




Escuela Primaria Southville

Política de Reproducción

Política redactada por:	Gareth Potter (Subdirector, Pastoral)	
Ratificado por el Órgano de Gobierno	31.3.26	
Fecha de revisión futura:	Febrero de 2027	
Firmado (Director):		Fecha: 31.3.26
Firmado (Presidente del Gobierno):		Fecha: 31.3.26

Índice

Justificación	2
Compromiso	2
Antecedentes	3
¿Qué es el Play?.....	4
Derechos, Igualdad y Acceso	5
Vínculos con el aprendizaje.....	5
Salud, seguridad, beneficios y riesgos	6
Gestión de la provisión de riesgo en el juego.....	6
El papel de los adultos en el juego	7
Medio ambiente	8
Piezas sueltas	8
Monitorización	8
Salud y seguridad	8
APÉNDICE 1 - Tipos de juego.....	9
APÉNDICE 2: Evaluación de Riesgo-Beneficio: Medio Ambiente y Equipamiento	11
Resumen del proceso de EQIA.....	13

Justificación

Southville Primary School reconoce la importancia de un juego sostenible de alta calidad para los niños, independientemente de sus necesidades y capacidades, y que el juego inclusivo se logra ofreciendo espacios exteriores cuidadosamente pensados que ofrecen una verdadera variedad 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 de Southville se compromete a utilizar esta Política de Juego como un documento clave en todas las decisiones que toma y que afecten al juego de los niños. En Southville Primary School, queremos ayudar a los niños a ser **ciudadanos seguros**, creativos, **independientes, amables, exitosos y centrados en la comunidad**, reflejando la visión y los valores de nuestro centro. 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 riesgos. Queremos asegurarnos de que cada niño esté avanzando de forma adecuada en línea con los objetivos de logro escolar. Nuestro objetivo es dar a nuestros hijos confianza y el deseo de alcanzar su máximo potencial.

Nuestro objetivo:

- Implementar los cambios establecidos en esta política de forma gradual y sistemática
- Informarse con los niños y colaboren con ellos para crear espacios que sean emocionantes, atractivos y motiven a los niños, donde se sientan seguros para arriesgarse y explorar su mundo
- Trabajar en colaboración con padres y la comunidad aprovechando la experiencia local
- Construye proyectos de forma colaborativa, respetando los límites existentes

Antecedentes

Los niños pasan hasta un 20% de su tiempo en la escuela jugando. Este tiempo es invaluable y requiere un pensamiento claro y una planificación. Los cambios en la sociedad, como el tráfico más intenso, estilos de vida más ajetreados, menos zonas para jugar y la conciencia sobre el riesgo, han llevado a la 'pobreza de juego' para los niños de hoy. Esto hace que sus oportunidades de juego en el colegio sean aún más vitales.

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

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

- Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar en el colegio
- Los adultos deberían dejar que los niños jueguen
- Los niños valoran y se benefician de la provisión de juegos con personal
- El juego infantil se enriquece gracias a trabajadores de juegos cualificados
- A veces, los niños necesitan apoyo extra para disfrutar de su derecho a jugar

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

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

- aumentar su autoconciencia, autoestima y respeto propio
- mejorar y mantener su salud física y mental
- dales la oportunidad de relacionarse con otros niños
- Permíteles aumentar su confianza desarrollando nuevas habilidades

En Southville Primary School queremos que el juego impulse los valores de todo nuestro colegio a través de:

- promoviendo la capacidad de cada individuo para **conectar** con sus compañeros y con quienes le rodean.
- Anima a los niños a **cuidar** de sus compañeros y del equipo
- Ofrecer oportunidades para que los niños utilicen su **imaginación**, independencia y creatividad dentro del espacio del patio
- Anima a los niños a ser **valientes** en su juego durante la toma de riesgos y los desafíos, la resolución de problemas y la gestión de situaciones nuevas y novedosas
- ofrecer oportunidades para que niños de todas las capacidades y orígenes jueguen juntos
- proporcionar oportunidades para desarrollar habilidades sociales y aprender
- Fomenta la resiliencia
- Ofrecen oportunidades para conocer su entorno y la comunidad en general.

¿Qué es el Play?

La Estrategia de Juego del Gobierno define el juego como:

'Abarca el comportamiento infantil que es libremente elegido, dirigido personalmente y motivado intrínsecamente. Se realiza sin ningún objetivo externo ni recompensa, y es una parte fundamental e integral del desarrollo saludable, no solo para los niños individuales sino también para la sociedad en la que viven.

El juego se reconoce como cualquier actividad en la que un niño participe, que es libremente elegida, 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, coordinación y forma física)
- Intelectual (desarrollo cognitivo, imaginación)
- Educativo (el conocimiento y la comprensión de los resultados académicos)
- Social (el desarrollo de valores, creencias y autopercepción, así como las habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo que esto potencia).

En la Southville Primary School, reconocemos que un **gran** juego implica:

- Los niños son creativos y cooperativos
- El adulto respondiendo a las invitaciones y peticiones de los niños
- Puede ser solitario o social
- Invita a una investigación
- Hace felices a los niños y los niños son mejores aprendices

Derechos, Igualdad y Acceso

El artículo 31 de la 'Convención sobre los Derechos del Niño' de las Naciones Unidas establece que los niños *tienen derecho a relajarse y jugar, así como a participar en una amplia variedad de actividades culturales, artísticas y recreativas*. La Southville Primary School reconoce que cada niño tiene derecho a elegir el tipo de juego que le convenga, independientemente de su edad, género, capacidad física o origen, haciendo que las oportunidades de juego estén disponibles para todos.

Vínculos con el aprendizaje

El juego es reconocido por la importante contribución que aporta a la educación y al aprendizaje a lo largo de 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 se considera ampliamente que ofrece 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 toma de riesgos y el juego exploratorio en entornos formales e informales, permitiendo a los niños experimentar, probar cosas nuevas, desafiarse a sí mismos y superar sus límites.

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

Otra área de enfoque sobre el impacto del juego y el trabajo lúdico en la educación y el aprendizaje es el papel del juego durante los recreos escolares y su impacto en el comportamiento y aprendizaje de los niños en clase. Una de las preocupaciones actuales es que las oportunidades de juego imaginativo y sus beneficios educativos de los niños están siendo limitadas debido a las exigencias del currículo escolar que amenazan con acortar los tiempos de juego escolares.

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 de comunicación
- Mejorar la concentración
- mejorar su imaginación, independencia y creatividad
- Mejorar las habilidades sociales
- Sé resiliente, seguro de ti mismo y buen solucionador de problemas
- Estar preparado para cualquier cosa como resultado de la negociación y la independencia de pensamiento
- Sé mejor resolviendo problemas
- Desarrollar habilidades para la vida
- mejorar su desarrollo físico, coordinación y forma física.

Salud, seguridad, beneficios y riesgos

La Escuela Primaria Southville supervisa rigurosamente todos los aspectos de la Salud y la Seguridad en todas las áreas de juego y nuestra oferta de juegos. Los parques infantiles se revisan diariamente de salud y seguridad con el equipo del sitio supervisando el equipamiento. Cuando se detecta que el equipo está defectuoso, se retira del espacio de juego, se arregla y se devuelve o se retira permanentemente del espacio.

Como parte de nuestro compromiso con la seguridad infantil, el equipo y el uso del equipo serán supervisados durante las sesiones de juego, así como durante la jornada escolar. Se anima a los niños a mantener las zonas de juego ordenadas al final de las sesiones libres de riesgos para la salud y la seguridad. Se utilizarán carteles en los espacios para asegurar que los niños guarden el equipo de forma responsable. Se recordará a los niños las expectativas de comportamiento, especialmente al usar el equipo durante las asambleas y durante la sesión de juego. Cuando el comportamiento de los niños no alcanza las altas expectativas establecidas por el colegio y cuando la obra se considera insegura, el personal implementará un enfoque de comportamiento por etapas. Si un niño utiliza un equipo de forma negativa, se implementará un proceso de revisión y, cuando sea apropiado, se retirará el equipo del espacio de juego.

Al instalar un nuevo equipo en el área de juegos, se realiza una evaluación de riesgo-beneficio.

La asunción de riesgos puede ser una característica de la provisión de juegos en muchas áreas del entorno escolar donde los niños pasan legítimamente tiempo jugando. Nuestra oferta de juego tiene como objetivo ofrecer a los niños la oportunidad de enfrentarse a riesgos aceptables como parte de un entorno creativo, imaginativo, estimulante, desafiante y controlado de juego y aprendizaje. Por lo tanto, la disposición de juegos debe buscar 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 demuestran que la incertidumbre y el desafío de gran parte del juego infantil es una parte muy importante de su atractivo para ellos, y que también favorece el desarrollo de sus cerebros y cuerpos, haciéndolos más adaptables y resilientes a medida que crecen. El riesgo y el desafío no se limitan al riesgo físico: incluyen las incertidumbres que conlleva hacer nuevos amigos, jugar con niños de diferentes orígenes y construir resiliencia emocional a través de nuevas experiencias con la posibilidad de fracaso.

Se debe animar y apoyar a los niños para que afronten y gestionen el riesgo por sí mismos en un entorno tan seguro como sea necesario, en lugar de estar completamente libre de riesgos.

Gestión de la provisión de riesgo en el juego

En nuestros espacios de juego hay oportunidades para que los niños se arriesguen cuando juegan. Nuestra oferta de juegos tiene como objetivo responder a estas necesidades y deseos ofreciendo a los niños entornos estimulantes y desafiantes para explorar y desarrollar sus habilidades. Al hacerlo, la provisión de juegos 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 exploración dentro del medio del juego es la oportunidad de que los niños experimenten actividades elegidas libremente, donde pueden asumir riesgos aceptables y desafiarse más allá de sus capacidades actuales. Permitir que los niños asuman riesgos aceptables puede desarrollar su capacidad para juzgar de forma independiente los riesgos y aprender nuevas habilidades.

'Sin oportunidades para asumir niveles aceptables de riesgo, el desarrollo infantil se ve inhibido, lo que socava su capacidad para afrontar el mundo más amplio y sin supervisión.'

Southville Primary School se toma muy en serio la salud y seguridad de los niños y realizará una evaluación de Riesgo-Beneficio. Esto identificará riesgos y acciones adecuadas para mitigar. Cuando el riesgo se considera demasiado 'alto', el equipo o la actividad serán retirados o detenidos.

El papel de los adultos en el juego

Creemos que es responsabilidad de nuestro personal convertirse en 'Trabajadores de Juegos' para asegurar que haya la mayor variedad posible de oportunidades de juego disponibles para los niños, observar, reflexionar y analizar el juego que se está realizando, y seleccionar un modo de intervención o modificar el espacio de juego si es necesario. Los 'trabajadores de juegos' se aseguran de que el espacio de juego sea inclusivo, apoyando a todos los niños para que aprovechen al máximo las oportunidades disponibles a su manera. En Southville Primary School utilizaremos los reconocidos Principios de Juego como una guía clave en el desarrollo del personal de juegos.

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 individuos y comunidades.
- El juego es un proceso que se elige libremente, está dirigido personalmente y está intrínsecamente motivado. 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 propios motivos.
- El enfoque principal y la esencia del juego es apoyar y facilitar el proceso de juego, lo que debería informar el desarrollo de políticas, estrategias, formación y educación sobre el juego.
- Para los trabajadores del juego, el proceso de juego tiene prioridad y actúan como defensores del juego cuando se involucran con agendas lideradas por adultos.
- El papel del trabajador de juegos es apoyar a todos los niños y jóvenes en la creación de un espacio en el que puedan jugar.
- La respuesta del playworker ante el juego de niños y jóvenes se basa en un conocimiento actualizado y sólido del proceso de juego y en la práctica reflexiva.
- Los trabajadores de juegos reconocen su propio impacto en el espacio de juego y también el impacto del juego de niños y jóvenes en el trabajador de juegos.
- Los trabajadores del juego eligen un estilo de intervención que permite a niños y jóvenes extender su juego. Todas las intervenciones de los trabajadores de juego deben equilibrar el riesgo con el beneficio y bienestar del desarrollo de los niños.

Medio ambiente

En la Southville Primary School, vamos a:

- Utiliza el espacio exterior como recurso natural para aprender y jugar
- Incluye a los niños cuando planifiquen jugar y aprender al aire libre
- asegurarse de que la zona exterior 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 de los seres vivos; y
- Dad a los niños la oportunidad de gestionar, jugar y aprovechar el espacio y la libertad que ofrece el aire libre.
- enriquecer la calidad del entorno para maximizar la variedad de tipos de juego y aumentar el valor de juego

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

Crearemos planes para transformar los terrenos del colegio a lo largo de varios años con el fin de promover la creación y recreación continua del espacio de juegos por parte de los niños. Nuestro objetivo final es contar con espacios de juegos integrados desde la recepción hasta 6º curso. Para ello puede que tengamos que ajardinar nuestros espacios de juegos, pero ofreceremos muchos materiales abiertos para oportunidades de juego.

Piezas sueltas

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

Monitorización

El colegio continuará utilizando la herramienta de auditoría de OPAL y encuestas a alumnos para monitorizar la implantación de su política, estrategia y plan de acción de juego. Debe presentarse 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. Estas comprobaciones se realizarán como parte de las revisiones diarias normales del equipo de obra. Cuando se determine que el equipo no es 'apto para jugar', este se extraerá del espacio de juegos y se reciclará cuando sea posible.

Las evaluaciones de riesgo-beneficio para áreas, equipos y actividades se conservarán en la oficina para su inspección.

Todas las nuevas actividades que impliquen un riesgo significativo potencial estarán sujetas a una evaluación individual o genérica como parte del proceso de planificación. Todas las evaluaciones

anteriores serán revisadas cuando sea apropiado. Todo el equipo nuevo colocado en las zonas de juego se presentará a los niños antes de que estos lo utilicen en una asamblea.

Los trabajadores del juego / asistentes de apoyo al aprendizaje / supervisores de comidas escolares serán responsables del lugar, el equipo y los recursos en general, que están pensados para ser de acceso abierto. También serán responsables de cualquier actividad que sea dirigida directamente por los trabajadores del juego.

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

Es responsabilidad del miembro del personal o del líder de juego actuar ante cualquier preocupación, asegurarse de que cualquier deficiencia se corrija de inmediato y informar al miembro superior del personal lo antes posible.

Esta política se revisará anualmente.

Política que debe leerse junto con:

- Plan de Accesibilidad
- Política de Salud y Seguridad

ANEXO 1 - Tipos de juego

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

- 1 **Juego simbólico** : juego que permite control, exploración gradual y mayor comprensión sin el riesgo de perderse de profundidad, por ejemplo, usando un trozo de madera para simbolizar a una persona u objeto, o un trozo de cuerda para simbolizar un anillo de boda.
- 2 **Juego brusco y Tumble** – juego de encuentro cercano que tiene menos que ver con pelear y más con tocar, hacer cosquillas y medir la fuerza relativa. Descubriendo la flexibilidad física y la emoción de la exhibición. Este tipo de juego permite a los niños participar en contacto físico que no implica ni resulta en que alguien resulte herido. Este tipo de juego puede consumir mucha energía.
- 3 **Juego sociodramático** : la representación de experiencias reales y potenciales de naturaleza personal, social, doméstica o interpersonal intensa, por ejemplo, jugar en casa, ir a la tienda, ser madres y padres, organizar una comida o incluso discutir.
- 4 **Juego social** – juego durante el cual se pueden revelar, explorar y modificar las reglas y criterios para la interacción social y la interacción social, por ejemplo, cualquier situación social o interactiva que contenga la expectativa de todas las partes de que respeten las reglas o protocolos, es decir, juegos, conversaciones, crear 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, 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 sí mismos. Autoexpresión a través de cualquier medio, crear cosas, cambiar cosas.

- 6 **Juego de comunicación** – jugar con palabras, matices o gestos, por ejemplo, mimo / mímica, chistes, actuación, tocar mickeys, cantar, susurrar, señalar, debate, jerga callejera, poesía, mensajes de texto, hablar por móviles / correos electrónicos / internet, saltarse juegos, juegos en grupo 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 el simple hecho de perseguir, pillar, escondite, trepar árboles.
- 9 **Juego profundo** – juego que permite al niño enfrentarse a experiencias arriesgadas o incluso potencialmente mortales, desarrollar habilidades de supervivencia y vencer el miedo, por ejemplo, encender fuegos con cerillas, fabricar armas, vencer el miedo como alturas, serpientes y bichos inquietantes. Algunos encuentran fuerzas que nunca supieron que tenían que tener que escalar obstáculos, levantar objetos grandes, etc., por ejemplo, saltar a una pista aérea, montar en bicicleta sobre un parapeto, equilibrarse en las luces altas, patinar sobre ruedas, circuito de asfalto, salto de altura.
- 10 **Juego exploratorio** – juego para acceder a información factual que consiste en comportamientos manipuladores como manipular, lanzar, golpear o morder objetos, 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 imaginario de los niños. Este tipo de juego es donde la imaginación del niño se desata a flote. El juego, que reorganiza el mundo a la manera del niño, de una manera que es poco probable, por ejemplo, jugar a ser piloto y volar por el mundo, fingir ser varios personajes o personas, estar donde quiera, conducir un coche, llegar a medir un metro ochenta, nada de alto o tan pequeño como quiera, la lista es interminable, al igual que la imaginación de un niño.
- 12 **Juego imaginativo** : jugar donde 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 ahí.
- 13 **Juego de dominio** – control de los ingredientes físicos y afectivos del entorno, por ejemplo, cavar agujeros, cambiar el curso de los arroyos, construir refugios, encender fuegos.
- 14 **Juego de objetos** – juego que utiliza secuencias infinitas e interesantes de manipulaciones mano-ojo y movimientos, por ejemplo, examen y uso novedoso de cualquier objeto, como tela, brocha, taza.
- 15 **Juego de roles** : juego que explora formas de ser, aunque normalmente no de naturaleza personal, social, doméstica o interpersonal intensa, por ejemplo, rozarse con una escoba, marcar con un teléfono, conducir un coche.
- 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 a juegos de etapas evolutivas humanas anteriores.



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

Descripción de la actividad, principio u objeto, quién podría estar en riesgo y qué tipo de daño.	Prestación, póliza de servicios públicos o relacionada	Descripción de gestión de riesgos y mantenimiento acordada	Persona nominada	Fecha de acción
---	--	--	------------------	-----------------

Los niños gestionan sus propios riesgos sin supervisión cercana de adultos.	Se ofrece a los niños el espacio para tomar decisiones independientes sobre su juego e implementar los principios de juego recogidos en esta política, incluyendo cómo evaluar y gestionar el riesgo relacionado con el juego de bajo nivel.	Los principios de juego para los niños están recogidos en nuestra política de juego y se refuerzan regularmente mediante asambleas. Nivel de supervisión adulta en el juego infantil. 'Supervisión de la vigilancia' significa que el personal está situado en todo nuestro recinto en lugares clave y se desplaza por áreas designadas, participando en el juego, realizando evaluaciones dinámicas de riesgos y apoyando los valores y normas del colegio introducidos en 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 escalar, balancearse y construir en altura.	Se utilizan cintas para identificar árboles seguros para trepar y alturas seguras para trepar. Se instala suelo blando debajo de cada zona de escalada. Los niños y el personal son conscientes de las estructuras inadecuadas para la escalada. Supervisión del personal (véase arriba)	GP/ Gestor de obra Personal	Proceso en curso
Daños causados por equipos dañados, bordes afilados o astillas.	Las piezas sueltas, incluyendo palés, tablas, neumáticos y canalones, ofrecen opciones variadas para una construcción creativa.	Los niños saben que deben informar al personal del equipo dañado. El equipo dañado se pone inmediatamente en cuarentena para su reparación o eliminación. Todo el equipo de piezas sueltas es revisado por el equipo de obra para detectar clavos/tornillos expuestos, astillas, etc.	GP/ Gestor de obra Personal	Proceso en curso
Niños heridos por la caída de equipos (por ejemplo, tubería de desagüe apoyada en altura)	Incorporar la estructura de escalada y otras estructuras en la construcción amplía las oportunidades de construcción.	Supervisión del personal (ver arriba) para orientar a los niños a evitar caminar o sentarse bajo objetos apoyados en altura y asegurarse de que los objetos (por ejemplo, tuberías de desagüe) estén bien sujetos con un extremo en el suelo.	Personal	Proceso en curso
Niños y personal tropezando con juguetes del mundo pequeño.	Los objetos de mundo pequeños proporcionan oportunidades de juego de roles y creación de mundos que no se ofrecen en	Pequeños objetos del mundo (incluyendo figuras, vías de tren, vehículos de juguete, etc.) que se colocan en áreas marcadas usando círculos de tiza, lona o similares para designar las áreas de forma claramente visible.	GP/ Personal	Proceso en curso

	otras partes de la provisión.			
--	-------------------------------	--	--	--

Resumen del proceso de EQIA

Política:		Juego			
EQIA completado por:		Director y FGB			
¿Se han identificado posibles impactos tras EQIA?					
Sí		✓		No	
¿Qué característica protegida podría verse afectada?					
Edad		Orientación sexual		Reasignación de género	
Discapacidad	✓	Raza (color, nacionalidad, origen étnico u nacional)			Casados/pareja de hecho
Sexo		Experiencia del sistema de atención			Embarazo/maternidad
					Religión o creencia
¿Qué pruebas se han utilizado para informar la evaluación?					
Datos	✓	Estadísticas		Consulta	
Conocimiento de la comunidad		✓		Otros	[Detalle]
¿Qué enmiendas se han hecho?					
Se ha añadido referencia a la lectura de la política junto con el Plan de Accesibilidad para garantizar que los niños con discapacidad tengan acceso equitativo a las oportunidades de juego.					
¿Qué acciones o mitigaciones adicionales se requieren?					
•					
Monitorización					
Fecha		No se requieren añadidos	✓	Añadidos mencionados anteriormente	
Fecha		No se requieren añadidos	✓	Añadidos mencionados anteriormente	
Fecha		No se requieren añadidos	✓	Añadidos mencionados anteriormente	