



¡VOLVAMOS A JUGAR!

guía de aprendizaje al aire libre



© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF
Fundación Mi Parque

AUTORES:

FUNDACION MI PARQUE

María Trinidad Vidal D. *Directora de Estudios, Desarrollo e Incidencia*

Matías Honour M. *Director de Proyectos*

Paulina Pantoja K. *Asesora pedagógica*

CONTRAPARTE TÉCNICA UNICEF:

Francisca Morales A., *Oficial de Educación*

EDITORIA:

María Carolina Silva G.

DISEÑO E ILUSTRACIONES:

María Jesús Guarda W.

ISBN: 978-92-806-5242-0

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N° 2021-A-4697

Mayo de 2021
Santiago, Chile

Esta publicación está disponible en www.unicef.cl y www.miparque.cl

ÍNDICE

Presentación	4
Introducción	5
Importancia del juego al aire libre	6
HABILITACIÓN DE ESPACIOS AL AIRE LIBRE PARA EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE NIÑAS Y NIÑOS	8
1. Reforzar la diversidad de actividades en el patio, propiciando la distancia física	10
2. Aprovechar las superficies duras de los espacios exteriores	21
3. Mejorar los niveles de confort e higiene	33
4. Proveer información simple y útil para integrar buenos hábitos de convivencia	37
PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE	44
Referencias bibliográficas	68
ANEXO: Indicaciones sanitarias preventivas para jardines infantiles y colegios	69

PRESENTACIÓN

La pandemia por COVID-19 ha obligado a cambiar las rutinas que se realizaban cotidianamente, junto con suspender muchas actividades y cerrar espacios que pasaron a ser considerados de alto riesgo. Entre ellos, los establecimientos educativos y los juegos infantiles ubicados en espacios públicos han sido clausurados por ser posibles focos de contagio. De esta manera, niños y niñas han visto restringida sus posibilidades de acceso a actividades educativas y recreativas, así como la interacción con pares al aire libre, afectando de manera importante sus posibilidades de desarrollo y aprendizaje.

En este escenario, es relevante fomentar una ciudadanía responsable en el uso de los espacios públicos, que contribuya activamente al cuidado y bienestar de todos y todas, convirtiendo así a plazas, parques y recintos al aire libre en aliados y no enemigos durante la pandemia. Lo mismo ocurre con los patios de los establecimientos educativos: la pandemia presenta una oportunidad para sacarles un mejor provecho, ya que la evidencia indica que son los espacios con menor posibilidad de contagio dentro de jardines infantiles y otros centros educacionales.

Reconociendo la importancia del juego y de los espacios educativos presenciales en la vida de niños y niñas, la presente guía, elaborada conjuntamente por Fundación Mi Parque y UNICEF, busca entregar propuestas que posibiliten la utilización segura de los patios en jardines infantiles para que niños y niñas accedan a actividades educativas y de socialización con sus pares en espacios al aire libre.

De esta manera, la guía entrega a educadoras y educadores algunas herramientas para habilitar y adecuar espacios al aire libre y así incentivar y fomentar el juego seguro, incorporando elementos de urbanismo táctico de bajo costo.

Con la entrega de estas propuestas, que también pueden ser consideradas por familias y comunidades para habilitarlas en pasajes o patios, UNICEF y Fundación Mi Parque pretenden contribuir, en parte, a que niños y niñas puedan volver a disfrutar –considerando las medidas sanitarias en tiempos de pandemia– tanto de su derecho a la educación como del derecho al esparcimiento, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales, tal como lo establece el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño.

INTRODUCCIÓN

La pandemia no solo ha afectado la vida de los niños y niñas en el ámbito de la salud, sino también, como destaca UNICEF (2020), trajo aparejadas consecuencias negativas relacionadas principalmente con el aumento tanto de la pobreza como la desigualdad, y la interrupción de diversos servicios que resultan esenciales para su desarrollo. Entre estos últimos, destaca el cierre inédito de los establecimientos educacionales, lugares que representan un pilar esencial para el aprendizaje y desarrollo cognitivo, social y emocional de niños y niñas, así como también, en muchos casos, espacios fundamentales para su alimentación y salud tanto física como mental.

La pérdida de la educación presencial ha supuesto mayores dificultades para completar los procesos educativos de niños y niñas, lo cual puede tener diversos efectos negativos en el largo plazo. Si bien se han adoptado estrategias en línea para dar continuidad a los aprendizajes, la alfabetización digital y el acceso a dichas herramientas aún siguen siendo desiguales, poniendo en desventaja especialmente a los niños y niñas pertenecientes a los sectores más pobres de la población.

De igual manera, el cierre de las escuelas ha implicado para los niños y niñas la imposibilidad de relacionarse con amigos y amigas, como también la clausura de los espacios que usualmente utilizan para el juego y la recreación, aspectos que son centrales para su óptimo desarrollo físico, social y cognitivo. En este contexto, los procesos de socialización de niños y niñas han sido una de las dimensiones más afectadas por la pandemia.

La evidencia científica recolectada alrededor del mundo sugiere que el uso responsable de las áreas verdes y espacios al aire libre, en conjunto con el cumplimiento de las normas básicas de seguridad personal (distancia física, uso de mascarillas y limpieza de manos), hacen de dichos espacios zonas seguras para el encuentro de las personas y, por tanto, para incentivar el juego y la recreación de los niños y niñas, al suponer un riesgo de contagio menor en comparación con zonas cerradas con mala ventilación (Centro Europeo para la Prevención y el Control de las Enfermedades, 2020), como lo serían las casas, centros comerciales, salas de cine, entre otras¹.

En este contexto, en la presente guía se entregan una serie de propuestas para utilizar los espacios al aire libre disponibles en jardines infantiles y establecimientos educacionales, fomentando el aprendizaje en las diversas áreas del conocimiento y desarrollo, la sociabilización, el juego y el esparcimiento de niñas y niños pequeños, de manera segura.

En el primer capítulo, se releva la importancia que representa el juego al aire libre para el aprendizaje y desarrollo infantil. En el segundo, se entregan una serie de planteamientos orientados a la habilitación temporal de espacios para el aprendizaje integral de niñas y niños al aire libre, incluyendo la utilización de elementos que pueden facilitar dicha tarea, la adaptación de los espacios mediante propuestas sencillas de urbanismo táctico de modo que sean lugares adecuados para el juego seguro mediante el distanciamiento físico, el aprovechamiento de elementos disponibles en los patios, además de información simple y útil para integrar buenos hábitos de convivencia, como son el diseño de gráficas o señaléticas de prevención de contagios. En el capítulo tres se describen un total de 46 propuestas de juegos al aire libre, incluyendo una ficha que señala el ámbito de experiencia al que se refieren, junto con los núcleos y objetivos de aprendizaje que se pueden lograr con ellos, en función de las Bases Curriculares de Educación Parvularia del Ministerio de Educación. Por último, en anexo se presentan algunas indicaciones sanitarias preventivas para evitar contagios en jardines infantiles y colegios.

¹ En noviembre de 2020, el Ministerio de Salud de Chile informó que el 73% de los brotes de COVID-19 en el país tenían como origen reuniones sociales o familiares al interior de los hogares, y un 26% en contextos institucionales como puestos de trabajo, hospitales, cárceles, residencias de adultos mayores, entre otros. Información obtenida de La Tercera (17 noviembre 2020).

¡IMPORTANCIA DEL JUEGO AL AIRE LIBRE

El juego constituye una de las formas más importantes en la que los niños y niñas obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, se deben otorgar oportunidades de entornos al aire libre que favorezcan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico (Pugmire-Stoy, 1996).

Jugando, niños y niñas aprenden y desarrollan competencias claves. Cuando deciden jugar, no piensan, “voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo (Gimeno, 1989).

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños y niñas utilizan toda una serie de competencias a la vez.

Los niños y niñas aprenden de una manera “práctica”, es decir, adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan de mucha práctica con objetos concretos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo:

- Jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado.
- Al bailar, según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas.
- Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al supermercado) resultan especialmente beneficiosos. En este tipo de juegos, los niños y niñas expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos, aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia (Tchakarova, 1983).

La educación al aire libre fomenta la exploración, el conocimiento del mundo, el entendimiento de los fenómenos naturales, el desarrollo físico, el deporte y el desarrollo de competencias sociales (Moya, 2002). En el caso de la exploración al aire libre, los sentidos de niños y niñas están alertas, el cuerpo está pendiente y reacciona a los diferentes estímulos que la naturaleza o los espacios abiertos proveen, por ejemplo, frente a la temperatura, al suelo irregular, a los obstáculos, al viento, al sonido etc. Todos esos desafíos generan aprendizaje y habilidades cognitivas muy relevantes para la formación de los niños y niñas.

Por otra parte, jugando e interactuando al aire libre, los niños y niñas desarrollan formas básicas de convivencia y comunicación con otros en un entorno más espontáneo. Esto ayuda a desarrollar habilidades de sociabilización, siendo el patio del colegio o jardín infantil una de las primeras plazas públicas en las que se encuentran al mismo tiempo.

Por último, jugar, interactuar y estar más tiempo en el patio, probablemente, implique mayor movimiento y actividad física, lo que aporta a disminuir la vida sedentaria de los niños y a mejorar su calidad de vida, generando importantes beneficios para su salud presente y futura.

LOS BENEFICIOS DEL JUEGO

El juego ofrece la oportunidad a los niños y niñas de aprender de manera vivencial, experimentando y creando.

LOS BENEFICIOS DEL JUEGO
Promueve la creación, ya que tienen la posibilidad de materializar sus ideas.
Convierte el aprendizaje en un proceso más participativo y colectivo, donde los niños y niñas pueden explorar juntos para descubrir o generar experiencias de aprendizaje.
Despierta la motivación y el interés, ya que tienen la posibilidad de aprender a través de proyectos prácticos, mediante los cuales pueden hacer realidad sus ideas.
Posibilita traer a un escenario real los conceptos que son difíciles de explicar y complicados de aprender.

*"Los niños y niñas no juegan para aprender,
ellos aprenden porque juegan"*

FRANCESCO TONUCCI



HABILITACIÓN
DE ESPACIOS AL
AIRE LIBRE PARA
EL APRENDIZAJE
INTEGRAL DE
NIÑAS Y NIÑOS



HABILITACIÓN DE ESPACIOS AL AIRE LIBRE PARA EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE NIÑAS Y NIÑOS

Son dos las consideraciones transversales que se tomaron para las propuestas:

- **La importancia de fomentar el juego seguro de niñas y niños en los patios de los jardines infantiles.** De esta manera, se espera que a través del juego al aire libre, orientado por las(os) educadoras(es), se pueda cumplir con los objetivos de aprendizaje y enseñanza expuestos en las Bases curriculares de Educación Parvularia del Ministerio de Educación de Chile (2018).
- **La prevención del contagio del virus COVID-19.** La habilitación propuesta está pensada para que todas las actividades a desarrollar consideren tres condiciones claves para disminuir la posibilidad de contagio: distanciamiento, movimiento y espacios abiertos (al aire libre).

En este marco, el patio, al ser el espacio al aire libre por excelencia de los establecimientos educacionales, se presenta como valioso para el entorno educativo y no solo como un complemento exclusivo para los tiempos de recreo. En ese sentido, para aprovechar las ventajas que ofrece la experiencia del aprendizaje derivado del contacto con la naturaleza y utilizarla para la enseñanza formativa, es necesario contar con una habilitación del patio que permita su utilización de manera segura.

Como complemento, las propuestas que se presentan están pensadas para fomentar el trabajo colaborativo con apoderados y la comunidad educativa en general, potenciando la asociatividad comunitaria y la búsqueda de redes de apoyo, sobre todo para las estrategias que requieren labores de armado, construcción y uso de herramientas.

Con el fin de apoyar a las comunidades educativas en su vuelta a clases, se proponen diversas soluciones de fácil, rápida y económica implementación, que se estructuran en cuatro estrategias generales:

1. **Reforzar la diversidad de actividades en el patio, propiciando la distancia física.**
2. **Aprovechar las superficies duras de los espacios exteriores.**
3. **Mejorar los niveles de confort e higiene.**
4. **Proveer información simple y útil para integrar buenos hábitos de convivencia.**

1. REFORZAR LA DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES EN EL PATIO, PROPICIANDO LA DISTANCIA FÍSICA

2. APROVECHAR LAS SUPERFICIES DURAS DE LOS ESPACIOS EXTERIORES.

3. MEJORAR LOS NIVELES DE CONFORT E HIGIENE.

4. PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA.

1.

REFORZAR LA DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES EN EL PATIO, PROPICIANDO LA DISTANCIA FÍSICA

Se propone habilitar los patios, propiciando el distanciamiento, movimiento y la interacción en espacios abiertos, aprovechando las superficies existentes mediante diversos elementos de uso dinámico que fomentan la distancia, por un lado, y que aporten al desarrollo de instancias de aprendizaje, por otro.



CUBO DIDÁCTICO

Para propiciar la distancia y fomentar una serie de actividades pedagógicas fuera del aula, se sugiere trabajar con un elemento a desarrollar: "el cubo didáctico".

Se trata de un módulo de madera de 30x30 cm, liviano y de fácil construcción. El resultado es un elemento didáctico en sí mismo como unidad y también en su conjunto, al sumarlo con otros cubos.

Se recomienda disponer de al menos 10 cubos para trabajar en el patio, ya que estos permiten configurar múltiples alternativas espaciales que facilitan un gran abanico de actividades, sirviendo tanto de soportes como de mobiliario para conseguir los objetivos de aprendizaje de una manera lúdica y segura.

CONSTRUCCIÓN

Considerando que es una tarea de baja complejidad, la construcción de este módulo está ideada para que pueda realizarla el equipo educativo, involucrando en esto a los padres, madres y/o cuidadores.

MATERIALES:

- COLA FRÍA PARA MADERA
- 18 TORNILLOS PARA MADERA DE 6x1"
- TERCIADO DE 9MM
- ATORNILLADOR
- LÁPIZ
- REGLA
- BARNIZ
- PINTURA PIZARRA
- LIJA PARA MADERA
- BROCHA

PARA 6 MÓDULOS SE NECESITA:

- COLA FRÍA PARA MADERA
- TORNILLOS PARA MADERA DE 6x1" (caja 144 unidades)
- PLANCHA DE TERCIADO 9MM DE 122x244 CM (una plancha sirve para 6 cubos)
- LIJA PARA MADERA
- ÓLEO PARA PIZARRA (¼ GALÓN)
- BARNIZ (¼ galón)



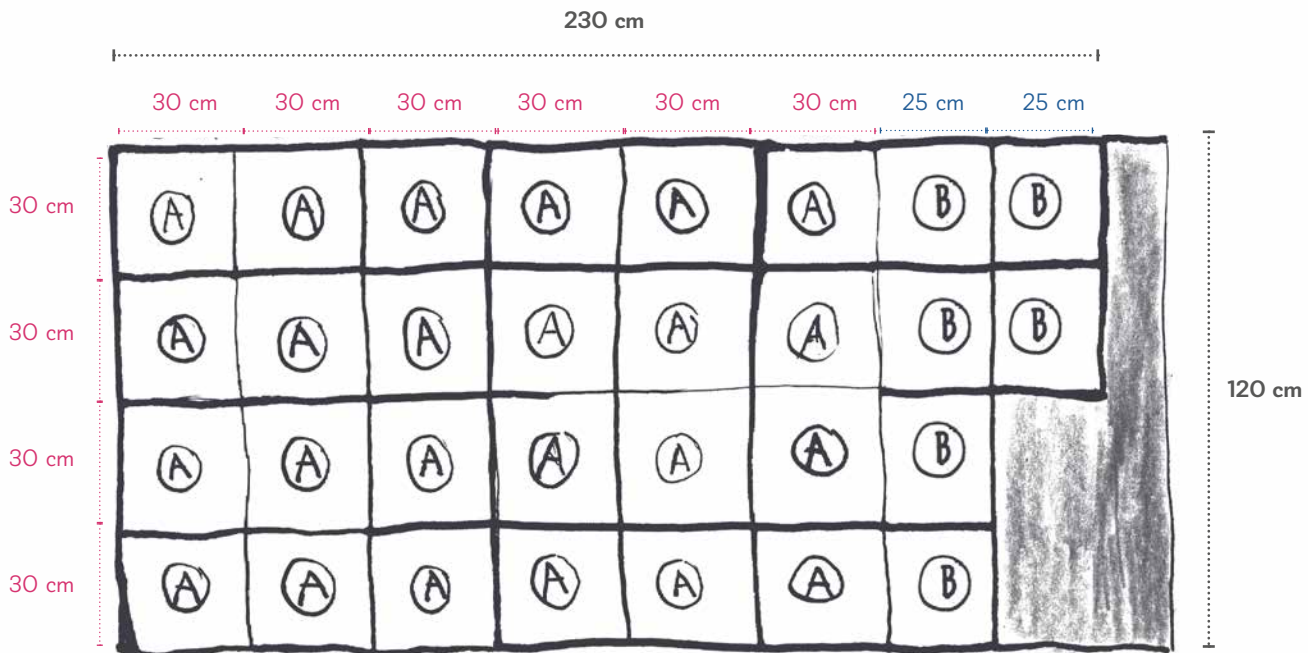
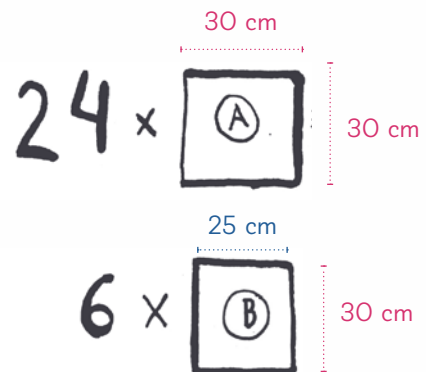
CUBO DIDÁCTICO: EJECUCIÓN



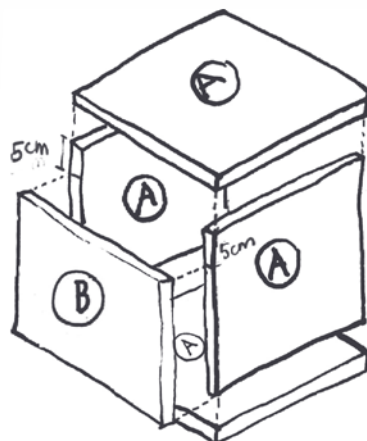
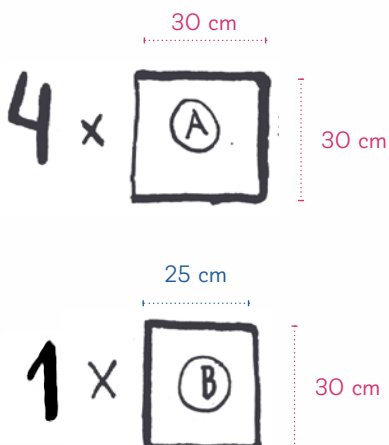
INSTRUCCIONES:

1. DIMENSIONAR O CORTAR EL MATERIAL

Primero será necesario dimensionar o cortar la plancha de terciado de 9mm de 122x244 cm. Esta puede ser dimensionada en el lugar de venta o en el hogar con una sierra (considerar que de un tablero terciado salen 6 cubos)



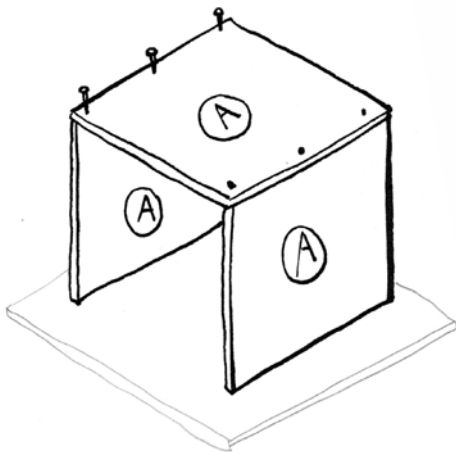
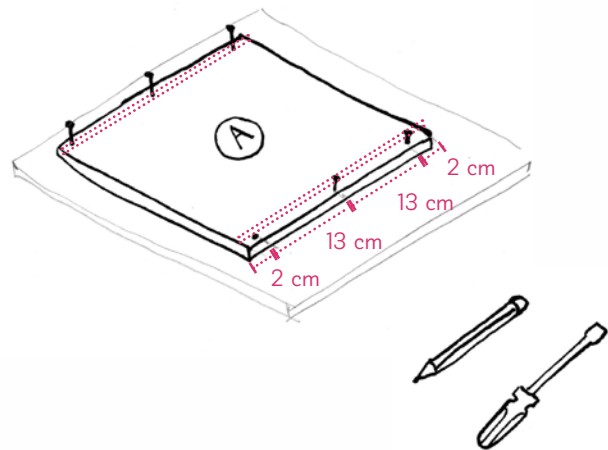
Cada cubo estará compuesto por las siguientes piezas dimensionadas:



CUBO DIDÁCTICO: EJECUCIÓN

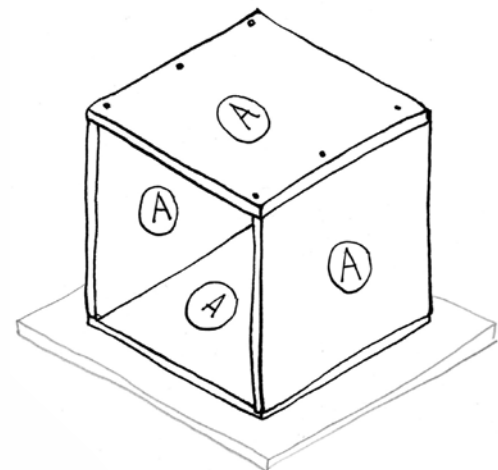
2. MARCAR Y ATORNILLAR PIEZAS (A)

- Marcar con un lápiz los puntos donde vamos a poner los tornillos en dos piezas (A) de 30x30 cm, para posteriormente atornillarlas a otras dos piezas (A) de igual dimensión.
- Con un lápiz, trazar una línea en los dos lados paralelos de cada pieza (A) donde pondremos los tornillos, a 0,5 cm del borde (como muestran las líneas rosadas de la figura).
- A continuación, en uno de los lados con la línea ya trazada, marcar a 2 cm de ambos extremos la ubicación de un tornillo a cada lado. Posteriormente, marcar la ubicación del tercer tornillo a 13 cm de ambas marcas recientemente colocadas en los extremos.
- Repetir el paso anterior en el otro lado con línea trazada.
- Con el apoyo de una superficie plana, atornillamos los 6 tornillos para madera de 6x1", hasta que estos apenas asomen del espesor de la madera (9mm).



3. ATORNILLAR PIEZAS (A) + (A) + (A)

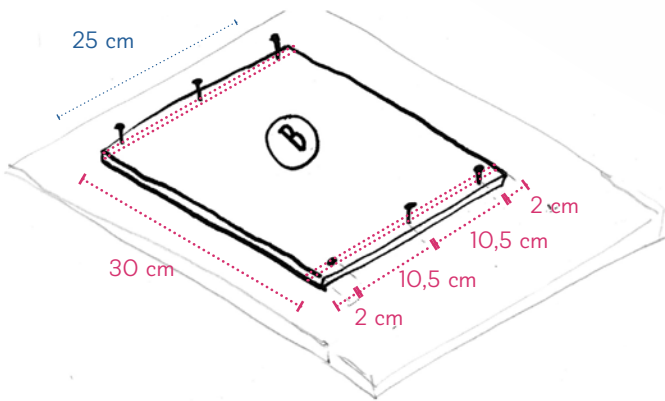
- Encolar los bordes de una de las piezas (A) recién marcadas y de otras dos piezas (A) en donde estas se unen, antes de atornillar.
- Atornillar, uniendo la pieza (A) marcada a las otras dos piezas (A).



4. REPETIR EL PASO 3, UNIENDO LA OTRA PIEZA

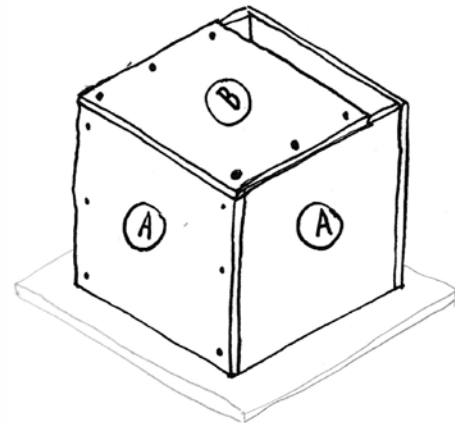
Voltear el cubo, y atornillar la segunda pieza (A) ya marcada a las 2 piezas (A).

CUBO DIDÁCTICO: EJECUCIÓN



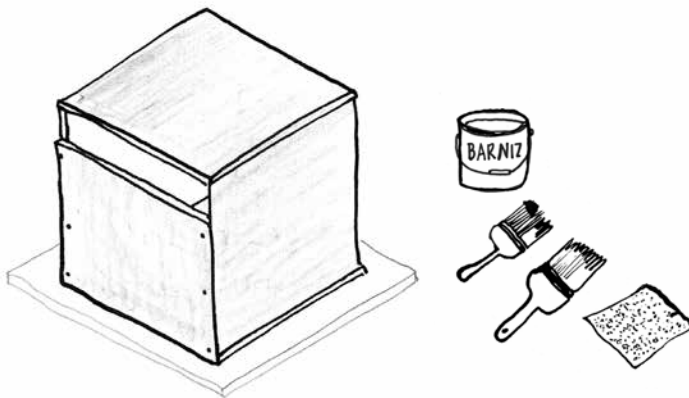
5. MARCAR Y ATORNILLAR PIEZAS

- Marcar con un lápiz los puntos donde atornillaremos las dos piezas (B) de 25x30 cm.
- Con un lápiz, trazar una línea en dos lados paralelos de la pieza, a 0,5 cm del borde de la pieza (como muestran las líneas rosadas la figura).
- A continuación, en uno de los lados con la línea ya trazada, marcar a 2 cm de ambos extremos la ubicación de un tornillo a cada lado. Posteriormente, marcar la ubicación del tercer tornillo a 10,5 cm justo entre ambas marcas recientemente colocadas en los extremos.
- Repetir el paso anterior en el otro lado con línea trazada.
- Con el apoyo de una superficie plana, atornillamos los 6 tornillos para madera de 6x1", hasta que estos pasen el espesor de la madera (9mm).



6. ATORNILLAR PIEZA (B)

- Encolar los bordes de la pieza en donde estas se unen, antes de atornillar.
- Atornillar hasta que quede el tornillo a ras de la madera (B).

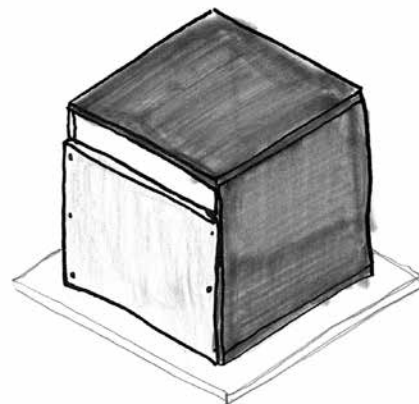


7. LIJAR Y BARNIZAR

- Lijar todos los cantos y zonas donde puedan existir astillas.
- Con brocha, barnizar todas las caras menos las que se pintarán con pintura de pizarra u otro tipo de pintura (punto siguiente). El barniz ayudará a que las superficies sean más fáciles de limpiar y desinfectar a futuro.

8. PINTAR

Con la brocha, pintar al menos dos caras con óleo para pizarra.



CUBO DIDÁCTICO: ACTIVIDADES

Las actividades propuestas se basan en los **NÚCLEOS DE APRENDIZAJE** de las Bases Curriculares de Educación Parvularia del Ministerio de Educación de Chile (2018).

Es importante indicar que todas las actividades recomendadas tienen como base tanto el núcleo Identidad y autonomía como el de Convivencia y ciudadanía; por lo mismo, no se sugieren actividades específicas para aquellos núcleos.

AMBITOS DE EXPERIENCIAS	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	COMUNICACIÓN INTEGRAL E INTERACCIÓN	COMPRENSIÓN DEL ENTORNO
NÚCLEOS DE APRENDIZAJES	1. Identidad y autonomía	4. Lenguaje verbal	6. Exploración del entorno natural
	2. Convivencia y ciudadanía	5. Lenguaje artístico	7. Comprensión del entorno sociocultural
	3. Corporalidad y movimiento		8. Pensamiento matemático

Todas las propuestas consideran el espacio al aire libre como el más idóneo en tiempos de pandemia, dando la posibilidad de que este sirva no solo para los recreos, sino también como una oportunidad para propiciar aulas abiertas, donde el patio sea el lugar de aprendizaje por excelencia. Se trata de una invitación a que las clases en general se hagan en este espacio, siendo el “cubo didáctico” un soporte y mobiliario para el aprendizaje.

Como recomendación adicional, se sugiere contar con zonas sombreadas dentro del patio, que faciliten pasar la mayor cantidad de tiempo al aire libre.



NÚCLEO CORPORALIDAD Y MOVIMIENTO

Se propone la distribución de los “cubos didácticos” al aire libre, generando circuitos, que podrán ser complementados con trazados o marcas en el piso y otros elementos que se encuentren a disposición. El objetivo es posibilitar que los niños y niñas puedan trepar, apilar, empujar, saltar y correr en torno y a través de los elementos dispuestos. Este circuito puede también ser complementado con otros objetos como pelotas o cuerdas, adaptando su complejidad y sumando nuevas habilidades como puntería, equilibrio, coordinación, entre otras.

Este tipo de actividades se complementa muy bien con el uso de juegos de piso, como se muestra en la siguiente figura.



NÚCLEO LENGUAJE VERBAL

Se propone trabajar la dimensión oral por medio de cuentacuentos, preguntas y creación de relatos. Para esto, los cubos didácticos pueden ser distribuidos de distintas formas, de manera que -manteniendo las distancias- los niños y niñas se puedan distribuir en torno al relator/a. Además, los cubos sirven para apilar y distribuir los libros a modo de biblioteca ambulante.





NÚCLEO LENGUAJE ARTÍSTICO

Para trabajar el lenguaje artístico se sugieren actividades relacionadas con el teatro, la música y el dibujo, en las que los cubos didácticos sirven de escenario, instrumentos y soporte.

Teatro: Se propone apilar cubos didácticos a modo de generar un telón, en el cual los niños puedan recrear distintos escenarios y actuar dentro de estos.

También se puede complementar con el juego número 29 propuesto en el capítulo 3 de esta guía, “El espejo mágico”, ya que los cubos pueden generar el ambiente de una escena para quien representa las acciones.

Música: Se sugiere utilizar el mismo cubo como instrumento de percusión, mediante el cual los niños y niñas, con las manos o con varillas, puedan generar sonidos y coordinarse entre sí.

Otra alternativa es que los cubos sirvan de asientos para que niños y niñas jueguen a “La silla musical”, tal como sugiere el juego número 17 propuesto en el capítulo 3 de esta guía.

Dibujo: El mismo cubo didáctico puede ser usado como una mesa para dibujar en su área de pizarra. Esto se puede hacer de modo individual o colectivo, generando la posibilidad de hacer murales o exposiciones.

Otra forma de potenciar el dibujo es utilizar los cubos siguiendo las instrucciones del juego número 33 capítulo 3 de esta guía, “¿Cuántos elementos hay?”, pero en vez de hacer las figuras geométricas en el suelo con masking tape, éstas se dibujan en la cara del cubo.





NÚCLEO EXPLORACIÓN DEL ENTORNO NATURAL

Hacer las actividades educativas al aire libre puede ser una buena oportunidad para reconocer nuestro entorno; para esto se recomiendan recorridos en los cuales se observe la naturaleza, y se aprenda a reconocer sus similitudes y diferencias. Se puede hacer una recolección de hojas, flores y piedras y distribuir en tres sectores diferentes mesas creadas con los cubos didácticos. La actividad consistiría primero en recolectar distintos materiales para luego agruparlos y, por último, conversar sobre los resultados y responder a las dudas que surjan.

Otra actividad interesante en esta línea es el juego número 4 del capítulo 3 de esta guía, “Y... ¿cuántas hojas hay?”, a través del cual se deben formar dos equipos que deberán recolectar la mayor cantidad de hojas del patio en un tiempo determinado.



NÚCLEO COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL

La actividad propuesta tendrá como nombre “recreo mi barrio”. Se trata de una invitación para que los niños y niñas conversen y den cuenta de cómo es el barrio o el entorno donde cada uno de ellos vive. Para esto podrán hacer una maqueta habitable con los “cubos didácticos”, distribuyéndolos espacialmente e imitando la composición de un barrio, para luego recrear en conjunto el modo de habitar la ciudad, reconociendo diferentes tipos de edificaciones, oficios y ritmos. Esto permitirá, por una parte, desarrollar un conocimiento espacial y, a la vez, reflexionar sobre su entorno sociocultural.

NÚCLEO PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Para el razonamiento matemático se propone utilizar las caras del cubo a modo de pizarra, para hacer ejercicios de asociación, sumatorias, restas, comprensión de volumetría y geometría. Pueden utilizarse símbolos, figuras geométricas y colores, a fin de generar elementos individuales que deban asociarse entre sí. También se sugiere “darle un giro” al juego número 10 propuesto en el capítulo 3 de esta guía, denominado “Jugando con platos de cartón”; en este caso, se podrían sustituir los platos de cartón, dibujando los números en las caras de los cubos didácticos.



KIT DE MATERIALES

Como complemento al cubo didáctico, se agrega un kit de materiales simples, que se pueden encontrar en el comercio local. El objetivo de este kit es dotar de elementos básicos a la comunidad educativa, que propicien tanto actividades de aula abierta como de juego.

Además, en el caso de no contar con el cubo didáctico, este kit de materiales será de gran ayuda para realizar diversas actividades, como las indicadas en el capítulo 3 de esta guía.

Este kit puede, además, ampliarse según las necesidades e intereses de cada equipo educativo.

1. Para los juegos propuestos en esta guía:

Algunos de los juegos de baja interacción física, sugeridos en el capítulo 3 de esta guía, requieren de materiales que son considerados en este kit, tales como cuerda, pañuelos, pelotas, film plástico, elástico y tiza.

2. Para realizar actividades sin el cubo didáctico:

Si no se cuenta con el cubo didáctico, se pueden realizar las actividades propuestas con el apoyo de este kit de materiales. Así, las habilidades se podrían trabajar de la siguiente manera:

Corporalidad y movimiento: Dibujar con tierra de color un recorrido y agregar obstáculos con los aros, conos, sillas, etc. La idea es que sea un circuito dinámico y que desafíe la movilidad de los niños y niñas.

Lenguaje verbal: Disponer las sillas de la sala de clases en círculo en el patio para hacer cuentacuentos. Se puede poner un aro entre cada silla para mantener y asegurar la distancia.

Lenguaje artístico: Poner un film plástico entre dos árboles o dos postes, o entre un árbol y poste, o entre dos patas de una mesa de adulto, para que los niños y niñas pinten y puedan hacer un mural colectivo que podría servir de fondo para una presentación artística.

Exploración del entorno natural: Disponer cuatro aros en el suelo y pedir a los niños y niñas que recolecten elementos naturales y los clasifiquen por tipo en cada uno de los aros.

Comprensión del entorno sociocultural: Recrear el barrio en que viven con sillas, mesas, géneros y otros elementos que tengan a disposición.

Pensamiento matemático: Con la herramienta “tizador” se pueden trazar en el suelo del patio números del 1 al 5 o del 1 al 10, según la dificultad que se quiera dar. Junto al número se pueden trazar también figuras geométricas, dependiendo de la cantidad que indique el número. Para esta actividad, los niños y niñas se dividen en dos filas, la persona adulta que dirige la actividad tiene que escoger un número y decirlo en voz alta; los primeros de cada fila deberán correr a pararse sobre el número que se indicó y así continuar con los números hasta completar las dos filas de niños y niñas. La fila que haya tenido más aciertos gana.

EL KIT ESTÁ COMPUESTO POR:

- CUERDA DE 6,5 METROS DE LARGO
- CAJA DE TIZAS DE COLORES
- MASKING TAPE (*idealmente de colores*)
- HUINCHA AISLADORA
- TELAS DE DIVERSOS TAMAÑOS Y COLORES (*pueden ser pañuelos u otros géneros usados*)
- ELÁSTICO DE 5 METROS DE LARGO
- HERRAMIENTA PARA TRAZAR CON TIERRA DE COLOR O CAL (TIZADOR)
- TIERRA DE COLOR
- ELEMENTOS DIDÁCTICOS QUE TENGAN A DISPOSICIÓN EN EL ESTABLECIMIENTO, TALES COMO PELOTAS DE PLÁSTICO, CONOS Y AROS

3. Como complemento para el cubo didáctico:

Recomendamos complementar las actividades que se realicen con el cubo didáctico, trazando números, símbolos, letras y/o colores en las caras del cubo pintadas con pintura para pizarra.

4. Cuando no se dispone de suelo duro en el patio:

En muchos establecimientos, la mayor parte de los patios son de piso blando, como maicillo, tierra, pasto, entre otros. Eso genera una dificultad adicional, ya que en esos pisos se dificulta la pintura.

En estos casos, se recomienda tener un tizador, que se puede construir con una botella vacía de plástico de 1,5 o 2lt de capacidad, a la cual se le hacen orificios en el fondo con un clavo y se le agrega cal o tierra de color. Con este elemento se podrán trazar figuras geométricas, líneas o letras en el suelo.



2.

APROVECHAR LAS SUPERFICIES DURAS DE LOS ESPACIOS EXTERIORES

Las superficies duras, como pavimentos en patios y pasillos, además de los muros exteriores, pueden ser un soporte muy útil tanto para ayudar a generar distancia física como para propiciar usos ligados a lo educativo y lo lúdico.



PINTURA DE PISO

La pintura de juegos en el piso no es algo nuevo, desde hace mucho tiempo se han aprovechado los suelos pavimentados para marcarlos tanto de manera esporádica como permanente. Contar con estas superficies es una gran oportunidad para propiciar su uso en diversas actividades, tanto para clases como para el juego al aire libre.

Al implementar una pintura de piso, primero deben tenerse en cuenta algunas consideraciones para el diseño e instrucciones simples para su ejecución. Para comenzar, es importante que el trazado o diseño que se le dé al patio pintado sea flexible y no esté encasillado en una sola actividad, de modo que niños y niñas puedan darle distintos usos e incluso inventar actividades en él. Para esto se recomienda la utilización de colores, líneas continuas y punteadas, figuras geométricas, números, letras, circuitos y laberintos.

Con esta base, ya se podrá comenzar a crear un diseño de las superficies duras, proceso en el que idealmente debiera involucrarse a los niños y niñas, escuchando sus requerimientos, probando y rectificando formas y medidas, con el fin de hacerlos partícipes del diseño final.

Por otra parte, se sugiere cuidar la estética de la pintura, no sobrecargar la superficie con ella y recordar que menos puede ser más en el caso de los patios pintados.

Cabe destacar que estos juegos se pueden hacer de forma permanente o transitoria, utilizando pintura, tiza, cuerdas o cintas, respectivamente. Además, la pintura de pisos puede ser muy útil para demarcar espacios de aula al aire libre, donde los niños y niñas puedan comprender fácilmente el distanciamiento físico en tiempos de COVID, dar orden al patio y salir a aprender al aire libre.

INSTRUCCIONES PARA HACER PINTURA SOBRE PAVIMENTO

MATERIALES:

- PINTURA DE COLORES (se recomienda usar pintura de alto tránsito para que la intervención sea más duradera y no se borre fácilmente con su uso en el tiempo; de igual forma, se puede utilizar otro tipo de pinturas, como esmalte al agua o látex)
- BROCHA DE 3"
- MASKING TAPE DE 1"
- TIZA
- AGUARRÁS
- BANDEJAS PARA PINTURA O RECIPIENTE SIMILAR

PINTURA DE PISO: EJECUCIÓN



INSTRUCCIONES:

1. LIMPIAR

Limpiar la superficie a pintar para obtener un buen resultado. Si se tiene acceso a una hidrolavadora, lo mejor es limpiar el piso con ella. De otra forma, puede usarse una escoba o escobillón.



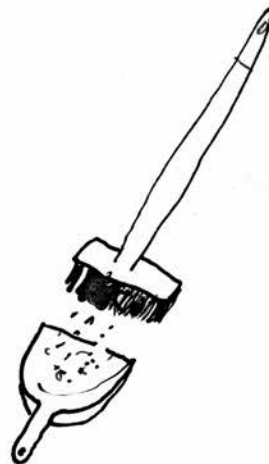
3. MARCAR

Para el trazado o demarcación se debe utilizar tiza y masking tape para delimitar las zonas a pintar. El masking tape ayudará a que los bordes queden continuos. Otra opción es hacer plantillas; pueden elaborarse con cartón piedra u otro similar.



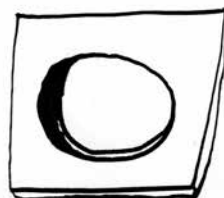
5. ORDENAR

Para finalizar, se recomienda cerrar los tarros de pintura y sellarlos con masking tape o similar y guardar las brochas en baldes con aguarrás, para utilizarlas en una próxima oportunidad.



2. PREPARAR

Deben agitarse bien los tarros antes de abrirlos, y una vez listos verter la pintura sobre bandejas. Es necesario tener precaución con la pintura, con el fin de no manchar la ropa ni el piso.



4. PINTAR

Al pintar, se debe seguir el trazado previamente demarcado, procurando no salirse de los límites; para esto, se sugiere utilizar brochas de 3 pulgadas. La zona pintada debe quedar protegida mientras la pintura está húmeda; para ello, es útil dejar cintas o alguna advertencia para que nadie pise el juego antes de que esté seco.

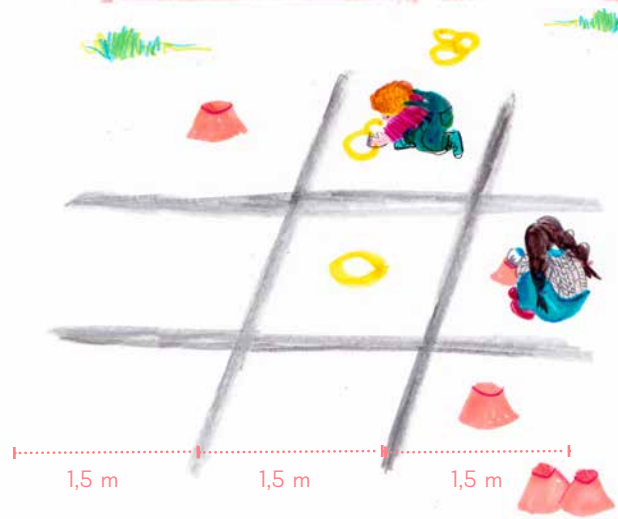
PINTURA DE PISO : IDEAS

JUEGOS TRADICIONALES:

Estos pueden ser juegos clásicos de mesa o de calle, siendo adaptados a los suelos de los patios; para ello, es necesario escalarlos o redimensionarlos al nuevo tamaño, trazarlos y así estarán listos para ser pintados.

Se pueden mantener la forma y los colores del juego o variar.

En el caso de los juegos de mesa adaptados, el cambio de escala permite que los niños puedan acceder al juego de manera distinta, al incorporar otros elementos no contemplados en el juego original, como conos, botellas o cajas.



1. REFORZAR LA DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES EN EL PATIO, PROPICIANDO LA DISTANCIA FÍSICA

Pintura de piso

Juegos de muro

3. MEJORAR LOS NIVELES DE CONFORT E HIGIENE.

4. PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA.



CIRCUITOS O LABERINTOS

Los circuitos y laberintos son ideales para fomentar la actividad física y desplazamiento; pueden ser guiados o abiertos, teniendo distintas dificultades según el uso que le quieran dar niños y niñas. Por otra parte, permiten que varios niños y niñas jueguen a la vez, dando espacio a dinámicas de grupo e individuales. Estos pueden ser esquemáticos o tener una mayor complejidad de formas. Una alternativa conocida son los circuitos que representan ciudades, fomentando juegos de roles.

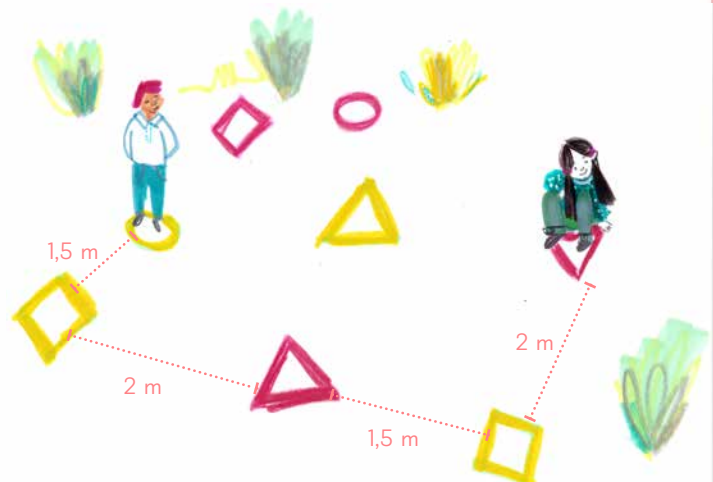
Para los circuitos se recomienda usar una brocha de 3" para demarcar las líneas y, en el caso de la pista, dejar un grosor de 1 metro de ancho.

FIGURAS GEOMÉTRICAS PARA JUEGO LIBRE

Trazar figuras de forma libre en el patio puede ser una buena idea para incentivar la creatividad de los niños y niñas, donde puedan dar rienda suelta a su imaginación y pensar sus propios juegos.

Para este tipo de juegos, se recomiendan figuras simples y reconocibles, aprovechando el uso del color para generar contrastes entre las formas. Para esto se puede usar masking tape o bien se pueden hacer moldes en cartón para simplificar el pintado.

Una buena alternativa puede ser trazar figuras geométricas para jugar a "¿Cuántos elementos hay?" (juego número 33 del capítulo 3), así, los niños podrán conocer las figuras geométricas, además de desarrollar otros aprendizajes de lógica matemática.



PINTURA DE PISO : IDEAS

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE

Para este tipo de juegos, es importante considerar la edad de niños y niñas y elegir la dimensión de aprendizaje a fomentar y/o reforzar. Para este caso, se muestran referentes que permiten reforzar el aprendizaje de letras y números, pero esto puede aplicarse a distintos conocimientos y grados de dificultad, llevando al patio lo aprendido en el aula.

Un ejemplo clásico es “El luche”, cuyas instrucciones se encuentran en el capítulo 3 (juego 44) de esta guía.



Radio: entre 1,5 y 2 m



Se sugiere complementar estos juegos entre sí, logrando combinaciones que puedan servir para diferentes etapas del aprendizaje y sean armoniosas entre ellas. Es una gran idea hacer parte a niños y niñas de este proceso, preguntándoles lo que les gusta y cómo se imaginan su patio pintado.

JUEGOS DE MURO

Los muros resultan extremadamente útiles para fines lúdicos y educativos. Son superficies que normalmente no se utilizan pero que pueden servir mucho para potenciar el juego, al mismo tiempo que diversifican el espacio libre, que muchas veces se hace estrecho.

Algunas ideas para aprovechar los muros son:

- Pintarlos con pintura de pizarra
- Convertir el muro en una ruta horizontal de escalada
- Dibujar y pintar circuitos (de autos, u otros)
- Dibujar o pintar laberintos
- Pegar tubos de PVC, botellas plásticas u otros para generar trasvasije

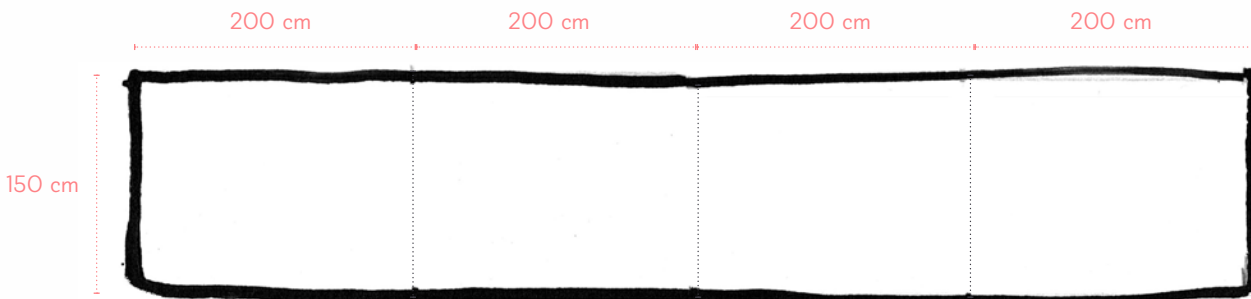
A continuación, se presentan algunas ideas más específicas y complejas para aprovechar los muros en desuso.

ESTACIONES DE JUEGO

Las estaciones de juego se componen de cuatro módulos con distintas actividades lúdicas. Cada módulo tiene un ancho de 2 metros para favorecer el distanciamiento en relación al juego. Es importante indicar que cada módulo se juega por separado, pero es ideal que sea más de uno para que los niños y niñas jueguen en paralelo.

En este caso, se sugiere solicitar la ayuda de alguna persona que tenga nociones básicas de construcción para facilitar la tarea en algunas labores de carpintería.

Lo primero es verificar el espacio disponible. Se sugiere una dimensión libre de al menos 8 metros de ancho por 1,5 metros de alto. Posteriormente, la indicación es dividir el muro en cuatro módulos consecutivos de 2x1,5 metros.



Es importante evaluar si es posible instalar los elementos de juego directo a la pared o se debe considerar construir las estaciones sobre una placa auxiliar de madera. En el caso de una u otra elección se deben seguir las indicaciones del siguiente apartado.

ESCALADA HORIZONTAL



ESTACIÓN DE JUEGOS SOBRE PARED

MATERIALES:

- TALADRO
- CINTA MÉTRICA
- BROCA DE 10 MM PARA CONCRETO

PARA CONFECCIONAR LAS TOMAS:

- PIEZA DE MADERA DE PINO DE 2"x2" POR 20 CM DE LARGO
- BROCA DE 10 MM PARA MADERA
- TORNILLOS DE CONCRETO PARA FIJAR TOMAS
- LIJA PARA MADERA
- PINTURA ESMALTE SINTÉTICO DE COLORES A ELECCIÓN
- BROCHA

INSTRUCCIONES:

1. Confeccionar tomas de 20 cm de largo con madera de pino de 2"x2"; procurar lijar todos los cantos para evitar la aparición de astillas.
2. Marcar el centro de la pieza, considerando tanto su ancho como alto, y realizar un agujero con la ayuda del taladro y broca para madera de 10 mm.
3. Aplicar sobre la pieza una capa de esmalte sintético de color a elección.
4. Dibujar la grilla en la pared donde irán ubicadas las tomas; marcar los agujeros para su fijación.
5. Con la ayuda del taladro y broca realizar agujeros en la pared, prestando atención que su profundidad sea igual al largo del tornillo.
6. Introducir el tarugo para pared maciza y fijar la pieza de madera a la pared, utilizando el tornillo para concreto. Repetir con todas las piezas necesarias.



JUEGOS DE MURO : IDEAS Y ESTACIONES DE JUEGO

ESTACIÓN DE JUEGOS SOBRE PLACA DE MADERA

MATERIALES:

- 4 PLACAS MDF (TRUPÁN) DE 15 O 18 MM PRE DIMENSIONADO DE 2x1,5 METROS
- CINTA MÉTRICA
- TALADRO
- ESMALTE O BARNIZ
- LISTONES DE PINO DE 1/2" A 1" (para construir un bastidor que separará la placa de la pared)
- CLAVOS PARA MADERA
- LIJA PARA MADERA

INSTRUCCIONES:

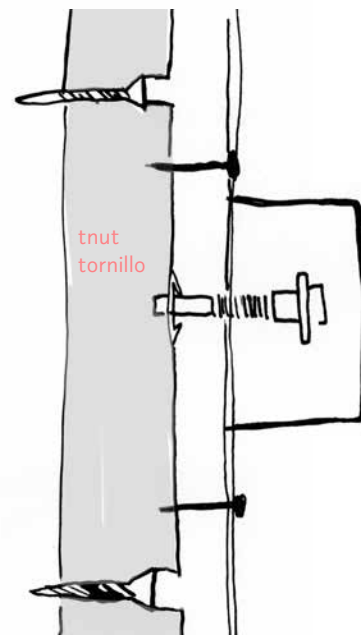
1. Confeccionar tomas de 20 cm de largo con madera de pino de 2"x2"; procurar lijar todos los cantos para evitar la aparición de astillas.
2. Marcar el centro de la pieza, considerando tanto su ancho como alto, y realizar un agujero con la ayuda del taladro y broca para madera de 10 mm.
3. Aplicar sobre la pieza una capa de esmalte sintético de color a elección.
4. Aplicar sobre superficie y cantos barniz para uso exterior.
5. Dibujar la grilla donde irán fijadas las tomas.
6. Con la ayuda del taladro y broca, realizar agujeros en la placa de madera y fijar las tomas, utilizando un tornillo de madera.
7. Confeccionar un bastidor de madera con los listones de pino, el cual debe tener las mismas dimensiones de la placa de madera.
8. Fijar el bastidor a la pared por medio de tarugos de concreto, de acuerdo a la imagen representada a la derecha.
9. Fijar la placa de madera con las tomas al bastidor mediante clavos para madera.

PARA CONFECCIONAR LAS TOMAS:

- PIEZA DE MADERA DE PINO DE 2"x2" POR 20 CM DE LARGO
- PINTURA ESMALTE SINTÉTICO DE COLORES A ELECCIÓN
- TORNILLOS DE MADERA PARA FIJAR TOMAS



Bastidor de Placa
de 1/2" a 1" 18mm
PARED

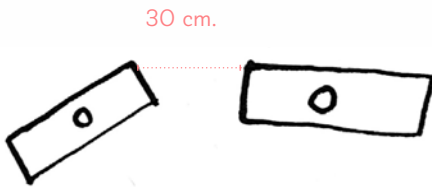
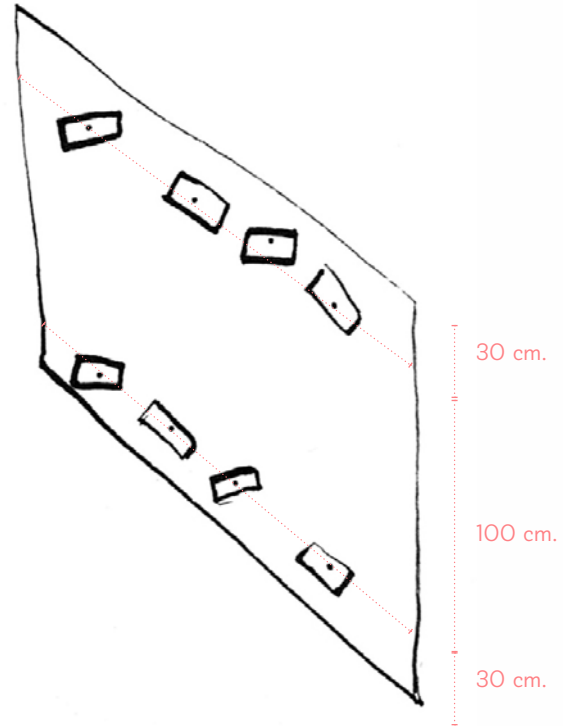


JUEGOS DE MURO : IDEAS Y ESTACIONES DE JUEGO

PARA DIBUJAR LA GRILLA:

Marcar dos líneas horizontales, las cuales nos servirán como guía para instalar las tomas. La primera se distanciará a 30 centímetros del suelo, y la segunda a 1 metro (100 cm) sobre la primera.

Placa o pared disponible



Ubicar las tomas de manera consecutiva, con un distanciamiento de 30 cm entre cada una.



- Es importante lijar todos los bordes de las maderas para evitar la aparición de astillas.
- Las medidas para la confección de tomas son una sugerencia, estas pueden variar de acuerdo a la creatividad de cada persona.
- Es posible la utilización de presas de escalada prefabricadas, las cuales se pueden instalar de acuerdo a las mismas indicaciones expuestas.

TUBOS DE TRASVASIJE



MATERIALES:

- PEGAMENTO FUERTE
- TUBOS DE PVC O CARTÓN DE 30 CM DE LARGO
- VASOS PLÁSTICOS
- POMPONES DE COLORES
(Celeste, verde, amarillo u otros o que tengan a disposición)
- PINTURA DE COLORES
(Celeste, verde, amarillo u otros o que tengan a disposición)
- PINCELES
- HUINCHA DE MEDIR

INSTRUCCIONES:

1. Distribuir los tubos disponibles, definiendo la distancia entre cada uno. Se recomienda una separación de 15 a 20 centímetros.
2. Marcar un recorrido con distintas alturas donde se ubicará cada secuencia de tubo-vaso-pompones.
3. Posteriormente, pintar los tubos de PVC o cartón y dejar que sequen.
4. Fijar los tubos a la pared utilizando pegamento fuerte.
5. Debajo de cada tubo, adherir un vaso plástico del mismo color del tubo. La idea es que tanto niñas como niños introduzcan los pompones de cada color por el tubo del color que corresponda. Los pompones pueden quedar guardados en el mismo vaso y sacarlos para jugar.

PARED SENSORIAL



MATERIALES:

- PISTOLA DE SILICONA O PEGAMENTO FUERTE
- DIFERENTES OBJETOS PARA INCORPORAR EN EL PANEL:
Broches, ganchos, imanes, tuercas, candados, luz de emergencia, cremalleras, interruptores, calculadora, espejo, ábaco, instrumentos musicales como xilófono, cajas metálicas
- CINTA MÉTRICA
- CÁNCAMOS

INSTRUCCIONES:

1. Distribuir los objetos disponibles, definiendo la distancia entre cada uno de los componentes. Se recomienda un distanciamiento mínimo de 10 centímetros entre cada elemento.
2. Con la ayuda de una pistola de silicona o pegamento fuerte, fijar todos los elementos de superficie plana, tales como cremalleras y espejo.
3. Instalar cáncamos metálicos en el soporte para los objetos que sea necesario colgar, tales como candado, correas y cuerdas.
4. Los elementos que pueden formar parte de este panel son infinitos y pueden ser categorizados de múltiples formas; la invitación es a ser creativos y a innovar con distintos tipos y materialidades.

PARED DE PIZARRA



MATERIALES:

- CINTA MÉTRICA
- RODILLO SINTÉTICO
- MASKING TAPE
- PINTURA DE PIZARRA APTA PARA EXTERIORES
- LÁPIZ GRAFITO O TIZA
- PAPEL PERIÓDICO PARA EVITAR MANCHAS EN EL PISO

INSTRUCCIONES:

1. Limpiar la superficie a utilizar.
2. Con el masking tape, marcar el contorno de la zona a pintar. Esta es la oportunidad para darle forma a la superficie de la pizarra, ya sea circular, de montañas u otra.
3. Aplicar una mano de pintura de pizarra a la superficie con la ayuda del rodillo. Si es necesario, repetir la mano de pintura.



Algunos
Consejos

- Es ideal diseñar la pizarra a partir de 30 cm de altura respecto al suelo.
- Se sugiere disponer de recipientes con tizas de colores junto a la ubicación de las pizarras; estos pueden quedar fijos en el lugar o móviles.

3. MEJORAR LOS NIVELES DE CONFORT E HIGIENE



SOMBRA

Una de las dificultades más grandes que tienen los equipos educativos a la hora de usar patios, es cubrir el espacio para prevenir el sol directo en verano y para resguardarse también de pequeñas lloviznas.

De manera fácil y económica es posible instalar un elemento para generar sombra y adaptarlo a diversos tipos de espacios. Esto se puede hacer en base a una cobertura de malla raschel, que, instalada de una manera correcta, puede ser de gran ayuda, dejando bajo ella un espacio cubierto y disponible para su uso de manera confortable.

A continuación, se entregan algunas recomendaciones e instrucciones para una correcta instalación.

RECOMENDACIONES:

- Lo primero es ver cuál es la superficie que se quiere sombrear y evaluar si existen puntos de anclaje que se puedan aprovechar para instalar la malla. Estos pueden ser pilares, muros, árboles, rejas o techos. Lo importante es que la altura mínima de las fijaciones debe ser de 2,4m del nivel del suelo y estas deben ser fuertes para soportar el peso de la malla raschel en condiciones de viento.
- Es importante considerar puntos de anclaje para cada esquina del toldo, para ello, en el caso de necesitar incorporar un nuevo punto de anclaje no existente, se puede instalar un poste, según las indicaciones que se entregan a continuación.
- Otro requisito para los anclajes es que sean lo suficientemente fuertes para mantener el toldo tensado y su instalación debe considerar que el toldo quede con una pendiente o inclinado para prevenir que el agua se estanque.

POSIBLES PUNTOS DE ANCLAJE:

- Pared sólida (no tabiquería)
- Viga resistente
- Árbol con un diámetro mínimo de 25cm
- Poste de madera con un diámetro mínimo de 10cm, debidamente fundado en el suelo con una fundación de 40x40x40 cm
- Poste metálico con un diámetro mínimo de 4cm, debidamente fundado en el suelo con una fundación de 40x40x40cm

MATERIALES:

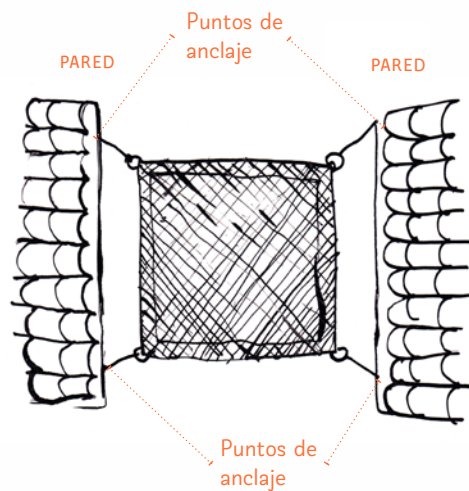
- MALLA RASCHEL O TEJIDA DE MONOFILAMENTO (*existen diversos colores*). Se sugiere un porcentaje de sombra entre 35% y 50% como mínimo.
- BROCHES PARA MALLA RASCHEL
- ALAMBRE GALVANIZADO N°12
- ALICATES
- TIJERAS
- CUERDA DE POLIPROPILENO TORCIDO DE 4 MM
- PUNTOS DE ANCLAJE (*ejemplo, postes de madera de 10cm de diámetro, pared resistente*)

MEJORAR LOS NIVELES DE CONFORT E HIGIENE



INSTRUCCIONES:

1. Definir el área del patio que se desea sombrear para tomar las medidas y recortar la malla con tijeras. Se recomienda recortar la malla 15 cm menos que la distancia de los puntos de anclaje. Los puntos de anclaje no debieran estar a más de 4 metros de separación.
2. En cada esquina de la malla raschel cortada, o en todos los puntos donde se ancle, se pondrán broches, que se componen de un macho y una hembra, los que deben ser apretados con el alicate. Se recomienda hacer un doblez en todos los bordes y sellarlo con broches cada 30 cm.
3. Tensar la malla al punto de anclaje, mediante la piola o cuerda de 3mm de espesor como mínimo.
4. Para darle mayor tensión y firmeza a la malla se recomienda atravesar, de lado a lado, los puntos de anclaje con alambre galvanizado n°12 como soporte del toldo.



Algunos Consejos

Otra opción, si se prefiere, es utilizar toldos velas que se pueden encontrar a la venta en el comercio, los que podrían simplificar el montaje. Estos toldos incluyen un kit de instalación compuesto por broches, ojales y mosquetones.

PUNTO DE HIGIENE

Siempre es bueno reforzar que una de las principales medidas de salud para prevenir el contagio es el lavado frecuente de manos. Esto, sumado al resguardo de la distancia física y a las actividades al aire libre, ayudará a las comunidades educativas a prevenir el contagio.

Si bien existen protocolos y facilidades para usar baños como lugares de limpieza, puede pasar que estos estén lejos de los patios o no queden en la ruta directa entre el patio y la sala de clases, haciendo que sea más complejo mantener un lavado de manos constante.

Por lo mismo, se propone la instalación de un punto de limpieza simple y de fácil montaje, que pueda ser armado según las necesidades de cada equipo educativo.



INSTRUCCIONES:

1. Cortar el polín de 122 cm, lo que corresponde a medio polín. Es decir, con un polín se pueden realizar dos postes. Se debe recordar que es importante lijar los extremos que puedan quedar con astillas.
2. Cavar un hoyo en la tierra de aproximadamente 30x30x30cm (ajustarse al tamaño de la pala).
3. Enterrar el poste ya cortado a 22 cm de la superficie; para ello, se recomienda hacer una marca para nivelarlo. Para nivelar, se puede rellenar el hoyo con la misma tierra sacada.
4. Tapar el hoyo con la misma tierra, dejándola lo más compactada posible y usando piedras para fijar lo más posible el poste, con el fin de que no se mueva.
5. Cortar la base de madera de la misma dimensión que la espalda del dispensador. Una vez realizado esto, fijarla con dos o tres tornillos al polín. La parte baja del dispensador debe quedar a 75 cm del suelo, logrando así una elevación segura para que el producto no quede a la altura de la cabeza de los niños y niñas.
6. Atornillar el dispensador a la base de madera.

*Según el tipo de dispensador y la disposición de sus fijaciones, los puntos 5 y 6 pueden invertirse.



MATERIALES:

- DISPENSADOR DE ALCOHOL GEL
- BASE DE MADERA, TAMAÑO SEGÚN LA BASE DE DISPENSADOR (se recomienda terciado o similar)
- POLÍN DE 4" A 4 1/2" DE MADERA (122cm o medio polín de alto)
- TORNILLOS
- LIJA PARA MADERA
- PALA



Algunos Consejos

En caso de no contar con un dispensador de alcohol gel, este se puede reemplazar por una botella de este producto con dispensador superior, amarrada directamente al polín. Esta se puede amarrar con un alambre delgado. Para esto se recomienda dejar las puntas hacia la parte posterior, para prevenir accidentes.

4. PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HáBITOS DE CONVIVENCIA



PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA

Una de las primeras cosas que se han implementado en recintos educativos son las señaléticas. Estas resultan de gran utilidad para poder propiciar distancia y para dar indicaciones simples y claras de las nuevas normas de convivencia que tenemos que adoptar para prevenir contagios.

Para el éxito de las señaléticas, es clave que estas sean claras y atractivas. Esto permite que la información entregada sea adoptada de manera más fácil por niños, niñas y educadoras.

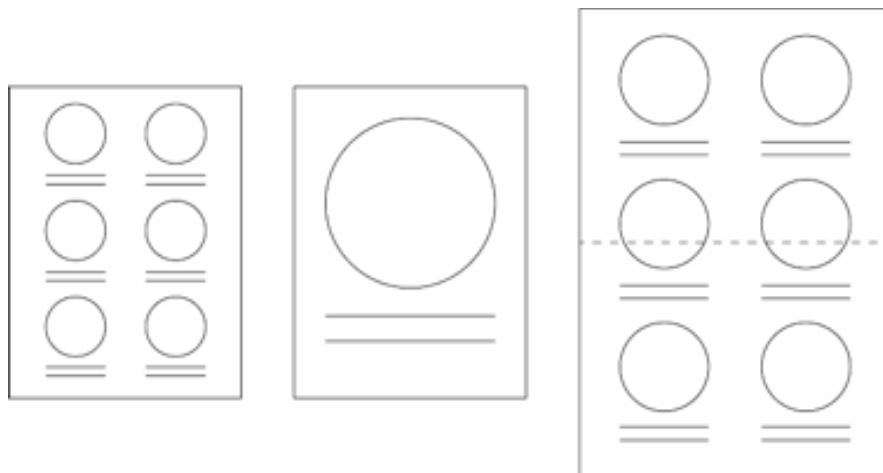
En términos pedagógicos, las señaléticas deben ser un complemento adicional a los procesos pedagógicos impartidos por cada establecimiento, adquiriendo un rol importante durante el desarrollo de las jornadas educativas. Se apunta a generar hábitos y conciencia mediante la adaptación de ciertas señaléticas en materiales didácticos y también a realizar un fortalecimiento y concientización de las normas básicas de cuidado a través del uso y refuerzo de la imagen.

Para eso, se propone un set de señaléticas que, como recomendación general, deben ajustarse a un tamaño máximo que permita la impresión en hoja carta o, en caso de ser requerido, juntando varias de ellas. Se sugiere plastificar o montar cada señalética sobre un cartón para garantizar su durabilidad.

EJEMPLO:

1. Se puede imprimir cada grupo de recomendaciones en una sola hoja carta.
2. Es posible imprimir cada recomendación por separado, a gran tamaño, en una hoja carta.
3. Se pueden juntar 2 o más hojas carta para generar una pieza de mayor tamaño.

Previo al ingreso de niños y niñas al establecimiento educativo, es importante involucrar a padres y madres en la labor de enseñar y poner en práctica las diferentes medidas sanitarias. Estar pendientes, supervisar y predicar mediante buenos ejemplos será primordial para que estas medidas puedan ser respetadas.



PARA LOS PADRES

Por lo mismo, se propone una serie de señaléticas enfocadas en apoderados o cuidadores de niños y niñas, las cuales apuntan a mantener el cuidado constante y también algunas recomendaciones.

DÓNDE: En el acceso y recepción del establecimiento

CUÁNDO: Al ingresar, esperar o retirar a sus hijos

TIPO: Señalética imprimible para recortar, plastificar y pegar

CARACTERÍSTICAS: Uso de iconografía y texto

CONTENIDOS:

1. Normas básicas de higiene:

- Uso obligatorio de mascarilla
- Mantener distancia de al menos 1,5 metros
- Evitar tocarse ojos, nariz y boca
- Evitar saludar con la mano o beso
- Cubrirse con el codo al toser o estornudar
- Utilizar el alcohol gel disponible

2. Niños y apoderados no deben acceder si:

- Presenta fiebre +37,5 grados
- Sufre tos o dificultad para respirar
- Ha sido contacto estrecho con un caso positivo o sospechoso de COVID

3. El niño debe traer en su mochila:

- Botella de agua (*para evitar o disminuir la opción de beber de la llave*)
- Mascarilla de repuesto (*en caso de que extravíe, rompa o ensucie la primera*)

PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA

PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS

En caso de niñas y niños pequeños, se recomienda que cada señalética tenga una estética infantil, evitar los textos y enfocarse en la imagen, preferir usar ilustraciones siguiendo el estilo de dibujos animados infantiles, utilizar colores llamativos, inspirarse en los elementos básicos de higiene para crear personajes entretenidos (mascarilla, alcohol, jabón, virus, etc.) y así hacerlos más reconocibles y cercanos a los niños.

DÓNDE: Dentro del establecimiento

CUÁNDO: Durante toda la jornada y para actividades específicas

TIPO: Señalética imprimible para recortar, plastificar y pegar

CARACTERÍSTICAS: Solo imagen/ilustraciones

CONTENIDOS:

1. Normas de higiene

Lavado de manos

Pasos básicos para un correcto lavado de manos en formato de fichas.

**Se puede generar una dinámica grupal para que los niños y niñas aprendan los pasos del lavado de manos, ordenando las fichas según corresponda. Estas fichas pueden estar pegadas en los espejos de los baños como recordatorio. Se debe incluir un código de tiempo para que el lavado de manos sea más efectivo, incentivando a los niños a cantar una canción (por ejemplo, cumpleaños) o contar animales (por ejemplo, elefantes o hipopótamos).*



Áreas de desinfección

Señaléticas para demarcar una zona o área específica. Se recomienda imprimir cada señalética de forma individual en una hoja carta para que sea más visible, de acuerdo a las siguientes áreas:

- Punto de alcohol gel
- Área para dejar materiales sucios
- Área para sacar materiales limpios
- Área de desinfección de pies

PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA

2. Normas básicas

Cuidados básicos COVID

- Uso de mascarilla
- Respetar distancia
- Lavado de manos frecuente
- Cubrir boca y nariz al toser o estornudar
- Botar pañuelos desechables al basurero
- Evitar tocarse ojos y boca

Apoyo pedagógico para la prevención

La idea es familiarizar a los niños y niñas con cada recomendación a través de constantes recordatorios por parte de los educadores y educadoras, usando las señaléticas como apoyo ilustrativo. Se sugiere imprimir cada señalética de forma individual en una hoja carta y complementar con el set de recomendaciones impreso en afiches de doble carta.



PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA

3. Distancia

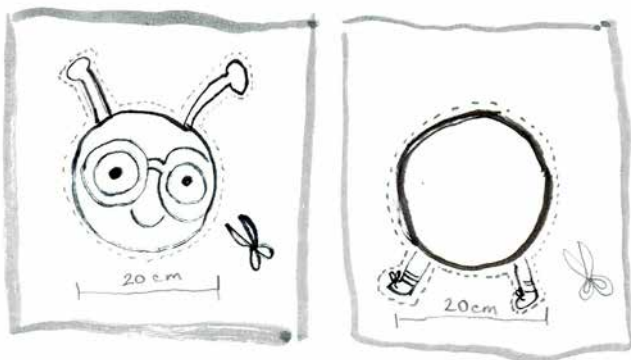
Respetar la distancia física de seguridad puede ser todo un desafío para los niños y niñas debido a su contante deseo de jugar y estar en contacto con sus pares. Además de esto, puede resultar complicado hacerles comprender esta norma si aún no conocen las unidades de medida.

Se hace necesario contar con un sistema de señaléticas que puedan hacer más entretenida y comprensible esta situación para los niños y niñas. Se trata de generar materiales didácticos que permitan el desarrollo de actividades lúdicas y de fácil comprensión, que puedan ser guiadas por educadores, que incluyan la participación de apoderados y también que permitan a los niños desenvolverse de manera autónoma, respetando las normas de distanciamiento.

Círculo para marcar distanciamiento o zonas de espera

Como alternativa a las ya tradicionales huellas de pies, se pueden incluir huellas de animales (se recomienda inspirarse en animales representativos de la fauna nativa), de modo tal que se incentive a los niños y niñas a imitar la postura o sonido de cada animal mientras esperan su turno para avanzar sobre cada señalética.

Esta señalética se puede colorear y pegar en la pared, o bien recortar tipo esténcil para pintar en el suelo (siempre y cuando las condiciones del establecimiento lo permitan).



Oruga

Se desarrollarán segmentos circulares de 20cm de diámetro, de papel o un material parecido, que en su conjunto formarán el cuerpo de una oruga (también puede ser una serpiente, cocodrilo, etc.). El largo del cuerpo debe ser igual a la distancia de seguridad determinada por el establecimiento.

Cada niño o niña puede participar pintando un segmento de la oruga, para luego, entre todos y por turnos, completar los 1,5 o más metros de largo, pegando un segmento al lado del otro. Cada segmento puede incluir información adicional, como números o letras.

Esta señalética se puede colorear y dejar pegada en la pared o recortar tipo esténcil para pintar en el suelo.

PROVEER INFORMACIÓN SIMPLE Y ÚTIL PARA INTEGRAR BUENOS HÁBITOS DE CONVIVENCIA

La cuerda

Cortar una cuerda de 1,5 metros o más y anudar una cinta de color al centro de ella, formando un moño. La educadora sujetará cada extremo de la cuerda a un niño (amarrándola en su muñeca, cintura o sujetándola con un gancho o perrito a una de sus prendas), ambos niños tendrán que realizar alguna tarea o jugar por un tiempo determinado, respetando la distancia de seguridad y, por consecuencia, manteniendo la cuerda estirada, evitando que la cinta toque el suelo.



Sombreros

Crear sombreros divertidos de 1,5 metros para concientizar a los niños y niñas acerca de la distancia de seguridad. Recortar un sombrero o "corona" de cartulina para sujetar un globo estilo fideo o algún material similar que permita a los niños jugar o desenvolverse durante la jornada, respetando siempre las distancias.

Cada sombrero puede ser personalizable. Se puede invitar a los niños y niñas a pintar o decorarlos para darle un nuevo sentido a la actividad, pensando que el largo de los globos puede asemejar unas antenas de insecto, cuernos de animales, alas de avión, hélices de un helicóptero, etc.

Globos

Colgar o pegar globos del techo a una distancia de 1,5 metros o más entre cada uno. Los niños y niñas deben ser conscientes de que la distancia de los globos es segura, por lo tanto, las indicaciones deben estar orientadas a realizar actividades o jugar, ubicándose siempre debajo de éstos. Los globos se pueden decorar dibujando caras, animales u otras figuras para hacerlos más atractivos.



Alas

Con el objetivo de seguir potenciando el aprendizaje de niños y niñas respecto a la distancia de seguridad, se propone diseñar un set de alas que cumplan con las normas de distanciamiento y se puedan poner o enganchar a la espalda de los niños y niñas. Con materiales como cartulinas, cartón, goma eva y otros, los padres y madres deben acompañar a sus hijos a pensar y diseñar un set de alas que los motive a aprender acerca de la importancia del distanciamiento, al mismo tiempo que puedan jugar y compartir con sus compañeros, disfrazándose de personajes, objetos o animales según sea su preferencia.





PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE



PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

1. SIMÓN MANDA (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Quien guía el juego puede dar dos tipos de indicaciones, por ejemplo: "Simón dice que deben sentarse con las piernas dobladas" o "Sentarse con las piernas dobladas". En el primer caso, como lo dice Simón, hay que cumplir con la instrucción; en el segundo, como no lo dice Simón, no hay que cumplirla. Ciertas instrucciones pueden ser:

- Sentarse con las piernas dobladas
- Sentarse formando un túnel con las piernas
- Ir a buscar 3 elementos de la naturaleza que encuentren a su alrededor.
- Pararse al lado de una planta.

MATERIALES:

— SIN MATERIAL



APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Participar en actividades y juegos grupales con pares.

2. ¿QUÉ PESA MÁS? (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Utilizar una balanza donde los niños y niñas puedan jugar y experimentar el peso de distintos elementos que encuentren en el patio, como, por ejemplo, arena, tierra, piedras, palos.

SUGERENCIA: Para confeccionar una balanza, enterrar un palo en la tierra, colocar un clavo en el extremo superior del palo y sobre el clavo colgar un gancho de ropa. A los extremos del gancho colgar, con una pita o cáñamo, un balde del mismo tamaño.

MATERIALES:

- 1 PALO (1 metro y medio aproximadamente)
- 1 CLAVO
- GANCHO DE ROPA
- PITA, CÁÑAMO O ALAMBRE



APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Participar en actividades y juegos grupales con sus pares.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

3. EL PINTOR (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto debe crear una superficie tipo telón o mural, utilizando un film plástico que se amarra entre dos elementos verticales (pueden ser troncos de árboles, postes, palos enterrados en la tierra, patas de mesas, etc.) con un mínimo de distancia de 5 a 6 metros. Luego, los niños y niñas podrán pintar libremente con témperas, brochas y pinceles sobre el film.



MATERIALES:

- FILM PLÁSTICO
- TÉMPERAS
- BROCHAS Y PINCELES

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Comunicación integral

NÚCLEO: Lenguajes artísticos

OBJETIVOS: Experimentar diversas posibilidades de expresión, combinando lenguajes artísticos en sus producciones.

4. Y... ¿CUÁNTAS HOJAS HAY? (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Se deben formar dos equipos con la misma cantidad de integrantes. Cuando el adulto da la partida, cada jugador o jugadora deberá recolectar la mayor cantidad de hojas del patio en un tiempo determinado de 1 minuto y 30 segundos. Gana el equipo que haya recolectado la mayor cantidad de hojas.

MATERIALES:

- HOJAS QUE SE ENCUENTREN EN EL PATIO

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Exploración del entorno natural

OBJETIVOS: Manifiestar interés y asombro por diversos elementos, situaciones y fenómenos del entorno natural, explorando, observando, preguntando, describiendo y agrupando.



PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

5. LA GALLINITA CIEGA (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Uno de los participantes será la gallinita ciega, para eso deberá tener los ojos vendados. Todos los demás niños y niñas correrán a su alrededor, tratando de no ser tocados por la gallinita. Quien es pillado, se convierte en la gallina ciega.

SUGERENCIAS: Delimitar el área de juego y que el adulto comience haciendo de gallina ciega.



MATERIALES:

- UN PAÑUELO PARA VENDAR LOS OJOS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Identidad y autonomía

OBJETIVOS: Manifiestar preferencias cuando se participa o cuando se solicita participar en diversas situaciones de juego. Expresar emociones y sentimientos, autorregulándose en función de las necesidades propias de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

6. LAS FASES DE LA LUNA (3-4 AÑOS)



LUNA
NUEVA



LUNA
LENA



LUNA
Menguante



LUNA
CRESCIENTE

¿CÓMO JUGAR?

Un grupo de niños y niñas debe hacer diferentes gestos según la fase de la luna que les diga la persona adulta que conduce el juego. Por ejemplo, si dice, "Luna nueva", hay que taparse la cara con las dos manos; si dice, "Luna llena", debe hacer un círculo con los brazos delante de la cara; si dice, "Luna menguante", debe poner los brazos en forma de C (mirando a la derecha) y; por último, si dice, "Luna creciente", tendrá que poner los brazos en forma de D (mirando a la izquierda).

MATERIALES:

- UN PAÑUELO PARA VENDAR LOS OJOS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO DE APRENDIZAJE: Exploración del entorno natural

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Manifiestar interés y asombro al ampliar la información sobre cambios en el entorno natural y sus fenómenos, utilizando el juego como motivador del conocimiento.

7. EL MUNDO AL REVÉS (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto que conduce el juego entrega una indicación, por ejemplo, "Sentarse en el suelo". Los jugadores deberán hacer todo lo contrario, en este caso, sentarse en una silla. Si alguno de los niños o niñas se equivoca, será eliminado/a del juego o seguirá con una complejidad (con los ojos cerrados, de espaldas, etc.).

MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Comunicación integral

NÚCLEO: Lenguaje verbal

OBJETIVOS: Comprender mensajes simples, como instrucciones explícitas, explicaciones y preguntas relativas a acciones, tiempo y/o lugar, identificando la intencionalidad comunicativa de los interlocutores a través del juego.



8. ¿QUIÉN SALTA MÁS? (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto preparará el espacio para que cada niño y niña, por turnos, salte la mayor distancia posible. El o la primera participante debe decir el nombre de un compañero o compañera que será el próximo en saltar. Cada uno partirá su salto donde terminó el otro hasta completar todo el grupo y medirán cuánto saltaron entre todos y todas.

MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos, manteniendo el control, equilibrio y coordinación, a través de la combinación de diversos movimientos, posturas y desplazamientos.



PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

9. EL SUELO MÁGICO (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Este juego es una carrera de relevos, pero con una complejidad: no se puede pisar el suelo. Para ello, cada jugador tendrá dos papeles de diario que deberá colocar por delante suyo antes de pisar. Si en algún momento pisa fuera del papel, el niño o niña tendrá que reiniciar su camino. Gana el equipo que finaliza el recorrido, llegando primero a la meta.



MATERIALES:

- PAPEL DE DIARIO

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos, manteniendo el control, equilibrio y coordinación, a través de la combinación de diversos movimientos, posturas y desplazamientos.

10. JUGANDO CON PLATOS DE CARTÓN (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Poner en el suelo los platos de cartón (puede o no hacerse correlativamente del 0 al 10). Quienes participan deben buscar elementos u objetos que encuentren en la plaza/patio (ramas, palos, hojas, piedras) y poner la cantidad que corresponda sobre el plato que indique el número.

MATERIALES:

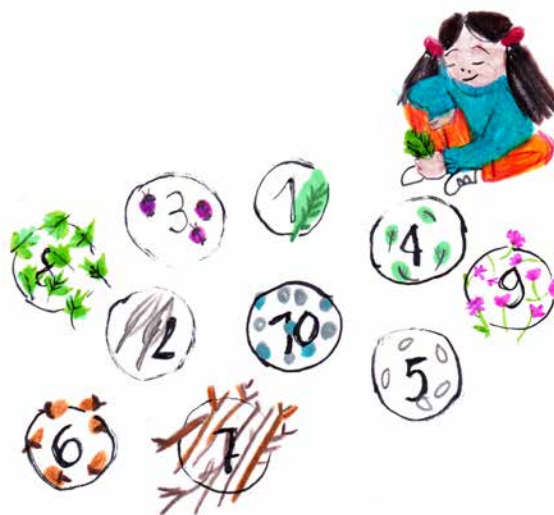
- PLATOS DE CARTÓN CON NÚMEROS ESCRITOS DEL 0 AL 10

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, hasta el 10, e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.



PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

11. TIRO A CIEGAS (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto pone música y los niños y niñas se mueven en el espacio, respetando las distancias. Un jugador o jugadora del grupo tendrá los ojos vendados y un globo lleno de agua en las manos. Al detenerse la música, el grupo deja de moverse y quien sostiene el globo deberá lanzarlo hacia donde crea que puede mojar a alguien. Si acierta, su puesto lo ocupa el niño o niña que ha sido mojado (se puede reemplazar el globo por un vaso de agua).



MATERIALES:

- UN GLOBO

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices gruesas en función de los intereses de experimentación en el juego.

12. EL PELUCHE ESCONDIDO (3-4 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Formar un medio círculo y uno de los participantes guía el juego, dando instrucciones delante de los demás, como "Pon el peluche sobre tu cabeza, pon el peluche entre tus rodillas, pon el peluche adelante, pon el peluche atrás, pon el peluche sobre tu estómago". El jugador o jugadora que no realizó la acción, pasará a entregar las instrucciones.

MATERIALES:

- UN PELUCHE

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, entregando instrucciones y empleando conceptos de orientación espacial.



13. LAS ESTATUAS (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Para dar inicio al juego, se debe formar un círculo y todos dirán “Juguemos a las estatuas a la vez que giramos”. A la cuenta de tres, el niño o niña que haya sido destinado para dar la voz, dirá “Estatuas”, y todos deberán quedarse inmóviles. Si el participante designado, al pasar, observa a alguien que se mueve o se ríe, quien lo hizo se retira. Gana el jugador o jugadora que logra quedarse por más tiempo.



MATERIALES:

- SIN MATERIALES

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Identidad y autonomía

OBJETIVOS: Esquema corporal. Descubrir posibilidades de movimientos del cuerpo, postura y precisión para lograr una meta establecida.

14. LA PIÑATA DE AGUA (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto deberá colgar, de un palo (ubicado de manera horizontal), bombas de aguas en distintas alturas y separadas a medio metro de distancia. Se deben formar dos equipos con la misma cantidad de integrantes. Luego de realizar cara y sello, para definir cuál es el equipo que partirá jugando, el adulto da la partida y un miembro del equipo deberá correr con el testimonio en la mano (palo) para romper una bomba de agua. Solo tendrá una posibilidad para romperla y, si lo logra, otro jugador o jugadora de su mismo equipo podrá seguir; de lo contrario, entregará el testimonio al equipo rival. Gana el equipo que termine primero con la participación de todos los integrantes.



MATERIALES:

- BOMBAS DE AGUA
- TESTIMONIO

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando experiencias y cooperando en el trabajo en equipo.

15. PINTA PELOTA (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Un niño o niña cuenta hasta diez, desde una base estipulada con anterioridad. Luego deberá perseguir a los demás, con una pelota en la mano, mientras huyen. Quien logra tocar la base durante la persecución queda salvado, mientras que aquel participante que es tocado por la pelota lanzada es eliminado.



MATERIALES:

- UNA PELOTA DE PLÁSTICO

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar las habilidades psicomotoras, practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y precisión, en situaciones cotidianas y de juego.

16. EL LIMBO (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Para este juego solo se necesita una barra o algún elemento que delimite la altura (palo de escoba, elástico, o pita gruesa). Cada uno de los niños y niñas tendrá que pasar por debajo de la barra que, en cada tanda, estará más y más baja. Los dos participantes que sostienen la barra pueden ir cambiando, para turnarse.

SUGERENCIA: Poner música entretenida para motivar el ambiente.

MATERIALES:

- UN ELEMENTO QUE DELIMITE LA ALTURA EN UN ESPACIO (Puede ser un palo de escoba, un elástico o una pita gruesa)

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos manteniendo el control, equilibrio y coordinación, a través de la combinación de diversos movimientos, posturas y desplazamientos.



17. LA SILLA MUSICAL (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto debe ordenar sillas en forma de círculo, con el respaldo hacia adentro (debe haber una silla menos de la cantidad total de integrantes). Mientras la música esté sonando, los niños y niñas deberán moverse en el sentido del círculo, bailar al ritmo de la melodía y avanzar cerca de las sillas. En el momento que la música se detiene, los jugadores deben sentarse en una silla; quien no alcance a sentarse será eliminado del juego. El adulto organizador debe ir sacando una silla a medida que cada participante se retira del juego. El ganador es el niño o niña que quede último/a.



MATERIALES:

- SILLAS
- MÚSICA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Comunicación integral

NÚCLEO: Lenguajes artísticos

OBJETIVOS: Experimentar diversas combinaciones de expresión corporal y musical.

18. EL ESCONDITE INGLÉS (5-6 años)



¿CÓMO JUGAR?

Solo un niño o niña guiará el juego y se situará en un punto a una distancia de 10 metros aproximadamente de los demás jugadores. Quien actúe de líder, se ubicará de espaldas a los demás y dirá la siguiente frase: «Al escondite inglés sin mover las manos ni los pies»; mientras lo dice, los demás participantes deberán ir avanzando en dirección al líder. Al concluir la frase, el líder deberá girarse rápidamente hacia los demás niños y niñas y estos deberán quedarse quietos en la posición que tengan en el momento. Luego, el líder volverá a repetir la frase sucesivamente hasta que un primer jugador o jugadora llegue a la meta, (lugar donde está el líder) y así ganará el juego.

MATERIALES:

- SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas de juego, con y sin implementos.

19. CARRERA DE LOS TRES PIES

(5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto debe dividir a los niños y niñas en parejas o tríos, cuyos miembros deberán ponerse uno al lado del otro, a un metro de distancia entre sí. Luego, los equipos deberán amarrarse por un pie de cada integrante, con una cuerda. Cada pareja o trío tiene que llegar hasta la línea de meta, caminando o corriendo. La cooperación del equipo es fundamental para no perder el equilibrio. La primera pareja o trío que llegue a la meta será la ganadora.



MATERIALES:

- CUERDAS (Para amarrar los pies)

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos manteniendo el control, equilibrio y coordinación, a través de la combinación de diversos movimientos, posturas y desplazamientos.

20. CARRERA DE SACOS

(5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Cada niño y niña debe meterse dentro de un saco. La persona adulta delimitará la línea de partida y la meta. Los participantes deberán ponerse uno al lado del otro. El adulto dará el inicio y los jugadores deberán ir saltando dentro del saco para llegar a la meta.

MATERIALES:

- UN SACO O FUNDA DE PLUMÓN

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos manteniendo el control, equilibrio y coordinación, a través de la combinación de diversos movimientos, posturas y desplazamientos.



SUGERENCIA: Se pueden utilizar fundas de almohada.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

21. PIM PAM PUM

(5-6 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?



Los niños y niñas se deben poner de pie, en círculo y manteniendo la distancia de al menos 1 metro. A cada participante se le repartirá un papel que no se puede mostrar a nadie. Todos los papeles están en blanco menos uno, en el que se encuentra un ojo dibujado y tiene escrito "Pim". Quien tiene ese papel, debe guiñar el ojo a cualquier otro jugador o jugadora que se agachará diciendo "Pam" y, automáticamente, los dos niños y niñas que quedan a su izquierda y derecha tienen que decir "Pum" y apuntarse con el dedo. Quien lo haga más lento pierde el duelo y se elimina de la partida o juega con una limitación (pata coja, brazos en la cabeza, etc.).

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y lateralidad (izquierda/derecha).

MATERIALES:

— PAPEL

— LÁPIZ

22. EL TESORO EN EL LABERINTO

(5-6 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Para comenzar el juego, se deben formar dos equipos. Un niño o niña del equipo debe vendarse o taparse los ojos y caminar hasta encontrar el tesoro (cualquier elemento que se quiera), guiando sus pasos con indicaciones que le da su equipo (delante, derecha, izquierda). Gana el primer equipo que consiga llegar al objetivo.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, entregando instrucciones y empleando conceptos de orientación espacial.

23. TIERRA, MAR Y AIRE (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Todos los niños y niñas se deberán poner en una hilera frente al adulto, quien le designa a cada participante un concepto de manera aleatoria (tierra, mar o aire). Cada uno de estos conceptos tendrá una acción determinada, que los jugadores deberán seguir toda vez que el adulto diga las palabras tierra, mar o aire.

Algunos ejemplos de acciones son los siguientes:

- Tierra:** tienen que saltar un paso hacia atrás
- Mar:** tienen que saltar dos pasos hacia atrás
- Aire:** tienen que saltar tres pasos hacia atrás

El adulto conducirá el juego e irá intercalando las palabras tierra, mar y aire de manera que los participantes realicen la acción correspondiente. En caso de error, el niño o niña puede ser eliminado/a o seguir jugando con una limitación (levantar un pie, manos en la cabeza, etc.).

SUGERENCIA: Una adaptación que aumenta la dificultad del juego es decir nombres de animales que vivan en tierra, mar o que vuelen.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, entregando instrucciones y empleando conceptos de orientación espacial.

24. EL MANIQUÍ (5-6 años)



¿CÓMO JUGAR?

Los niños y niñas deberán bailar al ritmo de la música (puede ser una canción con coreografía; ellos y ellas pueden decidir). El adulto que conduce el juego detiene la música y los participantes deberán pararse en una postura que se puede consensuar con anticipación (animales, profesiones, letras u otro). Si alguno/a se mueve mientras la música está detenida, o no sigue la indicación de la postura acordada, se retira del juego y ayudará a detectar errores en la siguiente ronda. Ganará el último niño o niña que quede en la ronda.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Comunicación integral

NÚCLEO: Lenguajes artísticos

OBJETIVOS: Experimentar diversas combinaciones de expresión corporal y musical, comunicando las razones del proceso realizado.

25. LA ORQUESTA (5-6 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Los niños y niñas deben distribuirse en círculo en el suelo y uno de ellos/as deberá alejarse. Los que quedan en el grupo decidirán quién dirigirá la orquesta, es decir, a quién deberán imitar sin que se note. El grupo realizará ritmos corporales (palmas, toques en las piernas, golpes con los pies en el suelo) mientras vuela el jugador o jugadora que debe adivinar quién dirige la orquesta. Según el nivel de dificultad, puede tener de una a tres oportunidades. Si adivina, se sienta con el grupo y elige a otro participante para que se encargue de adivinar; si falla, repite su rol.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando y acordando estrategias para un propósito en común.

26. LA SERPIENTE CIEGA (5-6 AÑOS)



¿CÓMO JUGAR?

Los participantes deberán formar una fila y tomarán una única cuerda (o la suma de varias cuerdas, para alargarla), respetando el distanciamiento. Todo el grupo tiene los ojos vendados excepto el último niño o niña de la fila, quien se encarga de guiar al grupo hasta un lugar señalado con anterioridad. Solo podrá indicar las direcciones derecha, izquierda, adelante y atrás. Este juego tiene un límite de tiempo. En cada ronda, se cambia el jugador o jugadora que guía (mínimo 4 niños y niñas).

MATERIALES:

— ALGUNOS MATERIALES PUEDEN SER CUERDAS O UN PAÑUELO (para taparse los ojos)

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar las habilidades psicomotoras, practicando movimientos de fuerza, resistencia y tracción en situaciones cotidianas y de juego.

27. BOTE BOTE (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Se inicia el juego al momento en que un niño o niña lanza la pelota lo más lejos posible, los otros participantes tienen que ir a buscarla y quien la recoja la debe poner en el sitio inicial mientras los demás se esconden en lugares distintos. Cuando la pelota ya está en su sitio, el jugador o jugadora que la guarda, debe ir a buscar a los que están escondidos. Si ve a alguno, tiene que volver hasta la pelota, tocarla y decir "bote, bote + el nombre del niño o niña que ha visto". Ese participante queda eliminado. Si en algún momento la pelota queda desprotegida, cualquiera de los niños y niñas que están escondidos podrán chutearla de nuevo y decir: "¡Bote nuevo!". El juego acaba cuando todo el grupo ha sido descubierto.



MATERIALES:

- UNA PELOTA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices gruesas en función de los intereses de experimentación en el juego.

28. PASA LA ESPONJA (5-6 años)

¿CÓMO JUGAR?

Se debe formar una fila, respetando la distancia. Se pueden hacer tantos equipos como se quiera. El primer niño o niña de la fila empapa una esponja grande en una fuente o vasija con agua, gira y se la lanza a quien ocupa el segundo lugar de la fila, que hace lo mismo con el tercero y éste con el cuarto. El juego continúa hasta que el último participante escurre la esponja en otra fuente o vasija y la esponja vuelve hasta el inicio de la fila. Este proceso se repite, por ejemplo, durante tres minutos y, al acabar el tiempo, se mide qué equipo ha conseguido transportar más agua hasta su fuente o vasija. El equipo que tenga más agua será el equipo ganador.



MATERIALES:

- UNA VASIJA
- UNA ESPONJA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

APRENDIZAJE: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando y acordando estrategias para un propósito en común.

29. EL ESPEJO MÁGICO (5-6 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Situada la pareja de participantes en la posición inicial (frente a frente), uno de ellos representa al protagonista, y el otro será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes o gesticular expresiones. Pasado un cierto tiempo, se deben intercambiar los roles.



MATERIALES:

— SIN MATERIALES

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Reconocer y comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo del juego en la imaginación y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares para llevar un proceso colaborativo en el juego.

30. PAÑUELOS CREATIVOS (5-6 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Con pañuelos o géneros, grandes, medianos y pequeños de distintos colores y texturas, los participantes pueden crear diversos escenarios para jugar:

- Amarrar a ramas y troncos de árboles para formar casas-club.
- Formar un camino en el suelo para transformarlo en pista de autos.
- Poner en el suelo los pañuelos, formando un camino y sobre ellos caminar manteniendo el equilibrio.
- Amarrar los pañuelos en troncos de árboles y jugar al Limbo.



MATERIALES:

— PAÑUELOS O GÉNEROS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

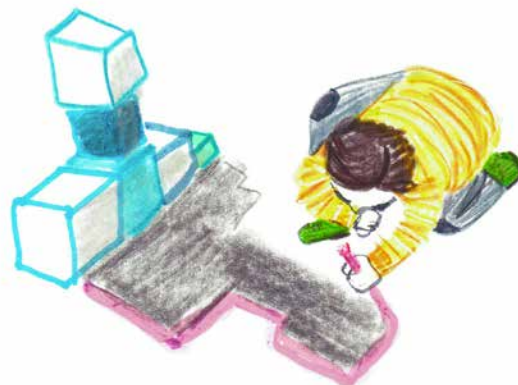
NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Reconocer y comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo del juego en la imaginación y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares para llevar un proceso colaborativo en el juego.

31. ¿DÓNDE ESTÁ LA SOMBRA? (7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Con bloques de madera o de plástico, los niños y niñas deberán ponerlos contra la luz del sol y en el suelo, utilizando su creatividad e imaginación. Luego, con tiza, marcarán el contorno de la sombra que descubrieron al poner los bloques en el suelo. Posteriormente, el adulto puede realizar las siguientes preguntas: ¿Qué es la sombra? ¿Por qué se formó esa figura de sombra en el suelo? ¿Puedes realizar este mismo juego con otro material?



MATERIALES:

- BLOQUES DE MADERA O DE PLÁSTICO
- TIZA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Exploración del entorno natural.

OBJETIVOS: Comunicar observaciones, referirse a los instrumentos y elementos utilizados y los hallazgos obtenidos en experiencias de indagación, sus procesos y resultados.

32. EL LABERINTO (7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Con cuerdas de distintos tamaños, invitar a los niños y niñas a hacer laberintos en el patio. El adulto crea un laberinto poniendo las cuerdas en el suelo, formando caminos en distintas direcciones. Los participantes deberán caminar descubriendo la salida del camino en un tiempo determinado de 1 minuto 30 segundos. Gana quien demore menos tiempo en descubrir la salida del camino. Se sugiere que los niños y niñas puedan crear su propio laberinto para jugar.

MATERIALES:

- CUERDAS DE DISTINTOS TAMAÑOS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO Formación personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices en función de los intereses de exploración y juego.



33. ¿CUÁNTOS ELEMENTOS HAY?

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Dividir a los participantes en dos equipos con la misma cantidad de integrantes. El adulto, con masking tape, forma 3 figuras geométricas distintas en el suelo (cuadrado, triángulo y rectángulo) para cada equipo. Cuando el adulto da la partida, los niños y niñas deben correr rápidamente para recolectar palos, ramas o piedras. El equipo que, en conjunto, sobreponga los elementos cubriendo todas las figuras geométricas será el ganador. Terminado el juego, el adulto podrá realizar las siguientes preguntas: ¿Cuántos elementos hay en cada figura geométrica? ¿En qué figura geométrica hay más elementos? ¿Por qué hay más elementos en una figura? Si utilizaran otros elementos, ¿sería la misma cantidad?



MATERIALES:

- MASKING TAPE
- RAMAS
- PALOS O PIEDRAS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Experimentar con diversos objetos y figuras geométricas, estableciendo relaciones al clasificar por forma, color y tamaño.

34. EL JUEGO DE LA PRENDA (7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Solo se necesita un pañuelo o una prenda ligera que sirva para ese fin. El adulto debe formar dos equipos y situarse en un punto intermedio sujetando la prenda. Desde donde está la prenda, se debe crear una distancia equidistante en ambas direcciones donde se colocarán los niños y niñas por equipos. Cada equipo debe contar con la misma cantidad de integrantes (mínimo 5 niños por equipo) y a cada jugador se le asignará un número. Cuando todos estén preparados, el adulto que sujeta la prenda dirá un número y los niños y niñas que tengan dicho número tendrán que salir corriendo a recoger la prenda. Ganará quien primero la recoja y el equipo que más veces recoja la prenda primero.



MATERIALES:

- UN PAÑUELO O PRENDA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos realizados en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas de juego, con y sin implementos.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

35. LAS CUATRO ESQUINAS

(7-8 años)

¿CÓMO JUGAR?

En este juego participan cinco niños y niñas, cuatro se colocan en las esquinas y uno/a se ubica en el medio, con más de dos metros de distancia. Los jugadores que están en una esquina deben desplazarse hacia la siguiente, mientras el que está al medio debe intentar robar una esquina libre antes de que lleguen los otros participantes. Cuando el del medio logra robar una esquina, el que se queda sin ella pasa a estar en el centro y será quien deberá intentar conseguir una esquina libre.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Comunicar nuevas posibilidades de acción, logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego.

36. PELOTA PRISIONERA O NACIONES (7-8 años)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto debe formar dos equipos y dividir un campo de juego con una línea. La clave está en que un equipo lance una pelota sin tocar el suelo y ésta toque a un niño o niña del equipo adversario. Si la pelota toca a un jugador o jugadora, este/a quedará prisionero/a del equipo contrario, situándose en la zona que se demarcará al inicio del juego. Si un niño o niña intercepta y bloquea la pelota, será liberado alguien que se encuentre prisionero en el equipo contrario. Gana el equipo que quede con un integrante que no haya sido tocado por la pelota.

En este juego es importante enfatizar la necesidad del lavado de manos antes y después del juego, principalmente por el uso de la pelota.



MATERIALES:

— UNA PELOTA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices gruesas en función de los intereses de experimentación en el juego.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

37. APÚNTALE APUNTÓN

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Se debe formar un círculo y uno de los participantes debe situarse en el centro con los ojos cerrados, dar vueltas sobre sí mismo y, cuando para, debe señalar al niño o niña que tiene al frente. Este deberá agacharse y los que queden a su derecha e izquierda deben decir lo más rápido posible el nombre del jugador agachado. Quien lo diga más lento (o no lo diga) tiene que sentarse y queda eliminado del juego. Ganan los últimos dos niños o niñas que queden en pie.



MATERIALES:

— SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y lateralidad (izquierda/derecha).

38. SONIDOS PARES

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El adulto escribe nombres de animales en un papel, repitiendo cada animal dos veces. Luego, se reparte un papel a cada miembro del grupo menos a uno que hará de veterinario/a. A la voz de "ya", el grupo completo debe gritar lo más fuerte posible imitando a su animal, mientras que el veterinario/a tendrá que emparejar (siempre manteniendo una distancia adecuada) a los animales, apuntando en un papel los nombres de los niños y niñas y los animales que imitan. Cuando tenga todas las parejas juntas, dirá "listo", y comprobará, una a una, las parejas. Si es correcto, recibe un punto y designa al siguiente experto/a. Se pueden hacer tantas rondas como participantes en juego.



MATERIALES:

— PAPEL
— LÁPIZ

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

39. APAGA LA VELA

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Se deben formar dos equipos. El primer niño o niña de cada equipo deberá llenar una jeringa con agua y tendrá una única oportunidad para apagar su vela, que estará situada a 2 metros (o más) de distancia. Si no lo consigue, pasa el turno al siguiente integrante de su equipo. Gana el equipo que primero apague la vela.



MATERIALES:

- JERINGA
- VELAS

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar las habilidades psicomotoras finas en función de los intereses de exploración y juego.

40. EL 21

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Se deben formar dos equipos, los que se ubican en una fila detrás de la zona límite de tiros hacia una cesta. El adulto tira una moneda para jugar a cara y sello para dar la partida a un equipo. El primer niño o niña debe lanzar la pelota desde la línea delimitada para encestar y ganar dos puntos. Si introduce la pelota en la cesta, puede volver a tirar la pelota para conseguir un punto más por cada lanzamiento consecutivo. Si falla, el siguiente integrante del equipo contrario toma el turno y deberá correr hacia la pelota y hacer su lanzamiento desde donde la recoja, ganando 2 puntos. Gana el primer equipo que llegue a los 21 puntos.



MATERIALES:

- UNA CESTA
- UNA PELOTA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Identidad y autonomía

OBJETIVOS: Esquema Corporal. Descubrir posibilidades de movimientos del cuerpo, postura y precisión para lograr una meta establecida.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

41. GOL MAREADO

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Los jugadores se deben situar a una distancia de, al menos, unos 5 metros de una portería (arco de fútbol o similar). Se puede añadir más distancia para aumentar la dificultad o, también, crear una portería más pequeña con marcas en el suelo o conos. El niño o niña deberá dar vueltas sobre su mismo eje durante 30 segundos y luego intentar meter un gol, chuteando la pelota. Gana quien primero anote 3 o 5 goles.



MATERIALES:

- UN ARCO DE FÚTBOL O SIMILAR
- UNA PELOTA

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Identidad y autonomía

OBJETIVOS: Esquema Corporal. Descubrir posibilidades de movimientos del cuerpo, postura y precisión para lograr una meta establecida.

42. CACHIPÚN ALEMÁN

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Los participantes se dividen en dos equipos (el número de integrantes puede variar). Se deben ubicar en filas paralelas, separadas por una distancia determinada. Un jugador de cada equipo sale de su fila al encuentro de su contrincante. En esa instancia juegan "Piedra, Papel o Tijeras" (Cachipún). El jugador que gana sigue su recorrido. En su camino, debe derrotar a todos los oponentes que alcancen a enfrentarlo. Si logra llegar al destino (la fila contraria), su equipo será el ganador. En el caso de que uno de los oponentes lo venza, este será ahora el que debe ganar a los integrantes del otro equipo.



MATERIALES:

- SIN MATERIAL

APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices finas y gruesas en función de los intereses de experimentación en el juego.

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

43. EL ELÁSTICO (7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Dos participantes sostienen un elástico en los extremos, abriendo los pies, de manera que quede en el centro un espacio para que los demás puedan saltar de diferentes formas. Uno de los jugadores empieza saltando, pero si falla, uno de los que sostiene el elástico pasará al centro a saltar.

Pasos:

- Saltar y caer con los dos pies fuera del elástico
- Saltar y caer, quedando con los dos pies dentro del elástico
- Saltar y caer, pisando ambos bordes del elástico con los pies
- Saltar y caer a un lado del elástico
- Saltar y caer con los dos pies, pisando un lado del elástico

*La pauta del juego es empezar por los tobillos, luego se sube a las rodillas, muslos, cintura hasta llegar por encima de la cabeza. El que supera los niveles de altura es el ganador.



☀️ APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Coordinar con precisión y eficiencia las habilidades psicomotrices gruesas en función de los intereses de experimentación en el juego

🍷 MATERIALES:

- UN ELÁSTICO

44. EL LUCHE (7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El jugador lanza un objeto (piedra, tejo, palo) hacia el casillero número uno dibujado en el suelo. Luego, saltando en un pie, salta sobre él, recoge el objeto y sale de la misma forma en la que entró. Lo mismo se debe hacer con las diferentes casillas, en forma progresiva, hasta llegar a la última. El niño o niña pierde cuando el objeto no cae en el casillero que le corresponde o cuando pisa con ambos pies donde no está permitido o cuando pisa líneas del luche. El juego termina al momento de completar la primera vuelta o puede repetirse, pero agregando cada vez mayores dificultades para llegar al casillero final.



☀️ APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Interacción y comprensión del entorno

NÚCLEO: Pensamiento matemático

OBJETIVOS: Emplear progresivamente los números hasta el 10, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

🍷 MATERIALES:

- LUCHE DIBUJADO EN EL SUELO

PROPUESTA DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

45. LA FOTO

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

Todos los participantes se deben poner en fila y adoptar una postura fija, como para hacer una foto. El niño o niña destinado a salir del espacio (o girar para no poder mirar), debe observar muy bien las posturas. Mientras tanto, los demás cambian una o más posturas, según la dificultad de juego que se quiera. Luego el participante vuelve y debe adivinar el o los cambio/s que se han realizado. Si lo adivina, elige a otro jugador o jugadora para que ocupe su puesto.

Este juego también puede realizarse con objetos en vez de personas, situándose en una mesa o en el suelo y tapándolos con una sábana o géneros.

MATERIALES:

— SIN MATERIAL O DIVERSOS OBJETOS Y GÉNEROS



APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Desarrollo personal y social

NÚCLEO: Convivencia y ciudadanía

OBJETIVOS: Reconocer y comprender que algunas de las acciones y decisiones respecto al desarrollo del juego en la imaginación y proyectos colectivos, influyen en las de los pares para llevar un proceso colaborativo en el juego.

46. LA TELARAÑA

(7-8 AÑOS)

¿CÓMO JUGAR?

El juego consiste en que el adulto identificará dos árboles, palos o elementos de madera que se encuentren a 2 metros de distancia entre sí. Posteriormente deberá amarrar entre ellos 6 elásticos a distintas alturas y cruzados entre sí. Los niños y niñas deberán pasar entre los elásticos sin tocarlos y en turnos que permitan mantener la distancia entre ellos.

MATERIALES:

— 6 ELÁSTICOS



APRENDIZAJE:

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Corporalidad y movimiento

OBJETIVOS: Resolver desafíos prácticos en situaciones cotidianas y juegos, incorporando mayor precisión y coordinación en la realización de posturas, movimientos y desplazamientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (8 de enero de 2021). *Consideraciones de los CDC para el funcionamiento de las escuelas durante la pandemia del COVID-19*. Obtenido de <https://espanol.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/community/schools-childcare/schools.html>

Centro Europeo para la Prevención y el Control de Enfermedades (2020). *Heating, ventilation and air-conditioning systems in the context of Covid-19: First Update*. Obtenido de <https://www.ecdc.europa.eu/sites/default/files/documents/Heating-ventilation-air-conditioning-systems-in-the-context-of-COVID-19-first-update.pdf>

Clínica MEDS (2020). *¿Cómo afecta la pandemia a los niños?* Obtenido de <https://www.meds.cl/como-afecta-la-pandemia-a-los-ninos/>

El País (11 de diciembre de 2020). *¿Por qué los niños contagian menos, se infectan menos y sufren menos la Covid?* Obtenido de <https://elpais.com/ciencia/2020-12-11/por-que-los-ninos-contagian-menos-se-infectan-menos-y-sufren-menos-la-covid.html>

El País (24 de octubre de 2020). *Un salón, un bar y una clase: así contagia el coronavirus en el aire*. Obtenido de <https://elpais.com/ciencia/2020-10-24/un-salon-un-bar-y-una-clase-asi-contagia-el-coronavirus-en-el-aire.html?s=08>

Gimeno, J. (1989). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica*. Madrid: Akal

Harvard Medical School (2021). *Coronavirus outbreak and kids*. Obtenido de Harvard Health Publishing: <https://www.health.harvard.edu/diseases-and-conditions/coronavirus-outbreak-and-kids>

Mayo Clinic (2020). *COVID-19 (coronavirus) en bebés y niños*. Obtenido de Mayo Clinic web site: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/coronavirus/in-depth/coronavirus-in-babies-and-children/art-20484405>

Ministerio de Educación de Chile (2018). *Bases Curriculares de Educación Parvularia*.

Moya, J. (2002). *Hacia una escuela verde*, Revista Pulso.

Organización de las Naciones Unidas (18 de noviembre de 2020). *El COVID-19 sí afecta a los niños y la pandemia puede dejar una "generación perdida"*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2020/11/1484262>

Organización Mundial de la Salud (2020). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. Obtenido de OMS web site: <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>

Palma, F. (13 de Agosto de 2020). *Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas?* Obtenido de Universidad de Chile: <https://www.uchile.cl/noticias/166368/pandemia-e-infancia-como-ha-afectado-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas>

Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo en la primera infancia*. Madrid: Narcea.

Sandoval, G. (17 de noviembre de 2020). *Coronavirus: el 73,7% de los brotes se origina en los hogares*. Obtenido de La Tercera: <https://www.latercera.com/nacional/noticia/coronavirus-el-737-de-los-brotes-se-origina-en-los-hogares/DARZGS3XEFHRJLYWPXEL6GBKVY/>

Subsecretaría de Educación Parvularia (2020). *Abrir los establecimientos de educación parvularia, paso a paso, Orientaciones para establecimientos de Educación Parvularia en pasos 3 y 4*.

Tchakarova, I. (1983). *El juego en grupo*. Editorial Anaya.

UNICEF (2020). *COVID-19 and children*. Obtenido de <https://data.unicef.org/covid-19-and-children/>

UNICEF, OMS (2020). *Key Messages and Actions for COVID-19 Prevention and Control in Schools*.

WebMD (2020). *How Long Does the Coronavirus Live on Surfaces?* Obtenido de WebMD website: <https://www.webmd.com/lung/how-long-covid-19-lives-on-surfaces>

ANEXO

INDICACIONES SANITARIAS PREVENTIVAS PARA JARDINES INFANTILES Y COLEGIOS

En la escuela y el jardín infantil las interacciones se dan mayoritariamente en espacios cerrados tales como las salas de clases, bibliotecas, comedores, gimnasios, camarines, entre otros. En este sentido, la vuelta a la presencialidad supone una serie de desafíos para los establecimientos educativos, entre ellos, reconfigurar la utilización y organización de los espacios comunes, fomentar la confianza de las familias en las medidas tomadas por el colegio, incorporar las principales medidas preventivas como parte de la rutina cotidiana de los y las estudiantes, innovar en las prácticas pedagógicas para hacerlas compatibles con la seguridad, por citar algunos.

En este contexto, la utilización de los espacios al aire libre como un elemento pedagógico se vuelve esencial, toda vez que éstos permiten contar con mayor distanciamiento y, además, suponen ventajas ambientales para la prevención del contagio en comparación a aquellos de carácter cerrado como salones, gimnasios u otros.

Para contrarrestar estos elementos de riesgo es sumamente necesario que los establecimientos educacionales cuenten con estrategias claras de prevención y contención del contagio, estableciendo protocolos de acción y canales de comunicación claros y accesibles para toda la comunidad educativa. Además, deben implementar sistemas internos de trazabilidad de los casos, con el objetivo de identificar contactos estrechos al interior del establecimiento y advertir a sus familias.

En esa línea, los establecimientos educativos deben considerar una serie de medidas preventivas para el contagio de COVID-19, velar por su cumplimiento y adecuada implementación y, más importante aún, asegurar que éstas se interioricen en la rutina cotidiana de la comunidad educativa (UNICEF, OMS, 2020).

El Centro de Control y Prevención de Enfermedades (CDC) de Estados Unidos (Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, 8 de enero de 2021) sugiere algunas medidas que pueden ayudar a proteger a los niños para evitar el contagio de COVID, las que pueden ser divididas en cuatro dimensiones estratégicas que son claves para reducir la probabilidad de contagio y aumentar la contención, hablamos de:

DIMENSIONES ESTRATÉGICAS

CONDUCTA

(distanciamiento,
lavado de manos,
uso de mascarillas)

AMBIENTES

(ventilación,
limpieza y
desinfección)

FUNCIONAMIENTO INSTITUCIONAL

(horarios
escalonados,
grupos pequeños
de alumnos que
asisten)

PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN Y AISLAMIENTO

(para cuando
alguien de la
comunidad se
enferme)

Si bien las medidas sugeridas son las mismas que para los adultos, la principal diferencia es que para el caso de niños y niñas es de suma importancia la enseñanza y el ejemplo que sus padres, cuidadores o educadoras y educadores pueden brindarles, explicándoles e incentivándolos a que las practiquen frecuentemente, de manera que las adopten como parte importante de su rutina.

Aunque el riesgo de contagio siempre existirá, la evidencia a nivel internacional sugiere que la aplicación de estas medidas en el contexto escolar demuestra alta eficiencia al momento de prevenir y contener a tiempo los brotes intraescolares. Así lo señala un estudio realizado por científicos de la ciudad de Colorado, y replicado por el diario El País en España², quienes demostraron que en un contexto sin ventilación y donde un profesor o profesora con COVID-19 no usa ninguna medida de protección y los estudiantes no mantienen distancia adecuada, la posibilidad de contagio después de dos horas de clases es de, al menos, la mitad de los estudiantes presentes. En cambio, si todos usan mascarillas [cuando por sus edades se recomienda su uso], aún sin ventilación, al cabo de esas dos horas, solo se contagiaría un cuarto de ellos. Por último, si todos usan mascarillas y los estudiantes están a una distancia adecuada, manteniendo el aula ventilada y vaciándola al cabo de una hora [para su limpieza y desinfección], el riesgo es casi inexistente.

Algunas de las medidas recomendadas por el Ministerio de Educación y JUNJI que pueden tomar los centros educativos son:

- **Lavado de manos frecuente.** Para esto es necesario disponer de jabón o alcohol gel suficiente para todos los miembros de la comunidad, así como implementar rutinas de lavado antes del ingreso a las salas.
- **Mantener la distancia física de al menos 1 metro** al interior del aula y en los espacios al aire libre. Además, se debe limitar la cantidad de personas que participan en un grupo.
- **Eliminar la proximidad física en los saludos y juegos.** A cambio de ello, se deben preparar dinámicas que puedan reemplazarla, educar y hacer que los niños y niñas se sientan conectados socialmente, al mismo tiempo.
- En cuanto a las **mascarillas**, la Subsecretaría de Educación Parvularia (2020) recomienda que niños y niñas del nivel sala cuna y niveles medios no las utilicen. Para aquellos del nivel medio-mayor (a partir de 3 años), si bien no será una exigencia, los establecimientos deberán contar con mascarillas reutilizables en caso de requerir su uso³. En el caso de todas las personas adultas que trabajen o ingresen al centro educativo deberán utilizarlas.
- **Mantener las salas de clases constantemente ventiladas**, con las ventanas abiertas e incentivar la utilización de espacios al aire libre.
- **Realizar limpieza y desinfección diaria** de superficies y artículos como juguetes, superficies comunes, mesas, baños, salas, etc.
- No utilizar objetos o implementos que estudiantes o profesores compartan entre ellos, por ejemplo, juguetes, lápices, materiales en general, etc. Además, es necesario preocuparse de que niñas y niños no compartan vasos, cubiertos, comida y bebidas con sus compañeros.
- **Facilitar la ausencia a clases para quienes presenten síntomas compatibles con la enfermedad COVID-19.**
- **Promover la información y establecer medios de comunicación formales** desde la escuela hacia el resto de la comunidad escolar (incluyendo a apoderados) respecto a los protocolos a seguir en la escuela, situación de contagios, adaptación de los espacios, medidas de prevención, entre otros.
- Contar con **información actualizada sobre la situación de salud** y sintomatológica de los estudiantes, con el objetivo de prevenir situaciones de contagio.
- **Implementar horarios diferidos** de entrada, salida y recreos para evitar aglomeraciones, y planificar la supervisión de los recreos.

² Diario El País, España (24 octubre 2020).

³ La OMS no recomienda el uso de mascarilla para niños y niñas de hasta 5 años; en tanto para aquellos entre 6 y 11 años, sugiere que su utilización sea en base a factores de seguridad y supervisión.



COLOFÓN:

Para esta publicación se utilizó la tipografía Biblioteca Sans, diseñada por Roberto Osses, Diego Aravena, César Araya y Patricio González. La tipografía caligráfica está hecha a mano por María Jesús Guarda.

www.unicef.cl
www.miparque.cl



UNICEF Chile
Mi Parque



@UNICEFchile
@miparque



@unicef_chile
@miparque

Google.org