



# ProtecCyL/CIM-BSE

Plan de promoción de la Autoprotección  
Plano de promoção da Autoproteção

## Gincana para adultos de la **autoprotección**



Interreg



Cofinanciado por  
la Unión Europea  
Cofinanciado pela  
União Europeia

España – Portugal



# Índice

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introducción</b>                                 | <b>3</b>  |
| <b>Sopa de letras</b>                               | <b>4</b>  |
| <b>Mapa para la meteorología</b>                    | <b>6</b>  |
| <b>Protec-Party (Pictionary + mímica + sonidos)</b> | <b>9</b>  |
| <b>¿Qué es esta señal?</b>                          | <b>10</b> |



# Introducción

Actividad participativa para aprender más de cerca sobre la autoprotección mediante una gincana. A lo largo de esta dinámica, las pruebas obligarán a los participantes a manejar terminología de autoprotección, previsiones meteorológicas y señales de emergencia y evacuación. Será una actividad dinámica y participativa.

Serán un total de cuatro pruebas:

- Sopa de letras
- Mapa para la meteorología
- Protec-Party (Pictionary + mímica + sonidos)
- ¿Qué es esta señal?

## Instrucciones (Argumentario de dinamización)

Vamos a aprender a autoprotegernos jugando a la gincana de la autoprotección. Serán un total de cuatro pruebas para hacer por equipo. El equipo que más pruebas gane, será el vencedor de la gincana. Preparad vuestros conocimientos y vuestra imaginación para enfrentaros a estas cuatro pruebas. Comenzamos.

## Otros materiales

Tablero de las sopas de letras, pizarras con rotuladores, tarjetones de **Protec-Party**, mapa (Castilla y León) y dibujos de la meteorología, tarjetones de las señales.



# Sopa de letras

Recuperamos el clásico y más que conocido juego de la 'sopa de letras'. La temática de la actividad estará relacionada con las catástrofes naturales que pueden requerir de la autoprotección y ante los que hay que saber cómo protegerse y cómo actuar.

## Argumentario de dinamización

La primera de las cuatro pruebas es la sopa de letras. Tenéis este listado de definiciones y tenéis que encontrar la palabra que corresponda a cada definición. Debéis hacerlo en el menor tiempo posible.

Las definiciones están obtenidas del Diccionario de la Real Academia Española. El primer equipo que encuentre las palabras se llevará el premio de esta prueba.

|                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sacudida del terreno, ocasionada por fuerzas que actúan en el interior del globo terrestre.<br><b>Terremoto</b>                                                                                                               |
| Ocupación por parte del agua de zonas que habitualmente están libres de esta, por desbordamiento de ríos, lluvias torrenciales, deshielo o subida de las mareas por encima del nivel habitual, entre otros. <b>Inundación</b> |
| Viento extremadamente fuerte y violento. <b>Vendaval</b>                                                                                                                                                                      |
| Fuego grande que destruye algo que no está destinado a quemarse. <b>Incendio</b>                                                                                                                                              |
| Tiempo seco sin lluvias de larga duración. <b>Sequía</b>                                                                                                                                                                      |
| Masa grande de nieve que se desliza por la ladera de una montaña violenta y estrepitosamente, arrastrando con ella todo lo que encuentra a su paso. <b>Alud</b>                                                               |
| Perturbación atmosférica violenta acompañada de aparato eléctrico y viento fuerte, lluvia, nieve o granizo. <b>Tormenta</b>                                                                                                   |
| Porción o cantidad de nieve que ha caído de una vez y sin interrupción. <b>Nevada</b>                                                                                                                                         |
| Episodio de calor excesivo y sofocante. <b>Calor extremo</b>                                                                                                                                                                  |
| Episodio de frío extremo con temperaturas por debajo de las ordinarias. <b>Helada</b>                                                                                                                                         |



## Solución

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | A | L | O | R | E | X | T | R | E | M | O | H | T |
| A | T | T | H | W | I | M | X | M | V | C | D | T | E |
| N | L | P | F | G | C | L | P | M | I | I | W | S | R |
| T | X | U | U | D | R | M | W | A | G | N | O | H | R |
| V | B | E | D | H | E | A | U | C | O | U | K | N | E |
| U | T | M | I | H | E | J | O | V | H | N | B | N | M |
| S | K | V | N | N | Y | L | N | T | C | D | T | E | O |
| M | E | Y | E | X | C | P | A | J | I | A | O | V | T |
| N | A | Q | K | N | N | E | W | D | K | C | R | A | O |
| V | F | K | U | B | D | G | N | C | A | I | M | D | U |
| P | L | M | Y | I | U | A | Q | D | R | O | E | A | K |
| T | Y | U | O | F | A | M | V | J | I | N | N | G | T |
| D | G | C | I | P | E | F | U | A | V | O | T | J | W |
| V | I | J | T | M | T | U | N | U | L | I | A | V | J |



# Mapa para la meteorología

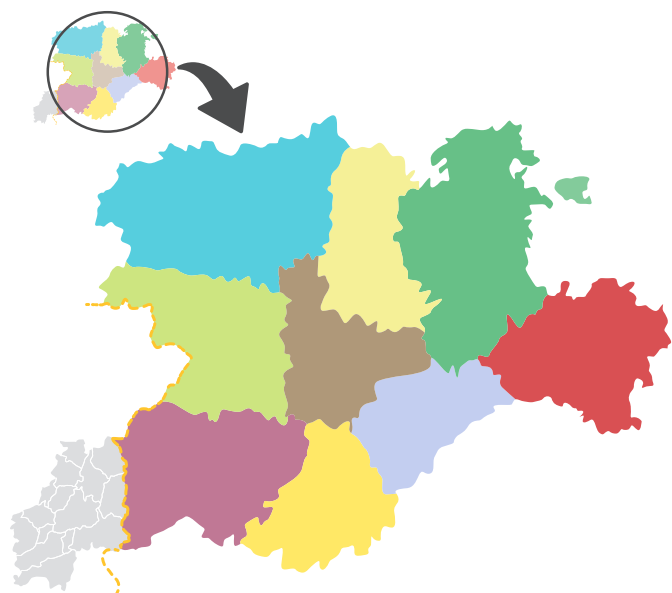
El procedimiento es el siguiente:

Daremos a los jugadores un mapa grande y unos iconos de fenómenos meteorológicos cotidianos. El dinamizador leerá una previsión para ciertos lugares de Castilla y León y los participantes tendrán que colocar los iconos en el lugar correcto. Al final, muestra el mapa con la respuesta correcta y el equipo que haya hecho un mapa más acertado se lleva el premio de esta prueba.

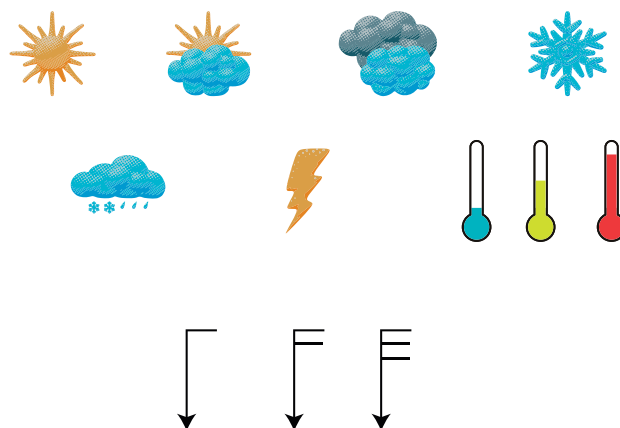
## Argumentario de dinamización

**Para esta segunda prueba voy a leer una previsión meteorológica ficticia para el próximo fin de semana a lo largo de diferentes puntos de Castilla y León. El objetivo es aprender cómo se relaciona cada fenómeno meteorológico con su símbolo y así, aprender a interpretar correctamente una previsión. Disponéis de un mapa de la Comunidad de Castilla y León y tendréis que colocar los iconos que creáis correctos. El equipo que más se acerque a la previsión real total gana la prueba.**

### Tablero

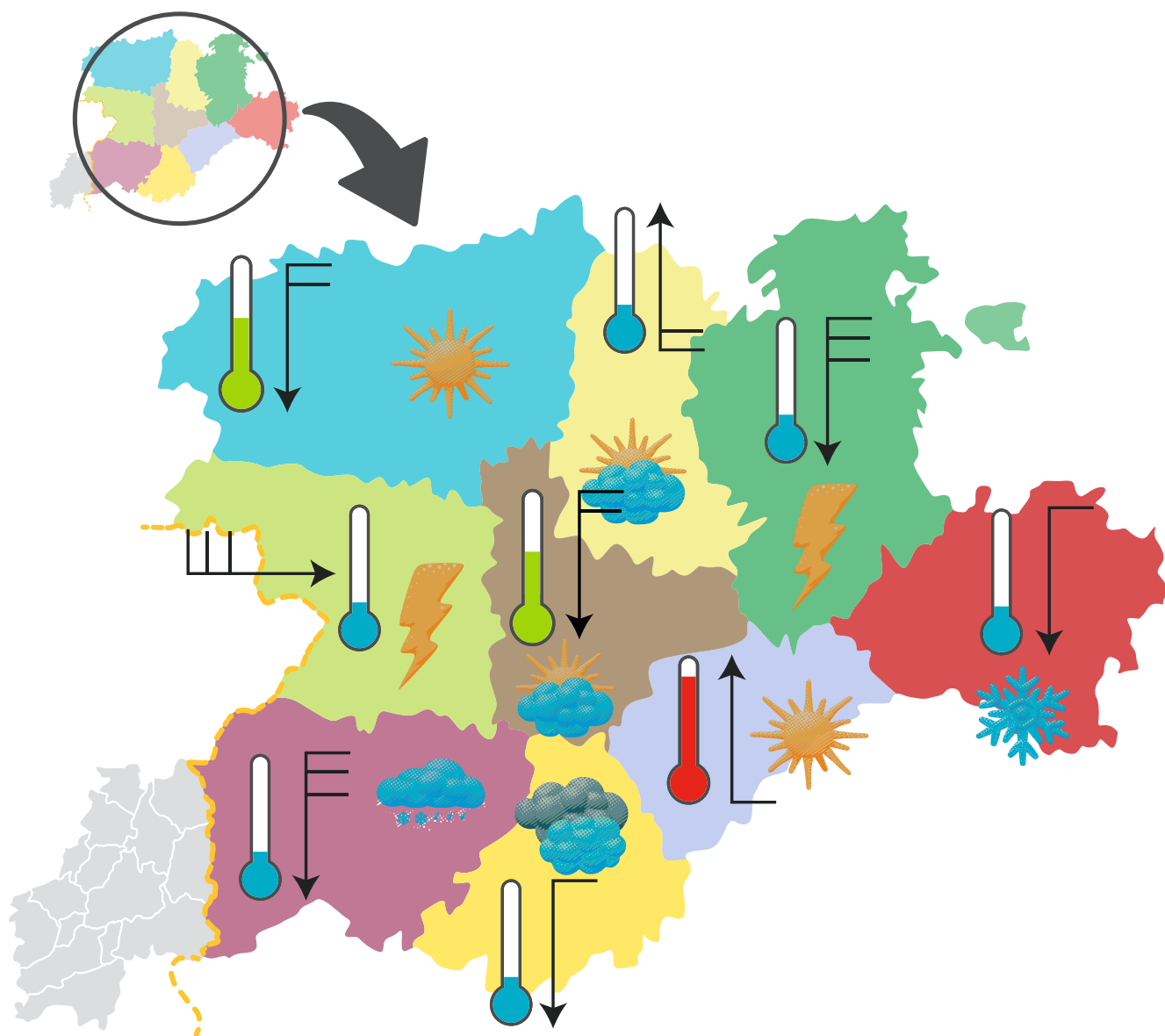


### Símbolos



Esta actividad servirá para insistir en la importancia de conocer las previsiones meteorológicas para así poder prevenir situaciones de riesgo.

## Respuesta correcta



## Argumentario de dinamización

**Esta es la previsión meteorológica para el fin de semana en las provincias de Castilla y León:**

- **En Ávila** el cielo estará **cubierto de nubes**, con **viento flojo** de componente norte. Las **temperaturas** seguirán siendo **frías**.
- **En Burgos** se esperan **tormentas** a lo largo del día. Soplará **viento fuerte** de componente norte. Las temperaturas serán **frías**.
- **En León** el cielo estará **despejado**. El **viento** será **moderado**, de componente norte. Las **temperaturas** serán **suaves**.
- **En Palencia** el cielo tendrá **nubes y claros**. Soplará **viento moderado** de componente sur. Las **temperaturas** serán **frías**.
- **En Salamanca** llegará el **granizo**. Habrá **viento fuerte** de componente norte. Las **temperaturas** serán **muy frías**.
- **En Segovia** el cielo estará **despejado** y lucirá el **sol**. Habrá viento suave de componente sur. Las **temperaturas** serán **altas**.
- **En Soria** llegará la **nieve**. El **viento** será **flojo**, de componente norte. Las **temperaturas** serán **frías**.
- **En Valladolid** se esperan **nubes y claros**. El **viento** del norte será **moderado**. Las **temperaturas** serán **suaves**.
- **En Zamora** llegará una **tormenta** a últimas horas del día. El **viento** será **fuerte**, de componente oeste. Los **termómetros** estarán en mínimos por el **frío**.



# Protect-Party

## (Pictionary + mímica + sonidos)

Una adaptación de algunas de las pruebas más importantes del famoso juego de mesa Party & Co. Concretamente, se harán tres pruebas: mímica, dibujar y sonidos-beatboxing.

Habrán dos equipos. Un voluntario saca una tarjeta donde pone la palabra o acción a realizar y la dinámica a través de la cual hacerlo para que el resto de su equipo lo adivine. El equipo que lo haga en el menor tiempo gana la prueba.

### Argumentario de dinamización

**Para esta tercera prueba tendréis que poner a trabajar todos vuestros conocimientos y vuestra imaginación. Una persona de cada equipo sacará una tarjeta al azar. En esa tarjeta habrá una prueba y el modo de realizarla: mímica, sonidos, dibujo... El equipo que lo consiga en el menor tiempo, gana la prueba.**

Habrán 12 tarjetas diseñadas con estas opciones:

| PRUEBA                                                                                       | DINÁMICA                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Imita el sonido de una sirena de bomberos                                                    | <b>Sonidos o beat-boxing</b> |
| Una fuerte tormenta con rayos y truenos                                                      | <b>Sonidos o beat-boxing</b> |
| El timbre de una bici                                                                        | <b>Sonidos o beat-boxing</b> |
| Sonido del viento colándose a través de la ventana de casa abierta                           | <b>Sonidos o beat-boxing</b> |
| Dibuja un extintor de incendios                                                              | <b>Dibujar</b>               |
| Dibuja un niño esperando a su padre para cruzar la calle correctamente cuando no haya coches | <b>Dibujar</b>               |
| Dibuja un operador del 1-1-2 atendiendo una llamada de urgencia                              | <b>Dibujar</b>               |
| Zona peatonal de una ciudad en obras                                                         | <b>Dibujar</b>               |



| PRUEBA                                                                      | DINÁMICA                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Un ciclista circulando con todos los elementos de autoprotección necesarios | <b>Mímica y teatralización con atrezzo</b> |
| Bombero apagando un fuego en una casa subido en la escalera desplegable     | <b>Mímica y teatralización con atrezzo</b> |
| Sanitario vendando a un herido en una emergencia                            | <b>Mímica y teatralización con atrezzo</b> |
| Un profesor organizando una salida ordenada de la clase en una evacuación   | <b>Mímica y teatralización con atrezzo</b> |

# ¿Qué es esta señal?

Una actividad para aprender o refrescar la memoria sobre las señales viales y de tráfico más comunes y cotidianas.

Para ello, se elaboran unos tarjetones grandes que representan las señales más habituales que ven los usuarios. Las señales serán para peatones y de seguridad. Se repartirán cinco por cada equipo. El equipo que escriba en su pizarra el significado de sus señales en menos tiempo y estén correctas gana la prueba.

## Argumentario de dinamización

**Llega la última prueba de la gincana. El objetivo es ver qué equipo conoce más señales del entorno cotidiano. Cada equipo tendrá cinco señales al azar y tendrá que escribir en la pizarra el significado de las cinco. El que lo haga en menos tiempo y de forma correcta, gana la prueba. Al terminarlo, sumaremos todos los puntos y ¡tendremos un ganador de la Gincana de la Autoprotección!**



## Respuesta correcta

1. Lugar frecuentado por niños y velocidad máxima permitida



2. Entrada prohibida a personas



3. Paso de peatones



4. Calle residencial y velocidad máxima permitida



5. Punto de partida de una excursión a pie



6. Camino para peatones y ciclos



7. Paso superior para peatones



8. Fin de la calle residencial



9. Proximidad de un paso a nivel sin barreras



10. Paso inferior para peatones



11. Semáforo en rojo, los peatones no deben cruzar



12. Semáforo en verde, los peatones pueden pasar



13. Parada de autobuses



14. Proximidad a un paso a nivel con barrera



15. Hospital



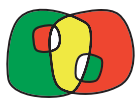
16. Puesto de socorro





# ProtecCyL/CIM-BSE

Plan de promoción de la Autoprotección  
Plano de promoção da Autoproteção



Interreg

España – Portugal



Cofinanciado por  
la Unión Europea  
Cofinanciado pela  
União Europeia

