

## Juegos Didácticos, una alternativa para desarrollar la educación vial en los escolares de secundaria básica

**Dr.C. Rubén Clairat Wilson**

**Lic. Juan C. Lobaina Jiménez**

**Lic. Renán L. Matos Borges**

### RESUMEN

En el trabajo se abordan las consideraciones acerca de la Educación Vial a partir del Programa del MINED para todas las enseñanzas, así como las vías más generales para su implementación en los diferentes subsistemas del sector educacional; se realiza una fundamentación breve de la importancia de la vialidad y tránsito, algunos antecedentes y su influencia en la sociedad como la causal fundamental de lesionados y muertes en nuestro país. Se presenta además una aproximación a la actividad lúdica en el contexto educativo y las potencialidades del juego didáctico para la Educación Vial de los escolares de Secundaria Básica.

Se proponen un conjunto de juegos didácticos con contenidos de Educación Vial, sustentados a partir de un estudio inicial de la importancia del conocimiento y desarrollo de la vialidad y tránsito por los escolares y el personal docente como vía para elevar la cultura vial como parte inseparable de la Cultura General Integral a que aspiramos.

**Palabras clave:** Juegos Didácticos, Educación Vial, Secundaria Básica.

La Educación Vial es integrante del gran universo que conforma la Educación para la Salud. Contribuye a la formación de una Cultura Vial en nuestros educandos, desde las edades más tempranas, en función de prepararlos para vivir no solo en el hogar y la escuela, sino también en la vía pública y en todos los ámbitos de su entorno social. Por ello es necesario, que aprendan y desarrollen normas de conducta que les permitan tener un comportamiento correcto al intervenir en el tránsito como actores activos y una conciencia de responsabilidad ante sus peligros.

Los accidentes del Tránsito constituyen un fenómeno social que en nuestro país causan cada año un número considerable de muertos, lesionados con las correspondiente secuelas que estos dejan, así como la pérdida de recursos materiales que originan a la economía del país.

No existe una sensibilidad a nivel de toda sociedad (partiendo desde el núcleo familiar) sobre la importancia de la problemática del tránsito por ello: Educar a la familia, comenzando desde sus miembros más jóvenes hasta los abuelos, en los hábitos de conducta necesarias para transitar por las vías ya sea como chofer, peatón o en calidad de pasajeros o ciclistas tiene que ser una orden de elevar la Cultura Vial a través de las acciones a desarrollar con los organismos y organizaciones vinculadas a esta problemática, constituyendo la principal divisa en la batalla por la prevención y disminución de los accidentes y sus fatales consecuencias.

La idea rectora de este trabajo consiste en que mediante el diseño y la realización de juegos didácticos con contenidos de Educación Vial permita contribuir al desarrollo de una Cultura Vial en los adolescentes, dirigido a elevar la Cultura general e integral que se necesita alcanzar en estos tiempos.

La historia de las regulaciones del tránsito se remonta a la primera década del siglo XX, cuando finalizada la guerra Hispano-Cubano-Americana, se amplió el comercio con Estados Unidos y comenzaron a importarse automóviles a mayor escala y con menor precio que el de los tres vehículos importados desde Francia a partir de 1898.

Con la introducción del 1er automóvil en Cuba en 1898 y el decursar del tiempo, este novedoso artefacto comenzó a ser una preocupante a los ojos de la opinión pública, lógicamente alarmada con su lanzamiento a las calles...a todo correr.

El primer accidente automovilístico de que se tiene noticia ocurrió en 1905, en la intersección de las calles Montes y Ángeles, en la Capital Habanera, entre un auto y un peatón, quien perdió la vida a causa de las lesiones sufridas.

Ante la alarma de la población por el aumento de los accidentes del tránsito en 1906 el ayuntamiento de la Habana aprobó una moción que establecía la necesidad de que los conductores mostraran una pericia especial avalada por una autorización que tuviera en cuenta: edad adecuada, visión y audición correctas, condiciones de carácter, conductas, entre otras y creó un tribunal competente para extender dicha autorización y de esa forma se estableció en la Isla la obligatoriedad de examinarse y obtener una autorización oficial para conducir automóviles.

Con el curso de los años, en la década de 1930, se instalaron semáforos en las principales intersecciones de la ciudad y se establecieron señalizaciones y regulaciones en correspondencia con la aplicada en otros países.

Los accidentes del tránsito y sus secuelas de víctimas y lesionados se han convertido en un azote que no logramos eliminar, ni siquiera reducir a pesar de los avances sociales que tenemos en la atención y cuidado de la niñez.

Estadísticamente se ha comprobado que entre el 80 y el 85% de los accidentes dependen de los fallos del factor humano y entre el 5 y el 20% corresponden al vehículo y la vía.

En nuestro País en los últimos años el incremento de los ciclos como medio de transporte ha provocado mayor incidencia de accidentes, los cuales ascienden a más de 3000, donde fallecieron alrededor de 700 personas y una 2500 resultaron lesionados. Estas cifras representan el 25,3% del total de sucesos, el 51% de la mortalidad y el 34% de los lesionados. El 60% de los fallecidos y lesionados en estos hechos no rebasaban los 30 años de edad y de estos el 6% correspondió a menores.

En 1987 la Asamblea Nacional del Poder Popular aprobó la Ley 60 Código de Vialidad y Tránsito con el objetivo de contribuir a la Educación Vial de chóferes y peatones, y a disminuir los accidentes del tránsito en la vía y sus nefastas consecuencias para la vida de las personas y la economía del país.

Además se han realizado actividades masivas a través de las organizaciones políticas, sociales y de masas , de los organismos e instituciones incluyendo los medios de difusión; entre estas se citan las más importantes:

- Actividades educativas a través de los medios de comunicación masivas.
- Se han organizado eventos de carácter científico-técnico-cultural, permitiendo popularizar nuevos conocimientos y por ende elevar la educación de la población en materia de tránsito.
- Se ha establecido la Jornada Nacional del Tránsito donde en ese período se realizan actividades con un marcado carácter educativo ya sea a través de círculos de interés, juegos recreativos ,divulgaciones y otras acciones.
- Se han realizado trabajos con la comunidad y la familia para lograr su papel educativo y formativo.
- Se introdujo un documento para aplicar en todos los subsistemas y niveles de educación con el fin de perfeccionar y modernizar el sistema de Educación Vial, para contribuir a elevar la cultura y la disciplina vial en nuestros alumnos desde las edades más tempranas.

El programa de Educación Vial implementado a partir del curso escolar 2000-2001 en las diferentes enseñanzas (desde preescolar hasta la educación para adultos) declara un sistema de acciones y tareas de carácter instructivo y educativo dirigido a dar salida en las diferentes asignaturas de los distintos niveles de educación las orientaciones del programa.

El programa abarca los objetivos y los contenidos que se desarrollan desde la etapa Preescolar hasta la enseñanza General Media. El objetivo principal de este es contribuir a la formación de una adecuada cultura vial en nuestros niños, adolescentes y jóvenes, mediante el aprovechamiento de las posibilidades que brinda el proceso docente-educativo.

Uno de los aspectos que establece el Programa de Educación Vial es precisamente la implementación de juegos didácticos para diferentes enseñanzas, dirigidos a una utilización sistemática dentro de todas las actividades del proceso docente educativo en la escuela. El juego estudiado sistemáticamente por pedagogos, psicólogos y sociólogos en función del aprendizaje, es una de las vías eficaces para que los adolescentes amplíen su horizonte de conocimientos acerca de diferentes temáticas, así como la contribución a elevar la cultura general integral como elementos activos dentro de la sociedad cubana actual.

Un destacado investigador cubano de la actividad lúdica plantea las siguientes consideraciones acerca del juego:

“ El juego crea placer, afectividad, entusiasmo y gusto por la vida para seguir conociendo; genera imaginación, comunicación, posibilita la fijación, grabación, conservación o retención, la producción y el recuerdo de

actividades docentes, brinda información y experiencia, consolida habilidades corporales, manuales y mentales, reproduce y transforma la cultura lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.” (P.Fullea , 2000).

Para sustentar la importancia pedagógica del trabajo a partir de la propuesta de juegos didácticos para la educación Vial como alternativa de aprendizaje, los autores consideran que el juego ocupa un lugar significativo en la vida de los niños y adolescentes, tanto como medio recreativo, como de instrucción y educación; esta idea se concreta en las consideraciones de que el juego es la actividad multifacética, práctica cognoscitiva y vivencial del niño y el adolescente, constituye una vía de adquirir y ampliar los conocimientos. En el juego se ponen de manifiesto determinadas acciones intelectuales en los escolares ya que en ellos existen condiciones para la interpretación, asimilación, ejercitación y la representación de la realidad objetiva a través del propio juego y la interrelación con el medio que lo rodea.

La propuesta de juegos didácticos para la Educación Vial se enmarca en la clasificación que establece Mercedes Boronat atendiendo a las edades y particularidades de su manifestación, la autora plantea como clasificación general los siguientes grupos:

- Juegos de roles.
- Juegos con reglas.
- Juegos creadores.
- Juegos didácticos.

A partir de esta clasificación los autores consideran como premisa en el diseño de los juegos, asumir como tipología fundamental: juegos didácticos con reglas tomando como base la definición que realiza la autora:

- Juegos didácticos:” Son aquellos que contribuyen a que los alumnos asimilen, ejerciten y consoliden los conocimientos y habilidades, así como al desarrollo intelectual de su personalidad.”
- Juegos con reglas: Están sujetos a determinadas reglas cuyo cumplimiento es un requisito indispensable para el juego.”(M.Boronat, 1993).

El conjunto de juegos diseñados a partir de un diagnóstico inicial, realizado en Enero del 2003 a escolares de 9no. Grado en la ESBU Rubén López S. del municipio Guantánamo, estuvo dirigido entre otros a los siguientes aspectos:

- Importancia de la Educación Vial para la formación integral de la personalidad.
- Vías de información de Educación Vial.
- Conocimiento de las leyes, normas y regulaciones de la vialidad y tránsito.
- Actividades y acciones de Educación Vial en la escuela.
- Conocimiento del Programa de Educación Vial.

El resultado de diagnóstico inicial permitieron determinar los parámetros de diseño y las características de los contenidos fundamentales para cada juego, considerando además los resultados de investigaciones afines a la actividad, determinando la propuesta inicial en tres juegos didácticos como alternativa de aprendizaje para la Educación Vial:

- Juego didáctico (Dominó) ” Señales del Tránsito ”
- Juego didáctico (Tablero) ” Ley 60 Vialidad y Tránsito ”

- Juego didáctico (Tablero) " Tránsito por la ciudad "

Las características fundamentales de cada juego determinan su finalidad y funciones en el aprendizaje de la vialidad y tránsito; el juego de Dominó " Señales del Tránsito está basado en el juego tradicional de dominó, con gran incidencia en la población adulta; el juego tablero " Ley 60 vialidad y tránsito " se fundamenta en la educación jurídica a partir del conocimiento general de las normas y regulaciones del tránsito a partir de la legislación vigente. El juego tránsito por la ciudad es una representación planimétrica de una zona urbana con aproximación a la realidad del entorno escolar, representada en tablero, permitiendo a los jugadores al recorrer las pistas de juego observar y cumplir determinadas regulaciones y normas más comunes a la vialidad y tránsito.

La dimensión didáctica de los juegos propuestos se basa a criterio de los autores en los componentes que lo integran en su diseño y construcción y que permiten el desarrollo del mismo:

- Objetivo del juego.
- Tema del juego.
- Contenido del juego.
- Metodología, procedimientos y reglas de cada juego.
- Medios de juego.
- Evaluación del juego.

La etapa de validación preliminar de la propuesta se realiza a partir de criterios e indicadores a medir en el proceso de juego, dirigidas en lo fundamental a:

- Correspondencia del juego con la edad de los alumnos.
- Posibilidades de aumento de los niveles superiores en la asimilación de los contenidos de Educación Vial.
- Correspondencia con el contenido de Educación Vial.
- Posibilidades de contribución al desarrollo de hábitos y habilidades en la observación y cumplimiento de las normas y regulaciones de vialidad y tránsito.
- Influencia educativa en función del desarrollo integral de la personalidad del escolar.
- Potencialidades e influencia en el desarrollo de la comunicación y las relaciones interpersonales alumno-alumno y maestro-alumno.

Al estudiar las posibilidades del conjunto de juegos para el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de Educación Vial, su utilización en el contexto de la Secundaria Básica, no debe circunscribirse el empleo solamente a actividades docentes específicas, su utilización debe ser sistemática en todos los contextos educativos del entorno escolar, que incluye actividades de recreación, jornadas y fechas afines, acampadas pioneriles etc. que favorecen incluso la participación de la familia y la comunidad en el proceso formativo del escolar.

Atendiendo a los aspectos científicos y pedagógicos abordados en el trabajo se consideran los siguientes elementos de conclusiones.

- La importancia de la Educación Vial en las escuelas de Secundaria Básica es una necesidad y realidad para elevar la cultura en la vialidad y tránsito.
- El conocimiento y dominio de los aspectos básicos de la vialidad y tránsito como eje central del Programa de Educación Vial en los diferentes subsistemas del sector educacional; considerando que el juego didáctico constituye una vía alternativa para el desarrollo de la cultura vial en los escolares, a partir de la implementación y desarrollo de acciones contenidas en el Programa de Educación Vial.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1.- **BAXTER, E.** El trabajo educativo en la institución escolar, En selección de temas de Pedagogía ,Editorial Pueblo y Educación . La Habana 2000.
- 2.- **BORONAT, E.M.** ¿ Quieres jugar conmigo?. Editorial Pueblo y Educación Ciudad de la Habana. 1993.
- 3.- **CAILLOIS, R.** Teoría de los juegos. Editorial Seix- Barral Barcelona 1958.
- 4.- **COPELLA, R.I.** Educación y Sociedad desde la perspectiva de la investigación . En Revista de Educación Superior No.3 ciudad de la Habana 1994.
- 5.- Curso para ciclistas Ministerio de Interior (Folleto) Ciudad de la Habana 1991.
- 6.- **ELKONIN, B.D .** Psicología del juego. Editorial Pueblo y Educación Ciudad de la Habana 1984.
- 7.- **FULLEDA, B.P.** El juego y la lúdica : alternativa de desarrollo para el siglo XXI En IV encuentro Iberoamericano Juego y Sociedad Soporte Magnético Ciudad de la Habana. 2001.
- 8.- Informaciones importantes para chóferes, ciclistas y peatones. Editorial Capitán San Luís Ciudad de la Habana. 2000.
- 9.- Ley 60 de Viabilidad y Tránsito . Ministerio del Interior , Editorial Capitán San Luis Ciudad de la Habana. 2001.
- 10- **OROPESA, F.R.** Si jugando también se aprende. En curso 58 Pedagogía 95 Ciudad de la Habana. 1996.
- 11- Programa de Educación Vial para escolares. Editorial Pueblo y Educación La Habana 2001. (Folleto