

## **Jornada provincial “El Juego de la Calle y la Convivencia Vial”**

**16 de Octubre de 2013**

### **Sugerencias de actividades: NIVEL SECUNDARIO**

#### **Materiales sugeridos para el trabajo de reflexión:**

Video de Educ.ar Nº 16 “Educación vial”

Manual de Educación Vial “La Primera Licencia de Conducir” (Materiales de trabajo para el nivel secundario)

Serie “Cuerpos Metálicos” del Canal Encuentro.

Serie “Mejor Hablar de Ciertas Cosas” (Programa sobre la Educación Vial) del Canal Encuentro.

Análisis de recortes periodísticos sobre siniestros viales

Estadísticas en el país y la provincia de Santa Fe sobre siniestros viales y víctimas (muertos y heridos)

#### **Disparadores para la jornada**

##### Primer momento:

Introducción, fundamentación y objetivos de la jornada. Marco teórico general presentado a los estudiantes. Muestra de videos o cortos sugeridos, y otras herramientas conceptuales

Ver y analizar los cortos producidos por el canal Encuentro sobre la cultura vial y los adolescentes. El material se obtiene de los videos de Educ.ar nº 16. Son cortos de no más de tres minutos que trabajan temáticas como: velocidad-alcoholismo- uso del casco-niebla-celulares-distancia de frenado-cansancio-peatón-no adelantar-auto en condiciones.

##### Segundo momento:

Las prácticas viales en contexto: ¿qué sucede en cada localidad de la provincia? ¿Cómo analizan los adolescentes las problemáticas viales?

Estado de situación en los espacios en donde los estudiantes transitan y circulan. Ronda de reflexión.

##### Tercer momento:

#### **Propuesta de actividades:**

Se puede trabajar con el material sugerido de forma anticipada, para elaborar las propuestas y actividades en la jornada.

Importante: La institución educativa debe establecer un equipo de docentes que organice la jornada y donde se establezcan las pautas de trabajo. Además se debe organizar el equipamiento tecnológico en caso de realizar actividades con proyectores y equipos de sonido. Sugerimos un trabajo interdisciplinario, donde todas las áreas puedan intervenir en el trabajo.

Objetivos: intervenir el espacio escolar o público a través del juego, donde los estudiantes sean los transmisores de un relato que apunte a construir socialmente una nueva cultura vial.

### **Lugares posibles de intervención:**

Escuela-Salida de las escuelas (Calles)

Plazas Públicas y espacios históricos

Principales Avenidas

Vías de acceso a los pueblos

Salida de boliches bailables

Tránsito Pesado (lugares de concentración)

Espacios rurales

### **Propuestas de intervención callejera:**

1) Grafitis viales: mix de texto, símbolos, dibujos que intervengan el espacio público y efectúen una campaña por una nueva cultura vial (Afiches, cartulinas ubicadas en bocacalles, estacionamientos, dibujos en calles y veredas y demás espacios públicos sobre la concientización vial)

2) Elaboración de viñetas para intervenir en los afiches de los candidatos políticos y que hagan referencia a la concientización vial y la responsabilidad que les cabe a los funcionarios públicos o a los que intentan serlo.

3) Armado de un “Vehículo de Instrucción Masiva”, que intervenga las calles de pueblos y ciudades llevando un mensaje de concientización que haga hincapié en las principales problemáticas y leyes transgredidas: Respetas las velocidades máximas—no cruzar el semáforo en rojo—no hablar por celular mientras se maneja, no ingerir alcohol si va a manejar un vehículo etc. El vehículo de instrucción masiva debe ser un “auto o moto pedagógica” que también respete las normas y condiciones de seguridad que se requiere para cualquier vehículo. Se debe recurrir a la creatividad e ingenio de los estudiantes para “fabricar” el vehículo de instrucción masiva con elementos reciclados, ya que también se puede apelar a la concientización ecológica.

### **Propuestas sugeridas de intervención escolar**

4) Armado de canciones y jingles con contenidos en educación vial

5) Obras de teatro o sketch que propongan una reflexión sobre nuestra cultura vial y que haga partícipe a toda la comunidad educativa.

6) Realización de micros y programas radiales y televisivos, con contenidos trabajados por los estudiantes y presentados por ellos.

7) Con el apoyo y la utilización de las TICs se pueden elaborar campañas de prevención para ser pasadas en los canales de cable, en las redes sociales, en los boliches bailables, etc

8) Juego “Mente en carrera”, *el uso de la inteligencia al servicio de una mejor cultura vial.*

Emula al juego **Carrera de Mente**. Se piensa un “tablero gigante” quien bien podría representar a un pueblo o ciudad. Se forman grupos que tienen como objetivo ir avanzando a medida que contesten las preguntas que se les formulan. Las preguntas deben ser preparadas en relación a los test de manejo y a las señales viales. Con cada pregunta acertada el grupo avanza posiciones. Interesante para jugar con docentes, alumnos y padres.

9) Reflexión ¿Somos Cuerpos Metálicos?: extensiones materiales de los cuerpos carnales (auto-análisis). ¿Manejamos tal cual somos? Si pudiéramos hacer un propio análisis de nuestra personalidad y nuestras conductas habituales ¿qué tipo de conductor seríamos? Ejemplo: ¿Tiro basura en la vía pública? ¿Voy en contramano en Bicicleta? ¿Fumo en lugares públicos y cerrados? ¿Consumo bebidas alcohólicas en lugares en las que están prohibidas para menores de 18 años? ¿Junto la suciedad de mi mascota cuando la saco a pasear por la vía pública?

10) El juego de la velocidad, la inercia y los reflejos: en espacios mojados, con los ojos tapados, en curvas, manteniendo distancias. Se pueden recrear situaciones en donde los “conductores” se ven perjudicados en su accionar por causas que le impiden conducir normalmente un vehículo. Armado de una pista que emule una calle y con un karting realizar las pruebas relacionadas.

11) Simuladores de manejo: se pueden descargar gratuitamente on- line y utilizarlos en las netbock de los estudiantes. Son simuladores en 3D que permiten la conducción de un vehículo con todas las medidas de precaución que se deben tomar al respecto.

12) Dígalo con mímica: los gestos viales de peatones y conductores en su sucesivo andar por los espacios se van cargando de sentidos y estos adquieren categorías de lugares. Esta “retórica” automovilística va construyendo poco a poco corrientes de sentidos que se imprimen sobre los espacios ¿Cuáles son esas señales naturalizadas?