

JUEGO Y APRENDO ... EL TRÁNSITO

Presentación:

 Con el Siglo XX nació el Vehículo con motor, la Ciencia y la Tecnología han hecho posible que el hombre desarrollara este sistema de transporte, hasta hacerle alcanzar niveles de performance que asustarían a quienes lo concibieron en esos tiempos. Con la llegada del nuevo siglo la sociedad humana ha transformado su propia existencia en función de este extraordinario avance, en un increíble contraste con ello apareció el fantasma de la **pérdida de vidas humanas como consecuencia de este desarrollo**, hoy se hace tan necesario no solo adecuar el soporte vial para el incremento de este modelo de sociedad sino también crear medidas que atiendan de inmediato la tercera causa de muerte del ser humano a nivel mundial: el tránsito vehicular.

VISIÓN

Ser un generador de cambio cultural en la comunidad mundial, educando en seguridad vial a partir de un “JUEGO” y promover la capacidad de desarrollo en su entorno de niños, jóvenes y adultos.

MISIÓN

* Implementar las **buenas prácticas en seguridad vial,** que permitan a los niños y jóvenes comprender las diversas situaciones diarias.
* Aprender jugando como actitud clave para la realización de las familias, personas y sociedades.
* **Tender puentes en la sociedad promoviendo “Juego y Aprendo” como camino de conocimiento.**
* Ofrecer a los integrantes de su organización experiencias únicas y evaluatorias.

Objetivo General:

 Éste juego pretende atender de forma lúdica y educativa una pandemia instalada en el mundo, resultado del manejo y conducción de vehículos. Entendemos que con **la educación desde temprana edad podemos cambiar la realidad de ciudades, sociedades, familias y personas.** Este proceso de aprendizaje supone incorporar desde los más pequeños, nociones básicas del tránsito vehicular y los peligros para la vida que el mismo conlleva. (Juego 1). En edades donde la experiencia permite adquirir conocimientos más avanzados, brindarlos (Juego2) con un enfoque psico-social de **exaltación del valor de la vida** por sobre cualquier objetivo humano.

Objetivo Específicos:

**Juego A (1):**

1-1 Aprender mediante actitudes positivas que permitan una formación de la personalidad basado en el respeto de los semejantes en la vía pública.

1-2 Incorporar en sus principios que en el proceso de conducción vehicular debe existir cero riesgos de vida durante sus desplazamientos.

1-3 Aprender a analizar los niveles de riesgo propios y de terceros antes de ingresar a espacios comunes. (Respeto por las normas y señales de Transito)

1-4 Comprender que el estado físico y psicológico del conductor es un elemento fundamental ante un eventual accidentes y sus causas. Entender que la psicopatología, psicopatía, psicosis, estados emocionales y bajo influencia de alcohol o drogas del conductor pueden ocasionar serios accidentes de tránsito comprometiendo la vida de los seres humanos.

1-5 Prepararse para la vida con responsabilidad consciente entendiendo que la conducción vehicular no es un juego y requiere aplicar correctamente las pruebas de: visión, audición, conocimiento teórico y suficiencia practica en el manejo no solamente en la evaluación por parte de la autoridad sino y con énfasis en que la prueba es permanente cuando están en riesgo la vida propia y de otros seres vivos.

**Juego B (2):**

2-1 Aprender a comprender el verdadero espíritu de las normas de tránsito, como reglamentos indispensables para la utilización del soporte vial común a tan disímiles elementos en cuanto a fragilidad y peligrosidad que los mismos conllevan.

2-2 Incorporar en su personalidad elementos de discernimiento que le permitan entender que el conductor profesional y amateur son desde el momento mismo que se sientan al volante responsables de sus vidas y las de otros seres vivos.

2-3 Desarrollar habilidades inconscientes que promuevan actos reflejo de cortesía y respeto para con los demás seres humanos con los que comparte el espacio vial común como punto de partida en la conducción vehicular.

2-4 Capacitarse en el conocimiento y desarrollar destrezas en lo concerniente a el hardware vehicular. (Frenos-Alumbrado y señalización óptica-Ruedas y neumáticos-Batería-Encendido y Carburación-Lubricantes-Refrigerante).

2-5 Formarse en el concepto de que siniestro y accidente no tienen el mismo origen y requieren el máximo de capacidad física, psíquica e intelectual para prevenirlos, evitarlos y actuar en consecuencia.

ELEMENTOS DEL JUEGO

 1 Tablero con dos caras “A” y “B”

 1 Dado

 4 Peatones

 4 Vehículos

 1 Guía para el juego A y 1 Guía para el Juego B

 100 Tarjetas color rojo

 100 Tarjetas color amarillo

 100 Tarjetas color verde

PARTICIPANTES

Pueden tomar parte de 2 hasta 4 jugadores.

FINALIDAD DEL JUEGO

La finalidad del juego principalmente apunta a entretener aprendiendo las normas y reglas del tránsito vehicular comprendiendo la peligrosidad que el mismo tiene para la preservación de la vida.

TABLERO DE JUEGO

 El tablero de juego tendrá dos caras, en una de ellas se desarrollará el juego para niños donde su edad va entre los 4 y 10 años y en la otra cara desde los 10 años en adelante.

 En el lado "A" se desarrolla el juego atendiendo las características propias a esa edad y desde el punto de vista de peatón/pasajero así como en su iniciación a la circulación vial en bici y las faltas o infracciones a la ley de tránsito.

 En el lado "B" se desarrolla el juego según la necesidad de preadolescentes y adolescentes como preparación a su posible ingreso al padrón de conductores.

 Según van avanzando por el tablero, los jugadores se irán enfrentando a dificultades presentadas en cada celda.

FICHAS

 Habrán 4 fichas de cada color con forma de peatón y 4 fichas de cada color con forma de vehículos, las fichas peatón se utilizarán en la cara "A" del tablero ideal para que el jugador se identifique con los movimientos y los cuidados a tener durante el juego, las fichas vehículos serán usadas en la cara "B" para que desde esa edad se vean identificados con las responsabilidades a asumir al momento de obtener el permiso habilitante para conducir. Durante la duración del juego se utilizara un dado para avanzar entre las celdas y así recorrer desde la salida hasta la llegada.

TARJETAS

 Las tarjetas amarillas y rojas contendrán preguntas nacidas de la Ley Nacional de Seguridad Vial y Tránsito (18.191 ROU) y las verdes de la “Guía del Buen Conductor” entregada con este juego, todas con respuestas múltiples. Dependiendo del color de la tarjeta será el nivel de dificultad.

Temáticas en las mismas

* Reglamento Gral. Reglamento Particular
* Ruta y Ciudad Mecánica Básica
* Primeros Auxilios Nros. Importantes
* Seguridad Activa Seguridad Pasiva
* Recomencaciones Algo de Historia
* Convivencia Cuidados Personales
* Responsabilidades Preguntas Examen

CELDAS

 Las celdas por donde se desarrolla el avance del juego tendrán señalizaciones de transito, (pare, ceda el paso, escuela, 45km, etc.) o celdas rojas y amarillas las cuales enviará a los jugadores a retirar las tarjetas con las preguntas de respuesta múltiple.

REGLAS DEL JUEGO A

El juego comienza cuando uno de los participantes tira el dado, empezando por el punto de partida y corriendo su ficha en el sentido que indique el tablero, tantos espacios como números salgan en el dado. Luego se deberán ajustar las acciones que indique el casillero, teniendo como referencia una tabla de guía extra.

REGLAS DEL JUEGO B

El juego comienza cuando uno de los participantes tira el dado, empezando por el punto de partida y corriendo su ficha en el sentido que indique el tablero, tantos espacios como números salgan en el dado. Luego se deberán ajustar las acciones que indique la celda, si la misma tiene como acción una tarjeta de color ya sea roja, amarilla o verde, lo que se deberá hacer es que el participante ubicado a su derecha lea la correspondiente tarjeta. Teniendo que responder la situación a enfrentar el participante que haya tirado los dados.

Si responde correctamente, deberá tirar el dado nuevamente y adelantar tantas celdas como números indique el dado y seguir las reglas ya mencionadas.

 Si la respuesta fuera respondida incorrectamente, pasara a ser el turno de otro participante.

GANADOR

Sera aquel jugador que primero complete todo el recorrido.

Formatos del Juego

 **JUEGO PAPEL, WEB Y APP**

Ponemos en conocimiento que “ **JUEGO Y APRENDO ... EL TRÁNSITO”**  se podrá acceder desde Internet a una página WEB y en APP para que el participante pueda jugar y recibir actualizaciones e información adicional a las contenidas en el juego, paralelamente estamos trabajando en el contenido para radio y TV

Reconocimientos

Hasta el día de hoy contamos con el reconocimiento de la biblioteca nacional con la inscripción de derecho de AUTOR Nro. 633. certificado expedido el 29 de setiembre de 2017.

WWW.MOTORBLOG.COM.UY

Declarado de interés por el Congreso Nacional de Intendentes.

Los eventos relacionados serán declarados de interés por el Ministerio de Educación y Cultura.

En gestión la declaración de interés nacional del MEC 0003-1276

 