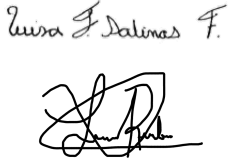
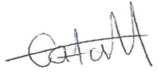
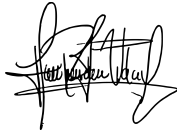
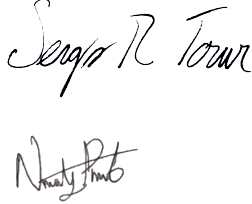


 ALCALDIA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. Secretaría Movilidad	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

CONTROL DE CAMBIOS

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN
31/01/2021	1.0	Adopción del protocolo para la administración del Protocolo de juegos CIEMPIÉS.
28/02/2022	2.0	Actualización adopción del protocolo para la administración del Protocolo de juegos CIEMPIÉS. Se cambia la palabra coordinador por la palabra líder

AUTORIZACIONES

ELABORÓ	REVISÓ		APROBÓ
	Del Proceso	Del grupo OAP	
Nombre: Luisa Fernanda Salinas Farfán Luisa Bibiana Rubio Villamil	Nombre: Andrea Catalina Alfonso Leguizamón	Nombre: Julio Roberto Fuentes	Nombre: Sergio Raúl Tovar Farfán Nathaly Patiño González
Firma: 	Firma: 	Firma: 	Firma: 
Cargo: Líder Operativo Ciempiés Subdirección de Gestión en Vía Líder proyecto Niñas y Niños Primero Subdirección de Gestión en Vía	Cargo: Profesional Universitario Dirección de Gestión de Tránsito y Control de Tránsito y Transporte.	Cargo: Profesional Oficina Asesora de Planeación Institucional	Cargo: Director de Gestión de Tránsito y Control de Tránsito y Transporte. Subdirectora de Gestión en Vía

	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

1. OBJETIVO

OBJETIVO GENERAL

Realizar actividades que aporten al desarrollo integral y aprendizaje de los beneficiarios durante los recorridos de casa al colegio y de vuelta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer los parámetros para el desarrollo del juego durante las caravanas.
- Realizar los juegos y proceso de premiación de manera
- Mantener la cohesión del grupo y entretener a los niños en el recorrido.

2. DESARROLLO DEL PROTOCOLO

INTRODUCCIÓN

El proyecto Ciempiés Caminos Seguros ha creado una serie de actividades que apuntan a que los y las estudiantes se motiven cada día a participar en los caminos seguros. Se busca sensibilizar a los niños y niñas y a la comunidad en general acerca de la importancia de su seguridad vial, mediante diversas actividades planeadas por medio del juego.

En ese sentido, las actividades plasmadas apuntan a la diversión, creatividad, atención, seguridad, entre otras características que son importantes para las caminatas diarias que deben realizar los estudiantes en su trayecto hacia el colegio y de regreso a sus casas.

	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

ESTRUCTURA

A continuación, se relacionan los elementos que intervienen y son necesarios para la operación del proyecto.

ELEMENTO	DEFINICIÓN	FUNCIÓN
HUMANO	Es el grupo de personas enfocadas en la planeación, implementación, seguimiento y control de los caminos seguros. Los roles que se presentan en el siguiente organigrama son los que interactúan en las mismas. Al momento se cuenta con un equipo de monitores, líderes zonales, 1 apoyo operativo y 1 líder de operativo.	Realizar la implementación, acompañamiento y seguimiento de los caminos seguros con el fin de tomar decisiones respecto a nuevos trazados, cambios de trazados de los caminos existentes, pensando siempre en la seguridad y bienestar de los estudiantes, teniendo presentes los criterios definidos en el presente protocolo.
DOTACIONES	Son los elementos necesarios para el funcionamiento de la operación en vía, tales como paleta Pare/Siga, para el equipo Ciempiés.	Permite el óptimo y seguro desarrollo de la operación, durante los acompañamientos en los caminos seguros.
TECNOLÓGICO	Es el conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan la implementación y el seguimiento de los caminos seguros. Google Earth por medio del cual se realiza la georreferenciación de estudiantes y trazados de los caminos seguros. La herramienta Google Drive funciona como una plataforma de almacenamiento de la información. Aplicaciones para comunicación directa entre monitores y líder y aplicaciones para registro de asistencia.	Permiten la planeación, implementación y seguimiento de los caminos seguros, tanto en tiempo real como en el almacenamiento de la información de una manera eficaz y eficiente. Por otro lado, permite una comunicación directa y rápida entre los miembros del equipo y un seguimiento de asistencia de los monitores a las caravanas.
REDES DE APOYO	Son las redes que pueden llegar a prestar un apoyo adicional en la operación en vía, las cuales incluyen a la comunidad educativa, redes vecinales e instituciones que desde su misionalidad puedan aportar en el proceso. Actualmente desde la SED se lidera la RED PROTECTORA, la cual tiene como objetivo vincular a toda la comunidad relacionada con el proyecto para el cuidado de los estudiantes en todo momento. De igual manera se cuenta con enlaces de seguridad de cada localidad y con la Policía Metropolitana de Bogotá.	Brindar un apoyo adicional al operativo planeado en los caminos seguros, generando una sensación de seguridad, confianza y credibilidad entre los beneficiarios del proyecto.

Este es un documento controlado; una vez se descargue de la intranet, la web o se imprima, se considera copia no Controlada

	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

DINÁMICA DEL JUEGO

Los estudiantes se reúnen a la salida del colegio antes de emprender el viaje de regreso a casa, en el caso de la jornada mañana o jornada única, y antes de llegar al colegio en el caso de los colegios con jornada tarde. El monitor da inicio al juego y comienza el recorrido.

El monitor define qué microjuego o dinámica se jugará durante el recorrido, se puede apoyar del banco de juegos pm02-pr14-f09 . Algunos microjuegos tienen un estado ganador, que puede ser compartido por varios participantes, y que es premiado en el momento mismo del logro o cuando el estudiante se retira de la caravana ese día, a través de puntos llamados Calletones, representados por stickers.

1. *Bienvenida:* El monitor da la bienvenida y chequea la composición del grupo y las condiciones de seguridad de la ruta.
2. *Declaración de Juego:* El monitor declara qué juego se jugará. Es importante aplicar el criterio para ir variando los juegos entre cada sesión, de acuerdo con los niveles de motivación del grupo y sus intereses particulares, pudiendo cambiar el juego en cualquier momento de la ruta si así lo estima conveniente o juntando microjuegos.
3. *Comienza la ruta:* El monitor debe llevar un silbato para señalar cada una de las etapas del juego.
4. *Inicio del Juego:* El juego debe iniciar en un punto donde sea seguro.
5. *Rondas:* Si se trata de un juego de rondas, estas se harán en el tiempo que considera el monitor. Es importante manejar el ritmo del recorrido, evitando mantener una tensión constante en los niños.

¿CÓMO SE ESCOGE EL JUEGO?

El monitor que dirige el juego decide qué microjuego se va a realizar según las condiciones de la ruta, el estado de ánimo de los niños, las edades y la cantidad de jugadores. También debe tener en cuenta: la ruta y sus andenes (infraestructura), el clima, la edad de los jugadores, no repetir tantas veces el juego, la aceptación de este por parte de los estudiantes. Es posible realizar más de un microjuego por ruta, inclusive es posible juntar juegos, solo se debe dar las indicaciones claras desde el principio para evitar confusión entre los jugadores.

	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

PAUTAS PARA EL DESARROLLO

- Organizar siempre al grupo en dos filas, para tener mayor control y seguridad.
- Contar la cantidad de estudiantes que va en la ruta.
- Establecer si el juego puede realizarse con el grupo completo o debe dividirse en subgrupos.
- Mencionar las reglas del juego que se va a realizar.
- Recordar la importancia de mantener las normas de tránsito durante el recorrido y el juego (siempre a la derecha, sobre el andén o vía segura, no sobre pasar al monitor que encabeza la ruta).
- Establecer las pautas e instrucciones desde un principio para que no haya confusión de quién es el ganador.
- Cada estudiante obtiene un calletón por juego ganado o como lo determine el monitor.
- Es recomendable tener los "calletones" a la mano. Estos deben ser entregados en el momento en que el estudiante gane, o de acuerdo a las condiciones que el monitor haya establecido durante el recorrido.

Lo más importante para desarrollar el juego es la actitud, tener claro los juegos, poder comunicar las reglas desde el inicio y saber leer a los jugadores para saber si es necesario hacer los juegos más complejos o más fáciles.

BASE TEÓRICA PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS

Los juegos han sido diseñados considerando la teoría de las inteligencias múltiples, con el fin de involucrar a todas las habilidades e intereses de juegos de todos los niños y niñas participantes. Para efectos del juego hemos considerado las siguientes definiciones:

- *Inteligencia lógico-matemática:* Utilizada en la resolución de problemas matemáticos, en el contraste de un balance o cuenta bancaria y en multitud de tareas que requieran el uso de la lógica inferencial o proposicional. Es la propia de los científicos.
- *Inteligencia espacial:* Se utiliza en la realización de desplazamientos por un ciudad o edificio, en comprender un mapa, orientarse, imaginarse la disposición de unos muebles en un espacio determinado o en la predicción de la trayectoria de un objeto móvil. Es la propia de los pilotos de aviación, los exploradores o los escultores.
- *Inteligencia musical o Auditiva:* Se utiliza al cantar una canción, componer una sonata, tocar un instrumento musical, o al apreciar la belleza y estructura de una

	SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN DISTRITAL BAJO EL ESTÁNDAR MIPG	
	PROCESO GESTIÓN DE TRÁNSITO Y CONTROL DE TRÁNSITO Y TRANSPORTE	
	Protocolo de juegos CIEMPIÉS	
	Código:PM02-PR14-PT02	Versión: 2.0

composición musical. Naturalmente se observa en compositores y músicos en general.

- *Inteligencia kinestésico-corporal:* Se utiliza en la ejecución de deportes, de bailes y en general en aquellas actividades donde el control corporal es esencial para obtener un buen rendimiento. Propia de bailarines, gimnastas o mimos.
- *Inteligencia naturalista:* Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

TEMAS PARA TRABAJAR

Cada microjuego busca desarrollar tanto las inteligencias expuestas como crear consciencia y valores del entorno urbano y cotidiano de los niños.

- Uso del Espacio
- Reconocimiento de Nuestro Barrio y Entorno
- Seguridad vial
- Trabajo en Equipo
- Refuerzo académico
- Responsabilidad
- Beneficio para la Salud
- Creatividad
- Liderazgo
- Resolución de conflictos