

# ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA APROXIMACIÓN HACIA LA MEDIACIÓN INCLUSIVA DEL MANUAL DEL CONDUCTOR



**María José López Cubillo**

**María José Montero Méndez**

## **Estrategia pedagógica: una aproximación hacia la mediación inclusiva del Manual del Conductor**

En el presente documento se visualiza el diseño de una estrategia pedagógica, la cual contiene una serie de actividades que buscan enriquecer la experiencia de enseñanza-aprendizaje dentro del proceso de formación en educación vial, partiendo desde los resultados obtenidos a lo largo de una investigación, y tomando en cuenta la realidad vivenciada en el contexto.

Además, desde la concepción de las investigadoras es fundamental involucrar el aporte de la pedagogía dentro de las lecciones de educación vial, a través de los principios pedagógicos propuestos por Flórez (2005), con la finalidad de brindar los contenidos del Manual del Conductor de una forma que se aproxime más al enfoque de inclusión social dentro de los cursos.

No obstante, las investigadoras desean plasmar en esta estrategia, actividades que sean de simple aplicación para que los instructores desde su perfil de administradores, puedan ejecutar y así favorecer el aprendizaje significativo de los usuarios, de una forma dinámica y lúdica, donde se cuente con un apoyo que permita responder a las necesidades y características de las personas inmersas en los cursos.

De esta manera, a continuación se facilita la estrategia pedagógica que las investigadoras proponen para enriquecer la mediación de los contenidos del Manual del Conductor, desde los cursos de formación en educación vial impartidos por el MOPT.

### **“De camino hacia una educación vial inclusiva”**

#### **¡Encendamos los motores!**

En el año 2014 se inicia la búsqueda de conocer cómo es el proceso de formación en educación vial de Costa Rica específicamente el ofrecido por el MOPT para obtener la licencia de conducir, con el objetivo de diseñar una estrategia donde la pedagogía sea el eje que posibilite una respuesta inclusiva en el proceso de formación en educación vial.

De esta forma comienza el viaje por explorar el contexto, visualizar la realidad e identificar los aspectos en los que se debe mejorar para garantizar

un proceso de educación vial que se aproxime más al enfoque de inclusión social, para la diversidad de personas.

A raíz de esto y de los hallazgos encontrados, se toma la decisión de crear la presente estrategia, a modo de brindar una guía a los instructores encargados del proceso de formación en educación vial del MOPT, para implementar actividades donde se busque involucrar a todos los participantes en la medida de lo posible.

Por tanto, a lo largo de este documento se propone una clarificación conceptual con definiciones básicas relacionadas con procesos de enseñanza-aprendizaje, una serie de actividades que buscan mediar los contenidos de educación vial de una forma innovadora, lúdica y lo más inclusiva posible.

Es importante recalcar que esta estrategia está dirigida a funcionarios del MOPT, quienes laboran como instructores de educación vial dentro de la Dirección General de Educación Vial (DGEV) y se encargan de facilitar los diferentes cursos teóricos.

### **¡Calentando los motores!**

La elaboración de esta estrategia surge a partir de la investigación realizada en el contexto del subdepartamento de Formación y Capacitación en Educación Vial del MOPT, ubicado en la sede de Paso Ancho, San José-Costa Rica.

Dicha investigación se enfoca en analizar los elementos que intervienen en la dinámica de los cursos de educación vial, con el propósito de encontrar los espacios en lo que se puedan enriquecer y mejorar, mediante el diseño de una estrategia pedagógica en beneficio del conocimiento de los usuarios.

El aporte al que se desea llegar con la presente estrategia, es que los funcionarios encargados de brindar los cursos de educación vial, encuentren una forma innovadora de enseñar los contenidos a los usuarios a través de actividades enfocadas en desarrollar los principios pedagógicos propuestos por el autor Rafael Flórez Ochoa en su escrito denominado "Pedagogía del conocimiento" publicado en el 2005, de manera que los usuarios dispongan

de espacios más dinámicos para recibir el conocimiento que necesitan en su formación en educación vial.

Además, es preciso mencionar que la naturaleza de este documento es de fácil lectura con el propósito de agilizar su comprensión por parte de las personas quienes lo consulten, y simultáneamente, se espera que a partir de su diseño y aplicación, los procesos de formación en educación vial <sup>128</sup> cercanos a responder a las necesidades de los usuarios.

### **¿Hacia dónde vamos?**

Diseñar una estrategia pedagógica para mediar el proceso de formación en educación vial, en el marco de la inclusión social de los cursos de educación vial.

### **A una revisión técnica antes de partir...**

Es fundamental para las personas quienes utilizarán esta estrategia, conocer algunos conceptos básicos sobre educación, pedagogía e inclusión social antes de visualizarla, pues esta base conceptual les permitirá comprender con mayor claridad y facilidad, lo que se busca hacer con cada una de las actividades. De manera que, a continuación se mostrarán los principales términos de lo más amplio a lo más específico; necesarios para ejecutar la propuesta diseñada.

### ***Enfoque de Inclusión Social:***

Hace alusión a involucrar a toda la ciudadanía sin discriminación alguna en la sociedad, o bien, propiciar de las mismas oportunidades de participación a la diversidad de personas quienes comparten un espacio o lugar determinado.

### ***Ley 8661:***

Es la normativa sobre la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad, que establece a modo legal las modificaciones que se deben realizar a las políticas nacionales, con el fin de propiciar acceso y participación equitativa a la diversidad de la población, erradicando las barreras en la sociedad, sin discriminación alguna.

### ***Diversidad de personas:***

Conjunto de seres humanos quienes conviven en un mismo contexto aunque pertenezcan a diferentes grupos debido a sus particularidades, es decir, que involucra a cada una de las personas con sus diferencias y características sin excepción alguna.

### ***Barreras:***

Actitudes y limitaciones en el entorno que dificultan la participación plena y efectiva de las personas en la sociedad, en igualdad de condiciones que las demás.

### ***Diseño Universal:***

Según la Ley 8661, el diseño universal es el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado.

### ***Ajustes razonables:***

Desde la perspectiva de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad, los ajustes razonables son modificaciones y adaptaciones necesarias para garantizar a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales.

### ***Pedagogía:***

Desde la postura de Flórez (2005), la pedagogía es una especie de supersaber social que reelabora y reconstruye los sentidos producidos por aquellas bajo la perspectiva de la formación de los jóvenes, dentro de un horizonte histórico-cultural determinado.

### ***Modelo pedagógico:***

Se relaciona con enfocar todos los componentes que intervienen en los procesos educativos (docente, estudiante, mediación y evaluación) a través de una misma línea pedagógica, que guíe al tipo de estudiante que se pretende formar.

De esta manera, la presente estrategia se regirá bajo el modelo pedagógico constructivista, el cual consiste en que el docente retoma los

conocimientos previos de sus estudiantes, y con base a ello los guía hacia una experiencia de aprendizaje significativo, donde construyan su propio conocimiento y hagan uso de él en su cotidianidad.

### ***Estrategia pedagógica:***

Es un instrumento valioso de mediación para las personas encargadas de facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que la estrategia ayuda a planificar de qué forma se puede abordar una temática, una actitud y hasta un valor con una persona, tomando en cuenta sus características particulares y hasta su estilo de aprendizaje.

En el caso, de la presente estrategia pedagógica es importante destacar que se diseña a partir de los principios pedagógicos propuestos por Flórez (2005), en relación con los aspectos observados en los cursos, que pueden ser retroalimentados para enriquecer el proceso de formación en educación vial.

### ***Principios Pedagógicos:***

Son una serie de elementos que se deben considerar al diseñar una estrategia pedagógica, para que respete las características individuales de todos los estudiantes. Cabe destacar que estos principios son propuestos por el autor Rafael Flórez Ochoa en su libro "Hacia una pedagogía del conocimiento" (2005), los cuales se detallarán a continuación.

#### *El afecto*

Es la comprensión afectuosa del maestro. La motivación, el interés, la disposición, los estímulos positivos, la empatía, son variaciones que articulan la cabeza con el corazón, la razón con el sentimiento, lo cognitivo con lo afectivo. (pp.165-166)

#### *La experiencia natural*

Se trata de no desconocer la naturaleza de la persona; de no inhibir las necesidades, intereses y talentos que se manifiestan espontáneamente desde su propia situación sociocultural, sino de estimularlos para que generen nuevas experiencias. (p.166)

#### *El diseño del medio ambiente*

El medio ambiente que rodea al educando puede y debe prepararse, diseñarse como entorno de aprendizaje para influenciar su estructura cognitiva y valorativa en su formación. (p.166)

#### *El desarrollo progresivo*

El aprendizaje se desarrolla durante toda la vida, mediante un proceso constructivo interno, progresivo y diferenciado que es preciso respetar en la actividad educativa. (p.166)

#### *La actividad*

Desde su propia actividad consciente el estudiante construye sus propias herramientas conceptuales y morales, contribuyendo activamente a la construcción de sus aprendizajes. (p.166)

#### *La individualización*

Las diferencias no son sólo orgánicas sino también de historia, desarrollo mental, estilos para afrontar problemas, metas personales e interacción sociocultural, que estructuran las diferencias individuales de las personas; el maestro necesita atenderlas para facilitar una enseñanza individualizada. (p.167)

#### *El antiautoritarismo y el cogobierno*

El estudiante no aprende ni se forma pasivamente obedeciendo a la autoridad del maestro, sino que el desarrollo de su inteligencia y autonomía depende de su participación activa y deliberante en la definición de las reglas de convivencia de la comunidad escolar a través de experiencias de cogobierno y cogestión. (p.167)

#### *La actividad grupal*

El desarrollo de proyectos en pequeños grupos de estudiantes crea una situación de imitación, apoyo y crítica mutua que estimula y enriquece el desarrollo intelectual y moral en la medida que la interacción, la comunicación y el diálogo entre puntos de vista diferentes propician el avance hacia fases superiores de desarrollo. (p.167)

### *La actividad lúdica*

El juego es una actividad clave para la formación de la persona en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo, en la medida que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. (pp. 167-168)

### *El buen maestro*

En la relación pedagógica, el estudiante mira al buen maestro como un referente de comparación y jalonamiento de sus propias posibilidades; obtiene así un indicador atractivo de lo que puede ser capaz de realizar desde su "zona de desarrollo potencial". (p.168)

### **Recursos didácticos:**

Son elementos del entorno o que diseña el docente, para brindar un apoyo concreto o visual de la temática que se está mediando, con el fin de facilitar la construcción de aprendizajes significativos a los estudiantes.

### **Evaluación:**

Es un proceso que permite al docente llevar un registro de los comportamientos, los progresos, los trabajos y el dominio de las temáticas de los estudiantes, para estudiar y analizar el avance que tienen, en cuanto a la construcción de los aprendizajes.

### **Emprendiendo el camino (Propuesta de actividades).**

Como propuesta de mediación del proceso de formación en educación vial, es recomendable respetar los principios del buen maestro, el afecto, la actividad, la actividad grupal, la actividad lúdica, la experiencia natural, a través de actividades rompehielo, donde los participantes puedan conocerse entre sí a grandes rasgos en el primer día de clases.

Por lo que, a continuación se facilitan tres actividades rompehielo con una duración estimada de 30 minutos como máximo, de las cuales los instructores pueden escoger una para implementar en su contexto de aula antes de abordar los contenidos, con el fin de implementar estos principios pedagógicos.

### **Actividad 1: "¿Quién es quién?"**

El instructor elabora una serie de preguntas y se las entrega a los estudiantes de forma individual, en una hoja (ver anexo 1). Los estudiantes utilizando un lapicero, tendrán que distribuirse por el aula para encontrar las respuestas a estas preguntas.

Las preguntas deberán ser respondidas con un solo nombre de sus compañeros, que dé respuesta a cada cuestión. Algunas de las posibles preguntas que puede diseñar el instructor, son:

*Una persona del grupo:*

*...que haya nacido el mismo año que yo:*

*...cuyo nombre empiece con la misma letra que el mío:*

*... quien le gusten los mismos deportes que a mí:*

*... que nació fuera de esta provincia:*

*... cuyo pelo tenga el mismo color que el mío:*

*... que haya leído, en su tiempo libre, el mismo libro que yo:*

*... que tenga la misma afición que yo:*

*...que viva en la misma provincia que yo:*

*...que tenga una mascota igual a la mía:*

(Estas preguntas son propuestas y, por tanto, pueden ser modificadas).

Una vez finalizada la actividad, se les pedirá que resalten las preguntas que más les ha llamado la atención y harán una reflexión de qué les ha parecido la actividad.

### **Actividad 2: "La fiesta de los nombres"**

El instructor explica a los estudiantes que va haber una fiesta, y que cada uno debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre. El primer participante comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. Por ejemplo:

1. Yo soy Marco y voy a llevar la música.
2. Él es Marco y va a llevar la música, yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Marco y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Patricia y voy a llevar el pastel.

Y así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes. La idea es que todos realicen la actividad, se presenten diciendo a los demás su nombre y qué llevarán a la fiesta.

### ***Actividad 3: "Bingo humano".***

En esta dinámica el instructor le comenta a los usuarios que jugarán bingo, así que le entregará un cartón u hoja a cada uno, el cual tienen que llenar con la firma de sus compañeros. Esto porque en lugar de números, el cartón contiene preguntas (ver anexo 2).

Entre otras preguntas, que los usuarios deben responder buscando entre sus compañeros alguien que cumpla con esa característica y solicitando que firme dentro del cuadro con la pregunta.

El primero en llenar todas las casillas, debe gritar "¡Bingo!" y el instructor leerá en voz alta tanto las preguntas del bingo como el nombre de la persona quien firmó, para corroborar que la información sea verdadera, y para que todos vayan compartiendo opiniones y así se vayan conociendo entre sí.

### **Primera parada: "Capítulo 1. Aspectos generales del tránsito y la seguridad vial".**

Para dar inicio con el proceso de mediación del Manual del Conductor, es preciso considerar que se deben respetar los principios del buen maestro, el afecto, la actividad, la actividad grupal, la actividad lúdica, la experiencia natural, con el propósito de fomentar el aprendizaje significativo de cada persona quien atravesase por el proceso de formación teórica en el curso regular del MOPT.

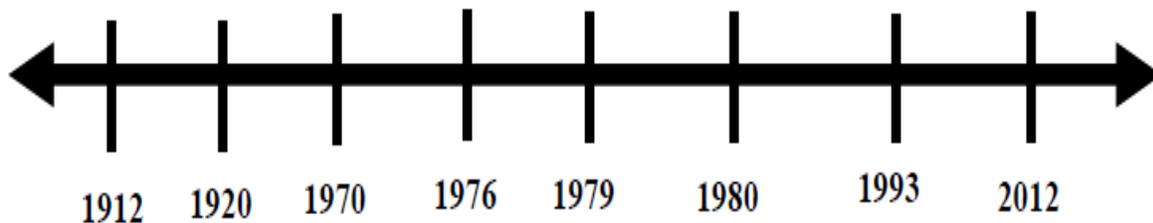
En esta primera parada se estudiarán los contenidos encontrados en el primer capítulo del Manual del Conductor, a través de las actividades detalladas a continuación.

***Tema: Antecedentes.***

***Actividad: Línea del tiempo.***

El instructor comentará a los usuarios que abordarán el primer tema, relacionado con los antecedentes de la educación vial, para esto, les explicará que la educación vial del país ha trascendido a lo largo del tiempo y que hay ciertos acontecimientos que ellos deben conocer como futuros conductores, pues su impacto fue determinante para la historia.

De manera que realizarán una actividad llamada “la línea del tiempo”, la cual consiste en que en la pizarra el instructor dibujará una línea horizontal con flechas como se aprecia en el ejemplo:



En cada flecha se observará el año en que se dio el acontecimiento y a ellos se les entregarán una serie de papелitos que contienen los hechos que sucedieron, para que en subgrupos determinen en qué año u orden creen que ocurrió cada evento.

Así que, el instructor formará tres subgrupos al azar (la cantidad de cada subgrupo dependerá del número de estudiantes presentes ese día) y posteriormente, entregará los papелitos con los acontecimientos cubiertos a cada grupo (cada grupo tiene un color diferente de papel); y les mencionará que a partir de ese momento tienen 5 minutos para organizar los eventos en la línea del tiempo que se encuentra en la pizarra.

Los eventos importantes que se encuentran en el Manual del Conductor son:

1912: Primer vehículo que circuló en San José.

1920: Publicación del primer Código de la Circulación.

1970: Crecimiento del volumen de automóviles y de accidentes de tránsito.

1976: Publicación de la ley 5930 o Ley de Tránsito

1979: Publicación de la ley 6324 o Ley de la Administración Vial.

1980: Transformación del funcionamiento de principales ciudades y pueblos

1993: Publicación de la ley 7331 o Ley de Tránsito por Vías Públicas y Terrestres

2012: Publicación de la ley 9078 o Ley de Tránsito por Vías Públicas, Terrestres y Seguridad Vial (ver anexo 3).

Una vez que los usuarios ubicaron todos los papeles en la línea o se les acabó el tiempo, el instructor les indica que es momento de tomar asiento para conocer cuántos aciertos tuvieron y cuánto conocen de la historia de la educación vial del país, procediendo a organizar los papeles y brindar una pequeña explicación de cómo sucedieron en realidad los acontecimientos.

El tiempo estimado para la ejecución de esta actividad es de 30 minutos, donde el instructor contará con un lapso de 10 minutos para hacer la línea del tiempo en la pizarra, conformar los subgrupos, entregar los papeles y brindar las instrucciones; cada subgrupo tendrá igualmente 10 minutos para leer la información de los papeles e intentar organizarlos en la línea, y los últimos 10 minutos serán para que el instructor explique la temática.

### **Segunda parada: "Capítulo 2. Legislación de tránsito".**

Para desarrollar este capítulo con una mediación oportuna para los usuarios, se implementarán los principios pedagógicos denominados el afecto, la experiencia natural, el desarrollo progresivo, la actividad, el antiautoritarismo y cogobierno, la actividad grupal, la actividad lúdica y el buen maestro, a través de las estrategias que se proponen a continuación.

### **Tema: Artículos de la ley de tránsito.**

*Actividad: ¿A cuál pertenece?*

En primera instancia el instructor realizará una actividad llamada "¿A cuál pertenece?", la cual consiste en formar tres subgrupos, a quienes se les repartirá al azar seis papeles con la información que describen lo que se debe cumplir en cada artículo de la ley de tránsito 9078 (ver anexo 4),

Art.32 Requisitos generales para los vehículos automotores	Art.86 Disposiciones para las licencias de conducir clase B	Art.94 Cinturones y otros dispositivos de seguridad
Art.33 Requisitos específicos para la circulación de los automóviles	Art.87 Disposiciones para licencia de conducir clase C	Art.98 Límites de velocidad
Art.36 Requisitos de seguridad en carretera	Art.88 Disposiciones para licencia de conducir clase D	Art.103 Uso de luces
Art.83 Permiso temporal de aprendizaje	Art.89 Disposiciones para licencia de conducir clase E	Art.104 Intersección de vías
Art.84 Requisitos para la licencia de conducir	Art.90 Conductor profesional	Art.110 Estacionamiento
Art.85 Disposiciones para las licencias de conducir clase A	Art.93 Reglas generales	Art.120 Peatones

descritos en el capítulo 2 del Manual del Conductor.

Por otra parte, el instructor escribirá o colocará en la pizarra de forma vertical carteles con el número y el nombre del artículo en dos líneas (ver imagen), con el propósito de que los usuarios relacionen el contenido de su papel, con alguno de los artículos encontrados en la pizarra, el cual leerán en voz alta para sus compañeros.

Al finalizar se les consultará si desean cambiar la información de algún artículo, de lo contrario se proseguirá a verificar en conjunto con el instructor, que los asocies contengan la información que corresponde a cada artículo (ver anexo 5). A modo de cierre, el instructor aprovecha el espacio para conversar con los usuarios acerca de la ley de tránsito y sus artículos.

Se estima que la realización de esta actividad sea de 40 minutos, donde el instructor contará con un lapso de 10 minutos para conformar tres subgrupos, entregar al azar seis papeles con la información que describe cada artículo, dar las instrucciones y colocar en la pizarra de forma vertical

los carteles con el número y el nombre del artículo; 15 minutos los cuales se dividirán en 5 minutos para que cada subgrupo lea el contenido de su papel en voz alta y decidan dónde colocarán cada uno y 15 minutos para que el instructor verifique que el asocie que realizaron los usuarios está correcto y pueda explicar la temática.

*Actividad: Una historia de infracciones.*

Seguidamente se ejecutará una actividad denominada “Una historia de infracciones”, que consiste en que igualmente con la información del capítulo 2 del Manual del Conductor, se organizará a los usuarios en cinco subgrupos a los cuales se les asignará una de las infracciones encontradas en el Capítulo 2 del Manual del Conductor.

Cada subgrupo deberá leer la infracción que se le asignó, y todos sus miembros deberán idear una dramatización de una posible situación en la que se le dé una infracción de ese tipo a un conductor, cada miembro del grupo representará un papel y realizarán la puesta en escena frente a sus compañeros.

Al finalizar la dinámica, se reflexionará acerca de las diferentes infracciones que existen, si acumula puntos en la licencia o no y la importancia de conocerlas como futuros conductores.

Con respecto a esta actividad, se espera ejecutarla en un tiempo probable de 30 minutos, donde se utilicen 5 minutos para repartir la infracción que le va corresponder a cada subgrupo y dar las instrucciones de la dramatización, 10 minutos para que organicen en conjunto la puesta en escena; 15 minutos para que realicen su obra frente a los compañeros (3 minutos por subgrupo) y 5 minutos para reflexionar en conjunto acerca de las diferentes infracciones que existen y su importancia.

**Tercera parada: “Capítulo 3. Factor vía y su entorno”.**

A lo largo de la tercera parada, se aprovechará para implementar los principios pedagógicos experiencia natural, desarrollo progresivo, actividad, antiautoritarismo y cogobierno, actividad grupal y actividad lúdica, a través de las siguientes estrategias.

### ***Tema: Vía Pública.***

*Actividad: Vía pública y vía urbana.*

Antes de iniciar con la temática de vías públicas, el instructor cuestionará a los usuarios qué entienden ellos por vía pública y qué tipos de vías públicas creen ellos que existen en el país. Después de conversar ampliamente sobre la temática, el instructor les indicará a los usuarios que formen 4 subgrupos.

Entregará a cada grupo, una imagen de la vía urbana (ver anexo 6) y otra de vía rural (ver anexo 7), con la instrucción de que en conjunto deben ubicar las partes de las vías públicas y analizar a qué tipo de vía corresponden cada una.

Cuando la actividad finalice cada grupo mostrará cómo quedaron los rompecabezas finales. Con ayuda del instructor, se ubicarán las piezas donde corresponde y se aprovechará el espacio para explicar a los usuarios dónde se localizan cada uno de los elementos de las diferentes vías públicas que existen.

En el caso de las personas que no saben leer y escribir, se entregará otro tipo de rompecabezas uno de una vía rural (ver anexo 8) y otro de vía urbana (ver anexo 9) sin nombres; los cuales deben armar en subgrupo y posteriormente, conversarán acerca de cuál creen ellos que es la vía rural y cuál la vía urbana.

Después, el instructor aprovechará los rompecabezas para explicar a los usuarios cuáles son los elementos de cada vía con base en la imagen que conformaron con el rompecabezas.

Se brindará un tiempo de 10 minutos para que el instructor cuestione a los usuarios qué entienden por vía pública y sus tipos, analicen la temática, conforme los cuatro subgrupos y entregue a cada uno un rompecabezas; posteriormente, se les dará 10 minutos para que vean y coloquen cada pieza donde pertenece, y cuando la actividad finalice cada grupo mostrará cómo quedaron los rompecabezas finales, para un tiempo total de 20 minutos.

## **Tema: Señales de tránsito.**

*Actividad: Kahoot.*

Para mediar la temática de señales de tránsito, el instructor hará uso de una herramienta tecnológica llamada "Kahoot", la cual requiere disponer de un buen acceso a internet para todos, un proyector video beam o pantalla que refleje la actividad hacia todos los participantes, debido a que las trivias o preguntas solo se reflejarán en una pantalla en común, mientras que las opciones de respuesta aparecen en los dispositivos que se utilicen al momento del juego.

Para ingresar a la página de "Kahoot", se deben seguir los siguientes pasos:

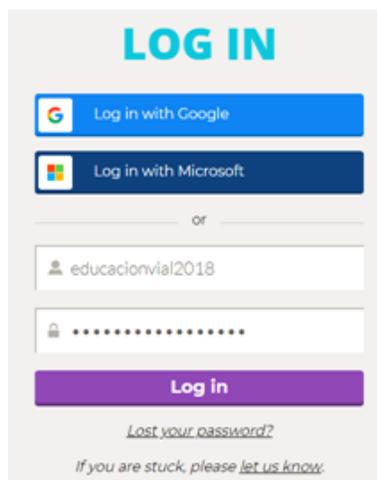
Paso 1: Acceder a la cuenta.

Ingresar a la dirección electrónica <https://kahoot.com/welcomeback/> en el buscador.

Dar click en la opción "Log in" en la parte superior, a la par del botón rojo de "Sign in" tal como se muestra a continuación:



En el espacio "user name or email" ingresar **educacionvial2018** y en el espacio "Password" ingresar **educacionvial2018**.

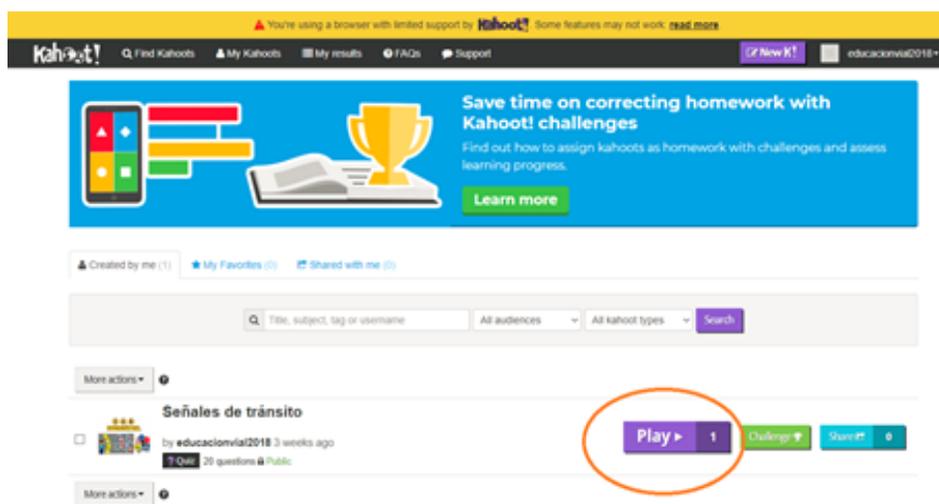
A screenshot of the Kahoot! login form. At the top, it says 'LOG IN' in blue. Below that are two buttons: 'Log in with Google' and 'Log in with Microsoft'. Below these is the word 'or'. There are two input fields: one for the username 'educacionvial2018' and one for the password, which is masked with dots. Below the password field is a purple 'Log in' button. At the bottom, there is a link for 'Lost your password?' and a note: 'If you are stuck, please let us know.'

Paso 2: Ingresar al juego de trivias.

Dirija el cursor en la opción que dice “My Kahoots” y presiona un click, tal como se muestra en la siguiente imagen.



Luego haga click sobre la opción “Play” del juego llamado “Señales de tránsito”, como se muestra en la siguiente imagen.



Paso 3: Iniciar el juego

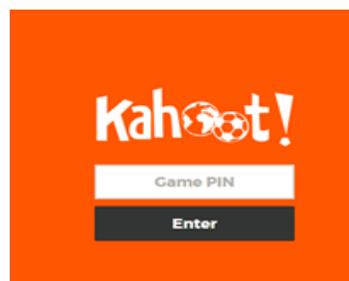
Existen dos opciones para jugar con esta herramienta, puede ser el modo clásico (dar click en el botón “classic”) o el modo trabajo en equipo (dar click en la opción “Team mode”), el instructor elige cuál es la opción más conveniente para su clase.



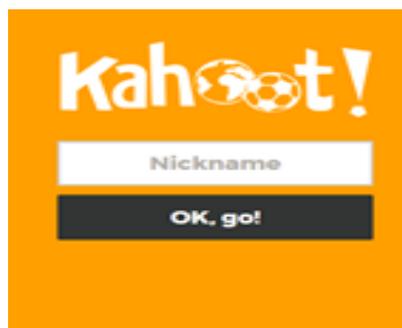
El modo clásico invita a cada participante a jugar desde su medio electrónico con acceso a internet, como por ejemplo sus celulares; de manera que cuando el instructor presiona la tecla "Classic", le aparecerá una serie de números, la cual hace función del código del juego. Este código es el que se les brinda a los participantes para que lo ingresen desde sus dispositivos, tal como se muestra a continuación.



El instructor le solicita a los participantes que desde su dispositivo móvil con acceso a internet, ingresen a la página <https://kahoot.it> y se les pide escriban el código del juego, el cual deben ingresar en el espacio llamado "Game pin" y se presiona el botón "enter".



Después los usuarios deben escribir su nombre o el apodo que deseen en el espacio llamado "Nickname" y presionan el botón "Ok, go!".

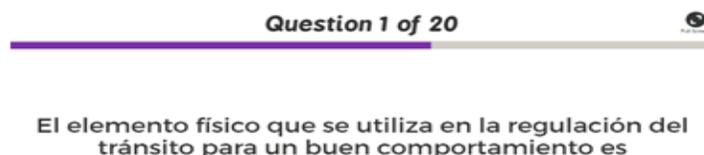


Cuando se ingresa a esta modalidad, el instructor debe esperar que cada participante haya presionado la opción "Ok, go!" y en la pantalla aparecerán la cantidad de personas que han están participando con sus respectivos nombres o apodos. Cuando el instructor verifica que todos los participantes están listos, debe presionar el botón "Start" tal como se muestra en la siguiente imagen.



Paso 4: Durante el juego.

Al momento de presionar la tecla "Start" se da por iniciado el juego, el instructor si gusta puede leer las preguntas por los participantes, o bien, puede dejar que los participantes lean las preguntas reflejadas en la pantalla, tal como se muestra a continuación.



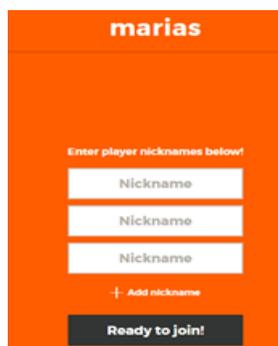
Después de la pregunta, salen reflejadas en la pantalla las respuestas mediante figuras y color con las opciones de respuesta, como se evidencia a continuación.



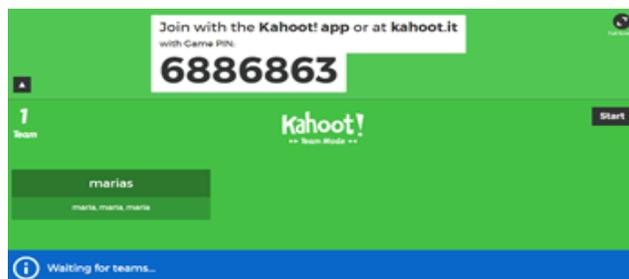
A los participantes les aparece en sus dispositivos móviles el color y la figura sin las respuestas (tal como se muestra en la siguiente imagen); por lo que cada participante debe presionar la opción correcta según su criterio, guiándose de la pantalla que proyecta las preguntas y las respuestas.



Respecto a la modalidad de "Team mode", se prosigue el mismo proceso anterior, con la diferencia de que se divide al grupo en subgrupos, los cuales necesitan solo un dispositivo móvil para todos. Deben ingresar el código y poner el nombre del equipo, luego aparece la opción de ingresar el nombre de cada uno de los integrantes del equipo, tal como se muestra a continuación.



Cuando los participantes presionan el botón "Ready to join", sus nombres aparecerán en la pantalla facilitada por el instructor (como se muestra a continuación) y luego empieza el juego cuando el instructor presiona el botón "Start", tal como se explicó anteriormente.



A la vez, se invita a los instructores a crear nuevos Kahoot desde la cuenta ya creada, con el propósito de que cuenten con un banco de juegos de diversos temas relacionados con los contenidos del manual del conductor, favoreciendo dinamismo, innovación, interés y aprendizaje significativo en los usuarios que atraviesan esta experiencia de aprendizaje.

Para esta actividad se estima utilizar un tiempo probable de 40 minutos, que se divide en 5 minutos para que el instructor acceda a la página, 5 minutos para que los usuarios ingresen al juego y una vez todos tengan acceso, se dispondrá de 30 minutos para leer las preguntas y que cada jugador vaya intentando resolverlas. Sin embargo, el tiempo puede variar dependiendo de la intervención del instructor, cuando se encuentra mediando la actividad.

#### **Cuarta parada: "Capítulo 4. Factor humano".**

En la mediación de este capítulo, el instructor aprovechará para promover los principios pedagógicos de experiencia natural, diseño del medio ambiente, actividad, antiautoritarismo y el cogobierno, actividad grupal, actividad lúdica y buen maestro, mediante la implementación de las siguientes estrategias.

## ***Tema: Sistemas del vehículo.***

### *Actividad: Conociendo mi vehículo.*

Para mediar este contenido, se realizará la actividad llamada "Conociendo mi vehículo", la cual consiste en que el instructor aprovechará uno de los vehículos que se encuentran en el plantel del MOPT para llevar a su grupo al espacio de parqueo, donde mostrará a los usuarios los diferentes sistemas que componen la carrocería de un vehículo.

Al llegar al sitio, el instructor le consultará a los usuarios "¿cuáles partes del vehículo conocen?", con la finalidad de que ellos y ellas expongan los conocimientos que poseen acerca de los sistemas de un carro. Estos conocimientos previos, se aprovecharán para explicar el sistema de dirección, sistema de frenos, sistema de suspensión y amortiguación, sistema de alimentación, sistema de escape, sistema eléctrico, control de contaminantes, sistema de lubricación, sistema de embrague, sistema de enfriamiento, tablero o panel de instrumentos, sistema de llantas, así que se dirá cuál es el sistema, qué función cumple y cuáles son algunas de las piezas que componen este sistema.

Además, se podrá aprovechar la temática de sistema de llantas para explicar a los usuarios cómo se debe cambiar la llanta de un vehículo y que lo practiquen.

Lo ideal, es que los usuarios vean las partes, las toquen, exploren el vehículo y si se puede las vean en funcionamiento, para así tener un aprendizaje más concreto de los diferentes sistemas de un vehículo.

Se espera que esta actividad tenga una duración de 40 minutos, 5 minutos para que los usuarios y el instructor se desplacen hasta el parqueo, 5 minutos para que el instructor converse con los usuarios acerca de las partes del vehículo que conocen y 30 minutos para explicar los principales elementos del vehículo, para que los usuarios exploren el mismo y para que aclaren sus dudas en cuanto a las partes de un carro.

### **Quinta parada: "Capítulo 5. Factor humano".**

En la mediación de este capítulo, el instructor aprovechará para promover los principios pedagógicos de experiencia natural, desarrollo progresivo, actividad, individualización, antiautoritarismo y el cogobierno, actividad grupal, actividad lúdica y buen maestro, mediante la implementación de las siguientes estrategias.

#### ***Tema: Condiciones para el manejo.***

*Actividad: Falso/Verdadero.*

Para facilitar este tema, se hará uso de una actividad llamada "Falso / Verdadero" donde los usuarios deberán hacer subgrupos para conformar equipos, estos deben escuchar afirmaciones por parte de su instructor y un representante del equipo deberá correr al frente de la clase con el propósito de tomar algún objeto (un pañuelo, una bandera, una bola, entre otros), esto le permitirá contestar si la afirmación es falsa o es verdadera.

Cada equipo acumulará puntos y el equipo con mayores aciertos puede ganar un premio que el instructor considere oportuno (salir cinco minutos antes, tener más tiempo de descanso, un confite, un chocolate, entre otros); mientras los equipos aciertan o se equivocan, el instructor aprovechará para explicar o hacer preguntas generadoras que guíen la respuesta correcta. Esta dinámica requerirá de 40 minutos, 5 minutos para conformar los grupos dentro del aula y 35 minutos para el desarrollo de la actividad, es decir para que el instructor lea la pregunta, los grupos la analicen, respondan y comenten entre sí si acertaron o no.

Ver anexo 10 para conocer los enunciados que se proponen para el falso y verdadero.

#### ***Tema: Condiciones de salud.***

*Actividad: Crucigrama*

La mediación de esta temática, se realizará mediante la implementación de una estrategia pedagógica denominada "Crucigrama", la cual tiene como objetivo que los usuarios conozcan las diferentes condiciones

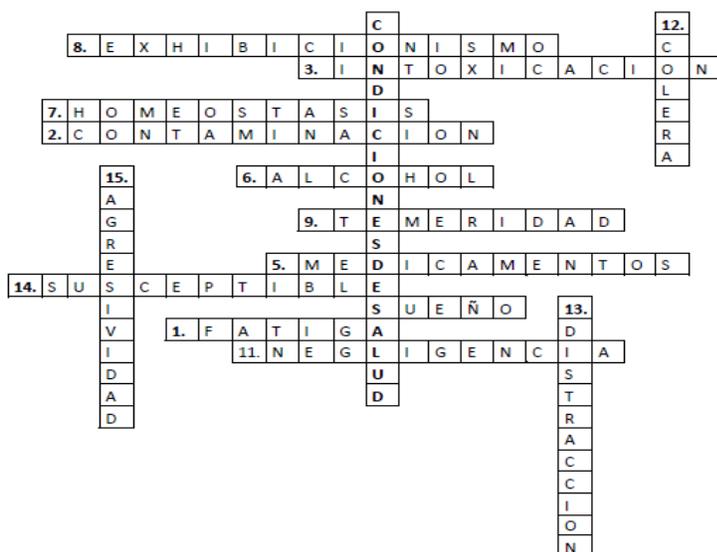
físicas y emocionales que pueden enfrentar al momento de conducir un vehículo.

Para esto, el instructor comentará a los usuarios que trabajarán con el contenido de condiciones de salud transitorias o permanentes que pueden incidir en la conducción, de manera que les entregará una hoja con un crucigrama (ver anexo 11), que deben resolver solos y en el menor tiempo posible.

Ellos deberán leer cada enunciado de la sopa y buscar dentro de las opciones la palabra clave, que describe alguna de las condiciones que pueden enfrentar cuando conducen, pueden ayudarse con la información del capítulo 5 del Manual del Conductor.

Se estima que la duración de esta actividad es de 20 minutos, que los usuarios invertirán en resolver el crucigrama en total.

Al finalizar, el instructor en conjunto con los usuarios contarán con 20 minutos para revisar las respuestas y analizar las diferentes condiciones que se enfrentan al conducir, además conversarán acerca de cómo pueden enfrentarlas en las carreteras mientras conducen.



Crucigrama con respuestas

## **Sexta parada: "Capítulo 6. Normas de Circulación".**

Para el abordaje de este capítulo, el instructor aprovechará para promover los principios pedagógicos de experiencia natural, diseño del medio ambiente, desarrollo progresivo, actividad, individualización, antiautoritarismo y el cogobierno, actividad grupal, actividad lúdica y buen maestro, mediante la implementación de las siguientes estrategias.

### ***Tema: La Circulación y sus normas.***

*Actividad: Prioridades de paso.*

La mediación de este tema se realizará mediante la adaptación del aula, el instructor organizará el ambiente de la clase de manera que parezca una vía pública sin demarcación ni señales de tránsito, con la finalidad de que los usuarios practiquen las temáticas de prioridades de paso, tipos de giros, adelantamiento y accidentes de tránsito.

Una vez adaptada la clase, el instructor le indicará a los usuarios que ellos serán vehículos quienes deberán transitar por una carretera y poner en práctica las prioridades de paso, de forma que harán función de motos, carros, trenes y peatones, y el instructor por su parte hará función de oficial de tránsito, quien creará situaciones dentro de la vía donde los usuarios reflejarán sus conocimientos.

Después, de vivenciar esta experiencia el instructor conversará con los usuarios acerca de qué opinan de las prioridades de paso, los accidentes a los que se pueden enfrentar en carretera, los tipos de giro y los adelantamientos que evidenciaron, para así reflexionar en conjunto acerca de la importancia de manejar con precaución dentro de las vías del país. Esta estrategia puede contar con una duración de 40 minutos.

## **Séptima parada: "Capítulo 7. Rotondas".**

Para el abordaje de este capítulo, el instructor aprovechará para promover los principios pedagógicos de experiencia natural, diseño del medio ambiente, desarrollo progresivo, actividad, individualización, antiautoritarismo y el cogobierno, actividad grupal, actividad lúdica y buen maestro, mediante la implementación de la siguiente estrategia.

***Tema: Rotondas.***

*Actividad: Rotonda a escala.*

El abordaje de esta temática, se realizará a través de la estrategia pedagógica llamada "rotonda a escala", la cual consiste en que los usuarios recibirán una plantilla (hoja) con la representación de una rotonda (ver anexo 12) y tres carros de juguete pequeños, con los cuales practicarán cómo se deben comportar los conductores en una rotonda, dependiendo de la salida y el carril donde se encuentren.

Los usuarios deberán tomar el carro de juguete, posicionarlo dentro de la plantilla y desde ahí, intentarán respetar las reglas de conducción de la rotonda, dirigiendo los carritos hacia un destino en particular, según su salida. El instructor por su parte, explicará el funcionamiento de las rotondas y guiará a los usuarios a realizar las demostraciones adecuadamente, contando con un tiempo de 20 minutos para mediarla.

**Octava parada: "Capítulo 8. El conductor y la contaminación ambiental".**

El abordaje de este capítulo, se realizará promoviendo los principios pedagógicos de desarrollo progresivo, actividad, diseño del medio ambiente, individualización, antiautoritarismo y el cogobierno, actividad lúdica y buen maestro, a través de la implementación de las siguientes estrategias.

***Tema: El conductor y la contaminación.***

*Actividad: Cuento.*

Este contenido se facilitará mediante la implementación de un cuento, de manera que al llegar al capítulo 8 el instructor buscará un espacio cómodo dentro de las instalaciones de la institución o del aula, para llevar al grupo, con el fin de escuchar la historia que se va narrar.

Antes de iniciar, se comentará a los usuarios que se leerá la historia de un hombre que quería ser un conductor amigable con el ambiente (ver anexo 13) y que por favor presten atención.

Una vez finalizada la lectura del cuento, se analizará en conjunto con los usuarios la problemática social que se vive, en cuanto a la contaminación

ambiental y se retomarán algunos de los principales consejos que dio Mario dentro de su campaña.

La lectura del cuento tendrá una duración estimada de 10 minutos y contarán con 20 minutos para analizar la problemática del cuento y los principales consejos del personaje de esta historia.

**Novena parada: "Capítulo 9. Conducción técnica económica eficiente".**

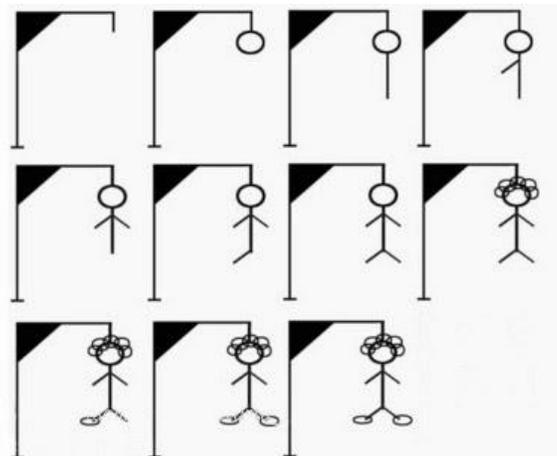
La mediación de este capítulo, se realizará promoviendo los principios pedagógicos de experiencia natural, desarrollo progresivo, actividad, antiautoritarismo y cogobierno, actividad grupal, actividad lúdica, mediante la utilización de las siguientes estrategias pedagógicas.

**Tema: "Fuerzas que intervienen en el desplazamiento del vehículo y conducción económica".**

*Actividad: Ahorcado.*

El abordaje de estas temáticas se realizará a través de una actividad llamada "ahorcado", la cual consiste en que los usuarios conformarán tres grupos, y cada grupo deberá adivinar la mayor cantidad de frases que el instructor escriba en la pizarra.

Por lo que, en primera instancia el docente colocará las líneas de la primera frase "La \_\_\_\_\_" y el grupo irá mencionando letras del abecedario, con el fin de adivinar la frase antes de que se ahorque su muñeco como se muestra a continuación.



Si se ahorca el muñeco, continuará el grupo 2 intentando adivinar la frase y así sucesivamente, pero si el grupo logra adivinar la frase antes de que ahorque el muñeco ganará un punto y podrá intentar adivinar la siguiente frase.

Las frases y palabras que se utilizarán para el ahorcado son:

- La resistencia aerodinámica ("La \_\_\_\_\_").
- Resistencia al rodamiento ("\_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_").
- Resistencia por pendiente ("\_\_\_\_\_ por \_\_\_\_\_").
- Resistencia por inercia ("\_\_\_\_\_ por \_\_\_\_\_").
- Fuerza centrífuga ("\_\_\_\_\_").
- Pie de pluma ("\_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_").
- Conservación de la cantidad de movimiento ("\_\_\_\_\_ de la \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_").
- Zona verde ("\_\_\_\_\_").
- El arranque ("el \_\_\_\_\_").
- Velocidad ("\_\_\_\_\_").
- Anticipación ("\_\_\_\_\_").

160

Una vez que los subgrupos adivinan las frases, el instructor aprovechará para preguntar al grupo ¿qué creen que significa esa frase? y de acuerdo a sus conocimientos previos, los retomará para dar una breve explicación de la temática; el instructor cuenta con 60 minutos para ejercer esta actividad, los cuales se dividirán en 10 minutos para escribir cada frase del ahorcado (1 minuto cada una), 50 minutos para adivinar y realizar una breve explicación de cada frase (5 minutos cada una).

## **¡Hemos llegado a nuestro destino!**

A lo largo de la presente estrategia, se evidenciaron una serie de actividades que respetan los principios pedagógicos óptimos para favorecer un aprendizaje en las personas usuarias, quienes participan en los cursos ofrecidos por el MOPT, desde su Dirección General de Educación Vial.

El aprendizaje obtenido a partir de estas experiencias pedagógicas, pretende ser aplicado a la vida cotidiana de los usuarios, donde recordarán los contenidos no solo para aprobar una prueba, sino para el momento en que sean responsables de conducir un vehículo y deban enfrentarse a la vía pública.

Se espera que esta estrategia pedagógica sea de provecho para los instructores del MOPT, encargados de facilitar los cursos de educación vial, además se desea que los mismos se aproximen lo más posible a un enfoque inclusión social, a partir de sus dinámicas permitiendo que los usuarios participen en equidad de condiciones que todos.

### **Referencias**

123RF. (2019). *Cartoon hombre y mujer jóvenes* [Imagen]. Recuperado desde: [https://es.123rf.com/clipart-vectorizado/mujer\\_manejando.html?sti=m83bzrl46vkz03y5af|&mediapopup=19138090](https://es.123rf.com/clipart-vectorizado/mujer_manejando.html?sti=m83bzrl46vkz03y5af|&mediapopup=19138090) (Consultado el 23 de febrero del 2019).

123RF. (2019). *Stockfoto* [Imagen]. Recuperado desde: [https://nl.123rf.com/photo\\_56754398\\_zakenman-met-wijzer-en-ezel-bord-op-eeen-witte-achtergrond-leraar-of-zakenman-zien-en-het-presenteren.html?fromid=WThnbGJLSThYYVZ3MGpzcS82dkphZz09](https://nl.123rf.com/photo_56754398_zakenman-met-wijzer-en-ezel-bord-op-eeen-witte-achtergrond-leraar-of-zakenman-zien-en-het-presenteren.html?fromid=WThnbGJLSThYYVZ3MGpzcS82dkphZz09) (Consultado el 23 de febrero del 2019).

Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad. (2006). *Preámbulo*. San José: Guilá Imprenta Litografía.

Es-mío. (2019). *Libro de Reclamaciones* [Imagen]. Recuperado desde: <https://es-mio.com/libro-de-reclamaciones/> (Consultado el 23 de febrero del 2019).

Flickr. (2019). *Contaminación 2012* [Imagen]. Recuperado desde: <https://www.flickr.com/photos/91242820@N06/8284508349> (Consultado el 23 de febrero del 2019)

Flórez Ochoa, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá: 2da edición Mc Graw-Hill. Recuperado desde: [https://issuu.com/bebetinavelasco/docs/libro\\_pedagogia\\_del\\_conocimiento](https://issuu.com/bebetinavelasco/docs/libro_pedagogia_del_conocimiento) (Consultado el 26 de agosto del 2017).

Pngtree. (2019). *Proteger el medio ambiente* [Imagen]. Recuperado desde: [https://es.pngtree.com/freepng/protect-environment\\_2202173.html](https://es.pngtree.com/freepng/protect-environment_2202173.html) (Consultado el 23 de febrero del 2019).

Universidad de la República de Uruguay. (2019). *Taller de promotores ambientales*. [Imagen]. Recuperado desde: <http://www.universidad.edu.uy/prensa/renderItem/itemId/39598> (Consultado el 23 de febrero del 2019).

Universidad Estatal a Distancia. (2008). *Manual del Conductor*. EUNED: San José, Costa Rica.