

**FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98**



**ASDE
FEDERACIÓN DE ASOCIACIONES
DE
SCOUTS DE ESPAÑA**



La Seguridad Vial es un objetivo que necesitamos desarrollar en la formación integral de nuestros jóvenes. ¿ Que scouter no ha saltado detrás de un castor que cruzaba la calle detrás de un gato o jugando con otro castor?.¿ A que scouter no se le han puesto los pelos de punta al ver venir un vehículo por una pista forestal, cuando la manada iba por el medio del camino, en grupo o hablando?. ¿ Cuantos scouters no han tenido que ir repitiendo cada 5 minutos del peligro de atropello de los vehículos, cuando los scouts no iban en fila india por la carretera? .¿Algún scouter ha tenido problemas para poder conducir su vehículo después de la celebración de alguna empresa?.

En la actualidad estamos rodeados de vehículos, vías, señales, etc. que inciden directamente en nuestras actividades y es necesario desarrollar técnicas que formen a nuestros asociados como, niños de hoy y hombres de mañana, en una concienciación responsable del fenómeno del tráfico.

También podemos preguntarnos si la Seguridad Vial se estudia en los centros escolares, ¿para que vamos a utilizar nuestros recursos repitiendo conceptos ya aprendidos. Esto quizás puede ser cierto para unos pocos afortunados, pero nuestro objetivo no debe de ser enseñarla como ellos, nosotros podemos disfrutarla de otras formas, introduciéndola en nuestros Programas Educativos, en nuestros Planes Anuales y sobre todo en las actividades de las secciones. Podemos utilizar los métodos que nos definen y caracterizan: trabajar en pequeños grupos (equipos, seisenas, patrullas, comunidades, etc.), contacto directo con la naturaleza (marchas, campamentos, pistas forestales, etc.), educar por medio de la acción (por medio de talleres, etc.), utilización del juego como elemento fundamental en el desarrollo de los programas, etc.

Las fichas que forman este proyecto son propuestas prácticas de cómo desarrollar algunos objetivos y contenidos educativos en todas las secciones de un grupo scout, adaptando las necesidades del crecimiento de los niños y jóvenes a nuestras señas de identidad y necesidades. Algunas de ellas ya han sido experimentadas en algún grupo con buenos resultados y otras desean empezar su historia para poder enriquecer el proyecto.

Estas fichas didácticas no quieren ser un manual completo de Seguridad Vial, sino que buscan ayudar a los scouters en la realización de las



mismas ofreciéndoles un punto de referencia y apoyo. Tampoco quieren ser algo cerrado, sino abierto a las aportaciones, sugerencias, correcciones, etc. de todos aquellos que deseen educar en Seguridad Vial dentro de los grupos.

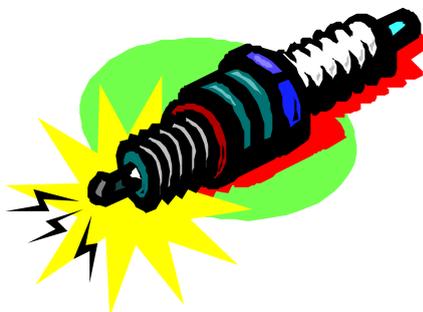
En general las fichas tienen un orden progresivo, incluso algunas son el punto de partida para las otras. También hay algunas que requieren la participación de 2 secciones, o incluso podríamos crearlas para todo el grupo.

Para el desarrollo de las fichas no es necesario un material didáctico difícil de conseguir o caro. La mejor forma de obtenerlo es elaborándolo nosotros mismos y también se puede contar con el apoyo de las Jefaturas Provinciales de Tráfico, autoescuelas, parques infantiles de tráfico, Policías Locales de los municipios que realicen actividades de educación vial. Existen muchos recursos creados que pueden ser utilizados por nosotros si explicamos los que deseamos hacer y lo hacemos.

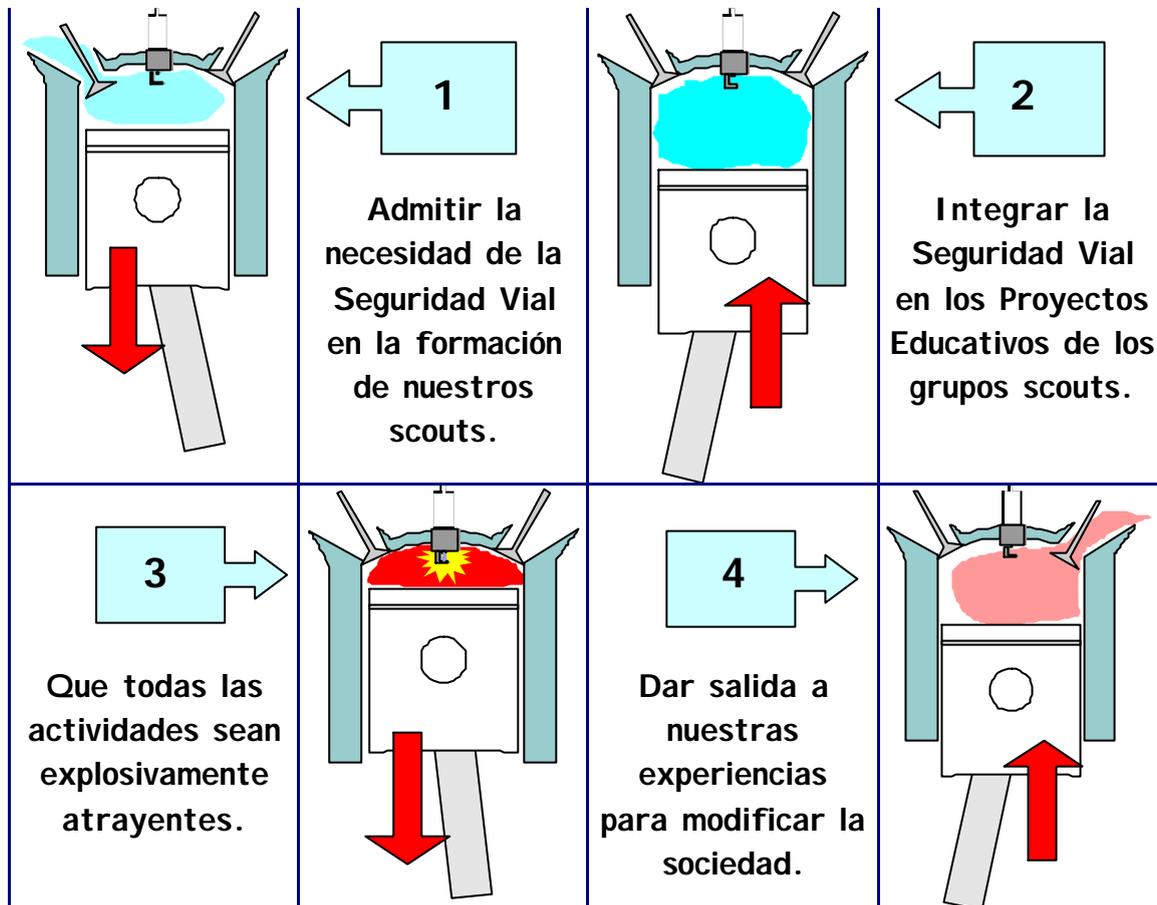
Por mi parte solo deseo que las mismas sirvan para ayudar a los scouters que deseen implicarse en este proyecto educativo.

Ontinyent, 15 de mayo de 1998.

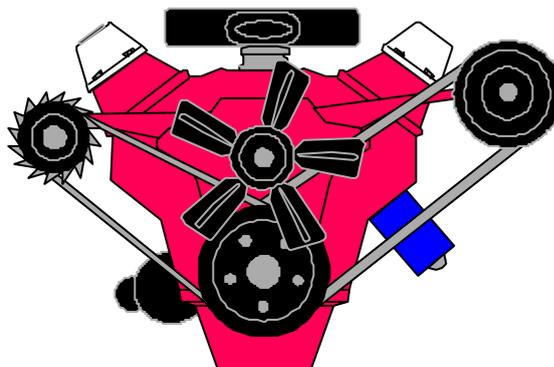
Jesús E. Torró Gramage
Coordinador del Grup Scout Mafeking-167
Scouts Valencians-ASDE



TIEMPOS PARA QUE FUNCIONE LA SEGURIDAD VIAL EN NUESTROS GRUPOS SCOUTS



SI APLICAMOS LOS CUATRO TIEMPOS ANTERIORES, POSEEREMOS UN AUTÉNTICO MOTOR DE SEGURIDAD VIAL EN LOS GRUPOS QUE FUNCIONARÁ DE FORMA CONTÍNUA Y AYUDARÁ A LA FORMACIÓN INTEGRAL DE NUESTROS SCOUTS.





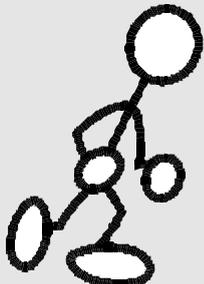
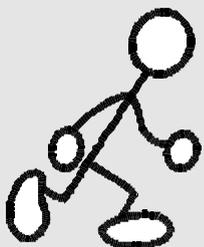
FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD							
Clave actividad				Nombre			
Grupo Scout						Asociación	
Población						Responsable	
Fecha de realización						Lugar realización:	
Nº de participantes:			Scouts	Exterior		Scouters	
¿Son adecuados los objetivos?							
¿Son apropiados los contenidos educativos?							
¿Es correcto el desarrollo propuesto? :							
¿Tuvisteis bastantes materiales?							
¿Las sugerencias os fueron de utilidad?							
¿La evaluación os permitió evaluar la actividad?							
¿Solucionasteis todas las dudas con las fuentes sugeridas?							
						¿Valoración final de la actividad?	
						SUGERENCIAS	

ENVIAR ESTA FICHA DE EVALUACIÓN A:

**ASDE-SCOUTS DE ESPAÑA
FEDERACIÓN DE ASOCIACIONES DE SCOUTS DE ESPAÑA**

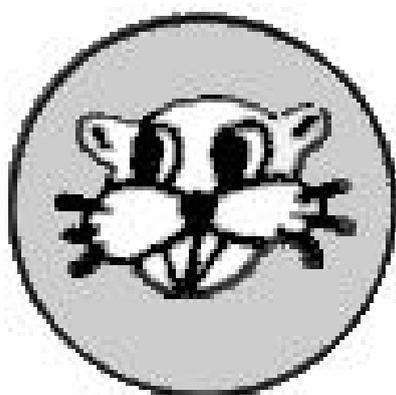


BIBLIOGRAFIA GENERAL	
ASDE	-“Scouts y Seguridad Vial: Nuevas normas de circulación.” (año 93)
DIRECCIÓN GENERAL DE TRÁFICO (últimas ediciones)	<ul style="list-style-type: none"> -“Calles, Carreteras, Autopistas,...Circulando”. -“Los talleres en la Educación Vial “ -“Guía del peatón”. -“Guía del ciclista”. -“Guía del ciclomotorista”. -“Guía de prevención y comportamiento ante el accidente de tráfico.” -Cuadernos de Educación Vial. -“De vacaciones al pueblo”. -“La ventura de vivir en la ciudad”. -“Láminas Infantiles de Educación Vial”. -“Fichas infantiles de Educación Vial”. -“Programa multimedia de Educación Vial”. -Sección Tráfico Chico de la Revista de Tráfico. -Diapositivas sobre conducta en carretera. -“Guía didáctica para la Educación vial para la Educación Primaria”. -“STOPY” -“Manual de Parques Infantiles de Tráfico”. -“Test de Educación Vial”. -“Programa para educadores extraescolares” -“Todo lo que hay que saber sobre el ciclomotor”. -“Información Descriptiva sobre la Utilización del Ciclomotor. -“La animación en la Educación Vial: Manual del Animador de Educación Vial”.
CRUZ ROJA ESPAÑOLA	-Manual de Primeros Auxilios
J. G. Libros Penthalon ISBN 84-7955-003-1	-Bicicleta de Montaña: Manual práctico.
TEXTOS LEGALES:	<ul style="list-style-type: none"> -El Código Penal (L.O.10/95) artículos: 142 ,152 ,195 ,468 ,390 ,380 , 381, 382,384,385,382,392,621,636. - Ley de Seguridad Vial(R. D. Legislativo 339/90) -Reglamento General de Circulación (Real Decreto 13/1992) -Reglamento del Procedimiento Sancionador (R.D. 1247/95) -Reglamento de Conductores (R.D. 772/97)





FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98



CASTORES







CASTORES

“DOS MANZANAS SEGURAS”

Dificultad: 1
Duración: 60'

Código
Ca.1

☺ DESTINATARIOS / AS Niños /as de
6 a 8 años.



DEFINICIÓN:

Proponer una simulación del tráfico de peatones por la acera.



OBJETIVOS:

Conocer la forma correcta y las formas incorrectas de circular por las aceras.

Utilización correcta de las aceras y arcnens.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Se explicará la forma correcta de circular por la acera, tanto en solitario como en grupo. Se incidirá en las principales formas incorrectas: correr, jugar, ir por el bordillo, ocupar toda la acera, etc.

La Colonia construirá un escenario simulando dos manzanas de calles, utilizando las sillas y cinta separadora. A una distancia de 1'5 metros se pinta con tiza las aceras.

Se divide la Colonia en 3 grupos de 4 personas o similar: Las funciones a desarrollar son:

-1-PEATONES: Irán por la acera dando vueltas por las manzanas realizando las actividades que normalmente realizan.

-2-VEHICULOS: Irán corriendo por la calzada y si observan a un peatón debajo de la acera le colocarán una pegatina adhesiva roja que llevará hasta el



final del juego. Si un peatón acumula 2 pegatinas, finaliza como peatón y va al interior de la manzana.

-3-CONTROLADORES: Observarán y anotarán todas las penalizaciones e incidencias.

Los tres equipos A, B y C, realizarán turnos rotativos de 5 minutos.

=PENALIZACIONES= Serán:

- Ir por el borde de la acera.
- Molestar a los demás peatones.
- Correr por la acera.
- Jugar en la acera.
- No mirar a la calzada antes de cruzar.



MATERIALES:

8 sillas, cinta separadora, tiza, pegatinas de colores, reloj para controlar el tiempo, silbato.



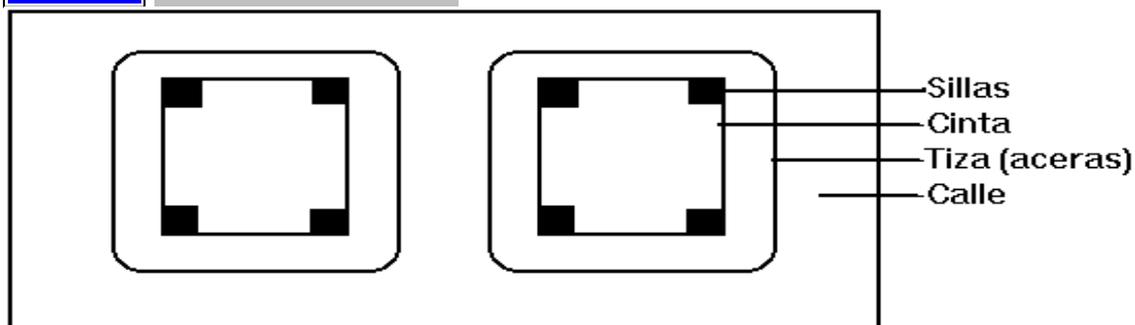
PREPARACIÓN:

Construir las dos manzanas con sillas y cinta.



ESQUEMA:

Construir las dos manzanas con sillas y cinta.



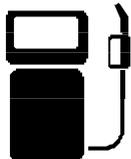
SUGERENCIAS

Es importante que los castores simulen la forma en que normalmente circulan por la calle y que el equipo que realice funciones de controlador realice correctamente su labor.



EVALUACIÓN:

Los controladores citarán todas las incidencias que han visto, se controlarán las pegatinas que lleve cada uno y las infracciones y se premiará al más seguro. Los scouters indagarán las diversas experiencias que los castores hayan adquirido.



FUENTES:

-Guía del peatón de la D.G.T.
-Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



CASTORES

“LAS SEÑALES DE TRÁFICO DE NUESTRO ENTORNO”

Dificultad: 2
Duración: 90'

Código
Ca.2

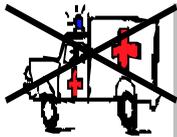
☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
6 a 8 años.



DEFINICIÓN:

Proponer un juego de reflejos, en que su conducta esté dictada por las normas que se proyecten.



OBJETIVOS:

Conocer las principales señales que les afectan como peatones y usuarios y que estén colocadas por los lugares donde suelen caminar o utilizar.

- Normas de circulación para peatones.
- Lugares por donde circular y cruzar las vías públicas.
- Normas como usuario de los servicios de transporte públicos y privados.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:



Se explicará a los castores que se van a proyectar unas diapositivas (de 20 a 30 diapositivas) sobre las señales de tráfico (horizontales, verticales y semáforos), aceras, pasos de peatones, autobuses, vehículos particulares, etc. que estén situadas cerca de los lugares donde desarrollan sus actividades.

Las diapositivas deberán contener no solo la señal, sino que deben de abarcar el entorno que ellos ven y desde su punto de vista, para que puedan identificar que lugar es el que se ha de proyectar.

En un lugar que permita el movimiento se proyectaran sobre una pared las diapositivas y cuando los castores las vean, representaran la conducta que las normas les indiquen, simulando que son peatones, o vehículos, realizando sonidos, movimientos, etc. de forma espontánea y automática.

El scouter que dirija el juego deberá preguntarles que es lo que ven, como deben de actuar, que lugar es, etc. siempre de forma amena y observando las manifestaciones de los castores.

Si hay muchos errores, el scouter guardará la diapositiva y luego se volverá a proyectar o se explicará como deben de actuar.

.....
.....



MATERIALES:

Proyector de diapositivas, colección de diapositivas realizadas para la ocasión.

.....
.....



PREPARACIÓN:

Antes de iniciar la actividad deben de realizarse las diapositivas por los scouters de la Colonia

.....
.....



SUGERENCIAS

:

-Es importante que el número de diapositivas no sea superior a 30 y que simulen la forma en que ellos ven el tráfico, por lo que se recomienda que se realicen desde la altura de los ojos de un castor.

-La dinámica ha de ser rápida, pero han de conocer bien lo que ordena y si alguna no está clara se puede volver a poner intercalada con otros.

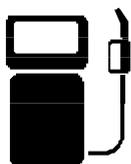
.....
.....



EVALUACIÓN:

Los scouters anotarán durante la actividad, las conductas inadecuadas, dudas, etc. que observen. Al final de la actividad todos los castores manifestaran las dudas que han tenido y los scouters explicaran las dudas que han tenido.

Los castores pueden elegir al castor que mejor haya interpretado su papel, al más rápido, al más gracioso, etc.



FUENTES:

-Guia del peatón de la D.G.T.
-Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



CASTORES

“CRUZAR EL PELIGRO”

Dificultad: 2
Duración: 90'

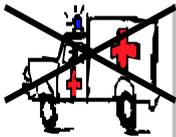
Código
Ca.3

☺ DESTINATARIOS / AS Niños /as de
6 a 8 años.



DEFINICIÓN:

Reunión de dos secciones del grupo: Colonia y Sección Scout donde desarrollaran situaciones reales de tráfico.



OBJETIVOS:

-Recordar los conceptos, habilidades y actitudes desarrollados con anterioridad.
-Ampliar la participación en el desarrollo de la Seguridad Vial en el grupo, sirviendo la Sección Scout como referente y ejemplo.

-Lugares y forma correcta de cruzar las calles.
-Utilización correcta de los caminos y pistas forestales.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Se realizará una reunión conjunta de las secciones Colonia y Sección Scout. Al principio se recordarán las formas correctas de circular y cruzar las vías públicas, especialmente por plazas, calles de 1 o dos sentidos, semáforos, pasos de peatones, con o sin regulación por agentes de la circulación, lugares por donde no deben cruzar, etc.



Los castores serán peatones y alguno podrá ser usuario de autobús. Los scouts serán conductores de turismo o autobuses (20 aproximadamente) y algunos también serán peatones. Los scouters desarrollarán la función de adultos y agentes de la P. Local regulando el tráfico.

Los castores deberán ir solos desde las cuatro esquinas a la plaza del centro, donde estará el local y desde allí, toda la Colonia junta se desplazará a la fuente, por los lugares más seguros. El regreso desde la fuente al centro se puede realizar todos juntos simulando un autobús.

Los turismos circularán por los lugares adecuados y si observan a los castores que cruzan de forma incorrecta, les colocaran una pegatina de color en el cuerpo y si hay algún atropello, el castor deberá esperarse 5 minutos en dicho lugar.

.....

.....



MATERIALES:

-40 sillas plegables o pivotes que lo suplan, rollo de cinta separadora continua, 1 paquete de tiza, 1 juego de señales pintadas por otra sección, pegatinas de colores, silbatos.

.....

.....



PREPARACIÓN:

La actividad ha de desarrollarse en lugar amplio como un patio o plaza sin tráfico. Se tiene que preparar un circuito grande, con varias manzanas de casas y un camino hasta una fuente o lugar de reunión. Las sillas y la cinta simularán las manzanas de edificios y la tiza puede señalar las aceras. Si el grupo tiene un juego de señales de tráfico de cartón pueden emplearse para señalar cruces, pasos de peatones, etc.(ver ficha Sc.2) y si no se han de preparar. El circuito requiere una preparación previa importante.

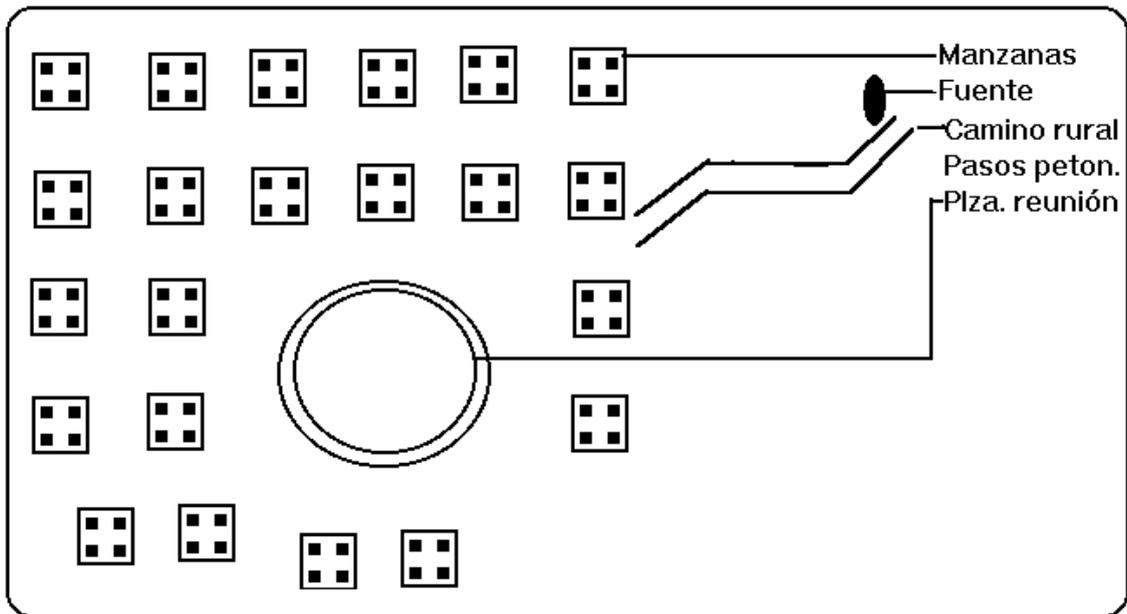
.....

.....



ESQUEMA:

Construir un plano de ciudad basado en manzanas con sillas y cinta.



SUGERENCIAS

:

Es muy importante la implicación de los componentes de la sección scout, puesto que son como hermanos mayores para los castores.

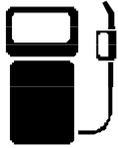


EVALUACIÓN:

Los scouters y scouts observarán en todo momento el comportamiento de los castores y al final del juego comentarán todos juntos los principales fallos cometidos, representando la forma correcta.

Si algún castor tiene varias pegatinas se le recordará que ha cometido muchos fallos y se le explicará el motivo de los mismos.

Se incidirá que el recorrido más corto no siempre es el más seguro



FUENTES:

- Guía del peatón de la D.G.T.
- Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



CASTORES

“YO VOY AL LOCAL
SEGURO”

Dificultad: 4
Duración: 90'

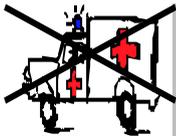
Código
Ca.4

☺ DESTINATARIOS / AS Niños /as de
6 a 8 años.



DEFINICIÓN:

Un juego de coches de juguetes.



OBJETIVOS:

-Conocer la forma más segura de ir al local,
desde un punto de acceso o su domicilio.

-Principios fundamentales de los
planos de la ciudad
-Conocer la ruta más segura
para trasladarse a un lugar
habitual.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Se extenderá el mural de papel continuo pintado encima del suelo y cada castor cogerá dos tapones que colocados en sus dedos simulará que va andando por los lugares adecuados. Cada castor recorrerá y explicará el camino que ha elegido para ir al local de forma segura, indicando por donde debe de andar, cruzar las calles.

El resto de castores simularan que son vehículos que circulan por la zona donde camina.



MATERIALES:

40m. de papel continuo, 1 caja de pintura de colores para pintar con las manos, 2 cajas de rotuladores, cajas de cerillas pequeñas y grandes.



PREPARACIÓN:

Los scouters pintarán sobre papel continuo, un plano del barrio donde estén los locales del grupo y señalizaran los lugares donde viven los castores o un lugar desde donde cada uno pueda desplazarse andando al local. El plano contendrá las manzanas, sentidos de tráfico, semáforos, pasos de peatones, aceras, etc. a escala aproximada para que puedan circular por las aceras.



SUGERENCIAS

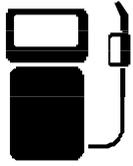
:

Es conveniente que los padres sepan el recorrido elegido por su hijo/a para ir al local, puesto que este es el que debería de seguir en el futuro y esto exige una coordinación con ellos.



EVALUACIÓN:

Después de la explicación de cada castor, el resto observará si hay alguna otra ruta más segura para ir al local. Los scouters puntualizarán en caso de duda o ayudarán al castor que no lo tenga claro. Conviene recordar que la ruta más corta no siempre es la más segura.



FUENTES:

- Guía del peatón de la D.G.T.
- Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98



LOBATOS







LOBATOS

“UNA IMAGEN
PARA CIRCULAR”

Dificultad: 2
Duración: 90'

Código
Lo.1

☺ DESTINATARIOS / AS Niños /as de
8 a 11 años.



DEFINICIÓN:

Artes gráficas que reflejen la realidad del tráfico.



OBJETIVOS:

Conocer la forma correcta de caminar por los caminos.

Forma correcta de caminar seguro por carreteras y pistas forestales.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

La actividad se desarrollará en 5 fases:

1º- Se preguntará a los lobatos si conocen algún accidente de tráfico por atropello.

2º- Un scouter explicará a grandes rasgos las formas seguras de caminar:(por la izquierda de la calzada en los caminos y por la derecha en las calles, en fila india, sin jugar ni molestar al resto de usuarios, etc.) y las formas inseguras de caminar (jugando, formando grupos, etc.)



3º- Se dividirá la Manada en 4 grupos de 6 o 7 personas, con un scouter en cada uno de ellos. Cada grupo recortará fotografías de tamaño 5 x 5 cm. de vehículos y personas en actitud de andar por caminos, etc., y también se podrán pintar o recortar niños, coches, caminos, etc.

4º-Juego: Con los elementos elaborados y durante 15 minutos, los lobatos montaran todas las situaciones posibles sobre el papel blanco pintado los caminos. Cada equipo elidirá y describirá una situación de circulación correcta y una que se deba evitar, diferentes a las demás.

5º-Cuando finalicen el montaje se proyectarán los mismos y cada equipo explicará las ventajas o inconvenientes que observen a la misma. Al final los demás equipos podrán completar con comentarios las situaciones creadas.



MATERIALES:

Proyector de opacos, hojas de DIN A-4, rotuladores de colores, revistas diversas, pegamento de barra, 4 tijeras para papel, papel de colores.



PREPARACIÓN:

Buscar revistas que contengan personas o vehículos que puedan aprovecharse en la actividad.



SUGERENCIAS

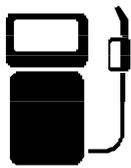
:

Los scouter procuraran que se trabajen todas las situaciones posibles y que no haya dos equipos que repitan la misma. Se potenciará la imaginación de los lobatos y también los casos más reales y habituales.



EVALUACIÓN:

Cada equipo elegirá las formas más seguras de andar por los caminos



FUENTES:

- Guía del peatón de la D.G.T.
- Fichas "Scouts y Seguridad Vial" Nuevas normas de circulación. Editada por ASDE'92



LOBATOS

“CAMINAR EN LA OSCURIDAD”

Dificultad: 3
Duración:
120'

Código
Lo.2

☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
8 a 11 años.



DEFINICIÓN:

Juego de simulación circulación nocturna



OBJETIVOS:

-Conocer la forma correcta de caminar por la noche principalmente por caminos.
-

-Marchas nocturnas: forma y ropa adecuada.
-Adquirir una actitud prudente ante el tráfico.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Se realizará una introducción donde se explicará la utilización que hacemos de las marchas nocturnas.

-Juego recordatorio de la forma correcta de andar por la carretera y caminos:

Se contará una historia en la que intervengan todas las formas y actitudes que hay que adoptar en la circulación por caminos, formulando preguntas cortas, concretas y sorpresivas a los lobatos, para que estos se integren en la historia y las resuelvan.

-Charla: Se explicarán las particularidades de circular de noche, los lugares adecuados y la forma de ver y ser vistos por los demás.

-Juego: Entre todos los lobatos se construirá una carretera con sillas y



cintas. Se dividirán en 4 equipos: 5 coches, 20 peatones divididos en 4 grupos (5 en un grupo no visibles, 5 en un grupo visible, 5 individuales visibles y 5 individuales no visibles) y 5 niños que observarán y anotarán todas las incidencias.

a) Equipo coches: Se simulará la visión que tienen los conductores de los vehículos por la noche. Cada lobato se colocará un gorro de natación o una bolsa de plástico que realice sus mismas funciones y con precinto se sujetarán dos linternas a la altura de los ojos, procurando que los haces luminosos se interfieran solo en una pequeña proporción, con lo que los lobatos tendrán dificultad en ver el campo de su propio haz luminoso y circularán corriendo por el recorrido establecido.

b) Equipo peatones en grupo con luces: Llevarán unos brazaletes reflectantes o pegatinas brillantes, prendas claras y linternas pequeñas, circularán por la izquierda en fila.

c) Equipo peatones en grupo sin luces: Llevarán ropa oscura, circularán en grupo y por la derecha.

El juego se realizará a oscuras y los equipos irán circulando por la carretera, procurando cada uno de ellos cumplir su función, sin salirse de la misma.

Cada vez que un coche "atropelle" a un peatón, este se unirá a la parte posterior del coche y hará el ruido del motor.

Cada 10 minutos se realizará la rotación de los papeles para que cada uno de ellos realice todos los papeles.

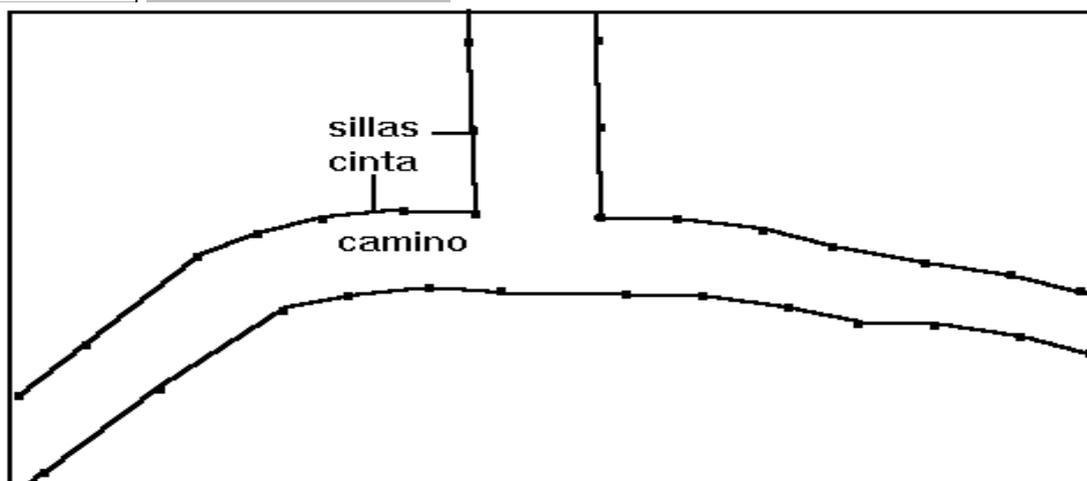
.....

.....



ESQUEMA:

Construir un circuito con sillas y cinta.



.....

.....



MATERIALES:

Sillas o pivotes que puedan sujetar las cintas separadoras, cinta separadora, 10 linternas, 5 gorros de baño, bolsas de plástico, cinta adhesiva, pegatinas de colores, tela reflectante, ropa oscura y clara.



PREPARACIÓN:

Será necesario un espacio amplio y sin luz, desarrollándose la actividad por la noche. Es ideal un cuarto grande y oscuro.



SUGERENCIAS

:

Se incidirá especialmente en que muchos accidentes son debidos a que los conductores no han visto a los peatones por culpa del color de la ropa.



EVALUACIÓN:

Durante el juego se tomarán notas sobre las conductas incorrectas y al final se repasarán todas las notas.



FUENTES:

-Guía del peatón de la D.G.T.
-Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



LOBATOS

“LA BICICLETA MI AMIGA SEGURA”

Dificultad: 3
Duración:
150'

Código
Lo.3

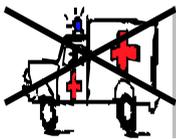
☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
8 a 11 años.



DEFINICIÓN:

Juego de habilidad en bicicleta



OBJETIVOS:

-Conocer la forma correcta de circular en bicicleta por un circuito.

- Forma correcta de circular con la bicicleta.
- Elementos de seguridad activa y pasiva.
- Señalización de las maniobras a realizar.
- Adquirir las habilidades necesarias para conducción de bicicletas.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:



**La actividad se
desarrollará en
tres actividades:**

-1-Charla (20 minutos)

**Se explicarán
las normas de
utilización de las
bicicletas según
los objetivos:
lugares por donde
circular y**



**seguridad en la
conducción, la
función de los
frenos, luces
(delantera y
trasera),
reflectantes,
casco. Se tomará
como ejemplo una
bicicleta real y se**



irán describiendo los elementos como si fuese un mago, alabando sus virtudes y función.

-2-Juego:de habilidad: (15 minutos.)

La Manada se dividirá en 6 equipos de 5 personas. Se construirá un recorrido en el patio con obstáculos de habilidad de forma que se utilice constantemente los frenos. Los conductores llevarán casco. Cada vez que no se supere un obstáculo correctamente, el conductor levantará la mano y un compañero de equipo deberá reemplazarlo. Será descalificado el lobato que entre dentro del circuito cuando se acerque una bicicleta o conduzca una bicicleta sin llevar el casco correctamente colocado. Se valorará: la habilidad, utilización correcta de los frenos y las descalificaciones que hayan sufrido los jugadores.

-3-Representación (60 minutos)

Se dividirá la Manada en 6 equipos que representaran las conductas incorrectas de la conducción de una bicicleta, y sus consecuencias, contando una historia alusiva de 5 minutos cada una.

Las historias tratarán sobre:

- Circular sin frenos.
- Circular sin luces por la noche.
- Circular en grupo.
- No indicar las maniobras a los demás.
- Subir 2 personas en una bicicleta.



-Ir remolcado de otro vehículo.
Cada equipo tendrá 30 minutos para preparar la historia.



MATERIALES:

6 bicicletas de paseo o de montaña, 6 cascos de conductor de bicicletas, 20 pivotes estáticos, 1 rollo de cinta separadora, tabloncillos de madera, cono de tráfico o separadores, bancos suecos o (ladrillos y tabloncillos), pilotes, 1 bicicleta en perfectas condiciones.



PREPARACIÓN:

Será necesario preparar un pequeño circuito en un paseo o patio de colegio.



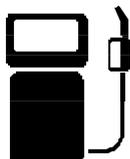
SUGERENCIAS
:

Se puede aprovechar la visita a un parque infantil de tráfico y adaptar la actividad.



EVALUACIÓN:

Al final de la actividad los lobatos evaluarán las historias desde el punto de vista de su experiencia anterior.



FUENTES:

-Guía del ciclista de la D.G.T.
-Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.



LOBATOS

“LA BICICLETA UN MEDIO DE TRANSPORTE NATURAL

Dificultad: 3
Duración:
360'

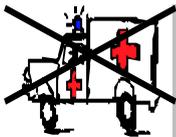
Código
Lo.4

☺ DESTINATARIOS / AS Niños /as de
8 a 11 años.



DEFINICIÓN:

Marcha en bicicleta a un paraje de montaña.



OBJETIVOS:

- Circular correctamente en bicicleta por caminos, carreteras locales, pistas forestales, vías públicas de pequeñas ciudades y zonas excluidas al tráfico de vehículos a motor.
- Saber reparar las pequeñas averías más frecuentes de la bicicleta.
- Conocer los primeros auxilios para accidentes de tráfico.

-Lugares por donde circular en bicicleta por calles, caminos, carreteras locales y parques públicos.

-Conocimientos fundamentales de primeros auxilios: acciones que no deben hacerse, pequeñas curas (excoriaciones, limpieza y cura de heridas superficiales, etc.) como dar aviso del accidente.

-Reparaciones y mantenimiento fundamentas de la bicicleta: pinchazos, salida de cadena, rotura de frenos, etc.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

La actividad se desarrollará al aire libre en 4 fases.

-1ª -La Manada se reunirá en un parque y se explicará la forma en que se tiene que circular y se revisará que todas las bicicletas sean seguras y los conductores lleven casco de protección.

2ª -La Manada realizará una salida cicloturista hacia una fuente o paraje determinado y se realizarán varias paradas. Durante la misma se circulará por la derecha, lo más cerca posible del borde y no se permitirá circular en paralelo.

3ª -Durante las paradas se explicará como reparar un pinchazo en una marcha, aprovechando alguna parada. Se explicará como colocar la cadena y reparar una rotura de cable de freno o cambio. Se utilizarán las herramientas necesarias para ello y se recordará la conveniencia de llevarlas siempre encima.

-4ª -Talleres: y una salida de cadena.

La Manada se dividirá en 6 equipos que realizarán rotativamente y por un periodo de 30 minutos los talleres sobre:

- Reparan cada uno un pinchazo.
- Reparar una salida de cadena
- Composición y utilización correcta de un botiquín individual.
- Limpieza y cura de heridas.
- Vedaje de una herida.
- Conductas a evitar en un accidente.
- Formas de avisar a la autoridad.

Los mismos serán de carácter práctico y se aplicarán los conocimientos adquiridos.



MATERIALES:

Cada lobato llevará su bicicleta y casco. Botiquín de primeros auxilios de la manada, con materiales para primeras curas. Equipo de reparación de pinchazos, cables de freno, etc.



PREPARACIÓN:

Se ha de elegir una zona rural con poco tráfico o un parque de grandes dimensiones. Es imprescindible que los padres conozcan la actividad y den su consentimiento expreso por escrito.



SUGERENCIAS

:

Si la actividad se desarrolla en un pueblo es conveniente salir de un parque y circular por carreteras locales sin mucho tráfico o por caminos y pistas forestales.

Los scouters deben controlar muy bien el desarrollo de la misma y deben de llevar un vehículo de apoyo delante y detrás (al menos por la carretera)

La duración de la marcha depende del tipo de terreno, edad de los lobatos, etc. No debe de agotar a los más pequeños.



EVALUACIÓN:

Los lobatos evaluarán las principales incidencias que hayan habido durante la marcha en bicicleta, atendiendo especialmente: circular en paralelo, no señalizar las maniobras, actitudes de competencia entre los ciclistas rompiendo el grupo, no colocarse el casco al subir a la bicicleta, etc.



FUENTES:

- Guía del ciclista de la D.G.T.
- Ficha "Scouts y Seguridad Vial" nuevas normas de circulación, editada por ASDE'92.
- Cualquier manual de primeros auxilios.
- Cualquier libro sobre mantenimiento de bicicletas.



FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98



SECCIÓN SCOUT







SCOUTS

“USUARIOS DE LA CIUDAD”

Dificultad: 2
Duración:
140'

**Código
Sc.1**

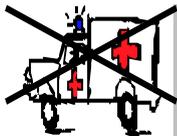
☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
11 a 14
años.



DEFINICIÓN:

Conocimiento de las señales de nuestro entorno.



OBJETIVOS:

Conocer los lugares por donde circular y cruzar las vías públicas.

- Lugares por donde cruzar las vías públicas.
- Señales: horizontales, verticales, semáforos y de los agentes de circulación.
- Vocabulario técnico sobre vías públicas, peatones, conductores, señales y vehículos.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:



1º- Se explicaran los diversos tipos de cruces que existen, lugares por donde se puede cruzar la vía pública, señales de circulación, comportamientos incorrectos y peligrosos.

2º-Reportaje fotográfico: Se dividirá la sección scout en 4 equipos y con una cámara fotográfica con diapositivas se dividirán la ciudad y realizarán 20 diapositivas.

Los bloques serán:

-Señales de tráfico I Peligro y prohibición.

-Señales de tráfico II- Orientación e informativas.

-Cruces, semáforos y agentes regulando el tráfico.

-Actitudes incorrectas en la circulación y pasos de peatones.

Las diapositivas recogerán los diferentes objetos, procurando que pueda identificarse posteriormente el lugar donde han sido tomadas.

3º-Durante 15 minutos cada patrulla confeccionará una lista con todos los términos que conozcan sobre el tráfico. Después un scouter dirá una letra y cada patrulla dirá una palabra que empiece por la misma. Si no la conocen ninguna se descontará un punto y si saben alguna más que los demás se sumará un punto. Al final se les indicará que busquen el significado de las palabras que no conozcan. Los scouters podrán completar los términos fundamentales que no hayan dicho.



MATERIALES:

-Cámaras fotográficas, carretes de diapositivas, diccionario, legislación sobre tráfico (ley de seguridad vial, reglamento de circulación, reglamento de conductores, etc.)



PREPARACIÓN:

Se tendrá que elaborar un glosario de términos relacionados con el tráfico, especialmente todos aquellos que estén relacionados con la circulación como peatones, ciclistas y usuarios de las vías públicas.



SUGERENCIAS

:

-Procurar que la actividad sea muy dinámica, con aportaciones rápidas de ideas y si se observa que no conocen las palabras ayudarles con ejemplos próximos que conozcan.

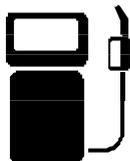
-Fomentar el conocimiento de su entorno.

-El material audiovisual puede ser muy útil para otras actividades tanto de la sección como de las demás.



EVALUACIÓN:

-Los scouts describirán a los demás como han localizado y elegido las diferentes diapositivas así como las experiencias adquiridas.
La actividad será superada si ha existido rapidez y acierto en las respuestas de las listas de palabras.



FUENTES:

-Guía del peatón de la D.G.T.
-Guía del ciclista de la D.G.T.
-Textos legales: Ley de Seguridad Vial. y Reglamento de Circulación
-Vocabulario de Educación Vial en los distintos niveles de la Educación Obligatoria.(1.992)



SCOUTS

“LA SOPA DE LETRAS DEL TRÁFICO”

Dificultad: 1
Duración: 60'

Código
Sc.2

☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
11 a 14
años.



DEFINICIÓN:

Juego de la sopa de letras adaptada a los conceptos del tráfico.



OBJETIVOS:

-Conocer los conceptos técnicos relacionados con el tráfico.

-Vocabulario técnico específico sobre: vías públicas, peatones, conductores, señales, vehículos, etc.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

La actividad consistirá en la resolución de un juego de una sopa de letras en la que los scouters habrán introducido 30 palabras fundamentales relacionadas con el tráfico y la Seguridad Vial.

El scouter dirá el concepto y sobre el mural colocado en la pared, los scouts por patrullas rodearán con un círculo la palabra que corresponda al concepto descrito, en cuanto sepan la respuesta. Delante del panel solo puede



estar la patrulla que esté rodeando la palabra con los rotuladores, después de haberlo resuelto. Cada patrulla dispondrá de un color y al final ganará la patrulla que haya resuelto más palabras.

Si alguna patrulla se equivoca, perderá un turno de pregunta y dejará que otra patrulla intente solucionarlo.

Las palabras podrán estar escritas en horizontal, vertical, diagonal, tanto en forma ascendente como descendente.

.....
.....



MATERIALES: 5 m. cuadrados de papel continuo, rotuladores de colores.

.....
.....



PREPARACIÓN: Se tiene que preparar un mural con un cuadrado dividido en 225 casillas de 100 cm. cuadrados de superficie, que contendrá las letras que formen los conceptos. Los conceptos han de ser fundamentales sobre vías, vehículos, señales, conductas, etc.

Ejemplo: En **negrita** algunos conceptos. El resto está de relleno.

A	B	C	D	E	F	G	G	U	U	R	G	J	Q	
B	D	F	A	B	C	D	E	F	N	A	A	B	C	D
I	K	S	E	M	A	F	O	R	O	D	D	A	A	D
C	D	E	L						T	A	D	R	D	C
I	E	D	L						A					
C	E	E	A						E		R			
L	E	A	C						P			O		
E	S	E	E										J	
T	E	D	D											O
A	C	E	R	A										
							V	E	R	D	E			

.....
.....



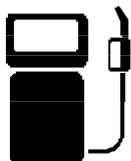
SUGERENCIAS
:

Es importante que el juego sea dinámico y rápido, pero lo fundamental es que conozcan y comprendan los conceptos fundamentales.



EVALUACIÓN:

Al final se contabilizarán los aciertos por colores y se explicarán los conceptos que no hayan descifrado.



FUENTES:

-Anexo de la Ley de Tráfico, Circulación de Vehículos a Motor y Seguridad Vial (Ley de Tráfico).
-Guías del Peatón y del Ciclista de la D.G.T.



SCOUTS

**“ NUESTRO
PARQUE INFANTIL
DE TRÁFICO “**

Dificultad: 4
Duración:
300'

**Código
Sc. 3**

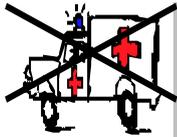
☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
11 a 14
años.



DEFINICIÓN:

Construcción y disfrute de un parque infantil de tráfico.



OBJETIVOS:

- Crear un parque infantil de tráfico para nuestro grupo, que se pueda desmontar y guardar.
- Conocer la forma correcta de circular en bicicleta, caminar por la vía pública y utilizar el autobús.

- Lugares y forma correcta de caminar: aceras y caminos.
- Señales verticales, horizontales, semáforos, agentes de circulación.
- Forma correcta de circular en condiciones adversas.
- Forma correcta de subir y bajar de un autobús.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

En un patio de colegio o parque público, se construirá un parque infantil de tráfico según las técnicas descritas en las fichas de Castores y Manada. Cada una de las patrullas se encargará de la realización de un grupo de señales:

- Señales de tráfico I: Obligación e información.
- Señales de tráfico II: Obligación e informativas.
- Pasos de peatones y semáforos.

Se procurará que las patrullas no repitan el grupo de señales que realizaron en la primera actividad, para que puedan ir conociéndolas mejor.

Los monitores montarán el recorrido, los cruces y marcarán los lugares donde vayan los pasos de peatones, con la ayuda de un representante de cada patrulla.

Los monitores realizarán las funciones de la Policía Local, anotando las incidencias, en un carnet que llevará cada uno colgado de su pecho. Las más graves: saltarse una señal de STOP, llevar un pasajero en una bicicleta, no respetar un semáforo, podrán llevar a la eliminación.

Durante 45 minutos los scouts irán circulando por el recorrido establecido, cambiando los papeles de peatón, ciclista o usuario de autobús cada 15 minutos.

La actividad será filmada desde un lugar elevado y oculto con una cámara de vídeo doméstico.



MATERIALES:

40 cañas de 1'5 m. de altura, cartulinas de varios colores, pegamento de barra, tijeras, reglas, lápices conos de tráfico u objetos que realicen su función, cinta de plástico continua separadora, fundas plásticos carnets, 40 cubos de pintura de 5 Kg vacíos, carnets de anotación de incidencia, 1 bicicleta por scout, 5 silbatos, cámara de vídeo, reproductor de vídeo, televisor, celo, cinta de vídeo, tiza.



PREPARACIÓN:

Los scouters prepararán un plano que contenga la mayoría de las señales importante, pasos de cebra, semáforos, aceras y caminos, plazas, etc.



SUGERENCIAS

:

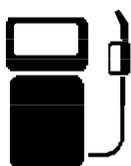
-El ritmo de la actividad ha de ser rápido y simular en todo momento la vida de una ciudad real.

-No es conveniente que los scouts sepan que se está filmando en vídeo



EVALUACIÓN:

Al final de la actividad se pasará el vídeo para que observen las conductas incorrectas y las analicen los propios scouts.



FUENTES:

-Guías del peatón y ciclista de la D.G.T.



SCOUTS

“¿ LO SABES TODO
SOBRE EL
TRÁFICO?”

Dificultad:
Duración:

Código
Sc. 4

☺ DESTINATARIOS / AS

Niños /as de
11 a 14
años.



DEFINICIÓN:

Juego de preguntas y actividades sobre el tráfico y la Seguridad Vial.



OBJETIVOS:

-Conocer los conceptos fundamentales del tráfico y demostrar las habilidades para caminar y circular en bicicleta.

- Conceptos fundamentales de la Seguridad Vial.
- Actitudes peligrosas: correr, ir en grupo, jugar por la acera, etc.
- Partes de la bicicleta y forma de señalar las maniobras.
- Primeros auxilios, reparaciones de la bicicleta.
- Líneas de autobuses en la ciudad.
- Señales verticales, horizontales, semáforos y de los agentes de circulación.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

El juego consiste en un juego de preguntas y pruebas relacionadas con el tráfico y la seguridad vial. Los bloques de preguntas pueden ser:



- 1º-Señales.
- 2º-Peaton.
- 3º-Usuario de los vehículos.
- 4º-Conductor de bicicletas.
- 5º-Primeros auxilios.

De cada bloque se realizan 6 preguntas y 2 pruebas de habilidad práctica. A cada patrulla se le entregan 1000 puntos para que los administre. Cada pregunta se subasta hasta un máximo de 500 puntos.

Las patrullas se colocarán en semicírculo frente a la pared, y se dividirá en tres filas, según la fase de formación en que se encuentren:

- 1ª - Fase de integración y participación.
- 2ª - Fase de animación.
- 3ª -Guía o portavoz de la patrulla.

Normas de puntuación:

- Si la acierta la primera fila, se le DOBLAN los puntos subastados.
- Si la acierta la segunda fila, se le SUMAN los puntos subastados.
- Si la acierta el portavoz, SE QUEDA IGUAL.
- Si la fallan en cualquiera de las filas, se le RESTA, los puntos subastados y pasa de rebote al portavoz de la patrulla situada más a la izquierda.

-Si la acierta el primer rebote, se le SUMA la cifra subastada + 50 puntos.

-Si la acierta el segundo rebote, se le SUMA a la anterior 50 puntos más.

-El resto de rebotes se le SUMA 50 puntos cada vez.

-Si la fallan los portavoces NI SUMA NI RESTA PUNTOS.

Se establece un orden rotativo empezando por la patrulla situada más a la derecha, donde un scout elige a suerte una pregunta. El scouter animador del juego dice el tema de la misma y los portavoces que quieran pujan hasta 500 puntos, de 100 en 100 y en caso de empate tiene preferencia la patrulla que haya elegido la pregunta o la situada más a su izquierda.

Cuando una patrulla se quede la pregunta, el presentador del juego leerá la pregunta o proyectará la diapositiva, etc. y la patrulla tendrá 1 minuto para contestar y si no lo hace o lo hace incorrectamente se le pasará a la siguiente según el turno establecido, que debe de contentar el portavoz de forma inmediata.

Si nadie la contesta, responderá el presentador del juego.

Cada vez que de una vuelta se realizará una prueba práctica que no se subastará y a la deberán de participar todas las patrullas preparándolas uno o varios de los scouts de las mismas y que durará hasta la vuelta siguiente en un lugar diferente. Las pruebas tendrán un valor de 500 puntos, 400 puntos, 300 puntos,.... según el orden en que queden .

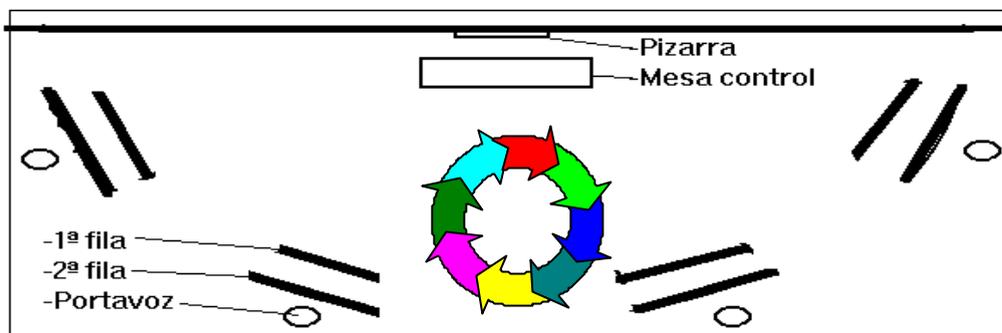
Los scouters realizarán labores de jueces, controladores y dirección del juego.

.....
.....



ESQUEMA:

Distribución de las patrullas y orden de las patrullas.



MATERIALES:

-Pizarra o papel continuo, sillas, bolígrafo, calculadora, bocinas, silbato, proyector de diapositivas y de opacos.



PREPARACIÓN:

**- Se
preparara
n las
preguntas
y pruebas
según los
criterios
establecid
os y se
acordarán
las**



SUGERENCIAS

:

El nivel de las preguntas abarcará todos los niveles: integración, participación y animación, incluso de nivel algo superior al que puedan tener.

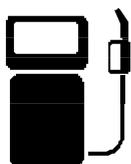
Las preguntas han de ser claras y objetivas. Las pruebas han de ser divertidas y participativas.

El ritmo ha de ser trepidante, con una animación constante, calculadora en mano y con buenos reflejos por parte del jurado y la mesa de control. Se ha de valorar mucho los aspectos de seguridad, donde las respuestas han de ser casi perfectas.



EVALUACIÓN:

-Al final del juego se comprobará que patrulla ha ganado y los scouts valorarán el nivel de las pruebas.



FUENTES:

-Guías del peatón y del ciclista de la D.G.T.
-Textos legales relacionados con el tráfico.
-Manual de primeros auxilios.
-Manual de reparaciones de la bicicleta.



FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98



ESCULTAS
PIONEROS







ESCULTAS / PIONEROS

**“QUE NO SE TE
DESBOQUE EL
CICLOMOTOR”**

Dificultad: 1
Duración:
150'

Código
Es/Pi.1

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
14 a 17
años.



DEFINICIÓN:

Conocimiento de la realidad del tráfico en la propia localidad o zona.



OBJETIVOS:

Conocer el funcionamiento mecánico y seguro del ciclomotor

- El ciclomotor: sus características técnicas.
- Consecuencias de los accidentes
- Infracciones básicas: Circular con las condiciones técnicas alteradas, adelantar por la derecha, etc.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

1º-Se explicará la forma correcta de circular con un ciclomotor según los contenidos, haciendo especial incidencia en las conductas peligrosas, así como las infracciones más habituales.

2º-Al final los escultas/pioneros elaborarán una participación de los ciclomotores en los accidentes de tráfico de la localidad: número, participación, daños físicos y materiales, horas y días más peligrosos, lugares y tipos más peligrosos, etc. Al final valorarán las causas y posibles soluciones de los accidentes. Este trabajo pueden realizarlo durante los días laborables.



MATERIALES:

- Ordenador personal (para los gráficos), memorias de las actividades municipales,
- Vídeos de la D.G.T.
- Pizarra y tiza
- Televisión y vídeo (para la preparación)



PREPARACIÓN:

Buscar las posibles fuentes de información de los datos de los accidentes y de las infracciones más habituales.



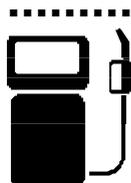
SUGERENCIAS

Establecer contacto con las instituciones que puedan facilitar los datos para que luego vayan los escultas o compañeros (Policía Local, prensa, ayuntamiento, etc.)



EVALUACIÓN:

Al final de la actividad se realizará una valoración entre los escultas/pioneros. ¿ Conocéis la realidad de los accidentes en nuestra localidad?



FUENTES:

-Vídeos de la D.G.T.: “Todo lo que hay que saber sobre el ciclomotor”, “Las imprudencias no solo las pagas tu”, “El accidente de tráfico: hablan expertos y accidentados”, “La solución está en tus manos”, “Seguridad Vial y juventud”



ESCULTAS/PIONEROS

**“EL CICLOMOTOR
EN TU LOCALIDAD”**

Dificultad: 1
Duración:
150'

Código
Es/Pi.2

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
14 a 17
años.



DEFINICIÓN:

Coloquio sobre el ciclomotor en la propia ciudad



OBJETIVOS:

- Conocimiento de la realidad del ciclomotor en la localidad o zona del grupo
- Conocer los documentos y las consecuencias jurídicas de la conducción de los ciclomotores.

- Normas de circulación de vehículos.
- Consecuencias de los accidentes de tráfico.
- Utilización correcta del ciclomotor.
- Actitud de compromisos ante los comportamientos de riesgo.
- Consecuencias jurídicas y administrativas de la conducción negligente de los ciclomotores



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:



La actividad se dividirá en dos partes:

-1ª - Un scouter o abogado les informará de todos los documentos necesarios para conducir un ciclomotor, así como las consecuencias jurídicas y administrativas, principios generales del procedimiento sancionador de tráfico y penal. Al final los escultas/pioneros, preguntarán las dudas que tengan.

-2ª - Los escultas/pioneros, expondrán el trabajo que han realizado sobre la conducción y accidentalidad de los ciclomotores en la propia localidad o zona, con datos de los mismos clasificados por tipos de accidentes, causas, años, horas, consecuencias, etc., mediante gráficas escritas, proyección en la pared o cualquier otra técnica de comunicación.

Después se abrirá un debate entre los escultas/pioneros, entre las diferentes actitudes que hay que adoptar frente al ciclomotor y el resto de vehículos, así como los temas jurídicos explicados en la primera parte.



MATERIALES:

-Proyector de opacos o traslúcidos, pantalla, pizarra, tiza o rotuladores.



PREPARACIÓN:

Unos días antes de esta actividad, se entregará a cada participante un dossier con el trabajo realizado sobre la accidentalidad en la población o zona de influencia.



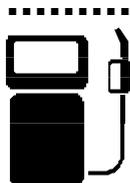
SUGERENCIAS

El moderador del debate introducirá los valores scouts de: ecologismo, servicio, responsabilidad, etc.



EVALUACIÓN:

Al final de la actividad, los escultas/pioneros expondrán las experiencias que han adquirido con la actividad.



FUENTES:

- Textos legales: Código Penal, Procedimiento sancionador de tráfico, Ley de Seguridad Vial, Reglamento General de Circulación.
- Documentos elaborados por los propios escultas/pioneros sobre el tráfico en nuestra ciudad.
- Documento "Investigación Descriptiva sobre la Utilización del Ciclomotor" realizado por el Centro Superior de Educación Vial de Salamanca y editado por la D.G.T. ISBA-84-87808-48-4



ESCULTAS/PIONEROS

**“UN INSTANTE:
TODA UNA VIDA”**

Dificultad: 4
Duración:
240'

**Código
Es/Pi.3**

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
14 a 17
años.



DEFINICIÓN:

Visita al Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo.



OBJETIVOS:

-Conocer la realidad de los accidentes de tráfico contada por los propios interesados.

- Consecuencias de los accidentes daños físicos, lesiones en la cabeza y extremidades.
- Adoptar las medidas adecuadas de primeros auxilios en accidentes de tráfico.
- Actitud de rechazo total ante las conducciones de alto riesgo,



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Como introducción y para preparar la visita se pueden proyectar los vídeos descritos en las fuentes.



La actividad central es la visita al Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo, donde la supervisora de enfermería les podrá enseñar las siguientes dependencias: gimnasio, sala de rehabilitación, piscinas, salón de acto, comedor, pabellón, radio, etc.

Posteriormente se puede solicitar entrevistas con algunos enfermos (siempre bajo control de la supervisora).

.....
.....



MATERIALES:

Bloc y bolígrafo. Cámara y cinta de vídeo o grabadora de sonido.

.....
.....



PREPARACIÓN:

La visita al Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo ha de ser solicitada con varios meses de antelación y han de ser grupos reducidos (de 10 a 20 personas) para concertar la cita con la Subdirección de Enfermería.

Se tiene que pedir permiso para grabar en vídeo o cinta magnetofónica, y siempre desde un profundo respeto a los enfermos y profesionales.

.....
.....



SUGERENCIAS

:

-La visita debe realizarse con un absoluto respeto hacia los pacientes y no como una visita a un espectáculo.

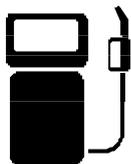
-Es conveniente que la visita se realice durante la mañana en días laborables.

.....
.....



EVALUACIÓN:

-Al final de la visita cada esculta/pioneros deberá comunicar sus impresiones y valorará si un instante de felicidad, delante de terceros, es suficiente para justificar el resto de su vida o de los demás en un hospital o silla de ruedas.



FUENTES:

-Video "La silla" realizado por el Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo.

-Vídeos de la D.G.T.: "Las imprudencias no solo las pagas tu", "El accidente de tráfico: hablan expertos y accidentados", "La solución está en tus manos", "Seguridad Vial y juventud"



ESCULTAS/PIONEROS

**“ CONTAD
VUESTRA
EXPERIENCIA ”**

Dificultad: 3
Duración: 60'

Código
Es/Pi.4

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
14 a 17
años.



DEFINICIÓN:

Pequeñas charlas con alumnos de Institutos o grupos de adolescentes



OBJETIVOS:

-Adoptar una actitud de compromiso social con sus iguales.

-Exposición a sus iguales de las experiencias adquiridas



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

Un esculta/pionero realizará una breve introducción y posteriormente se expondrán los datos existentes sobre la accidentalidad en la población y zona, así como las consecuencias de los accidentes de tráfico.

Se contará con el soporte audiovisual de los vídeos elaborados por los escultas o de la D.G.T.

Después se iniciará un coloquio entre los participantes aportando las experiencias relacionados con los accidentes de tráfico.



MATERIALES:

-Video, televisión, proyector de transparencias y opacos, documentación sobre accidentes de tráfico, carteles anunciadores.



PREPARACIÓN:

En primer lugar se establecerá el contacto con los colectivos interesados: jóvenes de 14 a 17 años. Esto se puede hacer por dos sistemas:
-1º-Comunicando la realización de un coloquio por medio de carteles u otros medios, en diferentes institutos, Consejo de la Juventud, Oficina de Información Juvenil, determinando el día, hora, lugar, temas y personas a quien va dirigida.
-2º-Concertando citas con los tutores de los alumnos, directores, A.P.A.S, Asociaciones de Estudiantes y realizando varias actividades para pequeños grupo.



SUGERENCIAS

-Las experiencias han de ser las adquiridas por los escultas/pioneros y no de los scouters



EVALUACIÓN:

Al final de cada actividad se valorará por los interesados.



FUENTES:

-Video "La silla" realizado por el Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo.
-Vídeos de la D.G.T.: "Las imprudencias no solo las pagas tu", "El accidente de tráfico: hablan expertos y accidentados", "La solución está en tus manos", "Seguridad Vial y juventud"



FICHAS DIDÁCTICAS
SOBRE
SEGURIDAD VIAL
ASDE'98



ROVERS
COMPAÑEROS







**“ELIGE UNA
POSTURA PARA
DEFENDER”**

Dificultad: 2	Código Ro/Co. 2
Duración: 60'	

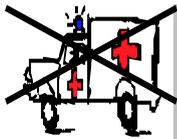
☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de 17 a 21 años.



DEFINICIÓN:

Elección de una postura buscando argumentos para defenderla.



OBJETIVOS:

Elegir defender una postura de la cual no se está convencido o se opina lo contrario de la misma.
Situarnos en el lugar del otro.

- Incidencia del alcohol en la conducción.
- Utilización correcta del casco y el cinturón.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

En una asamblea de clan, el scouter realizará una pequeña introducción sobre el tema de la conducción bajo riego y después pasará una película de vídeo referente al tema. Al final cada rover/compañero elegirá una postura ante



la conducción bajo los efectos del alcohol y otras conductas peligrosas. Cada grupo buscará las razones en todas las fuentes posibles: testimonios de personas afectadas, vídeos, estadísticas, etc. y al final elegirán un representante de cada equipo.

Existirá un periodo de 1 mes para preparar la defensa de las diferentes posturas, donde cada equipo funcionará de forma independiente, buscando argumentos en bibliografía, experiencias de compañeros o conocidos, testimonios de implicados en accidentes, etc.

.....
.....



MATERIALES:

-Pizarra, tiza, vídeo y televisión.

.....
.....



PREPARACIÓN:

Preparar la introducción sobre el tema para que los rovers/compañeros puedan elegir.

.....
.....

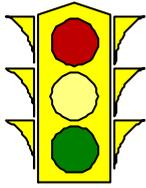


SUGERENCIAS

:

- El scouter buscará que cada rover/compañero se apunte a la idea contraria a la que en un principio cree.
- Lo importante son las experiencias personales adquiridas en el campo de trabajo.
- Una posible línea de argumento de la defensa de las actitudes positivas sería: que el alcohol y la velocidad excesiva no son necesarios para ser admitido en un grupo de amigos. La vida vale más que esas experiencias.
- Una posible línea de defensa del alcohol y la velocidad sería que: es emocionante y no pasa nada. A la juventud le prohíben todo aquello que nos hace importantes y felices.

.....
.....



EVALUACIÓN:

¿ Todos los rovers/compañeros han elegido un equipo para participar.?



FUENTES:

-Videos de la D.G.T. realizado por Telemadrid (línea 900) “Fin de semana: carrera hacia la muerte” o (30 minutos)“Morir en viernes”



ROVERS/COMPAÑEROS

“ EL DIA DEL JUICIO ”

Dificultad: 4
Duración:
300'

Código
Ro/Co.
2

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
17 a 21
años.



DEFINICIÓN:

Celebración del juicio contra el alcohol.



OBJETIVOS:

Buscar una actitud crítica ante las conductas de riesgos y valorar lo que nos ofrece y con el riesgo que corremos nosotros y los demás usuarios.

- Incidencia del alcohol en la conducción, desde la pérdida de la percepción al “delirius tremens”.
- Consecuencias de la conducción, tanto legales como físicas.
- Utilización correcta del casco y cinturón.
- Forma correcta de actuar en un accidente de circulación.
- Actitud crítica ante el alcohol y las conducciones temerarias.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



ESQUEMA:

Composición del jurado, y observadores. Distribución de personas asistentes. Funciones de los implicados.

Las personas que intervendrán en el juicio serán:

- Equipo del fiscal: Atacará las conductas de riesgo. Estará formado por un representante del equipo con el asesoramiento y auxilio del resto.
- Equipo defensor: Defenderá el riesgo. Estará formado por un representante del equipo con el asesoramiento y auxilio del resto.
- Jurado: Como jurado habrá 50 jóvenes entre 16 y 25 años elegidos al



azar entre los voluntarios que lo hayan solicitado previamente (se realizará una campaña en radio o en medios juveniles para que la representación sea lo más real posible).

Antes y después del juicio, los miembros del jurado contestarán una encuesta anónima, sobre lo que conocen y opinan del tema, que se utilizará a efectos internos para valorar los posibles cambios de actitud de los mismos.

d) Juez: Será el scouter responsable de la actividad, con imparcialidad, procurando que se expresen lo más libremente posible dentro de las normas de respeto mutuo.

e) Testigos: Serán los que propongan las dos partes. Se intentará que hablen con libertad, responsabilidad y respeto.

f) Público: El equipo de monitores, junto con los representantes de los equipos mantendrá contactos con los representantes de las siguientes instituciones:

- Ilmo. Sr. Alcalde del Ayuntamiento.
- Alcalde de barrio o del distrito correspondiente.
- Concejal de Tráfico del Ayuntamiento.
- Concejal de Sanidad del Ayuntamiento.
- Concejal de Juventud del Ayuntamiento.
- Jefe de la Policía Local.
- Asociación de Padres de Alumnos de los diferentes Institutos.
- Directores de los Institutos de B.U.P. y F.P.I y F.P.II.
- Presidente del Consejo de la Juventud.
- Monitores de tiempo libre de todas las organizaciones juveniles.
- Medios de comunicación social local: Prensa, radio y televisión.

Los anteriores serían invitados a la celebración del juicio, para que pudieran escuchar, sin posible intervención (salvo citación de alguno de los dos equipos), lo que realmente piensa la juventud sobre el tema.

g) Técnicos: El juicio será grabado íntegramente en vídeo para que pueda ser mostrado en los institutos de bachillerato y formación profesional.

Los scouters del grupo realizarán las funciones de auxiliares de justicia.



DESARROLLO:

-Presentación.: Un scouter de Clan informará del desarrollo de la actividad y se pedirá la colaboración y respeto de todas las personas. Se les informará de que ha de grabarse en vídeo y la importancia del tema a tratar.

Cederá brevemente la palabra a la máxima autoridad municipal presente.

-Presentación de la teoría de la acusación 5 minutos.

-Presentación de la teoría de la defensa 5 minutos.

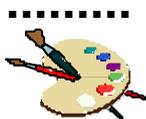
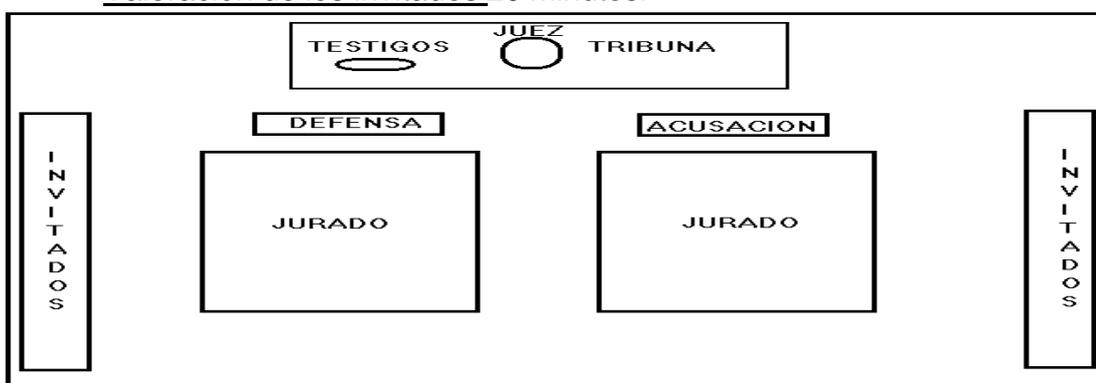
-Presentación pruebas acusación 30 minutos. Se expondrá todo el trabajo realizado con presentación de testimonios de los interesados.

-Preguntas de la defensa a los testigos 15 minutos. Procurarán contradecirlos y encontrar ambigüedades.

-Presentación pruebas defensa 30 minutos. Se expondrá todo el trabajo realizado con presentación de testimonios de los interesados.



- Preguntas de la acusación a los testigos 15 minutos. Procuraran contradecirlos y encontrar ambigüedades.
- Descanso 10 minutos.
- Conclusiones acusación 15 minutos.
- Conclusiones defensa 15 minutos.
- Debate entre el jurado 60 minutos. Se establecerá un debate entre el público, procurando en todo momento que prime el respeto a las ideas de los demás.
- Votación jurado 10 minutos. Se realizará con una caja en la que introducirán si absuelven o condenan las conductas peligrosas.
- Resultado 10 minutos.
- Evaluación por los rovers/compañeros del clan 20 minutos.
- Valoración de los invitados 20 minutos.



MATERIALES:

Aula o teatro, donde pueda representarse el juicio. Sistema de vídeo profesional o doméstico, proyector de diapositivas y de vídeo, recuerdo para todos los participantes.



PREPARACIÓN:

Se buscará un salón con sillas y sistema de megafonía con escenario para el tribunal. Se tendrán que establecer contacto con las personas que han de formar el tribunal observador, mediante el mantenimiento de las relaciones institucionales.



SUGERENCIAS

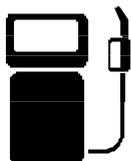
:

Es muy importante que demos una imagen de seriedad ante las instituciones implicadas y ante los jóvenes del jurado.



EVALUACIÓN:

Al final de la actividad se facilitarán de forma anónima, los datos de la primera encuesta y los resultados finales de la votación.



FUENTES:

-Vídeo “La silla” realizado por el Centro Nacional de Paraplégicos de Toledo.
-Vídeos de la D.G.T.: “Las imprudencias no solo las pagas tu”, “El accidente de tráfico: hablan expertos y accidentados”, “La solución está en tus manos”, “Seguridad Vial y juventud”
-Posibles trabajos sobre accidentes que existan en la población.



ROVERS/COMPAÑEROS

“SALVA UN AMIGO”

Dificultad: 2
Duración: 90'

Código
Ro/Co.
3

☺ DESTINATARIOS / AS

Jóvenes de
17 a 21
años.



DEFINICIÓN:

Exposición del vídeo sobre el juicio a las conductas de riesgo.



OBJETIVOS:

Adquirir una actitud de compromiso con los similares

Actitud de rechazo total ante las conducciones de riesgo.



CONTENIDOS EDUCATIVOS:



DESARROLLO:

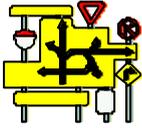
Un rover/compañero realizará una breve introducción y se proyectará la película de vídeo realizada en el juicio al riesgo.

Después se iniciará un coloquio entre los participantes aportando las experiencias.



MATERIALES:

-Video, televisión, carteles anunciadores.



PREPARACIÓN:

En primer lugar se establecerá el contacto con los colectivos interesados: jóvenes de 17 a 21 años. Esto se puede hacer por dos sistemas:

-1º-Comunicando la realización de un coloquio por medio de carteles u otros medios, en diferentes institutos, Consejo de la Juventud, Oficina de Información Juvenil, determinando el día, hora, lugar, temas y personas a quien va dirigida.

-2º-Concertando citas con los tutores de los alumnos, directores, APAS, Asociaciones de Estudiantes y realizando varias actividades para pequeños grupo.



SUGERENCIAS

:

Estas actividades son complementarias del juicio a las conductas de riesgos, y depende de la profundidad de los planteamiento en el juicio más que del resultado final.



EVALUACIÓN:

Al final se realizará una valoración entre los participantes en los diferentes encuentros.



FUENTES:

-Video del juicio a las conductas de riesgo, realizado en la anterior actividad.