



Escuela Primaria de Southville

Política de juego

Política redactada por:	Gareth Potter (Director Adjunto, Pastoral)	
Ratificado por el Consejo de Administración	25.2.25	
Fecha de revisión futura:	Febrero 2026	
Firmado (Director):		Fecha: 25.2.25
Firmado (Presidente de los Gobernadores):		Fecha: 25.2.25

Contenido

Fundamento.....	2
Compromiso	2
Fondo	3
¿Qué es el juego?.....	4
Derechos, igualdad y acceso	5
Enlaces al aprendizaje.....	5
Salud, Seguridad, Beneficio y Riesgo.....	6
Gestión del riesgo en la provisión de juego.....	6
El papel de los adultos en el juego.....	7
Medio ambiente.....	8
Piezas sueltas.....	8
Monitorización.....	8
Salud y seguridad	9
APÉNDICE 1 - Tipos de juego.....	9
APÉNDICE 2: Evaluación de Beneficio-Riesgo: Medio Ambiente y Equipo	11

Fundamento

La Escuela Primaria Southville reconoce la importancia de la necesidad de un juego sostenible de alta calidad para los niños, independientemente de sus necesidades y habilidades, y que el juego inclusivo se logra ofreciendo espacios al aire libre cuidadosamente considerados que ofrezcan una opción real de oportunidades de juego accesibles.

Creemos firmemente que el juego es esencial para el desarrollo físico, emocional, espiritual e intelectual.

Enlaces a otros documentos de política

- Relaciones y comportamiento
- Salud y seguridad
- Evaluación de riesgos y beneficios

Compromiso

La Escuela Primaria Southville se compromete a utilizar esta Política de Juego como un documento clave en todas las decisiones que tome que tengan un impacto en el juego de los niños. En la Escuela Primaria Southville, queremos ayudar a los niños a ser **ciudadanos seguros, creativos, independientes, amables, exitosos y centrados en la comunidad**, lo que refleja la visión y los valores de nuestra escuela. Creemos que el juego tiene un papel vital en la felicidad y el bienestar de los niños. Crea niños independientes, seguros de sí mismos, imaginativos, adaptables, sociables y capaces de evaluar los riesgos. Queremos asegurarnos de que todos los

niños progresen adecuadamente de acuerdo con los objetivos de rendimiento escolar. Nuestro objetivo es dar a nuestros hijos la confianza y el deseo de alcanzar su máximo potencial.

Nuestro objetivo es:

- Implementar los cambios establecidos en esta política de manera gradual y sistemática
- Infórmese con los niños y trabaje con ellos para crear espacios que sean emocionantes, atractivos y entusiastas para los niños, donde se sientan seguros para tomar riesgos y explorar su mundo
- Trabajar en colaboración con los padres y la comunidad, haciendo uso de la experiencia local.
- Construir proyectos de forma colaborativa, respetando los límites existentes

Fondo

Los niños pasan hasta el 20% de su tiempo en la escuela jugando. Este tiempo es invaluable y requiere un pensamiento y una planificación claros. Los cambios en la sociedad, como el aumento del tráfico pesado, los estilos de vida más concurridos, la disminución de las zonas de juego y la conciencia del riesgo, han llevado a la "pobreza del juego" para los niños de hoy. Esto hace que sus oportunidades de juego en la escuela sean aún más vitales.

Un mejor juego conduce a niños más felices y, a su vez, a menos problemas de comportamiento, una actitud más positiva hacia la escuela, desarrollo de habilidades, menos accidentes y un aprendizaje más efectivo en el aula, ya que el personal dedica menos tiempo a resolver problemas.

Play England redactó la Carta para el Juego Infantil, que establece una visión del juego y establece que:

- Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar en la escuela
- Los adultos deben dejar que los niños jueguen
- Los niños valoran y se benefician de la provisión de juegos con personal
- El juego de los niños se enriquece con hábiles trabajadores
- Los niños a veces necesitan apoyo adicional para disfrutar de su derecho a jugar

La Escuela Primaria Southville reconoce plenamente sus deberes y responsabilidades de apoyar el tiempo de juego de los niños mientras están en nuestra escuela.

Investigaciones recientes sugieren que el acceso de los niños a una buena provisión de juegos puede:

- aumentar su autoconciencia, autoestima y respeto por sí mismos
- mejorar y mantener su salud física y mental
- Dales la oportunidad de mezclarse con otros niños
- permitirles aumentar su confianza a través del desarrollo de nuevas habilidades

En la Escuela Primaria Southville queremos que el juego impulse los valores de toda nuestra escuela a través de:

- Promover la capacidad de cada individuo para **conectarse** con sus compañeros y con quienes los rodean.
- Anime a los niños a **cuidar** de sus compañeros y del equipo
- Proporcionar oportunidades para que los niños usen su **imaginación**, independencia y creatividad dentro del espacio del patio de recreo.
- Anime a los niños a ser **valientes** en su juego a través de la toma de riesgos y desafíos, la resolución de problemas y el manejo de situaciones nuevas y novedosas
- Brindar oportunidades para que niños de todas las habilidades y orígenes jueguen juntos
- Proporcionar oportunidades para desarrollar habilidades sociales y aprendizaje.
- Desarrollar la resiliencia
- Proporcionar oportunidades para aprender sobre su entorno y la comunidad en general.

¿Qué es el juego?

La Estrategia de Juego del Gobierno define el juego como:

«Abarca el comportamiento de los niños que es libremente elegido, dirigido personalmente e intrínsecamente motivado. No se lleva a cabo sin ningún objetivo o recompensa externa, y es una parte fundamental e integral del desarrollo saludable, no solo para los niños sino también para la sociedad en la que viven».

El juego se reconoce como cualquier actividad en la que un niño participa y que es elegida libremente, dirigida personalmente y motivada intrínsecamente y que involucra activamente al niño.

La actividad lúdica cumple con los cuatro componentes del desarrollo de un niño:

- Físico (impacto directo en el desarrollo físico, la coordinación y la condición física)
- Intelectual (desarrollo cognitivo, imaginación)
- Educativo (el conocimiento y la comprensión de los resultados académicos)
- Social (el desarrollo de valores, creencias y autopercepción y las habilidades paralelas de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo que esto potencia).

En la Escuela Primaria Southville, reconocemos que **un gran** juego implica:

- Que los niños sean creativos y cooperativos
- Que el adulto responda a las invitaciones y solicitudes de los niños.
- Puede ser solitario o social
- Invita a la investigación
- Hace felices a los niños y los niños felices aprenden mejor

Derechos, igualdad y acceso

El artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño establece que los niños *tienen derecho a relajarse, jugar y participar en una amplia gama de actividades culturales, artísticas y recreativas*. La Escuela Primaria Southville reconoce que todos los niños tienen derecho a elegir el tipo de juego que sea adecuado para ellos, independientemente de su edad, sexo, capacidad física o antecedentes, lo que hace que las oportunidades de juego estén disponibles para todos.

Enlaces al aprendizaje

El juego es reconocido por la importante contribución que hace a la educación y al aprendizaje a lo largo de toda la vida; un hallazgo confirmado por muchos estudios sobre la primera infancia. Las investigaciones demuestran que el juego puede mejorar la resolución de problemas; También es ampliamente considerado como un proveedor de oportunidades para la interacción social y el desarrollo del lenguaje. La contribución del juego al desarrollo educativo se sugiere a través del valor inherente de los diferentes tipos de juego, por ejemplo, a través de la asunción de riesgos y el juego exploratorio en entornos formales e informales, lo que permite a los niños experimentar, probar cosas nuevas, desafiarse a sí mismos y superar sus límites.

La investigación también sugiere que "los resultados de aprendizaje del juego mejoran cuando el juego es 'dirigido adecuadamente' por los adultos". Esto se puede lograr cuando los adultos participan en el "juego", apoyando y mejorando las oportunidades para usar la imaginación o la creatividad.

La otra área de interés para el impacto del juego y el trabajo lúdico en la educación y el aprendizaje es el papel del juego en los períodos de recreo escolar y el impacto en el comportamiento y el aprendizaje de los niños en clase. Una de las preocupaciones expresadas actualmente es que las oportunidades de los niños para el juego imaginativo y sus beneficios educativos se están viendo limitadas debido a las exigencias del currículo escolar que amenazan con acortar los tiempos de juego en las escuelas.

Como resultado de la implementación de esta política, creemos que los niños:

- Sé más feliz
- Aumentar la autoconciencia y la autoestima
- Mejorar las habilidades lingüísticas y comunicativas
- Mejorar la concentración
- mejorar su imaginación, independencia y creatividad
- Mejorar las habilidades sociales
- Ser resiliente, seguro de sí mismo, buen solucionador de problemas
- Estar preparado para cualquier cosa como resultado de la negociación y la independencia de pensamiento
- Ser mejor en la resolución de problemas
- Desarrollar habilidades para la vida
- mejorar su desarrollo físico, coordinación y estado físico.

Salud, Seguridad, Beneficio y Riesgo

La Escuela Primaria Southville monitorea rigurosamente todos los aspectos de Salud y Seguridad dentro de todas las áreas de juego y nuestra provisión de juego. La salud y la seguridad de los parques infantiles se controlan a diario y el equipo de la obra supervisa el equipo. Cuando se encuentra que el equipo está defectuoso, se retira del espacio de juego, se fija y se devuelve o se retira permanentemente del espacio.

Como parte de nuestro compromiso con la seguridad de los niños, el equipo y el uso del equipo serán monitoreados dentro de las sesiones de juego, pero también durante el día escolar. Se anima a los niños a mantener los espacios de juego ordenados al final de las sesiones, libres de peligros para la salud y la seguridad. Se usarán letreros dentro de los espacios para garantizar que los niños guarden el equipo de manera responsable. Se recordará a los niños las expectativas de comportamiento, especialmente cuando utilicen el equipo dentro de las asambleas y durante la sesión de juego. Cuando el comportamiento de los niños no alcanza las altas expectativas establecidas por la escuela y cuando la obra se considera insegura, el personal implementará un enfoque de comportamiento escenificado. En caso de que un niño use un equipo de manera negativa, se implementará un proceso de revisión y, cuando corresponda, se retirará el equipo del espacio de juego.

Al colocar un nuevo equipo en el espacio del patio de recreo, se lleva a cabo una evaluación de riesgo-beneficio.

La asunción de riesgos puede ser una característica de la provisión de juegos en muchas áreas de los entornos escolares en las que los niños pasan tiempo jugando legítimamente. Nuestra oferta lúdica tiene como objetivo ofrecer a los niños la oportunidad de enfrentarse a riesgos aceptables como parte de un entorno de juego y aprendizaje creativo, imaginativo, estimulante, desafiante y controlado. Por lo tanto, la oferta lúdica debe tener como objetivo gestionar con éxito el equilibrio entre la necesidad de ofrecer riesgos y la necesidad de mantener a los niños a salvo de daños graves.

Las investigaciones muestran que la incertidumbre y el desafío de gran parte del juego de los niños es una gran parte de su atractivo para ellos, y que también mejora el desarrollo de sus cerebros y cuerpos, haciéndolos más adaptables y resistentes a medida que crecen. El riesgo y el desafío no se limitan al riesgo físico, sino que incluyen las incertidumbres involucradas en hacer nuevos amigos, jugar con niños de diferentes orígenes y desarrollar la resiliencia emocional al probar nuevas experiencias con la posibilidad de fracasar.

Se debe alentar y apoyar a los niños para que afronten y gestionen los riesgos por sí mismos en un entorno que sea tan seguro como debe ser, en lugar de estar completamente desprovisto de riesgos.

Gestión del riesgo en la provisión de juego

Dentro de nuestros espacios de juego hay oportunidades para que los niños se arriesguen cuando juegan. Nuestra oferta lúdica pretende responder a estas necesidades y deseos ofreciendo a los niños entornos estimulantes y desafiantes para explorar y desarrollar sus capacidades. De este modo, la oferta lúdica pretende gestionar el nivel de riesgo para que los niños no estén expuestos a riesgos inaceptables de muerte o lesiones graves.

Un elemento esencial de la exploración dentro del medio del juego es la oportunidad de que los niños experimenten actividades elegidas libremente, en las que pueden asumir riesgos aceptables y desafiarse a sí mismos más allá de sus capacidades existentes. Permitir que los niños asuman

riesgos aceptables puede desarrollar su capacidad para juzgar los riesgos de manera independiente y aprender nuevas habilidades.

"Sin oportunidades para asumir niveles aceptables de riesgo, el desarrollo de los niños se inhibe, lo que socava su capacidad para lidiar con el mundo más amplio y sin supervisión".

La Escuela Primaria Southville se toma muy en serio la salud y la seguridad de los niños y llevará a cabo una evaluación de riesgo-beneficio. Esto identificará los riesgos y las acciones apropiadas para mitigarlos. Cuando el riesgo se considere demasiado "grande", el equipo o la actividad se retirarán o se detendrán.

El papel de los adultos en el juego

Creemos que es el trabajo de nuestro personal convertirse en "trabajadores del juego" para garantizar que la gama más amplia posible de oportunidades de juego esté disponible para los niños, para observar, reflexionar y analizar el juego que está sucediendo y seleccionar un modo de intervención o hacer un cambio en el espacio de juego si es necesario. Los "trabajadores del juego" garantizan que el espacio de juego sea inclusivo, apoyando a todos los niños para que aprovechen al máximo las oportunidades disponibles a su manera. En la Escuela Primaria Southville utilizaremos los Principios del Trabajo Lúdico reconocidos a nivel nacional como guía clave en el desarrollo del personal de juego.

Estos son:

- Todos los niños y jóvenes necesitan jugar. El impulso de jugar es innato. El juego es una necesidad biológica, psicológica y social, y es fundamental para el desarrollo saludable y el bienestar de las personas y las comunidades.
- El juego es un proceso que se elige libremente, se dirige personalmente y se motiva intrínsecamente. Es decir, los niños y jóvenes determinan y controlan el contenido y la intención de su juego, siguiendo sus propios instintos, ideas e intereses, a su manera y por sus propias razones.
- El enfoque principal y la esencia del trabajo lúdico es apoyar y facilitar el proceso de juego, y esto debe informar el desarrollo de la política, la estrategia, la capacitación y la educación del juego.
- Para los trabajadores del juego, el proceso de juego tiene prioridad y los trabajadores del juego actúan como defensores del juego cuando se involucran con las agendas dirigidas por adultos.
- El papel del ludotrabajador es apoyar a todos los niños y jóvenes en la creación de un espacio en el que puedan jugar.
- La respuesta del ludotrabajador ante el juego de niños y jóvenes se basa en un conocimiento sólido y actualizado del proceso de juego y en la práctica reflexiva.
- Los trabajadores lúdicos reconocen su propio impacto en el espacio de juego y también el impacto del juego de los niños y jóvenes en el trabajador lúdico.

- Los trabajadores del juego eligen un estilo de intervención que permita a los niños y jóvenes ampliar su juego. Todas las intervenciones de los trabajadores lúdicos deben equilibrar el riesgo con el beneficio del desarrollo y el bienestar de los niños.

Medio ambiente

En la Escuela Primaria Southville:

- Utilizar el espacio exterior como recurso natural para aprender y jugar
- Incluya a los niños cuando planifique jugar y aprender al aire libre
- asegurarse de que el área al aire libre ofrezca a los niños la oportunidad de investigar y explorar, resolver problemas, usar su imaginación y creatividad;
- animar a los niños a respetar el entorno exterior y a cuidar los seres vivos; y
- Dé a los niños la oportunidad de manejar, jugar y usar el espacio y la libertad que brinda el aire libre.
- Enriquecer la calidad del entorno para maximizar la variedad de tipos de juego y aumentar el valor del juego.

La Escuela Primaria Southville ha firmado un acuerdo con OPAL Outdoor Play and Learning para apoyar el desarrollo de la calidad de nuestra provisión de tiempo de juego.

Crearemos planes para transformar los terrenos de la escuela durante varios años para promover la creación y recreación continua del espacio de juego por parte de los niños. Nuestro objetivo final es tener espacios de juegos integrados desde la recepción hasta Year 6. Para hacer esto, es posible que tengamos que ajardinar nuestros espacios de juegos infantiles, pero proporcionaremos muchos materiales abiertos para oportunidades de juego.

Piezas sueltas

Las investigaciones muestran que cuanto mayor sea la gama de experiencias que presenta un entorno de juego, más explorarán y aprenderán los niños naturalmente a través del juego. Los ingredientes vitales para estas experiencias son las piezas sueltas: materiales atractivos y flexibles que los niños pueden cambiar, manipular y controlar fácilmente por sí mismos.

Monitorización

El colegio seguirá utilizando la herramienta de auditoría OPAL y las encuestas a los alumnos para supervisar la implantación de su política de juego, su estrategia y su plan de acción. Se debe presentar un informe anual a los gobernadores.

Salud y seguridad

Todas las actividades, áreas de juego y equipos estarán sujetos a controles estándar de forma diaria y/o periódica. Estos controles se llevarán a cabo como parte de los controles diarios normales de los equipos del sitio. En caso de que se determine que el equipo "no es apto para el juego", se tomará del espacio del patio de recreo y se reciclará cuando sea posible.

Las evaluaciones de riesgo-beneficio para las áreas, el equipo y las actividades se mantendrán archivadas en la oficina para su inspección.

Todas las nuevas actividades que impliquen un riesgo potencial significativo estarán sujetas a una evaluación individual o genérica como parte del proceso de planificación. Todas las evaluaciones anteriores se revisarán cuando corresponda. Todos los nuevos equipos colocados en los espacios de juego se presentarán a los niños antes de que los niños los utilicen dentro de una asamblea.

Los trabajadores del juego / asistentes de apoyo al aprendizaje / supervisores de comidas escolares serán responsables del sitio, el equipo y los recursos en general, que están destinados a ser de acceso abierto. También serán responsables de las actividades que sean dirigidas directamente por los trabajadores del juego.

Es responsabilidad de todo el personal trabajar dentro de las políticas y procedimientos acordados y adherirse a todas las medidas de control impuestas como resultado de las evaluaciones.

Es responsabilidad del miembro del personal / líder de juego de turno actuar sobre cualquier inquietud y asegurarse de que cualquier deficiencia se rectifique de inmediato e informar al miembro del personal superior lo antes posible.

Esta política será revisada anualmente.

APÉNDICE 1 - Tipos de juego

Se reconoce que hay varios tipos de juego diferentes (alrededor de 16) que proporcionan a los trabajadores del juego, entrenadores y entrenadores un lenguaje común para describir el juego. No los hay en ningún orden en particular.

- 1 **Juego simbólico** : juego que permite el control, la exploración gradual y una mayor comprensión sin el riesgo de estar fuera de profundidad, por ejemplo, usar un trozo de madera para simbolizar a una persona o un objeto o un trozo de cuerda para simbolizar un anillo de boda.
- 2 **Juego brusco y voltereta** : juego de encuentro cercano que tiene menos que ver con pelear y más con tocar, hacer cosquillas, medir la fuerza relativa. Descubriendo la flexibilidad física y la euforia de la exhibición. Este tipo de juego permite que los niños participen en contacto físico que no involucre ni resulte en que alguien se lastime. Este tipo de juego puede consumir mucha energía.
- 3 **Juego sociodramático** : la representación de experiencias reales y potenciales de una intensa naturaleza personal, social, doméstica o interpersonal, por ejemplo, jugar en casa, ir de compras, ser madres y padres, organizar una comida o incluso tener una pelea.

- 4 **Juego social** : juego durante el cual se pueden revelar, explorar y modificar las reglas y criterios para el compromiso y la interacción social, por ejemplo, cualquier situación social o interactiva que contenga una expectativa en todas las partes de que cumplirán con las reglas o protocolos, es decir, juegos, conversaciones, hacer algo juntos.
- 5 **Juego creativo** : juego que permite una nueva respuesta, la transformación de la información, la conciencia de nuevas conexiones, con un elemento de sorpresa. Permite a los niños diseñar, explorar, probar nuevas ideas y usar su imaginación. Pueden usar muchas herramientas, accesorios y equipos diferentes. Puede tener un principio y un final, textura y olor, por ejemplo, disfrutar de la creación con una variedad de materiales y herramientas por su propio bien. La autoexpresión a través de cualquier medio, haciendo cosas, cambiando cosas.
- 6 **Juego de comunicación** : juegue usando palabras, matices o gestos, por ejemplo, mímica / charadas, bromas, actuación, mickey, canto, susurro, señalamiento, debate, jerga callejera, poesía, mensajes de texto, hablar en teléfonos móviles / correos electrónicos / Internet, juegos de salto, juegos grupales y de pelota.
- 7 **Juego dramático** : obra que dramatiza eventos en los que el niño no participa directamente, por ejemplo, la presentación de un programa de televisión, un evento en la calle, un evento religioso o festivo, incluso un funeral.
- 8 **Juego locomotor** : movimiento en cualquier dirección o en todas las direcciones por su propio bien, por ejemplo, perseguir, marcar, esconderse, trepar a los árboles.
- 9 **Juego profundo** : juego que permite al niño encontrar experiencias riesgosas o incluso potencialmente mortales, desarrollar habilidades de supervivencia y conquistar el miedo, por ejemplo, encender fuegos con fósforos, fabricar armas, conquistar el miedo como las alturas, las serpientes y los bichos espeluznantes. Algunos encuentran fuerza que nunca supieron que tenían que escalar obstáculos, levantar objetos grandes, etc., por ejemplo, saltar a una pista aérea, andar en bicicleta en un parapeto, mantener el equilibrio en una viga alta, patinar sobre ruedas, curso de asalto, salto de altura.
- 10 **Juego exploratorio** : juego para acceder a información fáctica que consiste en comportamientos manipuladores como manipular, tirar, golpear o llevarse objetos a la boca, por ejemplo, interactuar con un objeto o área y, ya sea mediante manipulación o movimiento, evaluar sus propiedades, posibilidades y contenido, como apilar ladrillos.
- 11 **Juego de fantasía** : este es el mundo de fantasía de los niños. Este tipo de juego es donde la imaginación del niño se da rienda suelta. El juego, que reorganiza el mundo a la manera del niño, de una manera que es poco probable que ocurra, por ejemplo, jugar a ser un piloto que vuela alrededor del mundo, fingir ser varios personajes / personas, estar donde quiera estar, conducir un automóvil, convertirse en seis pies de altura o tan pequeño como quiera ser, la lista es interminable al igual que la imaginación de un niño.
- 12 **Juego imaginativo** : juego en el que las reglas convencionales, que rigen el mundo físico, no se aplican, por ejemplo, imaginar que eres o fingir ser un árbol o un barco, o acariciar a un perro que no está allí.
- 13 **Juego de maestría** : control de los ingredientes físicos y afectivos de los entornos, por ejemplo, cavar hoyos, cambiar el curso de los arroyos, construir refugios, encender fogatas.
- 14 **Juego de objetos**: juego que utiliza secuencias infinitas e interesantes de manipulaciones y movimientos mano-ojo, por ejemplo, el examen y el uso novedoso de cualquier objeto, por ejemplo, tela, pincel, taza.

15 **Juego de roles** : juego a explorar formas de ser, aunque normalmente no de una naturaleza personal, social, doméstica o interpersonal intensa, por ejemplo, cepillarse con una escoba, marcar con un teléfono, conducir un automóvil.

16 **Juego recapitulativo** : juego que permite al niño explorar la ascendencia, la historia, los rituales, las historias, las rimas, el fuego y la oscuridad. Permite a los niños acceder al juego de etapas evolutivas humanas anteriores.



APÉNDICE 2: Evaluación de Beneficio-Riesgo: Medio Ambiente y Equipo

Descripción de la actividad, principio u objeto, quién podría estar en riesgo y qué tipo de daño.	Beneficio o utilidad o póliza relacionada	Descripción de la gestión de riesgos y mantenimiento acordados	Persona nominada	Fecha de la acción

Los niños manejan sus propios riesgos sin la estrecha supervisión de un adulto.	A los niños se les da el espacio para tomar decisiones independientes sobre su juego e implementar los principios de juego descritos en esta política, incluida la forma de evaluar y manejar el riesgo relacionado con el juego de bajo nivel.	Los principios de juego para los niños se describen en nuestra política de juego y se refuerzan regularmente a través de asambleas. Nivel de supervisión de un adulto en el juego infantil. "Supervisión de rango" significa que el personal está ubicado en nuestro sitio en ubicaciones clave y se mueve alrededor de las áreas designadas, participando en el juego, llevando a cabo evaluaciones de riesgo dinámicas y apoyando los valores y reglas de la escuela introducidos a LBS Este nivel de supervisión significa que el personal se centra en el "control sensato y proporcionado de los riesgos reales" (Health and Safety Executive – Play Policy).	GP	Proceso en curso
Niños cayendo desde altura.	Oportunidad de trepar, columpiarse y construir en altura.	Las cintas se utilizan para identificar los árboles seguros para trepar y la altura segura para trepar. El suelo blando se instala debajo de cada zona de escalada. Los niños y el personal son conscientes de las estructuras inadecuadas para la escalada. Supervisión del personal (véase más arriba)	GP/ Jefe de obra Personal	Proceso en curso
Daños causados por equipos dañados, bordes afilados o astillas.	Las piezas sueltas, como tarimas, tablones, neumáticos y canalones, ofrecen diversas opciones para la construcción creativa.	Los niños saben que deben reportar el equipo dañado al personal. El equipo dañado se pone inmediatamente en cuarentena para su reparación o eliminación. Todo el equipo de piezas sueltas es revisado por el equipo del sitio en busca de clavos/tornillos expuestos, astillas, etc.	GP/ Jefe de obra Personal	Proceso en curso
Niños heridos por la caída de equipos (p. ej., tubería de desagüe apoyada en altura)	La incorporación del parque trepador y otras estructuras en el juego de construcción amplía las oportunidades para la construcción.	Supervisión del personal (ver arriba) para enseñar a los niños a evitar caminar/sentarse debajo de objetos apoyados en altura y asegurarse de que los objetos (por ejemplo, las tuberías de desagüe) estén firmemente apoyados con un extremo en el suelo.	Personal	Proceso en curso
Niños y personal tropezando con juguetes del pequeño mundo.	Los objetos del mundo pequeño proporcionan oportunidades de juego de roles y construcción del mundo que no se	Objetos pequeños del mundo (incluyendo figuras, vías de tren, vehículos de juguete, etc.) para ser colocados en áreas marcadas usando círculos de tiza, lona o similares para designar áreas de una manera que sea claramente visible.	GP/ Personal	Proceso en curso

	proporcionan en ninguna otra parte de la disposición.			
--	---	--	--	--