JUEGOS DE PATIO
INCLUSIVOS Y SEGUROS



Guía de actividades grupales al aire libre en tiempos de Covid

Meridiano

Patios y Parques Dinámicos

GRUPO ASV

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

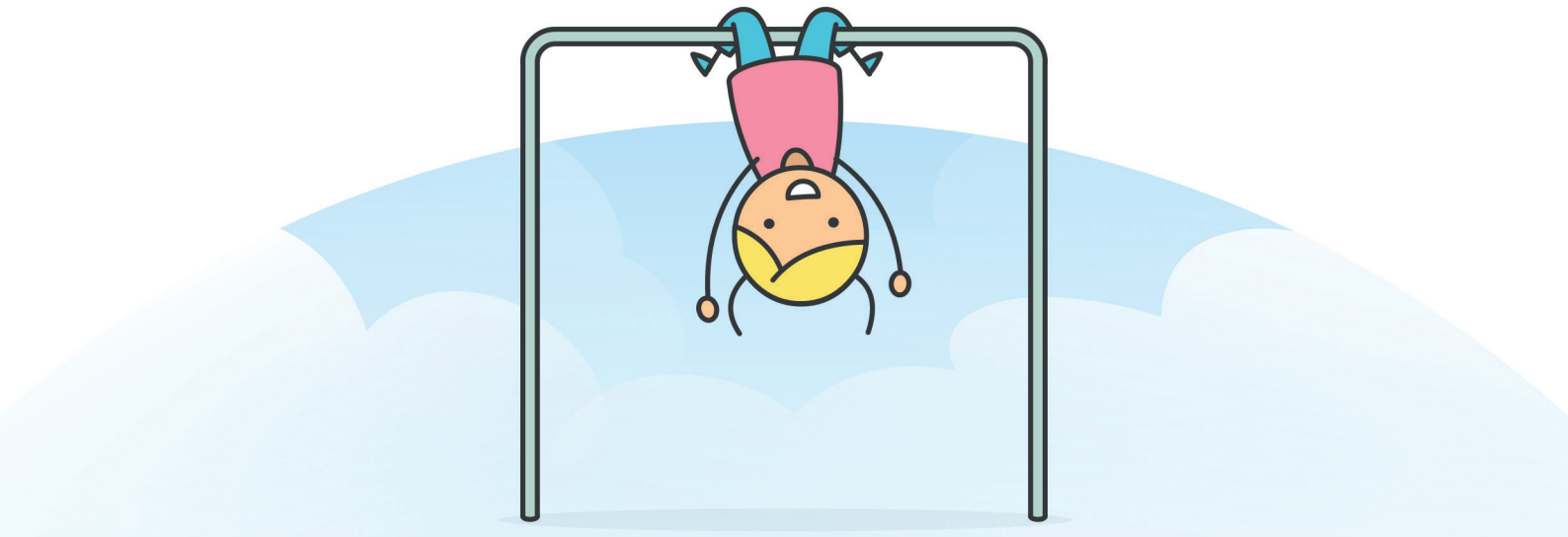
- Sobre esta guía
- ¿Qué son los patios inclusivos?
- ¿Cómo realizar juegos inclusivos seguros en época de Covid?

FICHAS DE LOS JUEGOS INCLUSIVOS Y SEGUROS

01 Carreras de chapas
02 Carrera explosiva
03 Pie-tanca
04 Simón dice
05 Rayuela africana
06 Las estatuas del museo
07 Abuelita, abuelita
08 Futbolín humano
09 El monstruo de las galletas
10 Taller de escritura creativa: informativo con las noticias del recreo

ENTIDADES PARTICIPANTES

- Meridiano Seguros
- Patios y Parques Dinámicos



INTRODUCCIÓN

SOBRE ESTA GUÍA

Meridiano Seguros en colaboración con Patios y Parques Dinámicos, ha editado una guía con la intención de **compartir con la comunidad educativa y las familias de niños/as en edad escolar, ideas para la realización de juegos grupales cumpliendo todas las medidas de seguridad** para evitar contagios ante la pandemia de la Covid-19.

De igual manera, pretende ser **un incentivo para la aplicación**, tanto en los centros como en otras reuniones de niños y niñas, **de juegos inclusivos** en los que todos y todas puedan participar, divertirse y desarrollar diferentes habilidades sociales, motrices y cognitivas también en tiempos de coronavirus.

¿QUÉ SON LOS PATIOS INCLUSIVOS?

El concepto patio inclusivo hace referencia a crear espacios y momentos de juego durante el tiempo del recreo en el que todos los niños y niñas del centro escolar puedan realizar actividades lúdicas de su interés.

La creación de un patio inclusivo está muy ligada al modelo de **"Patios y Parques Dinámicos"** propuesto por **Gey Lagar**, que surge de la importancia de no dejar que ningún niño o niña esté solo/a en el patio por no encontrar su sitio, y que propone la **creación de actividades mediadas en los que la inclusión se produzca a través del juego** en la hora del recreo.

Las razones por las que un/a alumno/a puede no disfrutar de estos momentos de esparcimiento pueden ser varias. Bien porque se trate de alumnado que necesite pautas adicionales para integrarse en determinados grupos o juegos, como personas con trastornos del espectro autista, del lenguaje, hiperactividad, etc... o bien por cualquier otra circunstancia que les limite en la socialización y relación con sus compañeros/as y el entorno.

Con un patio inclusivo no solo se evita la exclusión debido a razones de diversidad, también sirve para reducir posibles conflictos e incluso prevenir situaciones de acoso escolar gracias a la mejora de la convivencia en el alumnado.

¿CÓMO REALIZAR JUEGOS INCLUSIVOS SEGUROS EN ÉPOCA DE COVID?

Debido al cambio de reglas del juego en este curso, la reformulación de los recreos bajo esta filosofía de inclusión y dinamismo debe adaptarse a la nueva realidad. La necesidad de crear turnos en las horas de patio y los grupos burbuja en los que quizá el profesorado especialista en educación física o psicomotricidad no pueda acceder a todas las aulas, lleva a la comunidad educativa a buscar **soluciones creativas para que no se pierdan los beneficios del juego y la socialización**, tan importantes durante las etapas escolares.

Por ello, la propuesta de juegos y actividades debe cumplir con todas las medidas de protección y seguridad para evitar contagios, siguiendo las pautas básicas de:

- **Evitar el contacto:**

  Deben ser juegos que, si bien se realicen de manera colectiva, se evite el contacto directo entre el alumnado. Asimismo se deben crear alternativas a los saludos o las celebraciones que ayuden a canalizar las emociones y la necesidad de compartir emociones: con saltos, choque de pies, mini coreografías en espejo guardando la distancia, etc.

- **Evitar el uso de material compartido:**

  Animando al alumnado a traerlo de casa o creando packs de uso individual, o minimizar lo que se comparte al máximo, con elementos de fácil limpieza.

Existen infinidad de juegos de patio y **juegos tradicionales que, directamente o en su versión adaptada, se pueden promover.** Esta propuesta se compone de fichas descargables para su utilización tanto en el entorno educativo como por parte de las familias durante cumpleaños u otras reuniones infantiles, como punto de partida para realizar muchos otros juegos con la misma finalidad: diversión inclusiva en grupo con total seguridad.

INTRODUCCIÓN

En esta guía se han recogido 10 fichas de juego susceptibles de ser adaptadas a cualquier etapa educativa. Cuando el objetivo es dirigirse directamente al alumnado de secundaria, se pueden desarrollar otras iniciativas como talleres de zumba o yoga, batalla de gallos o incluso un escape room. Para ello, es recomendable seguir ciertas pautas:

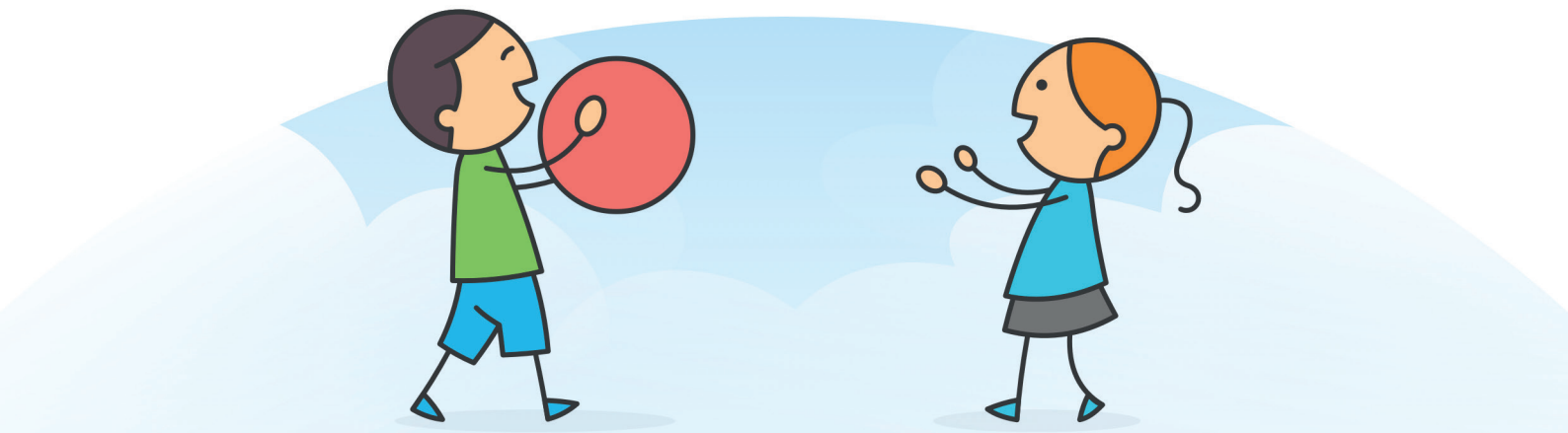
01 Encuesta de intereses al alumnado con preguntas abiertas y cerradas sobre su tiempo de ocio y preferencias para actividades en el tiempo de recreo.

02 Definir talleres y estructurar temporalmente. Un mismo día puede haber varios talleres.

03 Establecer normas y desarrollo del taller que se plasmarán en una ficha informativa, atendiendo a las necesidades de accesibilidad física, comunicativa y cognitiva del alumnado.

Cada ficha informará de manera accesible sobre:

- Dónde (lugar de desarrollo del taller)
- Cuando (día o días)
- Horario
- Desarrollo



FICHAS DE LOS JUEGOS INCLUSIVOS Y SEGUROS

- **Importante:**

  Antes de elegir cualquiera de los juegos o talleres propuestos debemos partir del conocimiento del tiempo de juego del alumnado y de las preferencias de quien no suele jugar. Es posible que el elegido por el cuerpo docente no funcione porque ese juego no interese a su alumnado por cualquier razón particular.

  Todos estos juegos están pensados para contribuir al desarrollo infantil mediante la diversión, pero en el caso del alumnado con necesidad de apoyo en juego se requiere un proceso de observación de su perfil de actuación en el recreo acompañado por recogida de información sobre gustos y preferencias temáticas y sensoriales para que la selección de juegos sea efectiva.



CARRERAS DE CHAPAS

ETAPA EDUCATIVA: Primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +2

MATERIAL NECESARIO

- Chapas. Una por participante. Pueden estar diferenciadas por colores o con algún distintivo.
- Tizas, precinto o similar, para marcar el suelo.



PREPARACIÓN

01 Con las tizas, dibuja un circuito en el suelo por donde se realizará la carrera de chapas con una salida y una meta:

- Será un carril de mínimo 30 cm de ancho.
- Puede ser tan largo y lleno de curvas como quieras.

02 Marca una zona de espera para cada participante ordenada según el turno de juego.



REGLAS DEL JUEGO

01 Los/las participantes, colocan su chapa en la salida y, por turnos, la golpean con el dedo por el interior del circuito.

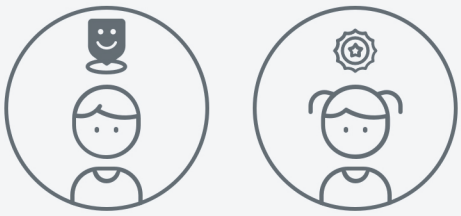
02 Gana la primera persona que consiga que su chapa llegue a la meta.

* Si al golpear la chapa se sale del carril dibujado, se coloca en la línea más cercana del lugar por donde ha salido.



PAUTAS DE SEGURIDAD

- Cada participante permanece en su zona de espera que estará a 2 metros de distancia de la pista y del resto de participantes.
- Cada participante toca únicamente su chapa.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

CARRERA EXPLOSIVA

ETAPA EDUCATIVA: Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +2

MATERIAL NECESARIO

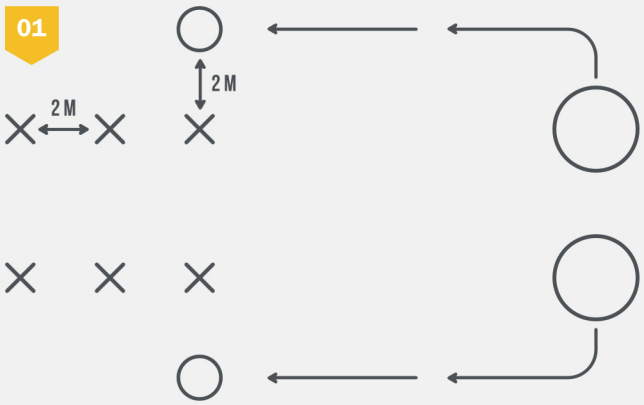
- Globos (o pelotas creadas con desechos de papel que puedan ser chafadas). Una por participante.
- Carteles con dibujos de las partes del cuerpo.
- Tizas, precinto o similar, para marcar el suelo.



PREPARACIÓN

01 Marca con tizas, precinto o similar en el suelo:

- Una fila, poniendo una X donde va cada participante. Haz dos filas paralelas si el juego es por equipos.
- Un círculo grande: alejado varios metros de la primera posición de la fila.
- Flechas que marquen el camino de vuelta desde el círculo grande.
- Un círculo pequeño junto a la primera posición de la fila, donde se hará el relevo.



REGLAS DEL JUEGO

- Una persona, que será la encargada de mostrar los carteles con las partes del cuerpo, se coloca junto a los círculos grandes y el resto de participantes se colocan en fila/s, cada uno/a con su globo o pelota.

01 La primera persona de la fila sale con el globo entre las piernas hacia el círculo (si es por equipos, la primera persona de cada equipo debe salir al mismo tiempo).

02 Al llegar al círculo, explota el globo con la parte del cuerpo que indique el cartel elegido por la persona encargada (puede cambiarlo para cada turno).

03 Una vez explotado, vuelve corriendo por donde marcan las flechas.

04 Al llegar al círculo pequeño de relevo, comienza el turno del siguiente, que sale con su globo hacia el círculo grande y así hasta que terminen todos los de la fila.

- Se puede hacer una o varias tandas del recorrido. Gana el equipo cuyo último integrante llegue antes al círculo pequeño.

* Una persona, que será la encargada de mostrar los carteles con las partes del cuerpo, se coloca junto a los círculos grandes y el resto de participantes se colocan en fila/s, cada uno/a con su globo o pelota.



ETAPA EDUCATIVA

Infantil y primaria

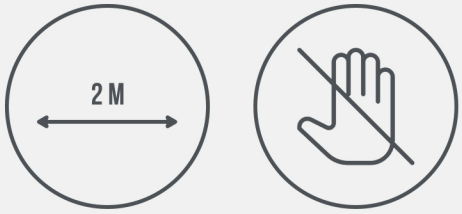
Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+2

CARRERA EXPLOSIVA

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Tanto las marcas de posición individual en la fila como para el relevo, se realizan guardando una distancia de 2 metros.
- Cada participante tiene su propio globo o pelota, no se intercambian.
- El relevo se produce al llegar al círculo pequeño, sin necesidad de contacto entre participantes.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

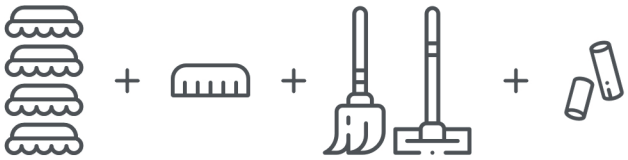
PIE-TANCA

ETAPA EDUCATIVA: Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +2

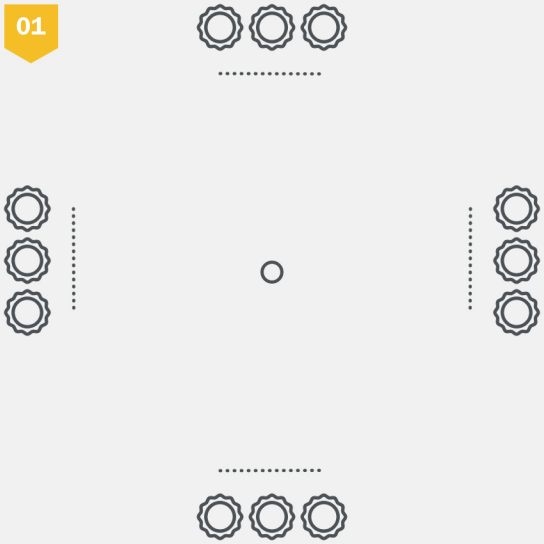
MATERIAL NECESARIO

- Tapas de tarros de cristal: cuatro o más por participante. Pueden diferenciarlos por colores o poniendo un distintivo.
- Un tapón de botella o bote pequeño, que será el boliche de la petanca.
- Escoba y recogedor (para recoger el material al finalizar).
- Tizas para marcar la pista.



PREPARACIÓN

01 Se coloca el tapón pequeño en el centro y se marcan las posiciones desde donde debe lanzar cada participante alrededor, a una distancia mínima de dos metros (desde el tapón y también entre ellos).

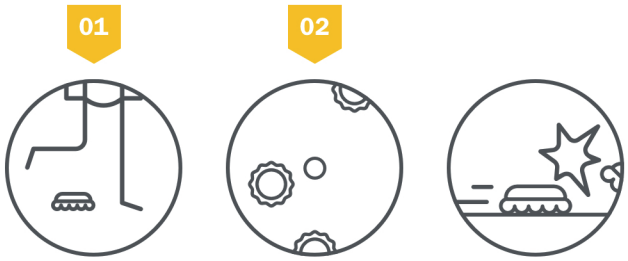


REGLAS DEL JUEGO

01 Cada participante se coloca en su marca con sus tapas en el suelo y las irá lanzando con el pie, por turnos, hacia el tapón.

02 Gana el que consiga dejar la tapa más cerca del tapón.

- Se puede lanzar hacia las tapas de otros/as participantes para alejarlos del tapón central.
- Puede haber movimiento de tapas producido por los choques entre ellas.



ETAPA EDUCATIVA | Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

PIE-TANCA

Infantil y primaria

+2

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Los participantes están distanciados unos de otros 2 metros o más.
- Cada uno toca únicamente sus chapas para ponerlas en la casilla de salida (o, si es una persona la que reparte las tapas, los jugadores solo las tocan con el pie).
- Al finalizar el juego, se pueden recoger con escoba y recogedor, o empujando con la escoba las tapas hasta los puntos iniciales para comenzar de nuevo el juego.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

SIMÓN DICE

ETAPA EDUCATIVA: Infantil y primaria

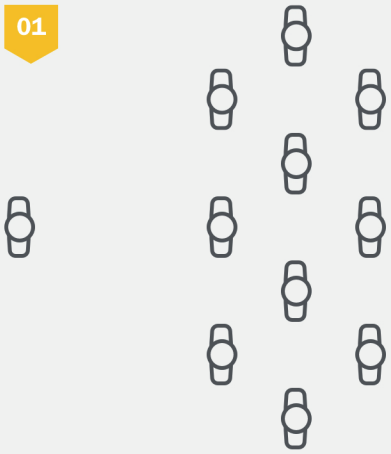
Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +3

MATERIAL NECESARIO

- No es necesario material, aunque se pueden utilizar pictogramas con gestos en cartulinas.

PREPARACIÓN

01 La persona que dirige el juego se pone en una parte y, frente a ella, se colocan el resto de participantes.



REGLAS DEL JUEGO

01 La persona que dirige el juego dice: Simón dice que (hacer una acción). Por ejemplo: “Simón dice girar a la derecha” y los/las participantes deben hacer ese gesto.

02 Si la persona omite iniciar la frase con “Simón dice” y menciona solamente la acción, deben quedarse quietos/as. Ejemplo: “Girar a la derecha”.

- Para añadir dificultad, se puede acompañar a la orden dada de un gesto diferente, ya que los participantes no deben imitar el gesto, sino hacer lo que oyen o ven en el cartel (en caso de haberlo).
- Las personas que fallan, abandonan el juego.
- Gana la persona que acierta todas las órdenes hasta que no quede nadie más.



SIMÓN DICE

ETAPA EDUCATIVA

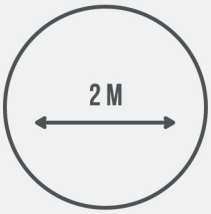
Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+3

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Todas las personas que participan en el juego mantienen una separación de 2 metros entre ellas y las acciones se realizan en el sitio.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

RAYUELA AFRICANA

ETAPA EDUCATIVA: Primaria y secundaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +2

MATERIAL NECESARIO

- Tizas, cinta u otro material para marcar el espacio de juego como aros.
- Un reproductor de música (se puede sustituir por una canción cantada por los/las participantes).

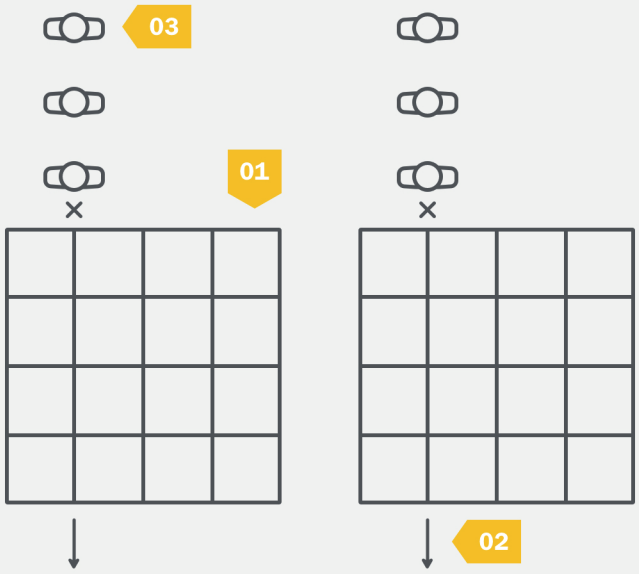


PREPARACIÓN

01 Se dibuja o marca en el suelo un tablero de cuadrados de unos 40 cm (mínimo 4 filas de 4 cuadrados cada una). Pueden dibujarse dos tableros para juego de equipos.

02 Junto a uno de los cuadrados de la esquina se coloca la línea de salida y en el lado opuesto, tras el último cuadrado de esa fila, se coloca la flecha de salida (ver imagen).

03 Los/las participantes se colocan en fila en la marca de salida.



REGLAS DEL JUEGO

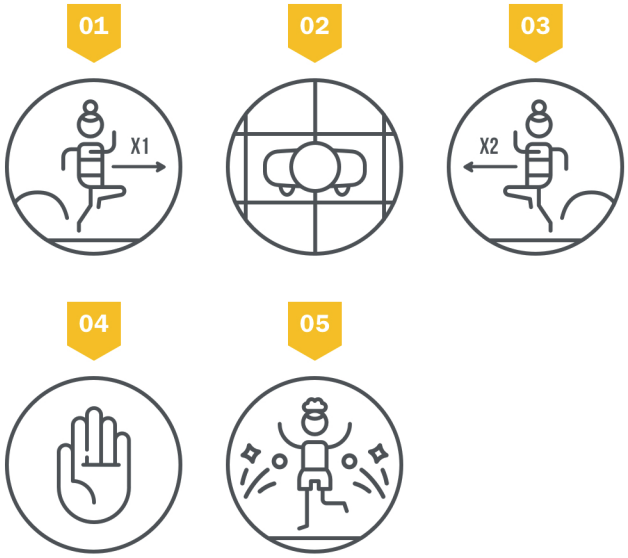
01 Cuando empieza la música, el primer participante salta con ambos pies, poniendo un pie en cada cuadrado, y se desplaza dando saltos hacia la izquierda, siempre con un pie en cada cuadrado. Una vez llega al final, vuelve por la misma fila en dirección derecha, hasta volver a los mismos cuadrados desde donde empezó.

02 Los desplazamientos siempre son con ambos pies a la vez, cada uno en un cuadrado diferente.

03 Una vez de vuelta a la posición en los primeros cuadrados, salta dos filas hacia delante mientras el siguiente de la fila salta a la posición inicial. Ahora ambos están en el tablero y realizan los desplazamientos hacia la izquierda y hacia la derecha recorriendo la fila al mismo tiempo, en filas diferentes.

04 Si alguien se equivoca, el resto de participantes debe parar para poder avanzar todos juntos al mismo tiempo.

05 Si se juega por equipos, gana aquel que termine antes el recorrido por el tablero.



RAYUELA AFRICANA

ETAPA EDUCATIVA

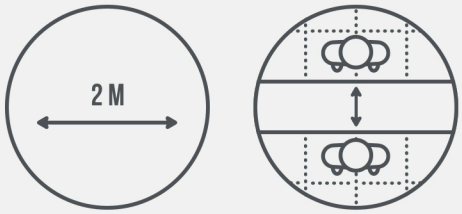
Primaria y secundaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+2

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Los/las participantes que esperan su turno guardan una separación de 2 metros.
- Dentro del tablero, se deja una fila de seguridad que siempre quede libre entre participante y participante.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

LAS ESTATUAS DEL MUSEO

ETAPA EDUCATIVA

Primaria y secundaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+4

MATERIAL NECESARIO

- Aros (1 aro por participante).
- Conos (1 cono por participante menos 1).



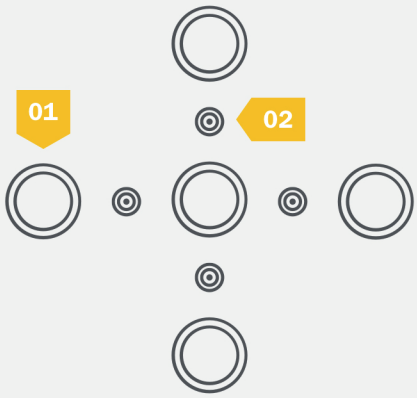
PREPARACIÓN

01 Aros en el suelo:

- Poner los aros en el suelo haciendo un círculo y uno en el centro.

01 Conos en el suelo:

- Los conos se colocan en el suelo a 1 metro y medio de distancia del aro central y cada uno delante de cada aro.



REGLAS DEL JUEGO

- Las estatuas del museo cobran vida cuando es de noche e intentan asustar al guardia de seguridad.

01 Un/a participante será el guardia de seguridad y se colocará dentro del aro central. Irá girando sobre sí mismo sin salir del aro, vigilando que ninguna estatua se mueva.

02 El resto de participantes se colocan dentro del resto de los aros que rodean al guardia. Éstos serán las estatuas.

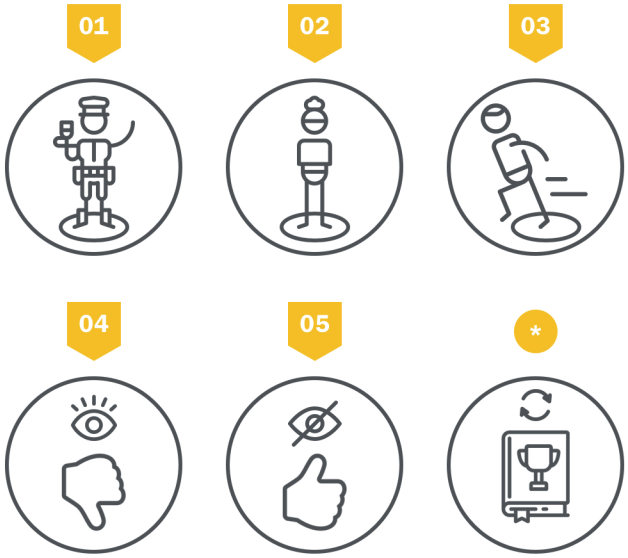
03 Las estatuas intentarán salir del aro y moverse lentamente (por su peso de piedra) hasta alcanzar el cono más cercano, pisarlo y asustar al guardia mediante voz (¡Buuu!) o con un cartel previamente preparado (¡Buuu!).

04 Si el guardia ve la estatua antes de llegar al cono, la estatua en cuestión quedará eliminada.

05 Si el guardia no consigue ver a la estatua antes de que pise el cono y lo asuste, esa estatua ganará el juego.

***** De manera opcional, pueden cambiar las reglas del juego: si el guardia ve a la estatua antes de que ésta consiga asustarle, deberá retroceder hasta su aro. Si la estatua consigue asustarle, ésta cambiará su rol por el de vigilante y seguiremos jugando.

- Las estatuas pesan mucho por lo que no pueden ir corriendo. El juego se adaptará a la velocidad de todos los participantes.



ETAPA EDUCATIVA | Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

LAS ESTATUAS DEL MUSEO

Primaria y secundaria

+4

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Tanto los conos, como los aros de posición individual en el círculo, se colocan guardando una distancia mínima de 1 metro y medio.
- Cada participante no sobrepasará el cono cuando vaya a asustar al participante central.
- El “susto” al vigilante no se realizará nunca por contacto.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

ABUELITA, ABUELITA

ETAPA EDUCATIVA: Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +3

MATERIAL NECESARIO

- En principio no es necesario ningún tipo de material, pero se puede utilizar tiza, cinta o cualquier objeto similar para marcar la salida y la meta.



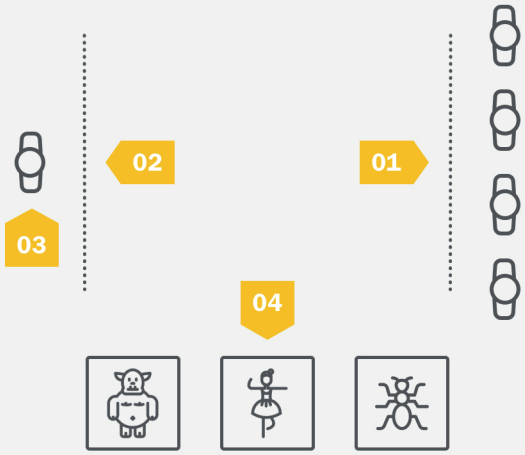
PREPARACIÓN

01 Se dibuja una línea de salida con tiza, cinta o tomando como referencia cualquier objeto.

02 De forma paralela, se prepara una línea de meta utilizando estos mismos elementos.

03 De entre todos los participantes, se elige a uno para que juegue con el rol de “Abuelita”.

04 Preparar un cuadro de referencias para identificar los pasos que ordenará la “Abuelita” según las propuestas. Por ejemplo: si le gusta mucho, paso de gigante; si su opinión es regular, paso de bailarina y si no le gusta, paso de hormiguita.



REGLAS DEL JUEGO

01 Los participantes se colocan detrás de la línea de salida.

02 El participante que tiene el rol de “Abuelita” se coloca detrás de la línea de meta. De manera que se quede mirando en dirección al resto de participantes.

03 Se elige un tema, por ejemplo: comida.

04 Los participantes le irán preguntando uno a uno a la “Abuelita” si le gusta el plato que cada uno de ellos elija, por ejemplo: “Abuelita, ¿te gusta la ensalada?

05 La “Abuelita” dará permiso para avanzar a cada uno de los participantes según si la propuesta le gusta más o menos, por ejemplo: “Me gusta mucho, puedes dar un paso de gigante”.

06 Gana el primero que llegue a la meta.

07 Para continuar jugando, el participante que antes llegue a la meta y el participante con rol de “Abuelita” intercambiarán papeles.



ABUELITA, ABUELITA

ETAPA EDUCATIVA

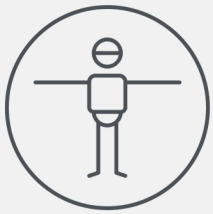
Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+3

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Antes de empezar, los participantes levantarán los brazos en cruz para asegurarse que no se tocan con el compañero que está a cada uno de los lados.
- La distancia mínima entre las líneas de salida y de meta será suficiente para completar el juego en el tiempo estimado.
- Cuando uno de los participantes llegue a la meta, la "Abuelita" se retirará para asegurar la distancia de seguridad entre ambos.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

FUTBOLÍN HUMANO

ETAPA EDUCATIVA

Primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+10

MATERIAL NECESARIO

- Mucha cuerda
- Pelota
- Carteles identificativos
- Conos

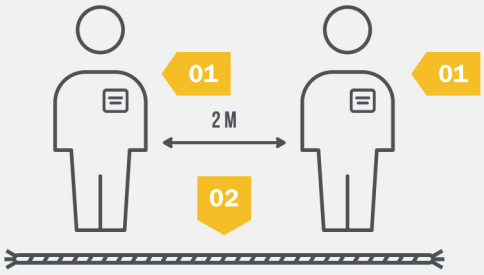


PREPARACIÓN

01 Preparamos los carteles identificativos que llevará cada uno de los participantes. En este cartel pondremos la posición en la que juega y a qué equipo pertenece.

02 Colocamos la cuerda en líneas paralelas para delimitar el campo de juego y la posición de cada uno de los participantes.

03 Las cuerdas se colocan a 2 metros de distancia unas de otras.



REGLAS DEL JUEGO

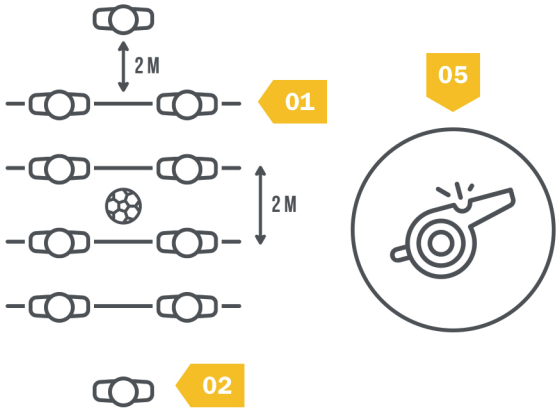
01 En el campo de juego, cada participante se coloca a lo largo de la cuerda, manteniendo una distancia de 2 metros entre los participantes.

02 Cada equipo elige a su portero que se colocará a 2 metros de distancia de sus compañeros más próximos.

03 Cogemos la cuerda con las manos y a jugar.

04 El juego se desarrolla igual que un partido de futbolín. Los participantes no pueden abandonar su posición.

05 El partido finaliza cuando el silbato suene tras alcanzar el tiempo que hayamos previsto de juego.



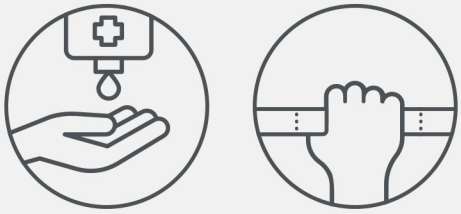
FUTBOLÍN HUMANO

ETAPA EDUCATIVA: Primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +10

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Las manos y las cuerdas deben estar debidamente desinfectadas antes y después de cada partido.
- El silbato se puede reemplazar por apoyo visual.
- Marcar en la cuerda los puntos donde deben estar las manos y no mover las manos de ahí.
- El espacio de juego debe estar marcado en el suelo tomando como referencia la posición de los participantes en las cuerdas.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

EL MONSTRUO DE LAS GALLETAS

ETAPA EDUCATIVA: Infantil y primaria

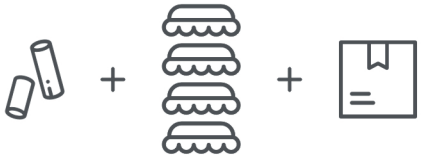
Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +2

MATERIAL NECESARIO

- Tiza, cinta o cualquier elemento similar para marcar.
- Tapas de aluminio o chapas (cada participante las suyas)
- Caja o cubo
- Cada participante deberá tener su propio conjunto de chapas o tapas (las galletas) que previamente habrá pintado de marrón clarito con puntos en marrón más oscuro simulando las pepitas de chocolate.

* De manera opcional se podría diseñar el monstruo de las galletas haciéndole una obertura en forma de boca a una caja cerrada que previamente habremos pintado de azul y dibujado unos ojos.

- Todos los conjuntos de galletas serán iguales. Por lo que si se eligen chapas, todos deberán tener chapas. Si se eligen tapas, todos deberán tener tapas del mismo tamaño y peso.



PREPARACIÓN

01 Colocamos la línea de tiro a una distancia mínima que no suponga un esfuerzo excesivo para ninguno de los participantes a la hora de lanzar e intentar acertar en la boca del monstruo (ya sea el monstruo, un cubo o una caja)

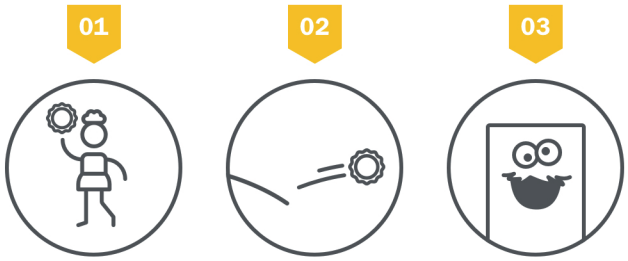


REGLAS DEL JUEGO

01 Cuando llegue su turno, el participante se colocará en la línea de tiro con su conjunto de galletas (chapas o tapas) e intentará encanastar cada una de las galletas en la boca del monstruo.

02 Sólo podrá lanzar un participante por turno.

03 Gana el participante que consiga colar más galletas en la boca del monstruo.



EL MONSTRUO DE LAS GALLETAS

ETAPA EDUCATIVA

Infantil y primaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+2

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Si los participantes tuvieran que compartir las galletas, éstas se desinfectarán antes de pasar al siguiente participante.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

INFORMATIVO CON LAS NOTICIAS DEL RECREO

ETAPA EDUCATIVA

Secundaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO

+4

MATERIAL NECESARIO

- Papel y boli

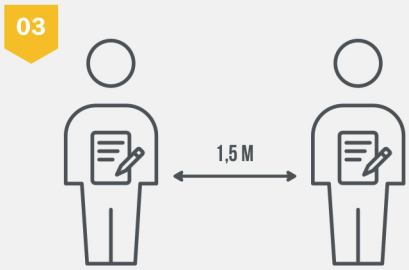


PREPARACIÓN

01 Se elegirá por sorteo un/a director/a de informativos.

02 El director o directora de informativos le dirá a cada uno de los participantes cuál es su rol dentro del informativo: el tiempo, deportes, curiosidades, cultura, incidentes.

03 Cada uno de los participantes saldrá al recreo con papel y boli e intentará investigar sobre su tema.



REGLAS DEL JUEGO

01 Cada participante, a la vuelta del recreo, escribirá una breve noticia y se la enviará al director de informativos.

02 El director de informativos elegirá el orden en el que va a salir cada una de las noticias.

03 Los participantes deberán preparar una presentación de su noticia y presentarla en el tiempo del informativo en el orden previsto.

- Cada uno de los participantes deberá completar su noticia con datos imaginarios para cumplir con la tarea creativa de la actividad.



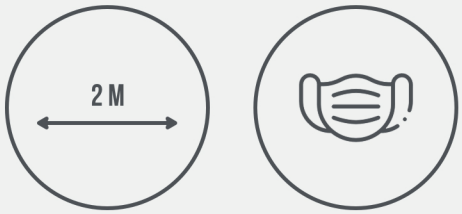
INFORMATIVO CON LAS NOTICIAS DEL RECREO

ETAPA EDUCATIVA: Secundaria

Nº DE PARTICIPANTES RECOMENDADO: +4

PAUTAS DE SEGURIDAD

- Cada participante mantendrá la distancia de seguridad en todo caso cuando vaya recoger información para la realización de su noticia.
- Si el participante tiene que formular preguntas a un compañero para recoger información sobre su tema, lo hará siempre con distancia y con mascarilla.
- Las noticias se realizarán siempre en base al respeto hacia los demás compañeros y equipo docente, por lo que no se permiten burlas ni ningún tipo de ofensa.



RECUERDA

Respetaremos siempre la accesibilidad física, comunicativa y cognitiva de cada uno de los participantes.

ENTIDADES PARTICIPANTES

- **Meridiano Seguros:**

  Meridiano Compañía de Seguros se fundó en Andalucía en 1966. Ligada principalmente a los seguros de decesos, en la actualidad completa su oferta de protección familiar con seguros de hogar. Cuenta con un equipo de más de 600 personas, y una red comercial con más de 60 oficinas propias y 150 agencias exclusivas.

  Meridiano lleva más de 50 años al servicio de sus clientes proporcionando ayuda, confianza y tranquilidad con productos de calidad, que se apoyan en los valores de humildad, respeto, trabajo en equipo, responsabilidad y orientación al cliente. La compañía forma parte del Grupo ASV, con más de 90 años de experiencia y una gran expansión a nivel nacional, especialmente en la zona de Levante y Andalucía.

  www.segurosmeridiano.com

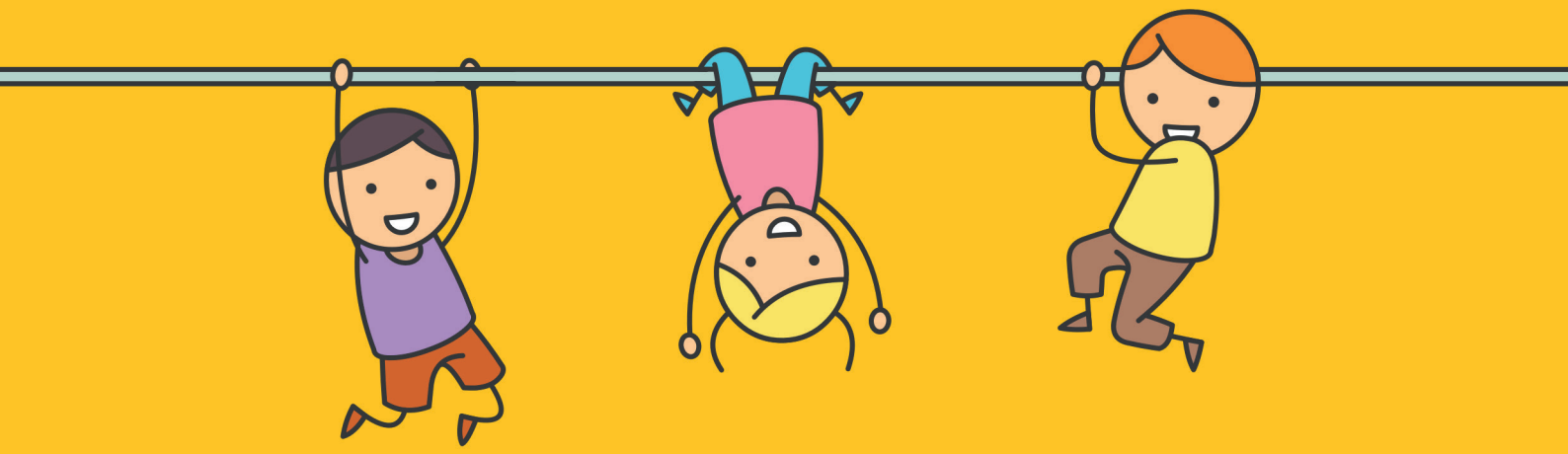
- **Patios y Parques Dinámicos:**

  Patios y Parques Dinámicos es un programa de inclusión social creado por Gey Lagar, experta universitaria en el trastorno del espectro del autismo, licenciada en Historia del Arte y técnico en educación infantil. Nace como una herramienta que, mediante la formación de la comunidad educativa, fomenta la participación de todo el alumnado en el tiempo de recreo, así como una estrategia de juego en familia en su variable de Parques Dinámicos.

  Este programa se basa en las premisas del **juego libre**, que impulsa a través de un proceso de acompañamiento del alumnado que no accede de manera automática a ese juego, por razones muy variadas; la **inclusión**, uniendo mediante juegos guiados dicho alumnado; y la **equidad**, entendiendo que cada persona es única y diversa en sí misma.

  www.patiosyparquesdinamicos.com





900 408 200

SEGUROSMERIDIANO.COM

Meridiano

PAD Patios y Parques Dinámicos

GRUPO ASV