

Videojuego de Educación Vial

Desarrollo de aplicaciones interactivas | Programa Conectar igualdad

Autores

Ernesto Bazzano,
Máximo Martín Ochoa

Áreas disciplinares

- > Formación ética y ciudadana
- > Ciencias Sociales

Descripción del producto

Videojuego de Educación Vial enfocado principalmente desde **el punto de vista del peatón.**

El transcurso del mismo está pensado a modo de juego de aventura con diferentes escenarios, en los cuales el alumno deberá transitar por la vía pública para completar diversas "misiones" para poder avanzar.



todo automovilista fue primero un peatón

Objetivos

Que los niños vivencien a través del juego situaciones habituales de la vía pública y puedan tomar decisiones que no pongan en riesgo su integridad física ni la de los demás.



En el videojuego los accidentes se reducen a “un gran susteo” para el peatón, pero se enfazita el riesgo.

Explicaciones de uso

Objetivo específico

Cumplir con las misiones encomendadas al comienzo de cada escenario propuesto. Se podrá jugar a cualquier escenario en cualquier momento.

Las misiones aumentarán de complejidad a medida que se avanza las cuales contemplarán la mayor variedad posible de situaciones problemáticas en la vía pública.

Escenarios propuestos

- > la ciudad
- > el barrio
- > el pueblo rural
- > vacaciones *

* Para agregar un incentivo a completar las misiones en los escenarios el juego tiene un único escenario bloqueado. "Vacaciones" requiere que se hayan completado las misiones del resto de los escenarios.

Justificación y fundamentación

La educación vial en la Argentina necesita un mayor compromiso debido al elevado índice de mortalidad que presentan las estadísticas.

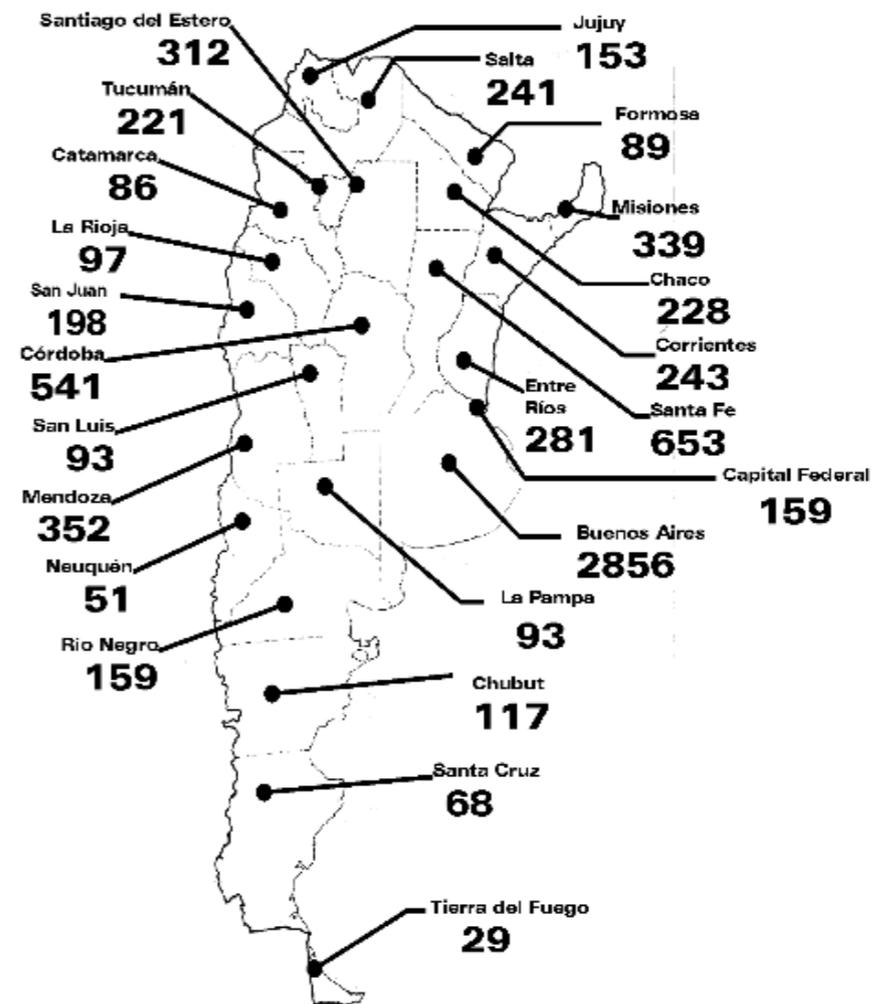
Más de 20 muertes por día, producto de un escenario cada vez más hostil.

Cada actor involucrado en el tránsito disputa el espacio en común en vez de compartirlo.

Se anteponen los intereses individuales ante el bien común desestimando las consecuencias de tales actos.

Total de muertos en 2010 en Argentina

(Cifras provisionales al 4/1/2011): **7659***
(Promedio diario: 21 - Promedio mensual: 638)



Fuente: *Luchemos por la Vida.*

VIALIDADHOY MAGAZINE
Suplemento Informativo de Seguridad y Educación Vial

Portada | Contacto | Staff

Cuatro de cada 10 muertos en el tránsito son peatones.
Argentina

Dic 19th, 2010

Distracción, negligencia, inconsciencia, ignorancia, tanto de los propios peatones como de los automovilistas. Estas son algunas de las palabras que pueden explicar un fenómeno que se sostiene en la Ciudad: **cuatro de cada diez** personas que mueren en accidentes de tránsito van de a pie. La cifra **no baja**, a pesar de que sí

Fuente: *vialidadhoy.com*

Justificación y fundamentación

El videojuego permite un ambiente variable pero controlable, a la vez que lúdico, en donde aprender las reglas de tránsito con situaciones dinámicas.

En el juego también se permitirá una cierta libertad de movimiento con la cual se podrán generar situaciones nuevas que sirvan para debatir en clase, por ejemplo:

¿qué sucede si el alumno cruza por la mitad de la cuadra con éxito en un momento donde no se veía ningún automóvil?

¿y si la calle está cortada?

No somos robots que cumplir reglas ciegamente

¿pero cuál es el límite de tolerancia para transgredirlas?

¿o no hay límite? ¿o hay que respetar las reglas sin excepciones?

Sugerencias de aprovechamiento didáctico

Propósitos:

- > Promover desde la escuela hábitos de vida saludable.
- > Incentivar la prevención.
- > Fomentar la prudencia en la toma de decisiones en la vía pública
- > Fomentar la solidaridad.
- > Lograr **un cambio en la actitud** del alumno al transitar por la vía pública, teniendo conciencia de las situaciones de riesgo posibles, haciendo un uso seguro del espacio público.

Sugerencias de aprovechamiento didáctico

Objetivos:

que el alumno logre...

- > Mejorar las conductas en la vía pública.
- > Identificar distintas situaciones de riesgo.
- > Modificar los hábitos que podrían ponerlo en situaciones de riesgo
- > Respetar la vida propia y de los demás

Dinámica del Juego

Sobre el escenario y las misiones

Al comienzo del juego se le asigna una misión al jugador la cual debe cumplir en un tiempo estimado aproximadamente. Las misiones requieren que el jugador traslade a su personaje por el escenario (la vía pública) de un punto de partida a otro de destino.

Por ejemplo: ir al almacén de la otra cuadra.

Otra misión: encontrarse con un amigo en el club del barrio que está a 5 cuadras.

En el recorrido a través de la vía pública se generarán situaciones en la interacción del jugador con los demás actores del juego: otros peatones, los automóviles, el transporte público, etc.

Dinámica del Juego

Sobre las situaciones y sus resoluciones

Algunas situaciones se podrán resolver con la acción del personaje moviéndose en determinado momento y lugar, como por ejemplo: cruzar la senda peatonal con la luz correcta.

Otras situaciones se plantearán en modo de pregunta ante un suceso predeterminado:

Ej. corta el semáforo en rojo y hay un auto pisando la senda peatonal.

¿Qué automovilista está cometiendo infracción?

¿Por qué?

El jugador responderá con un múltiple choice.
También se presentará la posibilidad de un block de notas para que formule respuestas elaboradas y personalizadas.

Dinámica del Juego

Sobre las situaciones y sus resoluciones (2)

En el caso de que el jugador no resuelva de la mejor manera una situación y genere un accidente el juego dramatizará un desenlace leve (sin escenas violentas). El jugador deberá volver a iniciar la misión pero el tiempo seguirá corriendo.

La rapidez con que se resuelva una misión no es determinante, se prioriza la seguridad antes que la velocidad.

La misión se da por completa cuando el jugador logra llegar al destino indicado de la manera más segura.

Dinámica del Juego

Sobre las interacciones

El juego dispondrá de actores con autonomía propia los cuales otorgarán cierta complejidad e imprevisibilidad que genera situaciones variadas.

Por ejemplo: Los semáforos funcionan, pero alguno puede dejar de funcionar en un momento dado. Los autos respetan las luces, pero alguno puede no respetarlas del todo. Alguna vereda puede estar obstaculizada por la descarga de un camión de mercadería, etc.

Completando un escenario

Una vez completadas todas las misiones de un escenario se le otorga al jugador una credencial que le permite actuar a modo de *inspector de tránsito*. Puede moverse libre por el escenario, respetando las normas, e identificando situaciones en donde no se estén respetando.

Dinámica del Juego

Sobre otros detalles

El juego dispondrá de varios minijuegos ubicados en diferentes partes del escenario los cuales deberán ser descubiertos por el jugador mientras recorre el escenario. Dichos minijuegos permitirán ejercitar algunas nociones y otros serán para refuerzos de los conceptos.

Por ejemplo: un memotest con señales de tránsito.

Sobre las dimensiones de los escenarios

Cada escenario tendrá una dimensión finita, por ejemplo: la ciudad podrá ser de 6 x 6 pantallas. En cada pantalla se tendrá una vista de 4 cuadras y una intersección.

Durante el juego se podrá pausar la acción para poder analizar la situación.

[ensamble]

creatividad

www.ensamble.com.ar

[e]

[e]

Marzo de 2011