

VIDEOJUEGOS VIALES PARA FORMAR INDIVIDUOS RESPONSABLES.

Marisa Elena Conde

marisacon04@yahoo.com.ar

Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús

Resumen

La experiencia recupera la adquisición de habilidades desarrollados por los adolescentes en entornos de videojuegos desde el rol gamers, que ocurren y han ocurrido por afuera de la escuela, con el propósito de transformar a estos jóvenes en prosumidores de propuestas lúdicas en las que el eje sea la educación vial. Creemos que desarrollar este tipo de propuestas en las que se combine el arte, la ciencia, la programación permitirá modelizar diferentes situaciones en las que se puedan analizar y mejorar las conductas viales. La manera en que se manifiesta el tránsito en calles y/o ciudades, y el hecho de que muchos jóvenes y adultos desconozcan las normativas existentes que regulan la participación de las personas y vehículos en el espacio público, hace que sea vital diseñar prototipos de aprendizaje vinculando normas, que enriquecidas por la creatividad animen luego a la participación. La anticipación a los problemas es el mecanismo que se pensó para armar y desarmar experiencias viales vividas como protagonistas-responsable o como protagonista-pasivo.

Palabras claves: educación vial, responsabilidad, reflexión, programación, creatividad.

Una problemática que nos atraviesa

Desde el año 2005 en la escuela comenzamos a trabajar en proyectos que les permitieran a los estudiantes reflexionar, aprender y desarrollar la creatividad teniendo como eje la Educación vial. Lo que comenzó con ideas e intereses captados en la sala de profesores fue tomando cuerpo en un proyecto que fue mutando a lo largo de varios años con aportes de estudiantes, docentes y de la realidad en la que vivimos.

Haciendo memoria: los inicios

Todo se inició a partir de un siniestro vial que tuvo como protagonistas a un estudiante de cuarto año, el conductor, y su novia que estaba cursando quinto año.

Nos cuestionamos respecto a los factores que inciden al momento de producirse un siniestro vial, y en nuestra investigación encontramos que tanto la policía como otras instituciones de medición de siniestros viales coincidían en que el 90% de la responsabilidad residen en causas humanas: imprudencia; desconocimiento de las normativas. Y solo un 10% referencia a problemas mecánicos y/o de contexto (rotura de calles, ausencia de señalamiento de señales viales, etc.)

Iniciando un camino.

Con los estudiantes de quinto año se elaboró una encuesta para poder armar nuestras propias estadísticas. Nos centramos en la formulación de preguntas dirigidas a conductores, ciclistas y peatones que hubiesen evitado convertir una situación compleja en la que se encontraban en un siniestro vial. Los consultamos cuál/cuales fueron las causas que lo impidieron: 1- La prudencia 2- el conocimiento de las normas viales. 3- el factor suerte.

Los entrevistados fueron mujeres, hombres, niñas/os y adolescentes. La mayoría respondió que el resultado obedeció a un mix entre las preguntas una y dos.

En paralelo se inició un trabajo de campo tomando fotografías de automóviles que incumplían normas: estacionamiento en doble fila, en esquinas, obstruyendo salidas de automóviles, bajadas peatonales o sendas peatonales, estacionamiento de automóviles en las aceras, falta de cartel con la nomenclatura de la calle, señales de giro, estacionamiento, etc.

Luego a estas imágenes obtenidas se las intervino digitalmente con el objetivo de desenfocar los datos de la chapa patente de los automóviles porque el trabajo no requería convertirnos en agentes de tránsito fiscalizadores, sino recoger datos para su posterior procesamiento.

Una vez tratadas las imágenes se compartieron en un álbum digital colaborativo. Con todo el material se elaboró un informe que fue acercado por dos estudiantes en representación del curso, junto a la docente a la Dirección de Tránsito de CABA.

En paralelo se trabajó desde el área de sociales en los que se realizaron dos actividades relevantes. La primera las/os estudiantes investigaron el derecho de una persona a negarse a que le realicen un examen de alcoholemia en situaciones de operativos de control o ante siniestros viales, y por otro lado se simuló un juicio a un conductor Sebastián Cabello, imputado en un siniestro vial que causó la muerte de una mujer y su pequeña hija. Parte del curso simuló ser su defensa y la otra parte la fiscalía utilizando como material recortes periodísticos y videos de programas televisivos.

Se puede visualizar en el siguiente blog <http://twittvial.blogspot.com/>

Primera Mutación

Comprendimos que había mucho por trabajar en el tema y nuestro proyecto incorporó otras áreas y especialistas a lo largo de siete años. El profesor Claudio Peluso contactó al ACA (Automóvil Club Argentino) y una vez por año la mencionada organización se acercó al colegio y dictó un curso teórico a los estudiantes de ambos quintos. Los contenidos del curso fueron los que se

enseñan a toda aquella persona que desea obtener una licencia de conductor. Todos los estudiantes al finalizar el curso realizaron el examen teórico, porque es un hecho que todos deberían conocer la reglamentación vial más allá de la obtención de la licencia de conductor. En el caso de que las familias de los estudiantes lo consideraran viable, posteriormente los estudiantes rindieron el correspondiente examen práctico de manejo fuera de la escuela.

Perfil de peatón/ conductor responsable.

Comprendimos que el proyecto no debía agostarse tan rápidamente por lo que se pensó en nuevos formatos para reeditar el mismo en años sucesivos. Se implementó como un proyecto que se iniciaba con estudiantes de tercer año para finalizar en quinto año con el curso de ACA. La decisión de trabajar con estudiantes de tercer año se debatió concluyéndose que entre los 14 y los 15 años es cuando los adolescentes comienzan a salir por las noches de forma más independiente por lo que es necesario ayudarlos a construir el perfil de peatón/ conductor responsable. Estadísticamente es mayor la proporción de peatones que protagonizan siniestros viales que la de conductores de vehículos.

Primera etapa: Investigación.

Fue así como el proyecto tuvo tres etapas. En la primera que se denominó de investigación, los estudiantes organizados en grupos eligieron un tema propuesto entre ellos, uso del cinturón de seguridad, del teléfono móvil, del caso, de luces, etc. e indagaron en las normativas vigentes para nuestro país, Argentina. Cerró esta etapa una charla dada por especialistas en temas de seguridad vial. Uno de los especialistas que año a año se sumó al proyecto fue el Licenciado Axel d' Ollio. A posteriori de la charla los estudiantes debían presentar un informe por equipos de trabajo en el que se volcarán las conclusiones generales y en particular debían destacar aquellas menciones referidas al tema elegido por parte del especialista. En algunas oportunidades

se pudo articular con la Agencia Nacional de Seguridad Vial y se dieron dos charlas con diferentes enfoques.

Segunda Etapa diseño:

En esta instancia del proyecto se les planteó una situación ficticia en la que una agencia de publicidad los contrataba para realizar una campaña de prevención vial, por lo que deberían realizar tres piezas: una imagen para su publicación impresa, un video para un canal en YouTube y un audio como parte de un spot de un programa de radio. Respecto a las imágenes se les pidió que buscaran publicidades y las resignificaran. Todo el material debía ser claramente de prevención y elaborado en forma colaborativa, por lo que cada grupo trabajó en el guion utilizando la aplicación de documentos colaborativos en Gdrive.

En el último año que se realizó se trabajó reemplazando la realización del video por la programación de un videojuego utilizando Scratch, siempre pensando la propuesta desde la prevención, para que se tome conciencia de los cuidados y precauciones que se debe tener al interactuar con el tránsito.

Para programar se organizó de la siguiente forma: los grupos de cuatro se subdividieron en parejas y cada pareja fue responsable de un nivel del juego. Se trabajó el guion en documentos colaborativos donde se acordó cuál sería la narrativa del juego, las mecánicas y dinámicas como también las reglas a obedecer por el jugador.

Una vez establecido se comenzó a programar en el lenguaje Scratch.

Tercera Etapa: la publicación

Para la difusión de los materiales se utilizaron diferentes herramientas: documentos colaborativos elaborados en gdrive, el canal de videos YouTube, un poster digital y el blog del proyecto.

Estos trabajos se pueden visualizar en los blogs de aula y en el blog del proyecto

Producciones realizadas.

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/09/trabajo-seguridad-vial-massa-andrada.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/trabajo-vial-bernabei-vanni-raffaele.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/seguridad-vial.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/uso-del-casco-fernandez-garasini-foti.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/juego-pucciarelli-suarez.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/trabajo-merlo-lopezhermoso-y-villerruel.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/cuatriciclo-otero-de-aurteneche.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/juego-frenos-alvarado-lecaldare-nieva-y.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/bicicleta-nunez-romay-duran-y-diaz.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/cinturon-de-seguridad-puente-barraza.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/cascos-venezia-y-dagostino.html> (visitado el 27/08/2019)

<http://sacrascratch.blogspot.com/2017/08/el-uso-del-celular-pace-molina-bordone.html> (visitado el 27/08/2019)

Programación como herramienta interdisciplinaria.

La utilización de lenguaje de programación, en este caso Scratch, en proyectos interdisciplinarios no requirió que docentes de otros espacios curriculares tuviesen la necesidad de programar, sino que acordaron con el docente de informática un proyecto en el que hubiese objetivos en común en la propuesta didáctica. El docente que lideró el aspecto de la programación fue el docente de Informática, quien cuenta con formación específica del área de las Ciencias de la Computación. Hubo diferentes proyectos como:

Programación del Juego del ahorcado: La docente de Lengua trabajó los contenidos específicos referidos a la acentuación de palabras con cierto grado de complejidad. Los estudiantes realizaron un listado de palabras graves. Agudas, esdrújulas y sobresdrújulas que fueron aprobadas por la docente de lengua, posteriormente fueron utilizadas para diseñar y programar el "juego del ahorcado". Se puede visualizar algunas propuestas:

<https://www.slideshare.net/sacra07/trabajo-interdisciplinario-de-lengua-informtica-programacin> (visitado el 27/08/2019)

Programación como parte de un proyecto de Ciencias Naturales: En este proyecto se programó una animación que formó parte de un video documental que organizaron los estudiantes de tercer año en forma grupal tomando como tema la evolución de una especie animal. Cada equipo trabajó sobre la evolución de la especie animal elegida en la que se podía observar las características, el hábitat, la reproducción del mismo. Una parte de ese video correspondió a una animación realizada con Scratch. Se puede visualizar en:

<https://www.slideshare.net/sacra07/pressive2013> (visitado el 27/08/2019)

Programación como parte de un remix de un juego clásico: Recreando el Videojuego Carmen San Diego. En este proyecto se trabajó de forma interdisciplinaria recreando el famoso videojuego. Los estudiantes jugaron el juego clásico en clase dado que no lo conocían previamente para luego

trabajar en grupo diseñando sus propias versiones. El proyecto se puede visualizar en el siguiente enlace.

<https://www.slideshare.net/sacra07/trabajo-interdisciplinario-de-programacin>

(visitado el 27/08/2019)



Imagen 1: El aprendizaje y las emociones

Fuente: elaboración propia

Basada En el libro de Lewin, L (2015) "Que enseñes no significa que aprendas"

A partir de los proyectos realizados nos animamos a expresar que cuando el proyecto propone un desafío de diseño y ejecución por lo general es bien recibida. Levin (2019) conecta a las emociones y al aprendizaje analizando los efectos que producen en el aprendiz y cómo favorece el ecosistema del aprendizaje.

Conclusiones

Por lo general cuando se les proponen este tipo de proyectos a los jóvenes, al principio se muestran precavidos, porque no están acostumbrados a

propuestas en las que la creatividad juegue un papel central. Sabemos que los jóvenes asisten a la escuela desmotivados por lo que es esencial que parados en el rol docente y sobre todo imaginando como nos hubiese gustado estudiar a nosotros hoy con tanto desarrollo tecnológico, pensemos la propuesta en dos sentidos como estudiantes y como docentes, y al finalizar las tareas debemos indagar el grado de satisfacción que les significó a los estudiantes la ejecución. Escuchadas sus opiniones tomar las recomendaciones dadas por ellos, y analizar lo expresado para poder realizar los ajustes necesarios en una posible nueva edición. Por otro lado, es importante consultar a los docentes de otros espacios curriculares que hubiesen participado del proyecto para que expresen su opinión, así como también invitarlos a proponer modificaciones en el caso de ser necesarias.

Bibliografía:

- Coord. Gerber, Gabriela y Fabiola. (2011). Capítulo 1, 2 3, 4 5, 6, 7, 8 y 9. En La primera Licencia de Conducir, Propuesta para la enseñanza de Nivel Secundario. 1era Edición. (10 al 164). Buenos Aires, Argentina: Agencia Nacional de Seguridad Vial, Ministerio del Interior y Transporte.
- Coord. Gustavo Shudjman. (2011). Convivir en el espacio público, Los aspectos jurídicos y normativos de la convivencia en el tránsito. En Convivir en el espacio Público, Propuesta para la enseñanza de Nivel Secundario. 1era Edición (21 a 26, 44 a74). Buenos Aires, Argentina: Agencia Nacional de Seguridad Vial, Ministerio del Interior y Transporte.
- Coord. Paloma Garay Santaló; Diego Rodríguez; Vera Carnovale. (2011). La accesibilidad social al transporte. En Territorio y comunidades y desplazamientos (42, 43, 44 y 45). Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación y Ministerio de Transporte.

- Coord. Gustavo Shudjman, Ana Laura Esmoris, Daniel Raúl Richard Aníbal Humberto Pereyra.(2011). ¿Por qué enseñar Educación vial? En Tecnología, Mercado y Circulación. Propuesta para la enseñanza de Nivel Secundario. 1era Edición (9). Buenos Aires, Argentina: Agencia Nacional de Seguridad Vial, Ministerio del Interior y Transporte.
- Coord. Gustavo Shudjman, Karina Di Francisco y Mariana Rodríguez. (2011). En tránsito hacia un cambio de cultura. En Algunos Recursos para reflexionar sobre la salud en el tránsito, 1era Edición (7 a 17). Buenos Aires, Argentina: Agencia Nacional de Seguridad Vial, Ministerio del Interior y Transporte.
- Lewin L. (2019). ¿Cómo estamos enseñando? En Que enseñes no significa que aprendas, Neurociencias, liderazgo docente e innovación en el aula en el siglo XXI(59 al 125). Buenos Aires, Argentina: Bonum.

Webgrafía

- Alejandro A. Iglesias (2016) ¡QUIERO HACER UN VIDEOJUEGO! Un e-book para niños y niñas de 8 a 99 años. UNIPE: Editorial Universitaria,
- Iglesias, Alejandro A. (2016). ¡QUIERO HACER UN VIDEOJUEGO! Un e-book para niños y niñas de 8 a 99 años.2019, de UNIPE Sitio web: <https://www.fundacionluminis.org.ar/wpcontent/uploads/2018/01/C2%A1Quiero-hacer-un-videojuego2FUNIPE2017.pdf>