Juegos de Transporte

7 actividades sobre medios de transporte para niños

SAFE ROUTES PHILLY

STEP UP | RIDE ALONG

Translation for this project is funded in part by the Pennsylvania Department of Health's Preventive Health and Health Services Block Grant.

La traducci ó n a otros idiomas de este documento est á financiada parcialmente por la Subvenci ó n en Bloque de Salud Preventiva y Servicios de Salud (Preventive Health and Health Services Block Grant) del Departamento de Salud

GRADOS
K–3

LA CAMINATA DE LA SENDA PEATONAL

METAS

Los estudiantes practican los conceptos relativos a cruzar la calle: mirar a la izquierda, luego a la derecha, luego de nuevo a la izquierda.

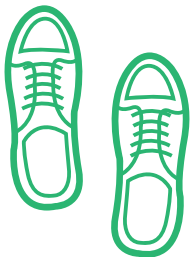
CÓMO FUNCIONA

1. Marque una senda peatonal simple con cinta o tiza. Pídales a dos estudiantes que se paren de cada lado de la senda peatonal, a unos 15 pies de distancia de la senda.
2. Pídale a otro estudiante que se ponga un globo entre las rodillas, haga contacto visual con los dos estudiantes parados frente/detrás de la senda peatonal ("mira la izquierda, a la derecha, y luego de nuevo a la izquierda") y que luego cruce la senda peatonal sin que se le caiga el globo.
3. Si al niño se le cae el globo, debe regresar al comienzo.

MATERIALES

- Cinta o tiza para dibujar la senda peatonal
- Globos inflados
- Aula, gimnasio, asfalto

GRADOS
K–3



DÍGALO CON MÍMICA SOBRE SEGURIDAD EN EL AUTOBÚS

METAS

Los estudiantes aprenden etiqueta y seguridad en el autobús.

CÓMO FUNCIONA

1. Coloque las sillas como si fueran filas de autobús con un pasillo y el asiento del conductor al frente. Repase rápidamente las reglas de seguridad en el autobús o reproduzca un video sobre seguridad en el autobús, para niños más pequeños.
2. Siéntese en el asiento del conductor para hacer de "conductor de autobús". Los estudiantes encuentran un asiento en el autobús y se sientan. El maestro "conduce" el autobús y llega a una "parada" en la parada del autobús.
3. Cuando el autobús se detiene, el instructor nombra a un estudiante que debe pasar de modo seguro por el pasillo hacia el frente, demostrando buen comportamiento en el autobús.
4. El instructor le dice al estudiante un comportamiento en el autobús que debe actuar para la clase (solo el estudiante escucha la instrucción) El estudiante se voltea para mirar a la clase y actúa el comportamiento al grupo. Los comportamientos pueden incluir:
   a. Mantenerse alejado del autobús mientras llega
   b. Saludar sacando la mano por la ventana
   c. Esperar a que el conductor del autobús haga un gesto con la mano antes de cruzar por delante del autobús
   d. Sacar sus pertenencias del pasillo
   e. Distraer al conductor del autobús
   f. Quedarse sentado hasta que el autobús se detenga
   g. Hablar en voz baja con amigos
   h. Decirle "¡Gracias!" al conductor al bajarse
   i. Ponerse el cinturón de seguridad, si es que lo hay
5. El resto del grupo de la clase levantará o bajará los pulgares según si es un comportamiento seguro o inseguro.
   a. Adición opcional: Para los estudiantes más pequeños, el grupo de la clase canta "Las ruedas del autobús" mientras el autobús está "andando"

MATERIALES

- Sillas
- Lista de indicaciones de comportamientos seguros e inseguros en el autobús

GRADOS
K–4

CAMINANTE SEGURO

METAS

Los estudiantes aplicarán conceptos de seguridad peatonal. Los estudiantes practicarán sus habilidades de escucha/seguir instrucciones.

CÓMO FUNCIONA

1. Divida el espacio en dos partes (la calle y la(s) acera(s)) con cinta o tiza. Dibuje o coloque "autos" en la "calle".
2. El Caminante Seguro (líder) da instrucciones diciendo "El Caminante Seguro dice...". Algunos ejemplos de instrucciones de "El Caminante Seguro dice..." incluyen:
   a. Caminen lento
   b. Doblen a la derecha/izquierda
   c. Caminen cerca de un amigo
   d. Deténganse a mirar un "auto"
   e. Caminen en la acera
3. El líder no debe decir "El Caminante Seguro dice..." cuando les pide a los estudiantes que demuestren comportamientos inseguros. Estos pueden incluir:
   a. Caminen cerca de los autos
   b. Caminen frente a los autos
   c. Crucen la calle corriendo
4. Los estudiantes solamente deben seguir la instrucción cuando el líder dice "El Caminante Seguro dice..."

MATERIALES

- Sillas
- Lista de indicaciones de comportamientos seguros e inseguros en el autobús

GRADOS
1–3

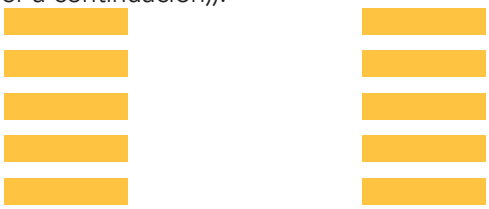
CRUCE DE LAVA

METAS

Los estudiantes practican los conceptos relativos a cruzar la calle: mirar a la izquierda, luego a la derecha, luego de nuevo a la izquierda.

CÓMO FUNCIONA

Marque con cinta o tiza el contorno de dos cruces peatonales a rayas
(también llamados cruces peatonales continentales (ver a continuación)).



2. La meta es que los estudiantes crucen la calle usando solamente las bandas de cruce marcadas.
3. Indique distintas maneras de que los estudiantes "crucen" la calle: saltando en un pie, en cuatro patas como oso, salticando, caminando rápido, etc. tocando solamente las bandas de cruce.
4. Si lo desean, los estudiantes pueden practicar mirar a la izquierda, a la derecha y de nuevo a la izquierda antes de cruzar.

MATERIALES

- Cinta o tiza
- Asfalto, gimnasio o espacio abierto

GRADOS
2–5

PARADA DE VELOCIDAD

METAS

Los estudiantes comprenden que cuando más rápido van los objetos (autos), más tiempo les lleva detenerse.

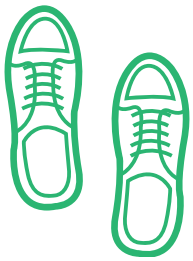
CÓMO FUNCIONA

1. Los estudiantes forman fila de un lado de la sala.
2. El instructor les indica a los estudiantes que caminen, y luego se detengan.
3. El instructor les dice a los estudiantes que troten, y luego se detengan (les costará un poco más detenerse).
4. El instructor les dice a los estudiantes que corran lo más rápido que puedan (¡les costará mucho detenerse!).
5. Al final del juego, ¡los estudiantes deberían entender cuánto más les cuesta detenerse cuando se están moviendo rápido!

MATERIALES

- Ninguna

GRADOS
4–5



CAMINATA DEL PORCENTAJE

METAS

Los estudiantes practicarán sus habilidades de escucha y de seguir instrucciones.

Los estudiantes usarán sus habilidades visuales para comprender porcentajes.

CÓMO FUNCIONA

1. Arme el área. Dibuje una línea de partida y de llegada con tildes que indiquen incrementos del 10% de la distancia (10%, 20%, 30%, etc.).
2. Comience con una caminata regular de un lado a otro ("Caminemos el 100% regular de para cada lado").
3. Indique los porcentajes de la caminata que deberían ser "tontos", corriendo, salticando.

MATERIALES

- Tiza o cinta
- Corredor, gimnasio, asfalto

GRADOS
4–5

CUENTA REGRESIVA PEATONAL

METAS

Los estudiantes comprenden cuánto dura el tiempo de cruce. Los estudiantes aprenden a seguir las señales de cruce.

CÓMO FUNCIONA

1. Marque con cinta, dibuje o marque con conos dos líneas paralelas de unos 15 pies de ancho. La distancia entre las líneas se puede determinar según el tamaño del espacio: pueden estar a 20 pies de distancia o a 50 pies de distancia.
2. Divida a los estudiantes en grupos de 10. Solo un grupo juega el juego a la vez.
3. Dígales a los estudiantes que no deben quedarse atascados en el cruce cuando la señal se vuelva un “NO CAMINAR” sólido.
4. Indíqueles a los estudiantes que cuando se está mostrando el cartel de CAMINAR, el primer grupo debe correr hasta la otra línea y de vuelta lo tantas veces como sea posible. Les dará 15 segundos antes de mostrar el cartel de NO CAMINAR. Los estudiantes deben evitar quedar en el medio cuando se muestra el cartel de NO CAMINAR. Entonces, si no creen que pueden llegar al otro lado antes de que se termine la cuenta regresiva, deben quedarse detrás de una línea.
5. Pídales a los estudiantes que cuenten cuántas veces pueden ir de un lado a otro.
6. Repita la actividad con los otros grupos.

MATERIALES

- Tiza o cinta o conos
- Dos hojas de papel: una que dice "CAMINAR" y la otra que dice "NO CAMINES".