

En este sentido, una vez comentadas las definiciones de educación vial, debemos dejar claros los objetivos que deben perseguirse o forman la base para desarrollar programas sobre educación vial. Así, en las conclusiones extraídas en 1971 por el consejo de Europa, se establecen los siguientes objetivos a cumplir:

- Velar por la propia seguridad y comportamiento de manera responsable, teniendo en consideración a los demás usuarios
- Preparar a los futuros conductores de bicicletas, ciclomotores y automóviles.
- Informarse y utilizar los medios para mejorar la seguridad del sistema actual.
- Respetar todas las normas de circulación, incluso las que no son reglas de seguridad en sentido estricto.

De lo que se deduce que el trabajo de la educación vial en nuestras escuelas debe tener dos vertientes fundamentales:

- La educación vial en sentido estricto o educación para la seguridad vial.
- La educación vial como parcela de la educación para la ciudadanía.

3. Desarrollo de la propuesta

El trabajo de la educación vial se ha llevado a cabo en relación a una unidad didáctica que a continuación presentamos de forma general para, posteriormente, incidir sobre cada una de las sesiones que la componen.

Título	Caminando por la vida.
Tema	Educación Vial.
Justificación	Ante los continuos accidentes de tráfico y noticias desagradables relacionadas con la carretera, el área de Educación Física no puede volver la espalda y sí puede contribuir de forma decisiva a intentar educar al alumnado en aspectos relacionados con la educación vial. En este sentido, desde nuestra área, a la vez que se trabajan diversos objetivos relacionados con lo motriz, podemos aprovechar las posibilidades que esta área ofrece para ayudarnos de sus características y formar e informar al alumnado para prevenir estas desagradables circunstancias.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Participar e interactuar en el juego de forma correcta. • Conocer el entorno y los obstáculos que hay en él. • Realizar desplazamientos de forma adecuada. • Reconocer lado izquierdo y derecho. • Conocer algunas normas básicas de seguridad vial.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Derecha e izquierda sobre si mismo y los/ las demás. • Educación vial. • Señales de tráfico: stop, ceda el paso, dirección prohibida. • Circulación por la vía: tipos de vía, adelantamiento... • Puntos cardinales: norte, sur, este, oeste. • Práctica de juegos de discriminación auditiva. • Construcción de un circuito de educación vial. • Distinción entre vehículo grande y pequeño en relación a la velocidad. • Diferenciación entre espacio grande y pequeño. • Puesta en práctica de normas de tráfico dentro y fuera del juego. • Conocimiento y aceptación del propio cuerpo. • Valoración de la actividad física como medio de disfrute. • Respeto a las normas establecidas y al compañero/ a. • Respeto a las normas de tráfico.
Metodología	<p>Para llevar a cabo esta experiencia se utilizará una metodología mixta, en la que se combinen estilos de corte deductivo (asignación de tareas) con estilos de corte inductivo (resolución de problemas y descubrimiento guiado). La gran mayoría de las sesiones constarán de juegos en los que el alumnado tiene que buscar la solución a los problemas planteados, con lo cual la metodología inductiva estará más presente.</p> <p>Así mismo, se adopta la metodología del carnet por puntos, esto es, se quitan puntos por cometer infracciones a lo largo de las sesiones.</p>

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las principales normas de tráfico y actúa en consecuencia. • Reacciona correctamente ante los colores de un semáforo. • Realiza juegos a diferentes velocidades. • Toma las “rotondas” en el sentido correcto de la marcha. • Reacciona correctamente a los cambios de dirección (lateralidad). • Participa de forma activa en la resolución de los problemas planteados. <p>El alumnado, una vez acabada la unidad didáctica recibe su carnet de conductor/a siempre y cuando no lo haya perdido por incumplir las reglas de tráfico.</p>
-------------------	--

4. Actividades de Enseñanza- Aprendizaje.

Sesión 1. El espacio y sus direcciones

Calentamiento

Para comenzar la sesión se realizará una actividad en la que se pedirá al alumnado que conduzca por toda la pista sin chocarse. Posteriormente, se introducirá al alumnado sólo en media pista, disminuyendo progresivamente hasta llegar únicamente al centro del campo. Con ello se consigue trabajar el contenido grande- pequeño, que el alumnado vivencia a través del movimiento.

Parte principal

Para continuar con la sesión, se propone el juego “vamos para...”, en el cual el alumnado debe dirigirse hacia las direcciones indicadas por el profesor. Asimismo, se pueden utilizar nombres de ciudades para que el alumnado asocie el punto cardinal con la ciudad a la que se llega a la vez que, una vez dominados los cuatro puntos cardinales pueden introducirse las variantes correspondientes (noroeste, nordeste, sureste, suroeste)

Posteriormente pasaremos al “cambio de dirección”, en el que integraremos la dirección prohibida con el sentido obligatorio y el cambio de sentido. De este modo, con frases como

“sentido obligatorio a la derecha” o “cambio de sentido” iremos dirigiendo a nuestro alumnado hacia la dirección deseada. Con ambos juegos el alumnado vivencia con su cuerpo las nociones topológicas básicas y la orientación espacial.

Vuelta a la calma

Para esta parte de la sesión se propone el juego “pollito inglés”, no sólo porque es un juego que se encuentra entre los favoritos del alumnado, sino porque con él pueden apreciar diferentes trayectorias de sus compañeros/as, detenciones y otros contenidos trabajados.

Sesión 2. La velocidad

Calentamiento:

Comenzaremos la sesión con el juego de las marchas. Este juego consiste en que el alumnado conducirá a la velocidad pedida por el profesor, utilizando las marchas de su coche. Esto es, se trata de que el alumnado descubra que a mayor número de marcha mayor velocidad alcanza su coche. Se utilizará también la marcha atrás para así favorecer el desplazamiento de espaldas. Asimismo, como sugerencia, puede utilizarse la música a diferentes ritmos, para ver la relación existente entre velocidad y ritmo. De este modo, el alumnado trabaja el contenido rápido- lento, moviéndose al ritmo que marca el profesor.

Parte principal:

Proseguiremos la sesión con el juego “stop”, en el cual el alumnado debe correr y detenerse completamente al oír la palabra stop o ver su señal. A continuación, una vez dominado el concepto de stop introduciremos las marchas trabajadas en el juego anterior (velocidad) y la señal de dirección prohibida trabajada en la sesión anterior, con el objetivo de que el alumnado descubra que a mayor velocidad se tarda más en detener el coche, con lo cual el riesgo de colisión es mayor. Así se trabaja, además de la relación entre velocidad y espacio, la detención y las órdenes básicas.

Para terminar con la parte principal practicaremos el juego llamado “distancia de seguridad” que consiste en hacer correr al alumnado en filas y que ellos y ellas se detengan al oír la señal de stop. Con ello se pretende comprobar, además de lo previsto en el ejercicio

anterior, que a mayor distancia de seguridad el riesgo de choque es menor, trabajando de forma integrada la velocidad y la percepción espacio- temporal.

Vuelta a la calma

Se propone el juego “la carrera del cojo” en el cual se coloca a todo el alumnado en una portería, siendo el objetivo llegar a la otra... en el mayor tiempo posible, pero sin dejar de moverse siempre en el mismo sentido (hacia delante) con lo cual vuelve a trabajarse la relación entre velocidad y distancia recorrida.

Sesión 3. En busca de la rotonda perdida

Calentamiento

Para comenzar la sesión, retomando el tema trabajado en la sesión anterior (velocidad) trabajaremos el juego “coches y camiones”. Para este juego, se divide al alumnado en dos grupos (coches y camiones). El juego consiste en que, primero los coches y luego los camiones deben pillar al equipo contrario, convirtiendo a los pillados al equipo correspondiente. Se pretende averiguar cómo los camiones tienen más dificultades para pillar a los coches, dado que corren menos, esto es, trabajar los conceptos grande y pequeño, a la misma vez que el tamaño- peso y su relación con la velocidad.

Parte principal

Comenzaremos la sesión buscando las posibles rotondas que nos encontramos en la pista (aros y círculos de baloncesto) y se pedirá al alumnado que las realice correctamente, sin decirles cómo. Observaremos que algunos la toman por la derecha y otros por la izquierda, con lo cual es muy posible que se choquen. Se trata de que el alumnado encuentre la solución de tomarlas por la derecha, sentido que debe seguir el giro para realizar la letra o “o” el número 0.

Vuelta a la calma

Para finalizar la sesión nos iremos a Inglaterra, para demostrar la cuestión de que allí se conduce por el lado contrario. Para ello la mitad de la clase tomará las rotondas por el lado correcto y la otra no, con lo cual observaremos de nuevo que se chocan.

Sesión 4. Vamos de paseo

Calentamiento

Comenzaremos la sesión con el juego “Inglaterra y España”. Para ello se colocan aros en la pista y a la señal de rotonda inglesa o rotonda española, el alumnado deberá girar en el sentido correcto para el país pedido. Con ello se trabajará la forma correcta de realizar el giro grafológico y a la misma vez la forma incorrecta.

Parte principal

Una vez terminado el trabajo de la rotonda, pasaremos al trabajo del semáforo. Para ello, con nuestro semáforo de cartón, indicaremos al alumnado los colores ante los cuales deben reaccionar. Se trata de que descubran los colores que rigen los semáforos, tanto para el peatón como para el conductor, trabajando de este modo los colores y códigos básicos.

Finalmente, se dividirá al alumnado en 3 grupos (rojos, amarillos y blancos) que tendrán que correr por las líneas de su color, respetando siempre la prioridad de paso (derecha) con lo cual se vuelven a trabajar las nociones topológicas básicas y la orientación espacio-temporal.

Vuelta a la calma

Para finalizar la sesión, colocamos al alumnado por parejas, realizando un miembro de la pareja la función de ciego y el otro la función de guía. Algunos de los alumnos y alumnas harán las veces de coches, siendo el objetivo que los guías sean capaces de llevar al ciego/a por la pista sin que este/a sufra accidentes, trabajando a la vez la educación sensorial.

Sesión 5. Conocemos las carreteras y preparamos el circuito

Calentamiento:

Se trabajará el juego de las velocidades, ya comentado en la sesión 2, pero ahora introduciendo como variante el tipo de carretera por la que se circula. Esto es, se trata de averiguar por qué carreteras podemos poner nuestro coche a 120km/h y en qué carreteras no podemos pasar de 80km/h o de 50 km/h.

Parte principal:

Se colocará al alumnado por parejas o grupos en fila de 1 y a la señal de “adelanta” el alumnado podrá adelantar, siempre y cuando no se choque con el resto de compañeros/as. Podemos trabajar como variante el espacio, esto es, colocar al alumnado en primer lugar en toda la pista, luego en media pista, dentro del área y finalmente en el círculo central. Se trabajará por tanto la percepción espacio- temporal y los obstáculos presentes en el espacio.

Posteriormente se realizará el juego “alto a la Guardia Civil” en el que dos alumnos/as realizan los papeles de agentes de seguridad, regulando el tráfico de la zona. De este modo se trabajan en un mismo juego casi la totalidad de contenidos trabajados a lo largo de la experiencia.

Vuelta a la calma

Explicaremos las normas básicas trabajadas en la unidad didáctica a modo de repaso y cómo se realizará el circuito de la **sesión final**, en la que el alumnado obtendrá, de superar las pruebas, el carnet de conductor. Dichas pruebas pueden ir desde un repaso de lo trabajado en la unidad didáctica hasta la realización de circuitos de educación vial.

5. A modo de conclusión

Uno de los objetivos básicos a trabajar desde el área de EF es dotar a nuestro alumnado de hábitos que mejoren su salud y calidad de vida, a lo cual, como hemos podido comprobar