





Dirige a tu equipo de superhéroes

Heimdal, superhéroe de la seguridad, es un videojuego didáctico diseñado y producido por el Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco. Está especialmente dirigido a niños y niñas de 8 a 12 años, etapa en la que van adquiriendo de manera paulatina ciertos hábitos de autonomía en sus desplazamientos, bien como viandantes, bien como conductores/as de bicicleta.

Objetivo

El videojuego tiene como objetivo fomentar hábitos de movilidad seguros mediante la realización de acciones cotidianas en un contexto divertido y nuevo pero totalmente reconocible para el público al que se dirige.



Las claves

Para ello, el juego cuenta con diversos elementos gráficos con los que deberán interactuar para conseguir superar las misiones y llegar al final con éxito.



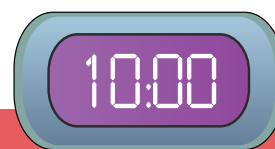
La atención

Es la clave del juego. Se representa a través de un superradar. Su utilización permite detectar los peligros y actuar en consecuencia. Activarlo equivale a mirar antes de cruzar una calle, un carril-bici o un semáforo de manera segura. No activarlo conlleva consecuencias.



El dado

Equivale al azar, a lo que se juegan quienes atraviesan una calzada sin prestar atención o por los lugares no indicados para ello. Al acceder a la calzada sin el superradar activado, el dado caerá junto al personaje y de manera aleatoria aparecerá una de las siguientes opciones: continuar con el juego pero advirtiéndolo del riesgo de la acción realizada, o no permitir su continuidad obligando a reiniciar la misión.

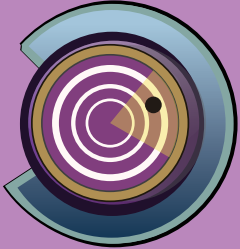


El tiempo

Es un elemento de presión externo que obligará en algunos casos a tomar decisiones a contrarreloj.

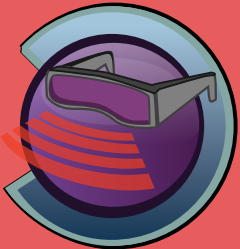
Los superpoderes

Los superpoderes representan a las competencias para la movilidad segura. Las personas jugadoras irán acumulando experiencia en estos superpoderes al mismo tiempo que realizan acciones en el juego. Esta experiencia les permitirá no solo avanzar en el juego sino también subir el nivel de superhéroe (rana, loro y lince).



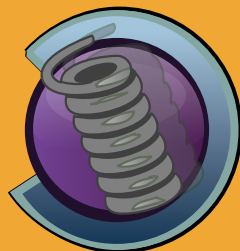
Superradar

Representa a la competencia de *Atención*. Esta competencia permite tener un nivel de concentración necesario y suficiente para anticiparse a las situaciones de riesgo, y permite también adecuar el nivel de alerta a las distintas circunstancias.



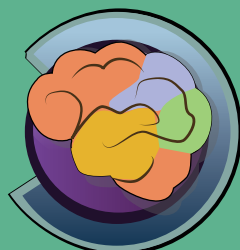
Supervisión y Superoído

Representa a la competencia de *Análisis del entorno*. Esta competencia permite analizar la información necesaria del entorno de forma interactiva y valorar la situación dada tomando la opción más segura.



Superflexibilidad

Representa la competencia de *Adaptación y flexibilidad*. Su adquisición permite dar respuestas diferentes ante distintas situaciones viales.



Supercerebro

Representa la competencia de *Resistencia a la presión grupal*. Su adquisición permite actuar con criterio propio y anteponiendo la seguridad propia y la de otras personas.



Superprotección

Representa la competencia de *Consciencia de la vulnerabilidad y riesgo*. Esto significa tener en cuenta el daño o la probabilidad de daño que se puede recibir o hacer a otras personas en situaciones de movilidad.



Supercorazón

Representa la competencia de *Gestión de mí mismo y de mis emociones*. Su adquisición permite analizar la situación interna, valorar los riesgos que comporta esta situación y actuar minimizando estos riesgos.

Registro

Heimdal permite registrarse de manera individual o crear uno o varios grupos de superhéroes.



Los centros educativos pueden darse de alta y generar sus equipos de superhéroes. Esto les permitirá registrar y conocer los avances de los grupos, identificar los errores más comunes, el tiempo dedicado al juego...



Elige tu personaje

Más información en

Catálogo del recursos de la Dirección de Tráfico del Departamento de Seguridad

Clica aquí

**PERTSONA
HELBURU**

**COMPROMISO CON
LAS PERSONAS**

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

Segurtasun Sailburuordetza
Trafiko Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Viceconsejería de Seguridad
Dirección de Tráfico