



El Juego de la serpiente

Foro infancia y movilidad

28 de octubre de 2014

gea21



Co-funded by the Intelligent Energy Europe
Programme of the European Union

¿Por qué promover un juego?



Por muchos motivos....



- Autonomía infantil
- Salud (obesidad, sedentarismo...)
- Medio ambiente
- Seguridad
- Clima social urbano

Ventajas del Juego de la serpiente

- Sencillo
- Contrastado y con buenos resultados
- Fácil aceptación (infancia, profesorado, familias y políticos)
- Cobertura europea y apoyo nacional



EL JUEGO DE LA SERPIENTE en seis pasos

1. Datos de partida y definición de objetivos
2. Preparación
3. Comienza el juego
4. Premios e incentivos
5. Jugar la versión “deluxe”
6. Medir resultados

Paso 1: Datos de partida y objetivos

- Análisis de situación de partida 2 ó 3 semanas antes de comenzar el juego (Encuesta a mano alzada por clase)
- Definición de objetivos. Por ejemplo, si ya acude el 50% en modos sostenibles, puede ser un 20% más.

Toma de datos ANTES de la campaña

EL JUEGO DE LA SERPIENTE

FORMULARIO POR CLASE ANTES DE LA CAMPAÑA

Imprima una hoja por clase. Utilice este formulario para medir la situación de partida de cada una de las clases que van a participar en el Juego de la Serpiente. Pregunte a los alumnos cómo acuden habitualmente al colegio. Ponga el número de alumnos por modo de transporte. Se consideran como viajes sostenibles la suma de los que van a pie, en bicicleta, en transporte público y en coche compartido.

Curso:	_____	Clase:	_____
Nombre del colegio:	_____		
Fecha:	_____		
Número de alumnos en clase:	_____		
Nombre del profesor/a:	_____		
Indique el número de estudiantes			

Día	
Condiciones climáticas (indique con un círculo)	  
Caminando	
En bicicleta	
En autobús	
Tren/metro/tranvía	
Coche compartido	
Número total de viajes sostenibles	
Coche	

Definir un objetivo

Serpiente Calculadora

Completa los recuadros verdes

Cálculo de objetivos

Número de alumnos en el colegio

200

(participando en el Juego de la Serpiente)

Resultados previos

Número de viajes sostenibles

120

Viajes Sostenibles

60%

Extra de viajes sostenibles

10%

El Juego de la Serpiente busca incrementar un 20% los viajes sostenibles durante la campaña. No obstante, cada colegio es libre de elegir su objetivo.

Objetivo

70%

Cálculo de puntos por pegatina y por clase

Cálculo de puntos

Número de alumnos por clase

25

(jugando el juego de la serpiente)

Objetivo

70%

Número de puntos por pegatina

18

Paso 2: Preparación del juego

- Instruir a los/las profesores/as
- Acreditar al colegio en la página web – Cada centro recibe su contraseña para volcar los datos
- Enviar la carta a las familias
- Colocar en un lugar visible el póster (3mx1m)
- Repartir las pegatinas y puntos por las clases
- Decidir los premios
- Si se hace “DeLuxe”, comenzar a organizar actividades

Paso 3 ¡Comienza el juego!

- Los alumnos reciben puntos cuando van:
 - Caminando
 - Bicicleta
 - Autobús
 - Metro/tranvía/tren
 - Compartiendo coche



Los profesores cuentan a diario

- En su formulario rellenan cómo acuden los alumnos durante dos semanas
- Los resultados en papel se vuelcan en la web:



www.trafficsnakegame.eu/spain

(o en el formulario global del colegio)

Hoja de medición durante la campaña

EL JUEGO DE LA SERPIENTE

FORMULARIO POR CLASE DURANTE LA CAMPAÑA

Imprima una hoja por clase. Utilice este formulario para medir los viajes de los alumnos/as durante la celebración del Juego de la Serpiente. Pregunte a los alumnos cómo acuden habitualmente al colegio. Ponga el número de alumnos por modo de transporte. Se consideran como viajes sostenibles la suma de los que van a pie, en bicicleta, en transporte público y en coche compartido.

Curso: _____ Clase: _____

Nombre del colegio: _____






Fecha de la primera semana: _____

Fecha de la segunda semana: _____

Número de alumnos que participan en el juego: _____

Nombre del profesor/a: _____

Rellene el número de estudiantes cada día durante la campaña

Primera semana de la campaña					
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Condiciones climáticas (Rodear con un círculo)					
Caminando					
En bicicleta					
Autobús					
Tren/metro/tranvía					
Coche compartido					
Número total de viajes sostenibles					
Coche					

Puntos y pegatinas

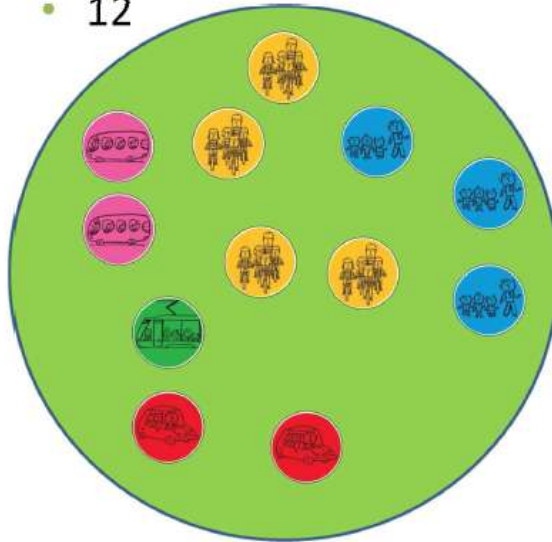
- Cada alumno pone su punto en la pegatina.
- Cuando se ha cubierto el objetivo por clase, ésta se pega en el póster.



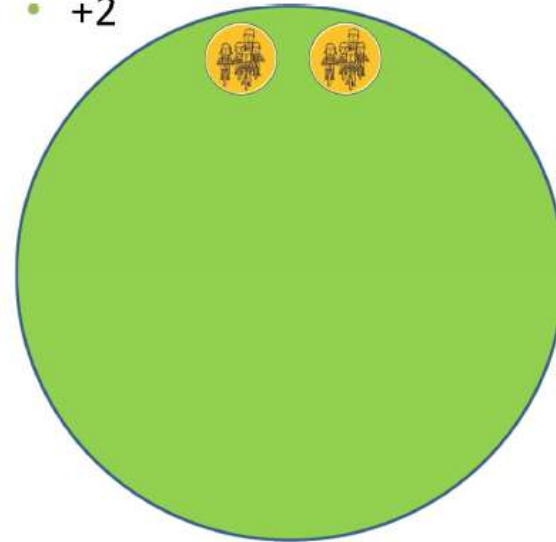
Ejemplo. Objetivo de clase: 12 viajes sostenibles

Example: Day 1 – 14 sustainable trips

- 12



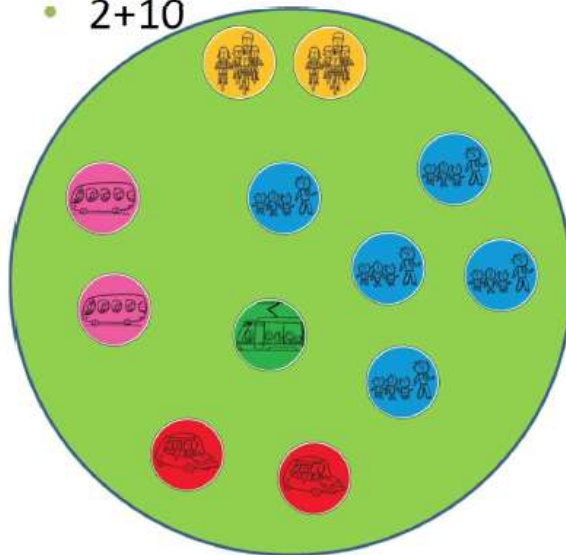
- +2



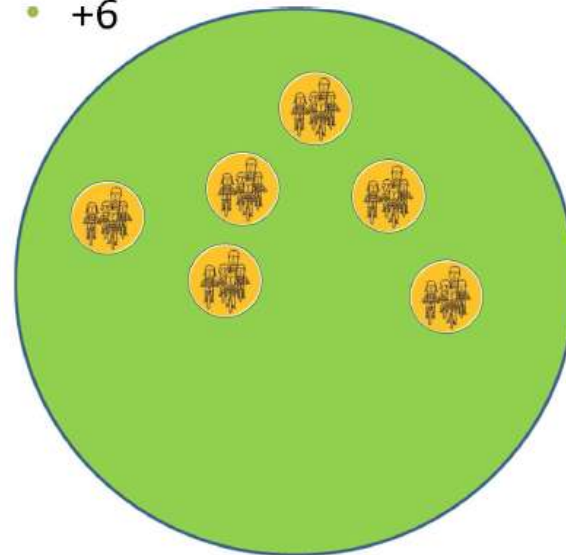
Ejemplo: Objetivo de clase 12 viajes sostenibles

Example: Day 2 – 16 sustainable trips

• 2+10



• +6



Paso 4. Incentivos y premios

- Cuando se llega a alguno de los hitos, se premia de alguna manera
- Hay que pensar en un premio mayor para el final



Ejemplos de premios

- Más rato de recreo
- Un día sin deberes
- Ver una película
- Un juego en el recreo
- Fruta o postre
- Una salida de clase
- Una mochila o chaleco
- Un timbre para la bici.....



Paso 5. Jugar la versión “Deluxe”

Se trata de aprovechar el juego para reforzar otras iniciativas:

- Actividades de educación vial
- Celebración de la semana de la movilidad
- Rueda de prensa y difusión

Algunos ejemplos

- Actividades de habilidades ciclistas
- Cuentacuentos, obras de teatro o títeres sobre seguridad vial.
- Taller de reparación de bicicletas
- Concierto de timbres de bicicletas
- Bicicletada por la ciudad
- Visita de la policía a la escuela...

Paso 6. Conocer los resultados

- Tres semanas después de la campaña, se vuelve a realizar una encuesta a mano alzada
- Los datos se vuelcan en la página web del proyecto (o en el formulario resumen en papel del colegio)

www.trafficsnakegame.eu/spain

Formulario por clase

Resumen final por centro educativo




EL JUEGO DE LA SERPIENTE

FORMULARIO POR CLASE DESPUÉS DE LA CAMPAÑA

Imprima una hoja por clase. Utilice este formulario para medir los resultados de cada una de las clases que ha participado en el Juego de la Serpiente después de la campaña. Pregunte a los alumnos cómo acuden habitualmente al colegio. Ponga el número de alumnos por modo de transporte. Se consideran como viajes sostenibles la suma de los que van a pie, en bicicleta, en transporte público y en coche compartido.

Curso:	Clase:
Nombre del colegio:	
Fecha:	
Número de alumnos en clase:	
Nombre del profesor/a:	

Indique el número de estudiantes

Día	
Condiciones climáticas (Indique con un círculo)	  
Caminando	
En bicicleta	
En autobús	
Tren/metro/tranvía	
Coche compartido	
Número total de viajes sostenibles	
Coche	

EL JUEGO DE LA SERPIENTE


HOJA RESUMEN POR COLEGIO DE LA CAMPAÑA

Utilice este formulario durante las dos semanas que dura el Juego de la Serpiente en el colegio. Este formulario sirve para volcar los datos de TODAS LAS CLASES que han participado. Esta hoja se rellena con los resultados registrados clase a clase. El número de viajes sostenibles debe incluir el número total de viajes realizados caminando, en bicicleta, en transporte público y en coche compartido.

Nombre del colegio:	_____
Fecha de la primera semana:	_____
Fecha de la segunda semana:	_____
Número de alumnos que participan en el juego:	_____
Número de clases que participan en el juego:	_____

Indique el número de estudiantes que cada día han participado en la campaña

RESULTADOS ANTES DE LA CAMPAÑA

Día	
Condiciones climáticas (Indique con un círculo)	  
Caminando	
En bicicleta	
En autobús	
Tren/metro/tranvía	
Coche compartido	
Número total de viajes sostenibles	
Coche	

¡No olvidar!

- Seguir animando y premiando la movilidad sostenible y segura de los escolares
- Difundir los resultados.

Contacto, dudas y seguimiento

Punto focal en España:



Persona de referencia: Marta Román Rivas

Teléfono: 914130029

Web: www.trafficsnakegame.eu/spain

Contacto: eljuegodelaserpiente@gmail.com

¡A jugar!

