utilizado de manera individual, en parejas, en pequeños grupos o en un gran grupo, toda la clase a la vez. Pero, para darle más valor y sentido, se recomienda jugar en pequeños grupos de entre tres y cuatro alumnos. De esta manera, además, estaremos fomentando la cooperación y el trabajo en equipo. Además, el alumnado deberá contar con papel y bolígrafo o lápiz para tomar las anotaciones pertinentes que pueda requerir el desarrollo del juego.

Por último, recordar que para llevar a cabo esta actividad, se necesita un ordenador o dispositivo móvil (tablet) con conexión a Internet y altavoces que permitan escuchar los vídeos explicativos que contiene el juego.



# 7

## Evaluación del programa educativo

**Cuestionario para 3º y 4º de Educación Primaria**

**EL PROGRAMA EDUCATIVO PLANETA ODS ESTÁ SUJETO A UN PROCESO DE EVALUACIÓN CONTINUA.** El proceso se realiza a través de la cumplimentación de boletines de evaluación por parte del profesorado participante en el programa, de manera que la información recogida a través de dichos boletines es analizada mensualmente por los técnicos de Prevención y Seguridad Vial de Fundación MAPFRE, con el fin de realizar mejoras constantes en el programa educativo.

A continuación, también podéis encontrar un breve cuestionario que podrá ser utilizado a modo de evaluación de algunos conocimientos adquiridos en ambas temáticas:

### Evaluación temática: prevención de lesiones no intencionadas

#### ¿Qué son los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)?

- Objetivos para que los países más contaminantes del mundo se comprometan a cuidar el planeta.
- Objetivos para mejorar el mundo, para que todos los habitantes del planeta tengamos lo necesario para vivir, a la vez que respetemos la naturaleza.

#### ¿Qué significa prevenir lesiones?

- Saber que vamos a tener un accidente.
- Conocer de antemano un posible daño y hacer algo para evitarlo.

#### ¿Cómo podemos prevenir el peligro de que un mueble o una estantería se nos vuelque encima?

- Fijándolo a las paredes.
- No cargándolo demasiado con cosas muy pesadas.

#### ¿Qué significan las siglas de la conducta PAS?

- Prevenir, Alertar y Salvar.
- Proteger, Avisar y Socorrer.

#### ¿Es peligroso dejar cargando el ordenador, encima del sofá, por la noche?

- Puede serlo, por lo que se recomienda hacerlo por el día y no dejarlo enchufado sobre la cama o el sofá.
- No tiene ningún riesgo.

#### ¿A quién hay que avisar en una emergencia?

- A una persona adulta y al teléfono de emergencias: 112.
- Sólo al 112, que es lo más importante y no hay que perder tiempo en otras cosas.

### Cuestionario para 5º y 6º de Educación Primaria

#### ¿Qué son los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)?

- Objetivos para que los países más contaminantes del mundo se comprometan a reducir sus emisiones de dióxido de carbono.
- Objetivos para mejorar el mundo, para que todos los habitantes del planeta tengamos lo necesario para vivir, a la vez que respetemos la naturaleza.

#### ¿Qué significa prevenir lesiones?

- Presentir que va a ocurrirnos un accidente.
- Conocer de antemano un posible daño y hacer algo para evitarlo.

#### ¿Cómo podemos prevenir el peligro de que un mueble o una estantería se nos vuelque encima?

- No cargándolos demasiado con cosas muy pesadas.
- Fijándolos a las paredes.

#### ¿Qué tenemos que hacer ante una emergencia?

- Seguir la conducta PAS.
- Realizar la RCP.

#### ¿A quién hay que proteger en caso de siniestro o emergencia?

- Primero a nosotros mismos y luego a las víctimas.
- A las víctimas, que son las que lo necesitan.

#### ¿Qué ocurre si dejo la “Tablet” cargando encima del sofá?

- No ocurre nada, es lo que suelo hacer.
- Puede calentarse y originar un incendio.

## Evaluación temática: Movilidad 3S

### Cuestionario para 3º y 4º de Educación Primaria

#### ¿Qué son los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)?

- Objetivos para que los países más contaminantes del mundo se comprometan a cuidar el planeta.
- Objetivos para mejorar el mundo, para que todos los habitantes del planeta tengamos lo necesario para vivir, a la vez que respetemos la naturaleza.

#### ¿Qué es la Movilidad 3S?

- Movilidad Segura, Sana y Sostenible.
- Movilidad Segura, Sana y Saludable.

#### Cuando circulamos en bici por la ciudad, ¿podemos ir por la acera?

- No, la acera sólo la pueden utilizar los peatones.
- Sólo si la carretera es muy peligrosa porque hay mucho tráfico.

**Cuestionario para 5º y 6º  
de Educación Primaria**

**¿Qué es un VMP (Vehículo de Movilidad Personal)?**

- Un vehículo de una o dos plazas propulsado por motores eléctricos que pueden alcanzar los 25km/h.
- Un vehículo de una o más ruedas de una sola plaza y propulsado por motores eléctricos para circular entre 6 y 25km/h.

**¿Cómo tenemos que bajarnos de un vehículo?**

- Utilizando la puerta más cercana a la acera.
- Mirando a ambos lados, dos veces antes, de salir.

**¿Cuál es el mejor sistema de retención que tienen los coches?**

- El airbag.
- El cinturón de seguridad.

**¿Qué son los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)?**

- Objetivos para que los países más contaminantes del mundo se comprometan a cuidar el planeta.
- Objetivos para mejorar el mundo, para que todos los habitantes del planeta tengamos lo necesario para vivir, a la vez que respetemos la naturaleza.

**¿Qué es la Movilidad 3S?**

- Movilidad Segura, Sana y Sostenible.
- Movilidad Segura, Sana y Saludable.

**¿Por qué las vías de doble sentido son más peligrosas que las autopistas o autovías?**

- Porque hay más riesgo de colisión frontal y la visibilidad se complica.
- Porque las colisiones son más graves (mortales) ya que los coches circulan más rápido.

**Cuando circulamos en bici por la ciudad, ¿podemos ir por la acera?**

- No, la acera es sólo para los peatones.
- Sólo si la carretera es muy peligrosa porque hay mucho tráfico.

**¿Qué es un VMP (Vehículo de Movilidad Personal)?**

- Un vehículo de una o dos plazas propulsado por motores eléctricos que pueden alcanzar los 25km/h.
- Un vehículo de una o más ruedas de una sola plaza y propulsado por motores eléctricos para circular entre 6 y 25km/h.

**¿Cómo tenemos que bajarnos de un vehículo?**

- Utilizando la puerta más cercana a la acera.
- Mirando a ambos lados, dos veces antes, de salir.

Además, Fundación MAPFRE pone a disposición de los docentes y de las familias un formulario de contacto para hacer llegar todos los comentarios que juzguen de interés, una vez utilizados los materiales en casa, en el aula o consultados los mismos.



Se puede acceder directamente al formulario a través de [este enlace](#).

Desde Fundación MAPFRE os animamos a hacernos llegar todas las sugerencias que estiméis oportunas con el fin de mejorar la calidad de nuestro programa educativo PLANETA ODS.







Fundación  
**MAPFRE**