



EI

Derecho a Jugar

Guía Práctica para Crear Oportunidades
Lúdicas y Hacer Realidad el Derecho a Jugar

Lucy Thorton
Janet Prest Talbot
Marilena Flores
Ana Rodriguez Solano

El Derecho a Jugar

Guía Práctica para Crear Oportunidades Lúdicas y Hacer Realidad el Derecho a Jugar

1º Edición en Español
Bogotá
terre des hommes – Oficina Regional para Latinoamérica
2019

 terre des hommes
Apoyo a la Niñez

*** 20 años ***
Una hora para el futuro

L@s trabajador@s de Volkswagen apoyan a la niñez

 30 años
Comercio sobre los Derechos del Niño
Terre des Hommes
International Federation

El Derecho a Jugar

Una Guía Práctica para Crear Oportunidades Lúdicas y Hacer Realidad el Derecho a Jugar

Publicada en: mayo 2019

ISBN: 978-958-52207-0-6



Esta obra está licenciada bajo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Compartir – usted tiene libertad de copiar, distribuir y transmitir la obra con el fin de promover el juego.

Remezclar- usted tiene la libertad de crear obras derivadas.

Uso no comercial- usted no puede usar esta obra para fines comerciales.

Atribución- usted debe acreditar la obra de la forma especificada por el autor (pero no de manera que sugiera que estos conceden cualquier aval a usted o al uso de la obra).

© A Chance to Play – O direito de Brincar 2013

Publicación: **A Chance to Play – O direito de Brincar**

Institución: terre des hommes, Oficina Regional para Latinoamérica – ORLA

Cra. 32 # 25A-23, Barrio Gran América, Bogotá, Colombia

E-mail: orla@tdh-latinoamerica.de

Website: www.tdh-latinoamerica.de

Agradecimientos

Agradecemos a todas las personas que contribuyeron con sus ideas, fotografías, historias y sugerencias en Sudáfrica y en Latinoamérica. Esta publicación es fruto de un esfuerzo colectivo que se hace para celebrar y promover el derecho a jugar en Latinoamérica.

Escritores:

Lucy Thornton (Woz'obona), Janet Prest Talbolt (Children's Rights Centre), Marilena Flores (IPA Brasil), Ana Rodríguez Solano (Colombia)

Edición:

Sudáfrica – Desiré Pelsler (Earth&OceansDevelopments)

Brasil-Colombia – Bruna Leite y Tuto B. Wehrle (terre des hommes Alemania)

Colaboradores:

André Viviers (UNICEF); Andrea Zeus (Active Schools Initiative); Brad Bing (Sporting Chance); CatiVawda (Children's Rights Centre); Children's Resource Centre; Claudia Berker (terre des hommes Germany); Cynthia Morrison (Active Learning Libraries South Africa); Deyana Thomas (Curriculum Development Projects Trust); Isibindi- NACCW; Kirsten Prest (play worker at Red Cross Children's Hospital); Leisl Hartman (Frank Joubert Art Centre); Louise Batty (Keep the Dream); Mary Clasquin- Jhonson (TUKS); Milly Siebrits (SA Scout Association); Noreen Ramsdem (Children's Rights Centre); Sandi Eastwood (Meaningful Access Programme); Shadrack Mphela (Woz'obona); Sue Philpott (Disability Action Research Team); Oli Walsh (Whizzkids, Africaid); Andrew Swan (SPICE Brincaren Inglés); Marilena Flores Martins y Eliana Tarzia (IPA Brasil).

Traducción:

Ana Rodríguez Solano (Colombia)

Diseño gráfico:

Desiré Pelsler – Sudáfrica

Buguno – Brasil

Ilustraciones:

Adele O'Connell

Fotografías:

Rogan Ward con contribuciones de Alex Fattal; Andrea Zeus; Angie Buckland; Claudia Berker; Frank Garbers; Janet Prest Talbot; Max de Geus; Moira Schneider (Chess); Timo de Geus; Andrew Swan (SPICE jugar en inglés); organizaciones asociadas a ACTP Brasil y copartes de terre des hommes en Latinoamérica.

Muchas gracias a ACM (YMCA), a Durban Kids Club y a la Escuela de Educación Infantil Glenridge que participaron de las fotos para la ilustración de algunos juegos.

Para la protección y mantenimiento de la dignidad de los niños que participaron de las fotografías de este libro:

- ➊ Ningún nombre que identifique los niños o sugiera el contexto en el que están, fue incluido, salvo los casos que le dan dignidad y reconocimiento a la expresión y conquista del niño.
- ➋ Todas las fotos están relacionadas al tema general de este libro y a la celebración de la diversión que surge de jugar. Ellas no están asociadas a cualquier estigma que pueda perjudicar la dignidad o seguridad de los niños.
- ➌ Todos los niños y adultos que aparecen en este libro dieron permiso para ser fotografiados.

Índice

Introducción.....	09
Antecedentes.....	13

Parte 1: El Derecho A Jugar

1. La ONU y el derecho a jugar en Latinoamérica.....	21
2. NNAJ tienen el derecho a jugar.....	24
3. Las necesidades de jugar en cada franja de edad.....	29
4. Algunas cuestiones sobre el derecho a jugar.....	36

Parte 2: Actividades Y Juegos

5. Utilizando las actividades y juegos de este libro.....	43
6. Finalidades que se persiguen al promover el derecho a jugar.....	47
7. Programando juegos.....	52
8. Actividades de atención y energía.....	55
9. Conjunto de juegos.....	59
10. Jugando con agua	72
11. Juegos de cooperación y confianza.....	78
12. Juegos y deportes de campo.....	83
13. Juegos al aire libre.....	97
14. Juegos tradicionales.....	110
15. Juegos sudafricanos.....	117
16. Juegos brasileños.....	121
17. Juegos de otros países latinoamericanos.....	127
18. Cartas y juegos de mesa.....	139
19. Recetas para jugar.....	146
20. Juegos teatrales.....	151
21. Juegos de “hacer de cuenta”.....	156
22. Canciones e instrumentos musicales.....	159
23. Haciendo su propio juguete.....	163
24. Actividades artísticas y creativas.....	169

Parte 3: Facilitando El Juego

25. Adultos como facilitadores del juego.....	177
26. Recordando juegos.....	180
27. Defensa del juego.....	182
28. Estrategias institucionales para promover el derecho a jugar.....	185

Día de jugar en las comunidades.....	187
--------------------------------------	-----

Consideración final.....	192
--------------------------	-----

Introducción

En el marco de la Copa Mundial de Fútbol de Sudáfrica de 2010, nace el Programa “A chance to play” (ACTP), con el fin de promover el juego y la práctica deportiva dentro de la población infantil y juvenil. Para poder llegar a la población destinataria y alcanzar los propósitos trazados, se contó, entre otras cosas, con la **Guía Práctica para Crear Oportunidades Lúdicas y Hacer Realidad el Derecho a Jugar**. El uso de este material didáctico complementaba el trabajo que, terre des hommes y el Comité de los Trabajadores de la Volkswagen, adelantaban con múltiples organizaciones sociales que se comprometieron con la difusión del Programa y la promoción del derecho a jugar.

El éxito del programa y los resultados alcanzados en cuanto a sensibilización social y promoción real del derecho a jugar, incentivaron la implementación del Programa en Brasil, con ocasión del Mundial de Fútbol de 2014. Fue así como se dispuso la traducción, ampliación y adaptación de la Guía a las características de la época y de la cultura brasileña. Se incorporaron no sólo las cuestiones del contexto brasileño, sino que también se actualizó el avance importante en el reconocimiento internacional del derecho a jugar: la publicación del “comentario general” del Comité Internacional de los Derechos de los niños al Artículo 31 de la Convención, lanzado al inicio de 2013.

De esta forma, se obtuvo una mezcla multicolor de reflexiones e imágenes sudafricanas y brasileñas, que puede asumirse como un símbolo de la construcción participativa que caracterizó el proceso.

El impacto del Programa ACTP dentro de las comunidades y organizaciones participantes y los efectos generados en la vida de las personas involucradas, fueron tópicos a los cuales se les prestó mucha atención durante el período de implementación del Programa en Brasil. Esto dio origen a que la historia vivida fuera reconstruida críticamente, la información registrada fuese organizada y se publicara el texto: **El derecho a Jugar. Sistematización cualitativa de los efectos del programa ACTP**, en abril de 2015. Con esta publicación se buscaba dar cuenta del proceso vivido en Brasil, señalar los avances logrados colectivamente y evidenciar los desafíos que se vislumbran en el camino para hacer efectiva la protección integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ)¹.



¹ A lo largo del documento se utilizará esta categoría NNAJ para hacer referencia a esta población de niños, niñas, adolescentes y jóvenes. www.a-chance-to-play.de/home/actp-brasil/resultados-e-efeitos.html



A partir de los resultados obtenidos durante la implementación del Programa ACTP en Sudáfrica y Brasil, así como de los hallazgos y lecciones aprendidas que fueron evidenciadas al adelantarse el proceso de sistematización de la experiencia brasileña, terre des hommes Alemania, a través de su oficina Regional para Latinoamérica – ORLA, decide traducir y ajustar la Guía Práctica para que los países latinoamericanos de habla hispana cuenten con un material de apoyo que sea útil al momento de avanzar en la promoción del juego como derecho de Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes (NNAJ) y así se nutra su participación en diversas campañas orientadas en esa dirección.

Con esta nueva versión de la Guía también se pretende aportar elementos prácticos y reflexiones acerca de la contribución del juego en la construcción de una cultura de paz y en la defensa de los derechos ecológicos. Y, el momento del juego, es una ocasión privilegiada para que esto ocurra si tenemos en cuenta que cualquier esfuerzo por lograr una cultura de paz “debe dirigirse al reconocimiento permanente del otro(a), a la comprensión, cooperación y responsabilidad entre personas, y a educar para el diálogo, la empatía, la comunicación no-violenta y la solidaridad”².

No se pueden olvidar las circunstancias actuales que se viven en los diferentes países latinoamericanos, donde las sociedades son marcadas por la desigualdad social que viola, sistemáticamente, los derechos humanos de niños y adolescentes. Luchar por hacer realidad el derecho a jugar, significa reforzar la lucha por la reducción de la enorme distancia que existe entre los marcos legales vigentes y la realidad excluyente y violadora de derechos.

² Colombia. Oficina del Alto Comisionado para la Paz. Acción CaPaz: Estrategia de Capacidades para la Paz y la Convivencia. ¿Qué es educar y formar para la paz y cómo hacerlo? Educación y Pedagogía para la Paz – Material para la práctica. Septiembre 2017, Bogotá, D.C. p.19

La presente Guía constituye una contribución en ese camino, pues refleja la convicción que existe frente al potencial que tiene el juego como derecho humano. Jugar es mucho más que una contribución para el desarrollo individual y colectivo de NNAJ. Jugar es abrir la imaginación, es dar oportunidad a las aventuras creativas, es apostar en el potencial humano de construcción de una cultura de paz e implica no sólo reconocer, sino consolidar de hecho el protagonismo infantil y juvenil.

Desde esta perspectiva, esta Guía no es un libro de recetas, sino una caja de herramientas que tiene como objetivo facilitar la creación de oportunidades lúdicas y contribuir al proceso de hacer realidad el derecho a jugar. Es por esto que la Guía se estructuró de tal forma que llama a la acción, a la práctica de jugar y busca incentivar la movilización de redes de niños, adolescentes, educadores/as y organizaciones de la sociedad civil. Para lograrlo se contempla una figura que cumple ese papel dinamizador: el facilitador del juego³, es decir, la persona responsable de promover, acompañar y crear condiciones favorables para que NNAJ ejerzan su derecho a jugar en los ambientes organizados para tal fin. A estas personas se dirige, especialmente, el material elaborado.

Para facilitadores y NNAJ, esta Guía, como la vida misma, ofrece múltiples y variadas experiencias. Es posible encontrar actividades para realizar en el silencio y concentración que requiere la organización individual de un rompecabezas de innumerables piezas, como también se encuentran actividades que van acompañadas del bullicio y la emoción que inspiran los juegos de equipos. También encontramos juegos para ser realizados al aire libre, a la luz del día, o aquellos que se llevan a cabo en la noche, en la oscuridad o en recintos cerrados, utilizando una vela o linterna para fantasear con diversas figuras en las sombras. Se presentan juegos en los que aparecen todos los pasos y condiciones a seguir, como también se presentan iniciativas que fomentan la aventura, la exploración y la sorpresa. Tenemos juegos que estimulan la competencia, el deseo de victoria y el reconocimiento de un vencedor, y aquellos que en los que todos ganan por la satisfacción de moldear una masa, sentir diversas texturas o tener el gusto de pintar con los dedos. Hay juegos donde se comparten estrategias, habilidades, materiales y compañeros de juego, pero también existen aquellos en los que la propia imaginación permite cambiar de identidad y hacer de un rincón un castillo. Encontramos juegos en los que cada participante utiliza los medios disponibles como mejor le conviene, y otros juegos en los que las reglas están definidas y su incumplimiento acarrea sanciones. Se presentan aquellos juegos que han sobrevivido al paso del tiempo y que han disfrutado diversas generaciones del propio país, de otros países cercanos o de regiones lejanas de África.

Podría decirse, entonces, que los juegos propuestos en esta Guía, son tan variados como lo pueden ser los grupos participantes, sus intereses, sus capacidades y sus necesidades. En esa medida la Guía se constituye en un abanico de oportunidades para que quienes lo utilizan puedan propiciar momentos de relajación, esparcimiento, aprendizaje, encuentro, conocimiento y reconocimiento de sí mismos y de los otros y, de esa forma, se puedan generar diversas acciones que promuevan el bienestar colectivo.

Para finalizar, agradecemos a todas/os quienes participaron del esfuerzo colectivo de publicación de las diferentes versiones de esta guía. De manera especial, agradecemos al Comité de los Trabajadores de Volkswagen, al conjunto de organizaciones copartes de terre des hommes en su Programa Internacional.

Tuto B. Wehrle

Coordinador de la Oficina Regional para Latinoamérica – ORLA de terre des hommes

³ A lo largo de la Guía se utiliza la categoría de facilitador para hacer referencia a la persona facilitadora del juego en su interacción con NNAJ.

Antecedentes

Sudáfrica

En el contexto de la Copa Mundial de Fútbol en Sudáfrica, terre des hommes y el Comité de los Trabajadores de la Volkswagen unieron sus causas sociales: la niñez y los trabajadores, y lanzaron un programa especial que buscaba aprovechar el gran evento deportivo para llamar la atención sobre el derecho a jugar. Es así como el programa “A chance toplay” (ACTP) nace en 2009 en Sudáfrica.

A partir de este programa se llevaron a cabo múltiples asociaciones con organizaciones locales y, de esa forma, se logró potenciar el juego y la práctica del deporte como herramientas socioeducativas. Más de cuarenta mil niños y adolescentes participaron de los proyectos y lograron llamar la atención, sobre el derecho a jugar, en el marco del Mundial de Fútbol.

Esta primera experiencia tuvo mucho éxito y eso motivó su repetición en el contexto de la Copa Mundial de Fútbol en Brasil. Fue así como el Comité de Trabajadores de Volkswagen y terre des hommes, decidieron apostar en hacer una réplica de la propuesta que fuera ajustada a las especificidades de la realidad brasileña. Cabe recordar que en Brasil, el fútbol es considerado una pasión nacional, por eso se esperaba alcanzar resultados todavía más impactantes y significativos que los alcanzados por el programa ACTP en Sudáfrica.

Brasil

El Programa ACTP es parte de la cooperación y de la solidaridad existente, desde hace más de catorce años, entre trabajadores de Volkswagen y NNAJ vulnerados en sus derechos fundamentales. Por medio de este programa, los trabajadores de Volkswagen expresaron su participación solidaria en la lucha por hacer efectivos sus derechos. Por su parte, la organización alemana de apoyo a la infancia, terre des hommes, puso su experiencia de más de cuarenta y cinco años de trabajo al servicio del acompañamiento del programa y de los proyectos.

Nació así, en Brasil, el Programa “A chance toplay- O direito de brincar” al inicio del 2013 con acciones en los entornos de las cuatro plantas productivas de Volkswagen: Gran São Paulo, Taubaté, São Carlos y la Gran Curitiba.

La versión brasileña del Programa ACTP fue diseñada de manera participativa y se realizó a través de la asociación con organizaciones locales en el período comprendido entre 2013 y 2015. Al mismo tiempo que las organizaciones brasileñas participantes hacían realidad el derecho a jugar de diversas formas en sus proyectos específicos, el programa ACTP mantuvo procesos de formación y de articulación que permitieran aumentar la incidencia sociopolítica con el fin de garantizar el derecho a jugar dentro de las políticas públicas, pues, si jugar es un derecho, su efectiva implementación universal con calidad y de forma continuada exigía, necesariamente, de políticas públicas.

En todos los proyectos se dio la utilización del juego y del deporte como medios para que NNAJ en situación de vulnerabilidad pudiesen explorar su potencial, adquirir competencias y abrir nuevos caminos para sus vidas. El Programa fue asumido como la suma de las acciones y proyectos desarrollados por las organizaciones asociadas y, en esa medida, se trabajó en red. Como red se desarrollaron actividades lúdicas, se dio visibilidad a la causa de la niñez y la juventud y se incidió políticamente para que jugar se convirtiese

en política pública y en algo que se asegurara para todos los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, sin distinción por etnia, género o clase social.

Conviene destacar que, a lo largo de tres años, entre las acciones organizadas por la red ACTP y los proyectos puntuales de sus 20 organizaciones asociadas, el Programa benefició directamente a más de 90.000 personas e, indirectamente a más de 490.000.

A medida que el Programa ACTP se desarrolló, se llevó a cabo el proceso de sistematización de la experiencia y, posteriormente, se realizó su correspondiente publicación en el texto: **El derecho a Jugar. Sistematización cualitativa de los efectos del programa ACTP**, en abril de 2015 (cf. www.a-chance-to-play.de/home/actp-brasil/resultados-e-efeitos.html).

Elementos a destacar

Retomando la sistematización de la experiencia brasileña, conviene precisar, en primer lugar, la conceptualización que se hizo de los ejes de trabajo, esto es, el derecho a jugar y la cultura de paz y no-violencia.

Desde la perspectiva de los gestores del proceso se considera que jugar es una herramienta poderosa para la construcción de una cultura de paz y no-violencia y, a ello se apuntó a través de las diferentes acciones promovidas desde el Programa ACTP. Resaltan que, a través del juego, niñas y niños aprenden a interactuar unos con otros, desarrollan su lenguaje, reconocen y resuelven problemas, así como descubren su potencial humano. En otras palabras, el juego les ayuda a encontrar su significado y lugar en el mundo y, por eso, debe ser valorado y tener un espacio en la sociedad.

Destacan que el Comité sobre los Derechos del Niño reconoce su importancia: *“jugar envuelve el ejercicio de la autonomía, de las actividades físicas, mentales o emocionales y tiene el potencial de asumir diferentes formas, sea en un grupo o individualmente. Aunque el juego sea considerado como algo que se puede dejar de hacer, el Comité reafirma su dimensión fundamental y vital durante la niñez como un componente esencial para el desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual”*⁴. En otras palabras, el derecho a jugar sirve como un hilo conductor para importantes valores y competencias que hacen parte del proceso de desarrollo de niños y adolescentes y, a la vez, favorece que NNAJ reflexionen sobre sus propios derechos y la realidad a la que pertenecen, proporcionando una (re)definición de los patrones socialmente establecidos.

La cultura de paz y no-violencia, por su parte, comprende valores y actitudes que reflejan e inspiran el intercambio y la interacción social basados en los principios de libertad, justicia y democracia, así como en los derechos humanos, en la tolerancia y en la solidaridad. Además, rechaza la violencia y contribuye a la prevención de conflictos, pues, propone la solución de problemas desde el origen a través de la mediación y el diálogo. Siguiendo esta lógica, el juego y el deporte contribuyen en el proceso de desarrollo y abren nuevas perspectivas de vida y de cambio social, haciendo posible la consolidación de la cultura de paz y no-violencia.

Para garantizar la convergencia de las acciones promovidas por las diferentes organizaciones que hacen parte del Programa ACTP, la implementación se da a través de tres líneas de acción:

⁴ Comentario general 17 al artículo 31 de la CDN

- I. **Proyectos específicos** que buscan desarrollar buenas prácticas y nuevas formas de vivenciar el derecho a jugar, legitimando y dando mayor visibilidad a las 12 organizaciones asociadas y a sus respectivas acciones.
- II. **Procesos de capacitación, sistematización y multiplicación** orientados a movilizar las redes locales de las organizaciones con el fin de estructurar una gran red de articulación que permita la expansión de las actividades, diseminación del reconocimiento y de la importancia del juego como derecho y su incidencia política.
- III. **Fútbol callejero**, una metodología marcada por la perspectiva cooperativa del juego, que se entiende como hilo conductor para el desarrollo y la transformación social y tiene como característica más llamativa la consolidación del protagonismo juvenil y el empoderamiento de adolescentes y jóvenes. Se pretende ofrecer una alternativa al fútbol tradicional, que valore el juego como derecho y permita vivenciar la solidaridad, el compañerismo y el respeto y, de esa forma, no se discrimine o excluya a nadie.

De otra parte, para avanzar en la sistematización de los efectos del Programa, las organizaciones asociadas se dividieron en cluster o grupos temáticos, teniendo en cuenta los énfasis de las acciones desarrolladas. Son ellos: a) Espacios de deporte y diversión; b) Talleres; c) trabajo entre pares; d) Padres, familia y comunidad; e) Formación; f) Fútbol callejero.

Cada uno de los grupos fue analizado a la luz de las actividades desarrolladas para ejercitar el derecho a jugar y los cambios y progresos percibidos con relación al objetivo de consolidar la cultura de paz y no-violencia. Para lograrlo se utilizó el abordaje *results-based management* – RBM: En este modelo, los resultados son entendidos como los cambios de una situación que surgen a partir de una intervención determinada. Es por esta razón que se habla de una cadena de efectos, producto de la conexión lógica entre las contribuciones, recursos y servicios, así como su uso y los efectos resultantes de ellos en diferentes instancias, en una relación de causa y efecto.

A través de entrevistas, NNAJ y adultos de los proyectos, así como educadores dieron sus declaraciones, compartieron impresiones y contaron de qué forma, su participación en el programa ACTP y la experiencia con actividades lúdicas, cambiaron sus vidas. Los beneficiarios, especialmente NNAJ, fueron puestos en el centro del proceso y tuvieron su derecho a la participación y su posición como sujetos de derechos reconocidos. Esta intensa participación legítima y da transparencia al proceso, pues las impresiones y relatos recogidos parten de personas que, directa o indirectamente, vivieron las experiencias relacionadas con el Programa ACTP.

Principales efectos del Programa ACTP en Brasil

- ☉ Aprender a andar en bicicleta, desarrollar e implementar proyectos lúdicos con otros pares y sentirse confiado consigo mismo para exponer una idea o crítica son algunos de los ejemplos de cómo las actividades de los proyectos contribuyeron para que competencias como autonomía, protagonismo y autoestima fueran desarrolladas y estimuladas.
- ☉ El ambiente de los proyectos es visto por los beneficiarios como un espacio abierto, en el cual su derecho a la participación es garantizado. Pero más que eso, la institución pasa a ser una referencia de vida, que acoge beneficiarios y comunidades, una vez que valores y competencias como respeto, solidaridad y colectividad son trabajadas a través de propuestas lúdicas.

- Los beneficiarios ejercen una mediación armónica de conflictos que siguen pautas de la cultura de paz y no violencia.
- Al recibir las herramientas para lidiar con situaciones de conflicto y mantener la unión y el respeto con los demás, las/los beneficiarios presentan una alteración en el modo de construir y vivir relaciones interpersonales con colegas, equipo del proyecto y vecinos/as de las comunidades en las que viven. Reducen de manera significativa los altos niveles de agresividad y se sienten corresponsables de las relaciones que tienen y de los espacios que transitan.
- En el ámbito de la comunidad, ese cambio se nota a partir de la aproximación y fortalecimiento de liderazgos comunitarios que apoyan las iniciativas de los propios adolescentes y se acercan a la organización responsable de la implementación del proyecto.
- En la esfera familiar, por su parte, los cambios son percibidos por medio de actividades lúdicas que unen familias y niños, también por medio de las vivencias, los valores y las competencias llevadas por los beneficiarios a sus casas. El hecho es que jugar contribuye para que los vínculos familiares se estrechen, se (re)establezcan y (re)descubran y pasen a ser orientados por el afecto, el amor y el respeto mutuo.
- Concientes de su papel como sujetos de derechos y empoderados/as, los/las beneficiarios descubren, además, nuevas formas de lidiar con las adversidades en sus vidas. Con la construcción de resiliencia, a partir de los estímulos de las actividades y propuestas lúdicas, ellas y ellos logran abordar temas de alta complejidad en los espacios familiar, escolar y comunitario y superar barreras de prejuicio, discriminación e históricos abusos.
- Concientes de su valor como agentes de cambio y multiplicadores del derecho a jugar, beneficiarios/as y educadoras/es de las organizaciones asociadas reflexionan de forma crítica sobre su realidad, cuestionan las estructuras y construcciones sociales puestas en el contexto social y comunitario y, de esa forma, pasan a vislumbrar nuevas perspectivas para el futuro, pues se sienten seguras/os, empoderadas/os y fortalecidas/dos como sujetos de derechos activos en la comunidad en la que viven.
- Muchas organizaciones asociadas pasaron a consolidar entre ellas relaciones de intercambio de experiencias y de articulación más colectiva. A partir del contexto de la lucha por hacer efectivos los derechos de los niños y los adolescentes y, en especial, el derecho a jugar, fueron realizadas intervenciones simbólicas y amplios procesos de formación con un conjunto de organizaciones asociadas que trasciende, mucho, al colectivo de organizaciones asociadas al Programa.
- Estos procesos implicaron diálogo con órganos públicos, consejos de derechos y alcaldías locales. De esta forma, jugar no solo altera la vida de personas y de comunidades, sino también la articulación y la movilización colectiva en torno a hacer efectivo el derecho a jugar e incide directamente en las políticas públicas existentes.
- No hay el efectivo ejercicio de derechos sin política pública. Los proyectos siempre serán islas restringidas y limitadas que deben servir, necesariamente, al avance cualitativo y territorial de las políticas públicas. Sólo ellas tienen condiciones para sostener, a través del acceso universal, el servicio de calidad y la oferta continua, el efectivo ejercicio de un derecho legalmente constituido.

- ➔ Sumando todos esos cambios y considerando que todos ellos se originaron a partir de la participación en proyectos específicos, momentos de capacitación y experiencias de fútbol callejero, en los cuales el juego ocupa un papel central, no es difícil percibir que jugar es una herramienta dirigida a la construcción de la cultura de paz y no-violencia.
- ➔ Frente a todos los elementos enunciados, sólo resta confirmar la hipótesis base que dirigió todo el proceso de sistematización, pues las evidencias constantes de la publicación confirman que “el derecho a jugar es una poderosa herramienta que contribuye a la construcción de una cultura de paz y no-violencia”. Al probar la hipótesis base, es evidente el potencial transformador del juego y la importancia de su reconocimiento como derecho.
- ➔ Jugar no es la solución a todos los males que desafían a las sociedades actuales, pero, es verdad que el efectivo ejercicio del juego como derecho humano, contribuye ampliamente con los procesos de desarrollo humano, comunitario y social. Consolida la resiliencia para que NNAJ puedan crecer dignamente, incluso enfrentándose con la coyuntura global que profundiza la desigualdad social a través de procesos de distanciamiento, exclusión, jerarquización y explotación⁵.
- ➔ El juego acerca e incluye NNAJ, familias y comunidades. Siempre sucede un cara a cara y contribuye, así, a la reducción del miedo y de la desconfianza en el otro. Además, el juego sucede en la calle, en el parque. El lleva a la revitalización del espacio público, hace real y concreto el derecho a la ciudad y construye espacios comunitarios libres de violencia y de explotación. Si el juego no es la solución milagrosa de todo, él apunta el rumbo a seguir para que se pueda construir “un mundo en el que sea menos difícil amar”⁶.

⁵ Therborn, G. *The Killing Fields of Inequality*. Cambridge: Polity Press, 2013, p.62.

⁶ Freire, P. *Pedagogia do Oprimido*, 36ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003, p. 184.



Parte 1

El derecho a jugar

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Ítem 1 del Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño - CDN

La ONU y el derecho a jugar en Latinoamérica



La ONU, por medio de la Declaración de los Derechos del Niño, ya asumía en 1959, el compromiso de que el niño “debe tener plena oportunidad para jugar y recrearse”. Este compromiso fue reforzado en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) cuando, en 1989 reconoció explícitamente el “derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Ítem 1 del Artículo 31).

El texto dice:

“1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

Sin embargo, este derecho ha sido sistemáticamente el “derecho olvidado” de la Convención, tanto por los responsables de NNAJ, como por los gestores públicos y legisladores.

Para evaluar mejor las reales condiciones existentes en el mundo, con relación a este derecho, la IPA internacional (www.ipaworld.org) realizó, con el apoyo de la Fundación Bernard Van Leer, una amplia consulta entre enero y junio de 2010, cubriendo ocho países en cuatro continentes. Participaron de la consulta más de 350 profesionales que actúan frente a esta temática, además de 400 NNAJ que eran los más interesados en el asunto.

Los objetivos de la investigación eran:

- ➊ Movilizar una red mundial de defensores del Artículo 31 y ampliar el conocimiento sobre la importancia de jugar en la vida de NNAJ;
- ➋ Obtener material específico para demostrar la violación del derecho a jugar;

- ➔ Formular recomendaciones prácticas para los gobiernos sobre el tema, en el sentido de atender lo que pregonan el Artículo 31.

A partir de los resultados obtenidos se conformó un Grupo de Trabajo, compuesto por especialistas y activistas de varios países, quienes elaboraron un documento denominado Comentario General que fue presentado al Comité de Naciones Unidas para los Derechos del Niño, en septiembre de 2012 y aprobado el 1 de febrero de 2013. Dicho Comentario aclara a los gobiernos de alrededor del mundo, sobre el significado y la importancia del Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN)⁷ definiendo de forma precisa las responsabilidades de los gobiernos, que están implícitas en dicho artículo. (Para mayor información visite el sitio: <http://www2.ohchr/english/bodies/crc/>).

Los objetivos establecidos por el Comentario General son:

- Ampliar la comprensión sobre la importancia del Artículo 31 para el bienestar y desarrollo de NNAJ y para la realización de otros derechos contenidos en la Convención.
- Proporcionar a los Estados Parte otras interpretaciones sobre las acciones y las responsabilidades que les atañen desde el Artículo 31.
- Brindar orientaciones sobre las medidas legislativas, judiciales, administrativas, sociales y educativas, necesarias para asegurar su implementación con todos los NNSJ, sin discriminación y con base en la igualdad de oportunidades.

En Latinoamérica, por diversas razones, desde los tiempos más remotos, el trabajo ha sido valorado en detrimento del ocio y el acto de jugar fue y, todavía es para algunos grupos, pura “pérdida de tiempo”. Esta postura viene causando innumerables perjuicios al desarrollo de NNAJ, siendo incluso uno de los motivos que vuelven más difícil la erradicación del trabajo infantil, pues todavía existen personas que comparten el paradigma de que es mejor trabajar que “quedarse sin hacer nada”.

En Constitución Federal de Brasil, por ejemplo, en su artículo 227 se afirma que: **“Es deber de la familia, de la sociedad y del Estado asegurarle al niño y al adolescente, con absoluta prioridad, el derecho a la vida, a la salud, a la alimentación, a la educación, al esparcimiento, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad y a la convivencia familiar comunitaria, además de ponerlos a salvo de toda forma de negligencia, discriminación, explotación, violencia, crueldad y opresión” (Brasil, 1988).**

Igualmente, el Estatuto del Niño y del Adolescente – ECA (Brasil, 1990) señala en su artículo 4°: **“Es deber de la familia, de la comunidad, de la sociedad en general y del Poder Público asegurar, con absoluta prioridad, el efectivo ejercicio de los derechos a la vida, a la salud, a la alimentación, a la educación, al deporte, al esparcimiento, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad, a la convivencia familiar y comunitaria”.**

⁷ Adoptada en 1989 por la Asamblea general de la ONU, la Convención es un tratado que define y aclara – en 54 artículos separados. Una amplia gama de derechos humanos de los ciudadanos menores de 18 años de edad. En pronunciamiento del año 2000, Nelson Mandela describió la Convención como “aquel luminoso documento de vida que aclara los derechos de cada niño sin excepción, para una vida de dignidad y autorrealización”. El Comité de los Derechos del Niño es un cuerpo de especialistas independientes que monitorea la implementación de la Convención de los Derechos del Niño por los Estados Parte.

Y en el Artículo 16, parágrafo IV: **“El derecho a la libertad comprende los siguientes aspectos: ...Jugar, practicar deportes y divertirse”**.

No obstante, sabemos que el cumplimiento de las leyes depende tanto de la acción de los gestores públicos, como de la postura ética de los ciudadanos, que pueden y deben comprometerse con la defensa de los derechos por ellas asegurados. El compromiso consciente depende de información cualificada y de actitudes que efectivamente garanticen los derechos de todos los niños y niñas sin excepción.

Esta es la principal razón por la cual la diseminación amplia sobre la importancia de jugar para el desarrollo saludable de NNAJ, así como la concientización sobre la defensa de este derecho, exigen una intervención masiva en el proceso de educación para todos los públicos, buscando mejorar la comprensión sobre el tema. Recordemos que es necesario:

- ➔ Comunicar a los legisladores y gestores públicos de todas las áreas, sobre la importancia de incluir el juego en todos los programas orientados a NNAJ;
- ➔ Capacitar ampliamente los profesionales que actúan con y para NNAJ, en el sentido de que comprendan la importancia y las estrategias que se requieren para garantizar el derecho a jugar.

2 NNAJ tienen el derecho a jugar

Jugar es un derecho de todos los NNAJ porque es vital para su desarrollo y bienestar, esto es reconocido por la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (Artículo 31) y en el Estatuto del Niño y del Adolescente de Brasil (artículos 40 y 16), como el derecho de los niños a jugar, a recrearse, tener esparcimiento, arte y actividades culturales. Los dos documentos afirman, muy claramente, que jugar no es “opcional” – es esencial en la vida de NNAJ. Si viven al máximo y crecen para ser lo mejor que pueden ser: física, social, intelectual y estéticamente, NNAJ requieren oportunidades para jugar y también para divertirse y descansar. Necesitan espacio tan sólo para “ser” cada día.

El derecho de NNAJ

Al poner los derechos de NNAJ en práctica, incluyendo el derecho a jugar, tenga en cuenta lo siguiente:

➔ Mayor interés de NNAJ

Jugar siempre es el mejor interés de NNAJ, siempre y cuando sea seguro y apropiado para la etapa de su desarrollo y responda a las necesidades actuales y al contexto en el que se encuentran. Muchas veces, deben cumplir con las responsabilidades de la casa, la escuela, trabajo y tareas de familia, antes que puedan tener la libertad de jugar, pero no tienen interés en que dichas actividades se conviertan, en una carga tan pesada, que no los deje jugar.

➔ Inclusión e igualdad

Para que NNAJ ejerzan sus derechos, todos ellos se deben aplicar a todos por igual. Con relación al juego, esto significa que sus facilitadores deben cerciorarse que, en la medida de lo posible, hay inclusión y no se presenta discriminación asociada al color, la clase, la edad o el sexo y, en particular, que NNAJ con alguna deficiencia también sean incluidos.

Inclusión hace referencia a actitudes anti-prejuicio y a la celebración de la diversidad de prácticas locales en el juego, en el arte, en la música, en la danza, en el teatro y en las historias.

NNAJ con necesidades especiales para jugar incluyen: los que viven en edificios de gran altura, en asentamientos informales, aquellos que viven bajo el cuidado de abuelos en la ciudad o en el campo, y aquellos en casa-hogares o albergues y en los hospitales. Esto también incluye NNAJ que trabajan, ya sea en haciendas o ayudando en el negocio familiar, o aquellos que están sobrecargados por los cuidados u oficios domésticos.



Las ciudades pueden ser hostiles y excluyentes para NNAJ cuando: faltan espacios para jugar, tienen riesgos por el tráfico, hacen parte o están dominadas por el crimen. Las ciudades amigas de NNAJ priorizan las necesidades de ellos y sus familias, lo cual abarca arquitectura urbana, programas y políticas adecuadas.

➔ Participación

NNAJ tienen el derecho de participar en las decisiones que los afectan (Artículo 12 de la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño – UNCRC). Al jugar, se incluye la posibilidad de escoger opciones sobre el tipo de juego en el cual les gustaría participar: con quién, dónde, con qué y por cuánto tiempo ellos quieren jugar. También pueden dar su opinión sobre la forma como ellos quieren que sean diseñados y construidos sus ambientes de juego y hacer parte de ese proceso de planeación desde el principio. Incluso los bebés pueden indicar preferencias sobre los juegos. A partir del momento que niños y niñas pueden comunicar sus opiniones, la información debe ser compartida para ayudarlos en la toma de decisiones y la escogencia de sus juegos. Los adultos también necesitan reconocer que los niños y las niñas pueden ser agentes y creadores del juego.

Es importante que NNAJ sean libres para escoger, dentro de las opciones disponibles, aquellas actividades que les son más significativas: un infante triste puede escoger jugar con arena y agua; otro/a enojado/a puede optar por patear un balón; aquel que perdió a sus padres puede escoger jugar a “funerales”; quien está solitario puede organizar una “fiesta” con piedritas como si fueran pequeños ponqués; y muchas cosas más.

Así como sucede con los otros derechos, el derecho a jugar es disfrutado con la participación y la compañía de los adultos. Los adultos pueden hacer parte del juego, o quedarse al margen manteniendo

una mirada atenta. Los adultos pueden apoyar, ampliar y desarrollar: comprensión, valores, creatividad, imaginación y habilidades de NNAJ – especialmente en encuentros cercanos e interpersonales. Participación también incluye el derecho de dar libertad para la asociación de NNAJ en clubes infantiles o juveniles, clubes deportivos y otras agrupaciones.

Jugar para el desarrollo holístico

Cuando aplicamos al jugar, el derecho al desarrollo integral, debemos entender que niños y niñas se desarrollan de forma holística, utilizando todos sus sentidos, habilidades físicas, capacidad mental, habilidades sociales y emociones, en conjunto. Por ejemplo, al correr, subir y saltar, niños y niñas:

- ➔ Aprenden habilidades matemáticas y conceptos como juzgar tamaño, forma y espacio;
- ➔ Desarrollan habilidades físicas de agilidad y coordinación;
- ➔ Desarrollan la confianza emocional; y
- ➔ Aprenden habilidades sociales que utilizarán en otras áreas de actividad.

Al jugar, niños y niñas están ocupados aprendiendo a través de todos sus sentidos, y absorbiendo y procesando el lenguaje al conversar con amigos. Una amplia gama de actividades lúdicas debe ser ofrecida para proporcionar experiencias estimulantes que respondan a todas las edades, así como a las capacidades y temperamentos de los diferentes niños y niñas.

Justicia e igualdad deben ser practicadas al jugar

Un abordaje basado en derechos es muy importante, pues las experiencias de la niñez generan consecuencias para toda la vida. Si las experiencias de jugar son positivas y afirmativas, niñas y niños ganan mayor autoconfianza y desarrollan habilidades sociales. Por otro lado, las experiencias negativas, como el bullying o matoneo, la exclusión y humillación en el campo de juego, provocan baja autoestima y resentimiento, los cuales pueden tener un impacto negativo para el resto de sus vidas.

Cuando la acción de jugar va mal, es responsabilidad de los adultos intervenir con sabiduría. Pueden ser utilizadas diversas estrategias como distraer a los niños y las niñas menores u ofrecer una alternativa atractiva para los/las mayores. Es importante proporcionar buenos modelos que ellos quieran imitar.

Aquellos que facilitan el juego y capacitan agentes para el juego, deben buscar la forma de establecer un código de conducta que sea aceptado por NNAJ y que incentive el “fair play” o juego limpio – el juego justo (derecho a la justicia), la inclusión (el derecho a no ser discriminado) y la afirmación de que cada persona tiene un valor para el grupo (derecho a la dignidad).

Porque puede afectar al infante entero (“mente, cuerpo y alma”), el juego puede ser muy poderoso en el cambio de actitudes y en la construcción de buenos valores.



Jugar es un derecho para toda la vida

Jugar es un comportamiento no obligatorio, intrínsecamente motivado y esencial para la salud y el bienestar de todos. En el Artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (UNCRC), las actividades lúdicas también están relacionadas con la cultura –música, danza, arte, teatro, historias y muchas más. Todas estas actividades “adultas” tienen sus raíces en los juegos infantiles. Sin la espontaneidad y despreocupación de las actividades que son “sólo diversión”, nuestras vidas serían más pobres y más estresantes.

Proporcionar oportunidades de jugar: ¿de quién es la responsabilidad?

¿Quién puede brindar oportunidades para que NNAJ jueguen y cómo se debe hacer esto para que sea más eficaz? Este es un desafío para todos los que están preocupados con los derechos de la niñez en todos los niveles, desde la familia hasta la comunidad, el barrio o la ciudad, incluyendo el gobierno nacional.

El juego para NNAJ debe estar en la agenda de todos. No es tan sólo una cuestión de organización y mantenimiento de parques infantiles. La necesidad de desarrollar y capacitar los recursos humanos es algo fundamental que está unido a cuestiones de seguridad que deben ser abordadas, así como la oferta y manutención de equipos deportivos y para jugar.

Los “espacios de juego” en la mayoría de países latinoamericanos, todavía no son los ideales y muchos NNAJ son sometidos a condiciones que no atienden sus necesidades, debido a la falta de seguridad, al ambiente inadecuado y a los desafíos espaciales. A nivel global se requiere la definición de estrategias que permitan garantizar que los recursos estén disponibles y, que los cuidadores y agentes del juego, sean capacitados como facilitadores inmediatos del juego para y con NNAJ.

3

Las necesidades de jugar en cada franja de edad

En la definición de los derechos de niñas y niños se deben considerar sus diferentes etapas de desarrollo. Este capítulo presenta algunas ideas sobre las necesidades de jugar que están presentes en las diferentes fases. Es sólo una guía general y simplificada de cómo cada niña o niño se desarrolla a un ritmo diferente y de acuerdo a sus preferencias individuales. Ellos pueden sorprendernos con intereses y habilidades inesperados frente al juego.

Bebés: 0 - 18 meses

Los bebés necesitan conectarse con los cuidadores que van a jugar con ellos desde el nacimiento: responder a sonrisas y sonidos emitidos, ofrecer abrazos y masajes, hablar y cantar, y, generalmente, tener una actitud acogedora, solidaria y relajada.

Los bebés responden al contacto, a los sonidos, a los colores vivos y a los movimientos – y luego les va a gustar mirar los rostros sonrientes de personas reales, incluso en fotos. Ellos exploran primero con la boca y después con las manos y los pies, y juegan con cualquier cosa que esté a su alcance. Después imitan sonrisas y otras expresiones faciales y juegan sin parar con los sonidos que ellos aprenden a emitir. Canto y música son actividades lúdicas a las cuales los bebés responden. Hermanos y otros miembros de la familia son muy importantes para los bebés respecto al amor y al cuidado, como también para estimular nuevas experiencias. Un bebé es un aprendiz rápido y la estimulación es importante para su desarrollo posterior. En el momento en el que un bebé completa los 18 meses de edad, debe ser capaz de andar.

Sugerencias para jugar

- ➡ Una persona que interactúe con el bebé – hablar e imitar sonidos.
- ➡ Tocar música, cantar, moverse y danzar con el bebé.
- ➡ Objetos que pueda sostener: sonajeros, objetos robustos, (y después) objetos que puedan ser llevados a la boca del bebé y no representen peligro para él.

- ➔ Juguetes seguros, animales de peluche y muñecas.
- ➔ Fotos con imágenes grandes de rostros, otros niños y niñas, animales y objetos cotidianos.
- ➔ Móviles: brillantes y de colores vivos, colocados encima de la cuna o del coche, que puedan ser tocados, empujados y girados o que hagan algún sonido.
- ➔ Espacios seguros para gatear donde los bebés puedan sostenerse mientras aprenden a levantarse y caminar.
- ➔ Juguetes firmes para empujar.
- ➔ Juegos: “¿dónde está el bebé?”, rimas y cantos con movimientos, jugar a hacer muecas chistosas.



Primera infancia: 18 meses - 3 años de edad

Niños y niñas con edades comprendidas entre uno y tres años son grandes exploradores de su ambiente físico y de todos los objetos que están a su alcance. La seguridad es una necesidad primordial y ellos requieren un lugar seguro para jugar y tener supervisión constante.

Además de probar las características de cualquier objeto que pueda estar en sus manos, también les gusta escalar, correr y escurrirse. Adoran el agua, la arena y el barro. También comienzan a usar la imaginación para que un pequeño bloque se convierta en “alimento”, una caja se vuelva un “carro”, y otras cosas similares. Aprenden a decir “no!” y pueden ser tercos y tener ataques de ira cuando se sienten frustrados.

Estos niños y niñas juegan con otros niños y niñas, pero, raramente se involucran activamente con ellos/as.

Sugerencias para jugar

- ➔ Tanques de arena y juguetes específicos para arena.
- ➔ Jugar con agua.
- ➔ Patines de plástico y juguetes de ruedas.
- ➔ Juguetes de armar y desarmar, como bloques o juguetes de apilar.
- ➔ Columpios, como los hechos con llantas que puedan sostenerlas/os con seguridad.
- ➔ Escaladas. Cajas de cartón para que puedan subir y trepar.
- ➔ Coordinación: rompecabezas fáciles (cuatro piezas) y rompecabezas de encajar.
- ➔ Arte: tiza, pintura a dedo, plastilina, materiales pegajosos y con goma.
- ➔ Historias y libros interactivos, con páginas gruesas y texturas diferentes.
- ➔ Tiendas, cabañas, “casitas” debajo de la mesa.
- ➔ Juguetes más suaves, animales de peluche, muñecas, coches, camiones, pequeños carros y balones.



Pre-escolar: 3 - 6 años de edad

En esta edad niñas y niños acostumbran ganar un “mejor amigo o amiga” y aprenden las habilidades sociales necesarias para mantener los juegos sociales cooperativos de “casa” o “piratas”, con varios infantes que participan. Este “juego de fantasía” también les permite explorar los papeles, canales de emociones y el “tener sentido” de su mundo.

Un juego de un niño o niña de edad pre-escolar evidencia el aumento de las habilidades: del habla, de la agilidad física y de la coordinación de pequeños músculos. Jugar mejora sus habilidades.

Sugerencias para jugar

- Subidas más desafiantes, equilibrio, balanceo, parques infantiles (carrusel, columpios, tobogán). Parques seguros son esenciales y deben ser lugares agradables para los adultos mientras supervisan los juegos.
- Explorar ambientes naturales: observar plantas, insectos, animales de la granja y domésticos.
- Jugar a “hacer de cuenta”: vestirse, hacer compras, de médico, cocinar, muñecos, coches de bebé, casita (proporcione cajas grandes, manteles para cubrir mesas), fortalezas, “policía y ladrón”, súper héroes.
- Andar en pequeñas bicicletas o patines firmes.
- Juegos: pelota, saltar, perseguir, aprender a capturar, juegos simples de cartas.
- Jugar con agua, incluso aprender a nadar (generalmente con ayuda de un nadador con experiencia).



Infancia: 6 - 12 años de edad

En áreas urbanas, el juego en esta edad es, muchas veces, restringido a deportes formales en la escuela y en los clubes o en los pasatiempos recreativos- y eso es lamentable. Muchos niños y niñas dedican su tiempo a juegos de computador y videojuegos para tener estímulos y emoción, pero estos juegos no favorecen el desarrollo holístico que necesitan. Otro factor que llama la atención en esta edad es la obesidad infantil, la cual está aumentando, así como otras tendencias físicas poco saludables y se suma que, el desarrollo de las habilidades sociales, puede estar siendo descuidado.

La posibilidad de jugar debe facilitarse en parques públicos y lugares de “gran aventura” donde se cuente con una serie de actividades que sean desafiantes y, al mismo tiempo, seguras. Estas áreas de diversión pueden incluir: pistas de skate, campamentos, paredes para escalar, ciclovías, zonas donde se puedan construir “casas-club” con materiales reciclados y otras opciones semejantes. También se deben fomentar clubes que estimulen actividades lúdicas como: niñas y niños exploradores y guías, así como programas extracurriculares, proyectos sociales y grupos religiosos.

En esta edad, los grupos sociales para los juegos son más grandes y pueden evidenciar negociaciones crueles de exclusión-inclusión. Los niños y niñas comienzan a jugar fuera de casa, lo cual puede ser bastante arriesgado si no existe la supervisión de un adulto responsable. Estereotipos de género salen a flote y deben ser combatidos.

Sugerencias al jugar

- Áreas seguras al aire libre para practicar deportes, juegos, actividades desafiantes como subir, balancearse o explorar.
- Juegos tradicionales infantiles: saltar el lazo, cama elástica, perseguidos, canicas, juegos locales, etc.
- Clubes infantiles, juegos y actividades en grupo: juegos, caminatas, visitas guiadas a lugares especiales, fogatas.
- Deportes: reglas y habilidades en juegos deportivos.
- Andar de bicicleta y skate.
- Juegos de estrategia: cartas, juegos de mesa, ajedrez, rompecabezas y juegos de computador.
- Creatividad: proyectos de arte, danza, teatro, coral, disfraces, aprender a tocar instrumentos musicales.

- ➔ Habilidades artesanales: tejido, costura, utilización de herramientas, confección de juguetes.
- ➔ Tiendas, cabañas, casas, fortalezas y casas en árboles.
- ➔ Natación y juegos en el agua, mangueras, piscinas infantiles.
- ➔ Espacios privados para juegos de imaginación y fantasía.
- ➔ Los adultos son necesarios para que se desempeñen como facilitadores en los grupos y coordinen programas y espacios para el juego.



Adolescentes: 12 - 18 años

Los y las adolescentes todavía necesitan jugar, así sea a través de un deporte organizado, de actividades culturales, de clubes o de eventos sociales. El equipo y el grupo donde juegan se torna muy importante, pues, su principal referencia en esta edad, son sus pares. Ellos tienen una necesidad de ser independientes de los adultos y de pertenecer a un grupo donde tienen status y amistad. Los y las adolescentes requieren reconocimiento y, para muchos, hay placer y orgullo al demostrar su superioridad, por ejemplo en conciertos, exposiciones o eventos deportivos.

Todavía existe la necesidad de la supervisión de un adulto en todos los lugares y eventos, pues, el alcohol, las drogas y las alineaciones sociales negativas podrían representar un riesgo para los y las adolescentes. Los adultos también deben estar disponibles para facilitar condiciones adecuadas y fácil acceso a una amplia gama de actividades deportivas y recreativas y, de esta forma, apoyar a los y las jóvenes en la selección de estilos de vida saludables y en la toma de decisiones responsables.

Sugerencias al jugar

- Entrenamiento especializado y desarrollo de habilidades para: deportes, danza, música y otras artes.
- Clubes y sociedades: grupos de jóvenes, grupos de intereses específicos, facilidades y dotación de equipos para reuniones, campos deportivos y canchas.
- Entrenamiento de liderazgo para desarrollar habilidades relacionadas con la ejecución de los propios programas.
- Oportunidades para desarrollar y mantener aptitudes físicas, utilizando el deporte formal e informal y otras actividades; academias, ligas deportivas poco comunes (rugbi, frisbee o discos).
- Asociación con adultos para apoyar y mantener estructuras deportivas y recreativas.
- Dotación de juegos como: mesas de billar, tenis de mesa, parques, dardos, rompecabezas complejos, juegos de cartas, juegos comerciales como el Banco Inmobiliario o Imagen & acción, y otros más.
- Desafíos de aventura: caminatas, aventura al aire libre, escalar rocas.
- Paseos y acceso a actividades artísticas y culturales, incluyendo teatro, festivales y eventos.
- Participación de las y los jóvenes en la planeación y desarrollo de actividades lúdicas y recreativas para ellos mismos (comités, comisiones).

Algunas cuestiones sobre el derecho a jugar

4

Juego y género

Es necesario promover o brindar oportunidades iguales para niños y niñas:

- ➔ Con frecuencia es permitido que los niños sean más independientes y que jueguen lejos de la casa.
- ➔ Las niñas (posiblemente por razones de seguridad y/o culturales) son mantenidas cerca de casa y, en ambientes urbanos, casi siempre internos.
- ➔ Ellas, generalmente, son las responsables de los trabajos u oficios domésticos y, muchas veces, cuidan de otros niños menores, lo cual puede limitar sus oportunidades de jugar.
- ➔ Los niños son vistos como más activos y los programas deportivos tienen la tendencia de favorecerlos. Las niñas que participan y alcanzan buenos resultados en los deportes, incluso en los niveles más altos, no son reconocidas o recompensadas de la misma manera que los niños.

Juguetes y juegos tradicionales son medios de socialización de niñas y niños, especialmente los juegos de “hacer de cuenta” y “cambio de roles”.



El tema de género, en el juego, es importante para asegurar la igualdad, especialmente para aquellos que pueden tener limitadas oportunidades de jugar. Debe haber reflexión y respuesta a los patrones del juego que promueven estereotipos y comportamientos negativos en ambos, niños y niñas.

Un enfoque basado en los derechos de la niñez, requiere la atención del adulto respecto a quién juega y con quién, cómo son tratados los niños y niñas durante el juego, cuáles son las formas de jugar más apoyadas y a quiénes beneficia, y cuáles son los valores transmitidos en los propósitos, reglas e imaginario de los juegos.

Las prácticas auto-reflexivas y discusiones al interior de los equipos de facilitadores, son el primer paso para la creación de una actitud incluyente que dará sustento a su planeación y al proceso de revisión y evaluación.

Incluyendo niñas y niños con deficiencia

Para todos aquellos que facilitan u organizan el juego, es importante que éste sea incluyente y no discrimine ningún niño o niña. Todos y todas tienen el derecho a jugar, incluso aquellos con deficiencias de audición, visión o locomoción. No debe existir ninguna discriminación o exclusión de niñas o niños que tengan enfermedades, deficiencias intelectuales o enfrenten dificultades emocionales o traumas.



La Convención de los Derechos de la Persona con deficiencia – ONU (Artículo 7.1) enfatiza: “Los Estados Partes tomarán todas las medidas necesarias para asegurarle a los niños con deficiencia el pleno ejercicio de todos los derechos humanos y libertades fundamentales, en igualdad de oportunidades con los demás niños”.

En todos los programas y experiencias de jugar, constantemente se explora cómo incluir a niñas y niños con deficiencia, removiendo las barreras que puedan llevar a su exclusión. Aquí están algunas sugerencias:

- ➡ Enfocarse en la niña y el niño y sus potencialidades, no en su falta de habilidad.
- ➡ Trate de trabajar con sus capacidades, reconociendo lo que ellas/os pueden o quieren hacer, al contrario de fijarse en sus dificultades.

- ➔ Trabaje cerca del infante, escuchando sus ideas sobre cómo pueden superarse los obstáculos y lo que podría hacerse para posibilitar su participación en los juegos. Los facilitadores pueden animar a los adultos y los niños, a desarrollar respuestas creativas que aseguren que todas las necesidades de jugar que tienen niños y niñas, sean atendidas.

Hay que recordar que, niñas y niños con discapacidad que no hayan tenido oportunidades para jugar, pueden requerir aliento y apoyo individual. Ellos necesitan tener certeza de que estarán seguros y protegidos, tanto física como emocionalmente, y que no serán ridiculizados por los otros niños y niñas. Aquellos/as con discapacidad física pueden requerir de servicios o de asistencia adicional para maximizar sus habilidades y aprovechar oportunidades, tal es el caso de: sillas de ruedas, muletas o aparatos auditivos, los cuales son útiles para sustentar su inclusión.

Conviene explorar ideas innovadoras para la construcción de campos de juego incluyentes y hacer juegos que sean apropiados para todos los niños y niñas, independiente de sus habilidades o dificultades.

Jugar en situación de trauma

Jugar ayuda a niñas y niños a recuperarse de momentos difíciles y a lidiar con momentos de trauma. A través del juego ellos pueden ganar control de sus vidas, sentir menos ansiedad y ganar mayor valoración de sí mismos. El juego también puede ayudarlos a expresarse con seguridad y a canalizar las emociones más negativas que cargan con ellos. De forma segura, permite que alivien sus experiencias y, de esta manera, puedan encontrar sentido a sus vivencias o memorias conflictivas. Jugar proporciona un alivio que es bienvenido, una oportunidad para escapar de las preocupaciones y miedos y, también representa un relajamiento.

Oportunidades para jugar son especialmente necesarias para los niños y niñas que han sufrido abuso, o accidentes, que estén hospitalizados por algún motivo o que hayan perdido un ser querido. Los espacios para jugar deben ser ofrecidos en comisarías, clínicas y hospitales.

Jugar es algo bueno para todos los niños y niñas, pero, sólo especialistas en el juego pueden ofrecer sesiones de ludoterapia para niñas y niños con gran sufrimiento.

Agentes del juego o facilitadores que no hayan sido entrenados para tal función, no deben hacerlo. Por otra parte, se debe buscar la ayuda de especialistas cuando un niño o una niña traumatizada no mejore con la atención cariñosa y, si después de varias semanas, todavía no sea capaz de lidiar con situaciones de la vida cotidiana como: comer, dormir, autocuidado (higiene personal, ir al baño, bañarse), y volver a rutinas diarias como ir a la escuela y jugar con los amigos y amigas.

Jugar en campos para familias refugiadas víctimas de ataques xenofóbicos

La *Active Learning Libraries – SA (ALL-SA)* o Bibliotecas para el Aprendizaje Activo- Sudáfrica ALL-SA, estuvo involucrada en un proyecto de UNICEF para promover materiales lúdicos para niños que vivían en los campos organizados para familias refugiadas a razón de los ataques xenofóbicos de 2008.

UNICEF, cuya misión principal era hacer que niños y niñas tuviesen acceso a la educación, incluso en una situación de emergencia como esta, ofreció kits de emergencia ECD que contenían rompecabezas, balones, hula-hula, bloques para armar, muñecas y materiales de arte. El papel de la ALL-SA era el de identificar las madres que, en aquella época, frecuentaron talleres sobre la importancia de jugar, cómo jugar con varios materiales y cómo estos juguetes desarrollaban habilidades importantes en niñas y niños. Las madres tuvieron que aceptar la coordinación de sesiones de juego en el campo. La ALL-SA fue responsable de guardar los kits en lugares seguros y de la búsqueda de lugares apropiados para el juego seguro. Aunque los kits estaban destinados a niñas y niños menores, en realidad, niños y niñas de todas las edades se divertieron jugando con los juguetes del kit.

Fueron muchos los desafíos durante el proceso, ya que las prioridades de los adultos eran comida, refugio y protección contra el frío. Cabe anotar que niñas y niños también estaban muy ansiosos con aquella situación. Sin embargo, muchas madres lograron ofrecer y mantener un lugar seguro para que niñas y niños jugaran.

Particularmente, un taller dictado en el campo de East Rand, tuvo mucho éxito. A ALL-SA relata:

“Un juego de golpear las palmas fue usado con las madres para romper el hielo y para marcar el paso del taller. El humor dentro de la tienda cambió inmediatamente, de aprehensivo pasó a carcajadas y actitudes positivas. Algunas de las mujeres nos mostraron juegos de golpear las palmas, muy complicados, que habían aprendido cuando eran niñas. Estaban sorprendidas y felices de ver que mujeres de otros países conocían los mismos juegos. Ellas pudieron jugar juntas”.

“Después de esta actividad, el grupo estaba mucho más receptivo a nuestras informaciones. Cerca de 80% de las madres participó abiertamente y compartieron sus ideas y preocupaciones. Ellas nos agradecieron por ayudarlas a ellas y a sus hijos y comentaron que jugar les ayudó a olvidar la difícil situación en la que viven, aunque fuera solamente por algunos momentos, y que a ellas también les gustaría hacer lo mismo por sus hijos”.





Parte 2

Actividades y juegos

Es deber de la familia, de la comunidad, de la sociedad en general y del Poder Público asegurar, con absoluta prioridad, el efectivo ejercicio de los derechos a la vida, a la salud, a la alimentación, a la educación, al deporte, a la diversión, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad, a la convivencia familiar y comunitaria.

Artículo 4 del Estatuto del Niño y del Adolescente – ECA (Brasil)

5 Utilizando las actividades y juegos de este libro

Este libro fue proyectado, esencialmente, para ayudar a todos aquellos que organizan y promueven el juego constructivo, la diversión y las actividades recreativas para NNAJ. Contiene varias actividades para ser puestas a prueba y muchas otras que le recordarán sus propias experiencias vividas en la niñez. Nuevos juegos y actividades aumentarán su repertorio – no tenga miedo de probarlos!

Al final del libro encontrará unas páginas en blanco, escriba en ellas sus ideas y juegos favoritos.

Dos aspectos del juego son tratados en este libro: el “juego estructurado” que sucede, con mayor frecuencia y formalidad, con grupos de niños y niñas en las escuelas y sesiones organizadas para jugar; y el “juego libre” que ocurre cuando niñas y niños se organizan espontáneamente y escogen las actividades que les gusta hacer. Normalmente esto involucra sus propios deportes, juegos con disfraces, juegos tradicionales y muchas más opciones.

➔ **Juego estructurado**

Niñas y niños adoran los juegos estructurados y éstos representan las principales actividades de los grupos que se reúnen. Estas actividades requieren facilitadores o monitores para desarrollar planes, organizar el grupo y encontrar espacio y equipos necesarios para los juegos. Aunque los adultos casi siempre tienen el papel de “líder del juego”, debe darse libertad para que niñas y niños desarrollen sus propias habilidades para liderar juegos y los adultos pasen a ser “modelos” en los juegos.

Niñas y niños, normalmente, necesitan de compañeros adultos para entrenar sus habilidades, incluso las habilidades de liderazgo, y para ayudar a conseguir los recursos.

➔ **Juego libre**

La mayor parte del tiempo, los niños y niñas no están en sesiones organizadas para jugar y, por su propia cuenta, están jugando a su manera. Es responsabilidad de los adultos (padres, agentes del juego, facilitadores, monitores, funcionarios escolares, propietarios de espacios privados, gobernantes, etc.) garantizar que espacios seguros y estimulantes estén a disposición para que niñas y niños se expresen en sus juegos.

Muchos de los juegos que son aprendidos en sesiones de juegos estructurados, normalmente también se convierten en parte del juego libre.

Los niños y las niñas necesitan de espacios abiertos y cerrados para jugar. Los espacios abiertos incluyen parques y plazas, áreas de deportes, áreas naturales y espacios verdes, patios escolares y áreas de juego.

Los espacios cerrados incluyen ludotecas, salones de clase y clubes infantiles. Las familias deben permitir que espacios para jugar surjan en sus hogares – un “restaurante” en la cocina, una “casa” debajo de la mesa, un escondite en el armario o detrás del sofá, a veces un colchón viejo se convierte en un tatami como los de las academias de artes marciales y otros ejemplos más.

No todos los juegos son vigorosos y enérgicos, lugares calmados y que les sean familiares son necesarios para otro tipo de juegos. Un espacio para un juego en la puerta de entrada, puede ser tan necesario como un espacio para jugar fútbol. Niñas y niños también requieren de “cosas para jugar”- juguetes como muñecas, herramientas para arenera, masa para modelar, cartas, canicas, lazo para saltar; ropas para juegos de “hacer de cuenta”; canciones para cantar y bailar; libros de historias que sirvan de inspiración; implementos deportivos, incluyendo balones y bastones; y, si es posible, espacio para bicicletas, patinetas y skates.

Estas “cosas para jugar” no necesariamente deben ser nuevas o caras, y este libro da ideas de cómo encontrar fácilmente implementos hechos en casa para los espacios y las necesidades que tienen los infantes de jugar.

Tanto el juego estructurado, como el juego libre, requieren que alguien haga un esfuerzo y, normalmente, alguna inversión financiera que pueda asegurar que esto ocurra. Ahora, más que nunca, los niños y niñas necesitan de adultos que crean en el juego y ayuden a que la “magia” ocurra.



Adapte las ideas de este libro a los juegos de las diferentes edades

Muchas de las ideas expresadas en este libro pueden ser perpetuadas a través de la infancia. A un niño o niña de la primera infancia le gusta subir en objetos, a un adolescente también le gusta. Un pequeño disfruta jugando con masa de modelar, a un niño o una niña de 10 años también le gusta. Un pequeño tobogán de agua es adecuado para niños menores, mientras que un declive cubierto con un grande y largo pedazo de

plástico para deslizamientos y zambullidas arriesgadas es interesante para niños mayores y adolescentes. (Vea Capítulo 3 para más informaciones sobre los que necesitan para jugar los niños y niñas de diferentes edades o fases de desarrollo).

Vamos a volver las actividades apropiadas para cada edad:

➔ **Ritmo**

Los niños y niñas menores necesitan tiempo para entender instrucciones y actuar coordinadamente en el juego. Hable despacio y demuestre un paso a la vez. Ellos normalmente disfrutan de repetir el juego y pueden terminarlo sólo una o dos veces, mientras que los niños y niñas mayores pueden terminar muchos más juegos durante una sesión.

➔ **Simplifique o aumente el desafío**

Nivele el desafío de acuerdo a la edad de los participantes. Para los menores, que todavía no caminan bien, quitar los dos pies del piso al agarrar las barras más bajas es un desafío, mientras que los mayores prueban maniobras audaces de coordinación y equilibrio en las barras más altas. Los juegos con agua, actividades artísticas y uso de instrumentos musicales son apropiados para todos los niños y niñas, pero necesitan de desafíos diferentes. Al hacer música, a los menores les gustan los ritmos simples y ruidos hechos con latas de aluminio, mientras que a los mayores les gusta explorar los sonidos con instrumentos más complejos como la batería o el órgano electrónico.

➔ **Entendiendo a niñas y niños de las diferentes edades**

A todos los niños y niñas de las diferentes edades les gusta el juego de tirar la cuerda, pero a los pre-escolares puede no gustarles jugar eso con niños mayores. Cuando NNAJ de todas las edades se juntan para una actividad, hay que comprobar que hay facilitadores para observar y animar los niños y las niñas menores del grupo, o para asegurar acciones especiales y positivas para protegerlos e incluirlos.

➔ **Observe las habilidades y necesidades de sus niñas y niños**

Prepare el juego de acuerdo al nivel de desarrollo y potencialidades de ellos. Tanto los grupos, como cada niña o niño, son diferentes y tienen diversas necesidades. Las actividades deben tener en cuenta la edad y la fase de desarrollo de cada grupo. Si NNAJ tienen necesidades físicas especiales, hay que considerar la forma como pueden ser incluidos. Usted deberá probar varios ritmos y niveles de desafío para cada actividad, llevando algunas de las ideas en direcciones completamente nuevas para ajustarlas al contexto, a las necesidades que surgirán y a los recursos disponibles.

Más recursos

Para más ideas de juegos y actividades, consulte estas fuentes útiles:

www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-dia-juego-derecho-ninos-jugar-20150527094616.html

www.cndh.org.mx/Juegos

www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/

Otras fuentes

El derecho a jugar entra, cada vez más fuerte, en la agenda de la lucha por los derechos del niño y del adolescente. Como consecuencia de eso, es posible encontrar en internet vastas fuentes de investigación. Para facilitar esa búsqueda de informaciones complementarias, citamos algunas referencias importantes:

www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion_inicial/2016/Juego_EducacionInicial.pdf

<https://juegoyninez.org/el-juego-como-derecho/>

www.aldeasinfantiles.org.ar/old-liga/liga/content/conoce-mas/derecho-a-jugar

www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2014/la-recreacion-como-derecho-fundamental

<https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>

<http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>

www.uam.mx/cdi/pdf/p_investigacion/resumen_observacion.pdf

www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-del-juego-en-los-ninos-212670

<http://mexicojuega.org.mx/home/>

6

Finalidades que se persiguen al promover el derecho a jugar

Este material se elaboró a manera de Caja de Herramientas para que los facilitadores lo puedan utilizar, de forma variada, y así posibilitar el ejercicio real del derecho a jugar que tienen todos los niños y niñas. Esto significa que el material elaborado puede responder a diferentes finalidades que conviene explicitar y compartir con los lectores.

1. En primer lugar, existe la posibilidad de utilizar la guía como un recurso que ofrece diversas actividades que pueden ser realizadas, durante el tiempo libre de niñas y niños, con el fin que se diviertan jugando. Podría decirse que desde esta perspectiva, jugar cobra sentido en sí mismo, se trata de jugar por jugar y lo que ello representa frente a otras actividades de la niñez como asistir a la escuela, realizar actividades familiares y hacer parte del vecindario o la vida comunitaria. Se puede calificar como un nivel básico de ejercicio del derecho a jugar.
2. La segunda perspectiva está relacionada con el valor que se asigna al juego, como estrategia que contribuye al desarrollo de diferentes capacidades, habilidades, potencialidades, competencias, áreas o dimensiones de la vida de NNAJ.
 - Desde esta perspectiva, el material elaborado se constituye en un referente al cual se acude para seleccionar los juegos según las habilidades o destrezas que se pretende ejercitar a nivel físico, mental, afectivo, comunicativo, emocional o social y, de esa forma, contribuir al desarrollo armónico e integral de NNAJ.
 - Esta perspectiva hace referencia al continuo proceso de desarrollo humano y al papel de los adultos como formadores y orientadores de dicho proceso. Y, es en esa medida, que cobran sentido el conocimiento de las características de cada etapa de desarrollo, los juegos apropiados para cada grupo etario y el proceso de acompañamiento del cambio de intereses que se produce frente a las actividades lúdicas.



3. Una tercera perspectiva está relacionada con el énfasis que se le da al juego como un derecho y lo que ello representa para la vivencia de otros derechos como la educación, la salud física, emocional y mental, la participación en las decisiones que los afectan, la vida en familia, la expresión de sus opiniones, el acceso a información, el respeto de su intimidad, el desarrollo adecuado y la protección de su vida y sus derechos por parte del Estado.
 - Desde esta perspectiva, el material elaborado ofrece orientaciones sobre las condiciones que se deben crear para hacer realidad el derecho de NNAJ a jugar y, al mismo tiempo, presenta juegos que favorecen la vivencia de otros derechos y el análisis de su realidad.
 - Los juegos en equipo son un ejemplo del tipo de actividades que ponen a prueba la vivencia de otros derechos, pues implican un encuentro con otros sujetos que también tienen derechos y los reclaman.
 - Los juegos de dramatización, por su parte, brindan la posibilidad de manifestar situaciones cotidianas en las que la vivencia de los derechos pueden ser una realidad o una ilusión.
 - Estos juegos también son una posibilidad de transformar esas situaciones y vivir otras realidades encarnando otros personajes o poniéndose en los zapatos de los otros.
 - Desde esta perspectiva se apunta a la formación de ciudadanos que conocen y ejercen sus derechos, y también asumen valores como la solidaridad, la empatía, la resolución pacífica de sus conflictos y el análisis crítico de su realidad.
4. Otra perspectiva, que complementa la anterior, hace referencia al uso del material elaborado como un pretexto a través del cual se avanza en la formación de ciudadanos que aceptan y cumplen las reglas de



juego y contribuyen a la construcción y/o consolidación de una cultura de la legalidad.

- La participación en juegos de competencia e iniciación a algunos deportes, representan la oportunidad de vivir experiencias lúdicas en las cuales cada integrante conoce, acepta y vela por el cumplimiento de los preceptos fijados sobre la forma como deben comportarse en el desarrollo de la actividad, o sea las reglas que deben seguir para poder culminar exitosamente la competencia.
 - También deben ajustar sus acciones a las disposiciones fijadas en materia de sanciones y a los parámetros fijados para conceder puntajes y definir los ganadores. Es decir, que los participantes se deben ajustar a las normas o límites que se imponen para poder reclamar una victoria.
 - Tenemos entonces que, a través de la práctica de juegos sencillos y el respeto de las reglas de juego y las normas establecidas, se inicia el proceso de aproximación de los nuevos ciudadanos a una cultura de la legalidad en la que las reglas, las normas y, especialmente, las leyes o normas jurídicas de obligatorio cumplimiento, cobran sentido para el buen funcionamiento del Estado de Derecho y la convivencia ciudadana.
 - Cabe señalar que la Constitución Política representa el referente máximo del orden jurídico y legal de un país y, a ella debemos remitirnos para salvaguardar los derechos de todos.
5. Por último, tenemos otra finalidad que se puede alcanzar a través de la práctica de las diferentes actividades sugeridas en la guía: la construcción de una cultura de paz. Antes de analizar sus implicaciones conviene hacer unas precisiones históricas.

- Cabe precisar que en el ámbito internacional, la *Declaración de Oslo sobre el Derecho Humano a la Paz*, aprobada por la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura en 1997, expresa en su Art. 1° que *la Paz es un derecho humano, inherente a su dignidad, que excluye todo tipo de guerra y de conflicto armado y que se debe garantizar sin ningún tipo de discriminación*⁸.
- A partir de este avance mundial en materia de derechos, mediante la resolución 52/15 de la UNESCO, de 20 de noviembre de 1997, se proclamó el año 2000 como el “Año Internacional de la Cultura de la Paz”.
- Posteriormente, a través de la Declaración sobre una Cultura de Paz aprobada el 13 de septiembre de 1999 y el Programa de Acción sobre una cultura de paz, se definen sus alcances. En dicha Declaración el término cultura de paz hace referencia a *“un conjunto de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos basados en el respeto a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no-violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación”*⁹.
- Dentro de las medidas previstas en dicha Declaración para promover una cultura de paz, por medio de la educación, se pueden destacar: a) *Revitalizar las actividades nacionales y la cooperación internacional destinadas a promover los objetivos de la educación para todos con miras a lograr el desarrollo humano, social y económico y promover una cultura de paz;* b) *Velar por que los niños, desde la primera infancia, reciban instrucción sobre valores, actitudes, comportamientos y estilos de vida que les permitan resolver conflictos por medios pacíficos y en un espíritu de respeto por la dignidad humana y de tolerancia y no discriminación;* c) *Hacer que los niños participen en actividades en que se les inculquen los valores y los objetivos de una cultura de paz;* d) *Velar por que haya igualdad de acceso de las mujeres, especialmente de las niñas, a la educación.*
- También se precisa lo que es la Educación para la Paz. Según la UNESCO, es el *“proceso de promoción de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para lograr cambios de comportamiento que permitan a niños y niñas, jóvenes y adultos prevenir los conflictos y la violencia, tanto manifiestos como estructurales, resolver los conflictos pacíficamente y crear las condiciones propicias para la paz, ya sea en un nivel intrapersonal, interpersonal, intergrupar, nacional o internacional”*¹⁰.
- Las acciones dirigidas a la infancia se complementan, más tarde, cuando en la resolución 53/25, de 10 de noviembre de 1998, se proclamó el período 2001-2010 como el **“Decenio Internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo”**.
- En dicho decenio y hasta el presente, en cada uno de los países de la región se desarrollaron diversas iniciativas que respondían a las realidades nacionales y promovían una cultura de paz con y para los niños y niñas de la región.
- La oficina regional de UNESCO para América Latina y el Caribe promovió y acompañó muchas de esas iniciativas. También señaló que tanto la educación en derechos humanos, la educación para la paz y la educación para la convivencia democrática, *son procesos que integran el derecho a la educación*, y en este sentido, este último no solamente las contiene, sino que a su vez desarrolla los mecanismos de garantía y exigibilidad¹¹.
- En el caso de Colombia, por ejemplo, en la Constitución Política de 1991 en el Artículo 22 se señala que *“la paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento”* y por ello se adelantaron múltiples

⁸ UNESCO. *Actas de la conferencia general. Volumen 1 resoluciones. 29°*. París, 1997. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001102/110220s.pdf>

⁹ NACIONES UNIDAS. (6 de Octubre de 1999). *Declaración y Programa de Acción sobre una cultura de paz*. [Resolución N°53/243, 1999].

Recuperado de: http://www3.unesco.org/iycp/kits/sp_res243.pdf

¹⁰ UNESCO, 2000.

¹¹ Oficina Regional UNESCO. Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación. *Consulta sobre la educación para la paz, convivencia democrática y derechos humanos. Informe Regional*. Santiago, julio 2013.

acciones para que fuera una realidad frente al conflicto armado. Es con ocasión del proceso de negociación y firma del acuerdo de paz entre el Estado y la guerrilla de las FARC, que se multiplicaron los procesos de reflexión, promoción y construcción de proyectos orientados al desarrollo y consolidación de culturas de paz que respondieran a las necesidades de los diferentes grupos poblacionales, territorios y actores comprometidos.

- ➔ Para todos ellos el desafío se puede resumir así: *“Educar para una cultura de paz significa fomentar espacios donde las personas puedan expresar sus desacuerdos, discutir, deliberar, contrastar, actuar, transformar su mundo individual y colectivo, adquiriendo un compromiso social y un grado de conciencia que lleve a la reflexión de la importancia frente al cuidado del otro(a) y de lo otro. Se trata así de fomentar una actitud que asuma los conflictos como posibles escenarios de oportunidades en lugar de escenarios violentos; con valores, actitudes, comportamientos y modos de vida basados en la no-violencia y el respeto de los derechos y libertades fundamentales de cada persona”*¹².
- ➔ En los demás países de la región también se viven procesos de violencia generalizada que es necesario analizar y contener, en esa medida el desafío es semejante:
 - Las nuevas generaciones deben aprender a resolver los conflictos de otra forma y el juego es un medio eficaz para aprender a concebir al otro como adversario de juego, no como enemigo.
 - Las diferencias deben convertirse en elementos que enriquecen la convivencia, no en excusa para la discriminación y, hasta la eliminación del otro.
 - Las reglas de juego deben seguirse, pero si es necesario, se pueden modificar con el aporte de todos.
 - La competencia estimula habilidades desconocidas, pero el deseo de ganar no puede justificar el empleo de cualquier tipo de medios para conseguir ese fin.

Estas son algunas de las enseñanzas que aportan los juegos para que las nuevas generaciones logren vivir la alegría de compartir con otros NNAJ, tengan la oportunidad de reír, soñar y crear a través de experiencias como las sugeridas en esta guía y, de esta forma, empleen su tiempo y sus energías siendo felices mientras ejecutan actividades propias de su edad.

¹² Colombia. Oficina del Alto Comisionado para la Paz. Acción CaPaz: Estrategia de Capacidades para la Paz y la Convivencia. ¿Qué es educar y formar para la paz y cómo hacerlo? Educación y Pedagogía para la Paz – Material para la práctica. Septiembre 2017, Bogotá, D.C. p.20

7 Programando juegos

Si usted es responsable de un programa de juego continuado para niños, podrá usar la tabla de contenido de este libro como un “menú” para planear una programación variada y estimulante para su plan diario, semanal o de vacaciones. Adicionalmente, se pueden considerar otros temas como culinaria para eventos especiales, proyectos ambientales, eventos culturales e internacionales, excursiones y muchos más.

Sus actividades lúdicas pueden incorporar actividades que no sean de jugar con un propósito específico, como puede ser una actividad de servicio comunitario o un debate serio en grupos de apoyo a los niños. Jugar ofrece espacio para la diversión pura, risas, liberación de energía y construcción de una relación cercana entre quien juega y los “agentes del juego” o facilitadores.

Cada período lectivo tiene aproximadamente 12 semanas y cada semana puede tener una actividad con un tema diferente. Para un programa que funciona diariamente, usted puede tener un tema para cada día. Por ejemplo:

- ➔ Lunes – deportes y juegos (vóley, fútbol, escondidas, búsqueda del tesoro);
- ➔ Martes- actividades artísticas;
- ➔ Miércoles – teatro, danza, música;
- ➔ Jueves – juegos en espacios abiertos y cerrados (juegos tradicionales y locales, canicas, rondas);
- ➔ Viernes- culinaria, temas ambientales y excursiones, juegos de mesa.

Abajo tiene un ejemplo de programación semanal de juegos, utilizado en un proyecto por tiempo determinado:

TABLA DE PROGRAMACIÓN DE JUEGOS

Temas	Actividades
1. Deportes y juegos (ver capítulo 11)	Vóley de parque, hockey, fútbol, natación.
2. Juegos	Juegos usando una pieza particular o tema como: cuerda, elástico, agua, periódicos, balones, juegos de relevos, juegos en círculo.
3. Cacería del tesoro (ver capítulo 8)	Caja de fósforos, colores, categorías, cacería del tesoro en diferentes áreas: al aire libre o interior.
4. Actividades artísticas (ver capítulo 22)	Dibujos con tiza en la pared y arte en la calle; dibujo libre; tiza, crayolas y pintura; trabajos con papel maché; modelaje con plastilina, barro o arcilla; dibujos con pedazos de carbón en periódicos; uso de pinturas naturales (con hojas, flores, barro, carbón); collage con piezas recolectadas en el parque; reciclaje; arte en general.
5. Culinaria (ver capítulo 17)	Hacer galletas (mezcle la masa antes y deje que los niños modelen y decoren las galletas). Hacer panqueques o crepes y salsas para acompañarlos. Hacer pizza (haga su propia masa y presente nuevos vegetales para los niños a través de nuevos ingredientes). Sopas. Comidas para fiestas temáticas (pijamadas, platos típicos del país) campamentos y fiestas locales. Cree un restaurante de juego e invite a los adultos a utilizar el espacio.
6. Teatro, música y danza (ver capítulos 18 y 20)	Escenificaciones y piezas; juegos de adivinanza; jugar con sombras, títeres y marionetas. Incluir también la danza; poesía; hacer música (tocar batería con el cuerpo); cantar, karaoke, etc. El carnaval siempre es una buena hora para presentar nuevas ideas que se pueden continuar a lo largo del año.
7. Construcción de equipos y juegos cooperativos (ver capítulo 10)	Juegos que ayuden al grupo a pensar sobre cómo trabajan de bien juntos. Por ejemplo, el grupo puede hacer actividades de imitación como “el maestro mandó” o juegos de ronda donde cambian turnos.
8. Juegos de cada vez (ver capítulos 8 y 11)	Juegos con agua; torres con palitos de fósforos; bolos (botellas de plástico vacías); ping-pong.
9. Entretenimiento (ver capítulo 8)	Juegos para fiestas; shows; desafíos de pinchar bombas; show de talentos; contar historias (tengan a la mano buenas historias o leyendas – folclóricas, indígenas y muchas más). Anime a los niños a aprender historias en grupo y a contarlas o dramatizarlas alrededor de una fogata.
10. Proyectos ambientales	Carreras de limpieza; escaladas/caminatas; visite un parque, canal o playa, colina, montaña o finca; plante semillas de vegetales en el suelo o en llantas viejas; observe los pájaros; campamento y fogata; construya refugios para dormir.
11. Excursiones	Piscina local; teatro; museo; zoológico; cinema; jardín botánico; parque; reserva natural; playa.

12. Juegos tradicionales (ver capítulo 13)	Rayuela; saltar lazo; elástico; canicas; trompo; escondidas; la lleva o perseguidos.
13. Juegos sudafricanos (ver capítulo 14)	Dikete (juego de balón); morabaraba (juego de mesa); shumpu.
14. Juegos brasileños (ver capítulo 15)	Quemados; cometa; perseguidos; piedra, papel y tijera; rondas; carros esferados; juegos indígenas.
15. Juegos de mesa y cartas (ver capítulo 16)	Ajedrez; damas; cartas; Imagen & acción; Lig 4; rompecabezas; fútbol de mesa; Banco Inmobiliario. Pida a los adultos mayores, como los abuelos, para enseñarles sus juegos favoritos.
16. Eventos especiales	Actividades con temas de días festivos; días especiales, como el Día Internacional del Juego (28 de mayo); días internacionales –actividades de otras culturas, especialmente relacionadas con las familias; semana del Medio Ambiente (31 de mayo a 6 de junio); día Internacional de los Niños; carnaval y otras fiestas.

Actividades de atención y energía



Actividades de atención y energía son juegos cortos donde todos siguen las orientaciones de un líder. Ellas pueden ser usadas para iniciar una sesión de juego, para animar un grupo si los participantes parecen estar aburridos durante actividades más calmadas, o para calmar a los NNAJ cuando están distraídos y ruidosos. Estos juegos son útiles para llamar la atención de todos.

Semáforo (luz roja, luz verde, Señor Lobo, 1-2-3)

El facilitador (normalmente es el primero para hacer una demostración) o el “atrapador” se queda en un lado del espacio de juego y el resto de los jugadores en el otro lado. El “atrapador” se voltea de espaldas para los otros y grita: “luz verde!”. Los jugadores corren lo más rápido posible en dirección al “atrapador”. En cualquier momento, él puede encarar a los jugadores, gritar: “luz roja!”, y los otros deben quedarse “congelados” en el lugar. Si alguien no logra parar será eliminado o debe regresar al comienzo. El primero que logre llegar al “atrapador” es el nuevo “atrapador”.

Otras variaciones pueden incluir gritar “puse amarilla” como una distracción (o trampa), o el primer jugador que alcance el “atrapador” gana y se convierte en el “atrapador” de la siguiente ronda. En algunos lugares este juego puede ser conocido como Señor Lobo; en esa versión la persona que es el “atrapador” es la “abuela” y no grita.

El maestro mandó

Los jugadores deben copiar la acción del líder, pero sólo si la orden proviene del “maestro”. Por ejemplo, si el líder dice: “el maestro mandó poner sus brazos al lado” todos deben hacerlo. Si el líder dice solamente: “pongan sus brazos al lado” nadie debe moverse o será eliminado.



Pájaros vuelan

Usted mueve sus brazos como alas y grita: “pájaros vuelan” o “abejas vuelan” o cualquier otra cosa que vuele y el grupo debe copiar la acción. Pero, aleatoriamente, usted mueve sus brazos y grita el nombre de algo que NO vuela, como “gatos vuelan” y alguno mueve los brazos, entonces es eliminado y debe permanecer parado.

Nudos amarrados

Juegue en grupos de diferentes tamaños en cada desafío. Comience con grupos de tres, en el que cada uno sostiene una de las manos de un miembro del grupo. Las manos se deben cruzar y no quedar lado a lado. La segunda mano sostiene la otra mano de otro jugador. Como dos personas no están de manos juntas, el desafío es desatar el nudo de manos y brazos sin que ninguno se suelte y el grupo quede libre de las manos cruzadas.

El juego explora habilidades para la resolución de problemas, comunicación en grupo y liderazgo, y fortalece lo social. Con suerte, ellos percibirán que, al final, no todos deben quedar mirando para el mismo lado, pero no diga para ellos.

Juegos de persecución

➔ Duelo de manos

Juegue en parejas. Una persona mantiene las manos juntas con las palmas tocándose. La otra persona mantiene sus manos separadas y entonces aplaude intentando coger las manos del compañero. El compañero debe evitarlo moviendo sus manos rápidamente. Cuando las manos son capturadas, los papeles se invierten.

➔ Piedra, Papel y Tijera (juego tradicional)

Los jugadores escogen una posición para su mano en cada opción: piedra (mano cerrada aprieta tijera); tijera (mano en forma de tijera puede cortar papel); Papel (mano abierta puede cubrir piedra). Los dos jugadores ponen la mano derecha en la espalda, después de contar hasta tres, muestran las manos en la posición escogida (piedra, papel o tijera). Usted marca puntos si puede apretar la tijera, cubrir la piedra o cortar el papel.

Las parejas también pueden formar una fila. Quien vence, avanza en la fila. La fila continúa cambiando. Al final de la fila, el perdedor vuelve al comienzo.

➔ Cambio de sillas

El grupo se sienta en un círculo, una silla para cada persona. Una persona, (puede ser el facilitador) se queda en el centro; él será el “presentador”. El objetivo es hacer que las personas cambien de lugar de forma divertida y comunicativa. El “presentador” dice: “cambie si usted...” y completa la frase con una razón para que algunos, o todo el grupo, se mueva de las sillas. Por ejemplo dice: “Todos los que tienen cabello castaño deben cambiar de silla” y el “presentador” ocupa una silla vacía y deja un nuevo “presentador” que debe decir un nuevo: “cambie si usted...”. El juego continúa el tiempo que usted desee. Las llamadas no se deben repetir.

Use este juego para incrementar vocabulario, como preparación para otra actividad, o para desarrollar las habilidades de comunicación de individuos o grupos. Controle el tema desafiando al grupo a producir categorías originales o temas específicos. Algunos irán a desarrollar estrategias y a observar el juego más atentos, reduciendo así el movimiento para uno o dos individuos.



Canciones y juegos para escoger

➔ Esclavos de Jo

Esclavos de Jo
Tiraban Cachanga
Saca, pone, deja quedar
Guerreros con guerreros hacen zigzag
Guerreros con guerreros hacen zigzag.

➔ Doña Araña

Doña Araña subió por la pared
Vino la lluvia fuerte
Y la derrumbó...
Ya pasó la lluvia
El sol ya está saliendo
y Doña Araña
continúa subiendo...
Ella es terca
y desobediente
sube, sube, sube
y nunca está contenta...

➔ Indiecitos

1,2,3, indiecitos
4,5,6 indiecitos
7,8,9 indiecitos
10 en un pequeño bote.
Iban navegando río abajo
Cuando el cocodrilo se acercó
Y el pequeño bote de los indiecitos
Casi se volteó
Casi se volteó
Casi se volteó
Pero no se volteó...

➔ **Danza popular**

Danza, dancita

Vamos a danzar

Vamos a dar media vuelta (aquí el grupo da media vuelta y gira en el sentido contrario)

Vuelta y media (aquí el grupo da otra media vuelta y gira en el sentido inicial).

El anillo que me diste

Era de vidrio y se quebró

El amor que tú me tenías

Era poco y se acabó

Por eso doña/don (se dice el nombre de uno de los niños participantes)

Entre a esta ronda

Diga un verso bien bonito

Diga adiós y se va enseguida (aquí el niño escogido va al medio de la rueda y recita un verso).

Juegos para escoger son populares entre los niños porque tienen que decidir quién será el atrapador.

Ellos también se volvieron populares porque son simples y ofrecen muchas posibilidades de diversión y desarrollo social de los grupos.

➔ **Una batata, dos batatas**

Todos se quedan de pie en un círculo con los dos puños de las manos frente al cuerpo.

Una persona cuenta (o marca) tocando un puño a la vez en el sentido contrario al reloj.

“Una batata, dos batatas, tres batatas, cuatro batatas, cinco batatas, seis batatas, siete batatas y más”.

Entonces el octavo puño es “eliminado” (el jugador pone el puño en la espalda). Cada jugador tiene dos oportunidades (puños) y quien sobre, es el que pega. Si quien cuenta hace parte, usa una mano y la quijada.



➔ **Unidunité**

Unidunité,

Salame mingué,

un helado coloreé,

el escogido fue usted.

Uni duni té,

Salame mingué,

un helado coloreé,

el escogido fue usted.

9 Conjunto de juegos

El “conjunto de juegos” son actividades grupales que utilizan los mismos implementos, permitiendo que los juegos sean intercambiables entre sí. El facilitador debe aprender este conjunto de juegos y estar preparado siempre para ponerlos en práctica. Planee con anticipación y escoja los diversos juegos que van a mantener, fácilmente, el ritmo de las actividades.

Haga anotaciones sobre sus juegos. Es valioso aprender un conjunto de juegos y ser capaz de trabajar con él fácilmente.

Invente su propio conjunto de juegos. Por ejemplo, invente cinco actividades que incluyan:

➔ Una bolsa plástica

- Haga balones caseros
- Amarre tiras de la bolsa en cuerdas
- Amarre en objetos y haga corrida de relevos
- Cargue cosas, incluso agua
- Haga juguetes (muñecas)
- Esconda tesoros para una “cacería de tesoros”
- Corte tiras y pegue unas a las otras para hacer una danza con cintas



➔ Latas

- Juego de apilar
- Sonajeros
- Aplastar y utilizar como bola para un juego de hockey
- Bolos

Juegos en círculo

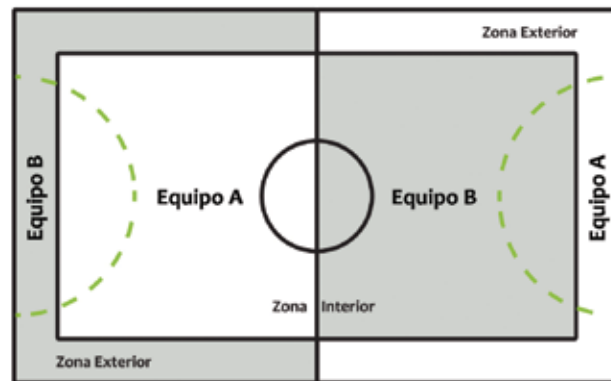
➔ Quemados

Para jugar usted necesitará de un balón de fútbol o de plástico. Puede jugarse en cualquier lugar, ya sea la calle, la playa, una cancha o campo de juego, requiere de cuatro jugadores (dos de cada lado). Existen muchas variaciones de este juego en Brasil y otros países. Los juegos involucran jugadores que intentan golpear con el balón en diferentes lugares del cuerpo (la parte a ser golpeada dependerá de la edad y la fase de desarrollo). La mayoría de las versiones brasileñas es entre dos equipos, con jugadores cambiando de un equipo a otro o dirigiéndose a zonas específicas. Son adaptadas a un espacio y permiten que los jugadores continúen durante todo el juego.



➔ Quemados en cancha

En esta versión del juego, los jugadores intentan pegarle a los adversarios del lado opuesto. El primer jugador golpeado (de cualquier lado) se debe dirigir al área externa del campo adversario (como en la figura). El jugador está a salvo si coge el balón sin dejarlo caer. Los jugadores en el área exterior pueden retornar al área de su equipo si aciertan golpeando un oponente, pero sólo pueden coger el balón cuando este cae en el área externa y no pueden tocar el balón mientras esté “vivo”. El vencedor es el equipo que logre sacar todos los jugadores adversarios de su área interna. Los jugadores pueden pasar el balón de un área a la otra para ayudar a sus jugadores que están en el área externa.



➔ Balón del portón

Para este juego necesitará un balón de plástico o caucho y de 8 a 20 jugadores. Todos forman un círculo, con las piernas abiertas y los pies tocando los pies de la persona del lado. Las piernas abiertas serán los “portones”. El balón es puesto en el círculo y todos deben usar las manos para coger el balón e intentar meterlo entre las piernas de otro jugador. El balón puede parar o ser jugado de nuevo. Si el balón pasa por debajo de las piernas de alguien, este jugador debe salir y

el círculo cerrado de nuevo. Si el jugador de fuera logra coger la bola que va en dirección a alguna pierna y lo bota para otro jugador dentro del círculo, puede volver al juego. Cuando los jugadores adquieren habilidades y entienden el juego, otro balón puede ser incluido en el círculo. Con niños mayores, utilice puños cerrados (las manos abiertas generarían la salida de este jugador).

➔ Amarrados

Se juega mejor en grupos con 10-25 jugadores. Todos se sitúan en un círculo; cierran los ojos y estiran las manos para agarrar las manos de los otros jugadores, de forma aleatoria. Ellos, entonces, abrirán los ojos e intentarán salir sin soltar las manos. Los jugadores pueden necesitar pasar por encima o por debajo de los brazos de los otros para poder resolver el enredo. Intente más veces. Aumente el tamaño de los equipos, terminando con un grupo gigante. En grupos menores, usted puede crear competencias y ver quién puede hacerlo más rápido sin soltar las manos.



➔ Gato y ratón

Todos se toman de las manos haciendo un círculo. Un jugador es escogido para ser el “ratón” y otro es el “gato”. El gato debe coger al ratón. El ratón tiene protección, pues puede entrar y salir del círculo libremente, y los jugadores deben levantar los brazos para permitirlo. Al gato, a su vez, se le impide agarrar el ratón. Los jugadores del círculo deben impedir que el gato se meta en el medio si el ratón está allá – o lo deben mantener allí si el ratón está fuera. El gato puede ser muy fuerte en su persecución al ratón y los jugadores deben estar atentos si el gato intenta invadir el círculo para agarrar al ratón. Cuando el ratón es capturado, otro puede tomar su lugar.

➔ Corre agutí

Todos los participantes, excepto uno, se sientan en círculo. El que queda fuera será el “atrapador”. Con el pañuelo en la mano dará vueltas alrededor del círculo mientras cantan una rima que puede ser, por ejemplo, corre agutí:

Corre agutí
En la casa de la tía
Corre liana
En la casa de la abuela
Pañuelo en la mano
Cayó en el suelo
Muchacha bonita
De mi corazón

En medio del canto, el “atrapador” deja caer, disimuladamente, el pañuelo detrás de uno de los jugadores. Cuando el participante escogido percibe que el pañuelo está detrás de él, empieza a perseguir al “atrapador”, el cual debe correr a ocupar el espacio que aquel dejó libre. Si es agarrado



antes de ocupar el espacio vacío, el “atrapador” continúa en esa función, pero si logra dar la vuelta y ocupar el lugar vacío, es el jugador escogido el que pasa a ser el “atrapador”.

➔ Sentando en círculo

Todos se cogen de las manos para tener una buena formación en círculo. Los jugadores sueltan las manos y dan un paso en dirección al centro. Todos se voltean para la derecha y se enfrentan a la espalda del jugador que estaba al lado; dan un paso para el lado, hasta que queden muy cerca. El facilitador pide que los jugadores se sienten suavemente sobre las rodillas del otro y mira si el círculo es hecho. Si se caen, intente nuevamente. Un círculo sólido es capaz de moverse si todos colocan su pierna derecha, al frente, al mismo tiempo. Pruebe un viaje de avión.



Juegos con lazo

➔ Saltando lazo

Usted va a necesitar lazos o cuerdas de algodón, de espesura fina, aproximadamente de 5 a 7 metros de largo; una cuerda para saltar para 10-12 participantes. Tenga en cuenta que las cuerdas de nylon son muy livianas para saltar. Los jugadores rotan para saltar en el medio, mientras los otros giran el lazo, generalmente, cantando una rima (con o sin acciones). También puede intentar estas actividades:

- rotarse en pequeños grupos para correr debajo del lazo, cuando éste sube;
- correr por encima del lazo cuando toca el piso;
- saltar dos veces y correr;



- correr para unirse a un jugador saltando dos veces, de manera que el primer jugador acaba antes de que se una el nuevo jugador;
- definir cuántos jugadores pueden saltar juntos y por cuánto tiempo lo hacen;
- estimular a los jugadores a jugar sus propias variaciones de saltos, algunos pueden saltar con dos cuerdas al mismo tiempo. Los lazos o cuerdas también se pueden dar a los equipos para trabajar otras secuencias interesantes.

Investigue rimas en internet y pida rimas a los miembros más viejos de la comunidad. Haga un libro/CD de canciones y variaciones como un proyecto.

Juegos de habilidad con lazos o cuerdas

Para estos juegos usted va a necesitar de 10-15 metros de lazo grueso (2-3 centímetros de diámetro), que puede encontrar en una ferretería o tienda de materiales de construcción.

➔ Tirar del lazo

Usted va a necesitar de 12-15 metros de lazo grueso. Marque dos líneas en el piso aproximadamente a tres metros de distancia. La mitad del lazo debe estar en el medio de estas dos líneas antes de iniciar. El equipo que hale el lazo y haga que el otro equipo pase la línea, es el ganador. Escoja dos equipos y haga una “guerra de empujar”. Los equipos pueden jugar una competencia eliminatoria entre pequeños grupos de niños y niñas. Coloque los de edades semejantes para que los jugadores más jóvenes puedan jugar sin hacerse daño o quedar heridos por jugadores mayores.



➔ Halando el círculo

Haga un círculo con todo el largo del lazo y amarre los extremos. Marque en su interior un círculo menor; hágalo con tiza, harina, lana o cualquier otra cosa que se pueda borrar fácilmente del piso. Cree tres o



cuatro equipos de jugadores y marque espacios, de modo uniforme, en puntos alrededor del lazo. Cada equipo agarra una sección del círculo hecho con el lazo y puede halar todo en su dirección o conspirar contra los otros equipos halando de forma diferente. Una vez que un equipo es halado para dentro del círculo marcado en el piso, la competencia termina.

➤ Gran salto

Los jugadores saltan con los dos pies juntos o saltan tipo tijera, si hay espacio. No van muy alto porque puede volverse un salto arriesgado. Tenga cuidado al permitir saltos altos en superficies duras. Todos deben correr y saltar del mismo lado.

➤ Pasando debajo del lazo o cuerda

Estire el lazo y manténgalo elevado. Camine debajo con el pecho para arriba. Poco a poco, disminuya el lazo. Camine bajo la cuerda sin tocarla. Qué tan bajo puede ir?



➤ Otras actividades con lazo o cuerda

- Estire el lazo en el piso y camine sin tocar el suelo, como un equilibrista.
- Si estuviese usando el lazo dentro de la casa, úselo como una red de vóley y juegue con muchos balones.
- Si hubiese una rama de árbol fuerte, usted puede hacer un columpio.
- Amarre hilos o cuerdas elásticas en asientos, mesas, o entre dos árboles para hacer un laberinto. Los jugadores pueden trabajar individualmente o en equipos para pasar el laberinto.

➔ Elásticos

Use elástico o tiras de caucho y amarre para hacer un círculo gigante. Dos jugadores sostienen en los extremos con las piernas abiertas para hacer dos líneas elásticas. Los jugadores se rotan en la creación de patrones de pasos entre, dentro y fuera de los elásticos. Añada rimas (investigue en internet o pida consejos a los adultos más viejos).



Juegos con periódicos

Aquí va una serie de alternativas que pueden ser utilizadas con un montón de periódicos viejos.

➔ Papel musical

Coloque hojas de periódico en el piso. Escuche música o cree un ritmo para que los jugadores marchen o dancen alrededor. Cuando la música se detiene, todos deben saltar al papel. Los pies no pueden quedar fuera o en el borde. Poco a poco retire hojas de papel y aquellos jugadores que no logren quedar sobre el papel, están fuera del juego.

➔ Empacando

Cuántas personas pueden caber en un pedazo de periódico? Tal vez sea la única “balsa en un mar lleno de tiburones”; anime a los jugadores a ser colaboradores.



➔ Vistiéndose con periódico

Trabajando en pequeños grupos, los jugadores deben escoger un miembro para ser vestido y hacer “ropa de marca” con el periódico. Pueden distribuirse algunos alfileres y cinta pegante para coser las hojas del periódico. También pueden hacer sombreros. Realice un desfile de moda.

➔ Gigante

Miembros de cada grupo son voluntarios para tener sus ropas llenas de papel periódico. Los grupos compiten para ver quién logra hacer la persona más alta.



➔ Construir una frase o slogan

Usted va a necesitar tijera, papel y pegante o cinta adhesiva. Los jugadores trabajan en pequeños grupos y deben cortar letras de titulares de periódico para formar una frase como: “los niños necesitan jugar!”. Los jugadores deben pegar pedazos de cinta adhesiva detrás de las letras y doblar las puntas para poder pegarlas en la pared o en el piso.

➔ Cacería del tesoro con periódicos

Para cada grupo, usted va a necesitar un periódico completo y tijeras (los jugadores más jóvenes pueden simplemente rasgar el papel). El facilitador entrega a cada grupo pequeño un ítem para buscar en un momento, por ejemplo, un aviso de nacimiento, una propaganda, algo sobre el presidente, el gobernador, la ciudad, o algo sobre los niños, el puntaje de vóley y otras cosas más. Cuando los jugadores encuentren el ítem en el periódico, deben entregarlo al facilitador y recibir su próxima pista. Puede haber 10 a 12 pistas. El equipo que primero encuentre todas las pistas será el vencedor.

➔ Batalla de bolas de papel

Arrugue hojas viejas de periódico y arme “bolas”. Haga una hilera de sillas en el centro de la sala y divida los jugadores en dos lados. Cada grupo de jugadores debe limpiar su lado de “bolas” para lograr el objetivo del juego. Los jugadores deben recoger rápidamente las bolas de papel y continuar arrojándoles sobre las sillas del otro lado. Naturalmente los otros también estarán haciendo lo mismo, por lo tanto, los jugadores deben ser muy rápidos y determinados para librarse de las bolas de papel. Cuando suene el pito, el lado que tenga la menor cantidad de bolas será el vencedor.



➔ Limpieza

Finalice, los juegos con periódicos, haciendo una competencia de limpieza.

➔ Reflexionando sobre las ideas

Algunos juegos con periódicos pueden llevar a debates. Después de una actividad, proporcione a los NNAJ la oportunidad de reflexionar. Algunas ideas a tener en cuenta:

- Discutir una buena noticia o una mala noticia. Pregunte a NNAJ: ¿cuál es la buena noticia o la mala noticia en su comunidad/ escuela/ grupo? Y, ¿se puede hacer algo al respecto?
- Pida a NNAJ que escriban un artículo sobre ellos mismos y algo que pueden imaginarse haciendo (individualmente o en grupo). Motívelos a expresar y compartir sus sueños y aspiraciones.
- Pida a NNAJ que escriban un artículo de periódico sobre lo que está sucediendo con los NNAJ en su comunidad.

Búsqueda del tesoro

Los niños disfrutan de salir y recoger las cosas. Aquí encontrará algunas “cacerías” diferentes que ayudan a mantenerlos activos y divertidos.

➔ Búsqueda del tesoro con cajas de fósforos

Separe una caja de fósforos para grupos de tres o cuatro jugadores. Ellos deben salir a llenarla (entera) con el máximo de ítems diferentes que sea posible. Todo tiene que caber en la caja de fósforos – una semilla, una hoja, un billete, un alfiler, una piedra pequeña y otros objetos semejantes. Tenga una bandeja o plato de papel para contar los objetos cuando ellos regresen. El equipo con el mayor número de objetos gana.

➔ Colores

En equipos, encontrar un determinado número de ítems, cada uno de un color diferente.

➔ Categorías

Entregue a los jugadores una lista escrita de lo que ellos deben encontrar: algo que se mueva (un insecto), algo difícil, sabroso, comestible, maloliente, espinoso, una flor de cinco pétalos, algo redondo, cuadrado, y otros que pueden ser encontrados en su ambiente natural.

➔ Recolección de basura

Los jugadores deben recolectar ítems de residuos reciclables: botellas, paquetes, alambres, latas, y otros objetos más. Cuando regresen pueden elaborar una escultura.

➔ Búsqueda del tesoro local

Haga una lista de preguntas sobre su área. Los grupos de jugadores irán a encontrar las respuestas. Algunas ideas: verifique libros en espacios públicos, monumentos y obras de arte; nombre de edificios; informaciones sobre la naturaleza. Usted también puede indicar pistas que los equipos deben trabajar y traer las respuestas después.

➔ Búsqueda del tesoro en las tiendas o almacenes

Este juego es apropiado para jugadores mayores. Con anterioridad, haga una lista de tesoros a ser

encontrados. Algunas ideas: (¿dónde está? ¿Cuánto cuesta? ¿Cuál es el color?) una moto; cereal de maíz u otro tipo de cereales matinales (cuál es el precio en el supermercado?); encontrar información sobre películas, libros, ropas o juguetes en tiendas específicas. Los jugadores pueden encontrarse después para disfrutar de jugos o helados como premios. Cerciórese que todos estén en un grupo de por lo menos cuatro jugadores y que se queden juntos. Establezca reglas para no incomodar mientras corren de tienda en tienda – como también cuando “cazan” sólo en vitrinas.

➔ Reflexionando sobre las ideas

Después de una cacería del tesoro, dé a NNAJ la oportunidad de reflexionar. Algunas ideas:

Los tesoros de mi vida, cosas especiales sobre mí y sobre mi familia.

¿Qué es especial en nuestra comunidad y que debe ser preservado?

¿Por qué los niños y niñas tienen derechos? ¿Por qué debemos proteger y valorar estos derechos y por qué debemos respetar los derechos de los otros?

Cada “tesoro” es diferente y tiene puntos especiales de interés o de rareza, es lo mismo que ocurre con nuestras vidas. ¿Qué tradiciones y prácticas son como tesoros?

Juegos con globos

➔ Vóley con globo gigante

Llene con bombas una bolsa de basura de plástico grueso o doble bolsa (si se usa una sola bolsa puede romperse fácilmente). Los jugadores deben mantenerla en el aire. Usted puede mantener un juego entre dos lados, separados por una hilera de sillas.

Todos pueden intentar mantener la bomba grande en el aire usando los pies. Inevitablemente, la bolsa explotará y las bombas caerán. Todos deben intentar mantener las bombas en lo alto, sin tocar el piso.

➔ Desafíos con globos

Organice los jugadores en equipos y haga varios desafíos: correr con bombas entre las piernas; arrastrarlas en el piso con la mano; correr con ellas debajo de la quijada; pasarlas en fila de quijada a quijada; dos jugadores corren con la bomba entre los pechos, y otros más.



➔ Sello de globos

Amarre un globo en la pierna de cada jugador. Pruebe sellar un globo en otro jugador, cuando el globo estalle usted estará fuera del juego.

➔ Reflexionando sobre las ideas

Después de realizar una actividad con globos, dé a NNAJ la oportunidad de reflexionar. Algunas ideas:

- Manteniéndose en el juego: son necesarias muchas manos para mantener el globo arriba. ¿Cómo vamos a mantener el espíritu de nuestro grupo arriba?, ¿qué acciones y actitudes son necesarias?
- Los globos estallan fácilmente: la vida es frágil y debemos protegernos física y emocionalmente.



Juegos con bolsas de tela rellenas de fríjoles

Para estos juegos usted necesita de varias bolsitas para cada equipo, así como cajas o baldes.

➔ Haciendo su propia bolsa rellena de fríjoles

Usted requerirá de dos pedazos de 17 cms de tela gruesa. Cosa los cuadrados juntos y llene la bolsa con bolitas (bolitas plásticas conseguidas en fábricas), fríjol o arroz. No deje caer o tendrá que comenzar de nuevo.

➔ Intercambiando

Por parejas, lance y recoja las bolsitas, moviéndose cada vez más distantes.

➔ En el blanco

Arroje las bolsitas en baldes, vasijas, sobre un trapo marcado con anillos y números (como un tablero de dardos). Cada equipo tiene bolsitas de colores diferentes. Sume los puntos al final.

➔ Competencia

Organice los jugadores en dos filas. Escoja diferentes formas de pasar la bolsita por debajo de la fila. El último jugador corre al frente y comienza de nuevo. Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser líderes, vea cuál equipo fue más rápido. Algunas ideas:

- Pase la bolsita encima/debajo de piernas y hombros.
- Pase de quijada a quijada.
- Pase por un túnel de piernas.
- Corra con las bolsitas en su cabeza, en su pie, detrás de las rodillas, en la espalda, entre los tobillos o las rodillas.

➔ Batalla

Divida los jugadores en dos equipos. Separe los equipos por una hilera de sillas. Divida las bolsitas uniformemente entre los equipos. Con el grito de “va”, cada equipo debe intentar limpiar de bolsitas su lado, lo más rápido posible, arrojándolas sobre las sillas para el otro lado. Cuando el líder del juego grita “pare”, el equipo con el menor número de bolsitas en su lado, es el vencedor.

Rueda de juegos

Cree cinco o seis estaciones de actividades. Tenga un facilitador preparado para coordinar cada una. Los jugadores gastarán entre 10 y 15 minutos en cada estación y después pasarán a la próxima. Esté seguro de tener elementos suficientes en cada estación para mantener todos los jugadores del grupo ocupados.

➔ Torre de palitos de fósforos

Deje que por parejas, los jugadores se desafíen para ver quién logra construir la mayor torre con palitos de fósforos sobre una botella de gaseosa.



➔ Bola en el hueco

Corte huecos en una caja grande. Usted logra tirar la bola dentro? Atribuya diferentes puntajes para cada hueco.

➔ Bolos

Use botellas de plástico de dos litros con un poco de arena adentro. Ármelas y vea quien logra derrumbarlas con el menor número de lanzamientos. Use bolas de tenis o de caucho. Use un poco de agua o arena para dificultar más.

➔ Pesca

Haga peces de papel con narices de clip de papel. Los jugadores deben pescarlos con varas e imanes. Atribuya puntajes para peces diferentes. Quién “pescará” más puntos?

➔ Masa pegajosa

Mezcle harina y agua en una gran masa pegajosa. Esconda monedas o discos de plástico o tapitas en la masa. En un límite de tiempo definido, ¿cuántos objetos logran sacar los jugadores de la masa?

➔ Bola en el blanco

Los jugadores lanzan bolas de ping pong (o bolas de tenis) en una caja grande de huevos. Escriba los puntajes en diferentes secciones de la caja de huevos y vea quién logra más puntos.

➔ Lanzando cartas

Los jugadores quedan atrás de una línea de partida y ven cuántas cartas logran tirar en un sombrero, vasija o cesta de la basura.

➔ Torre de cartas

Desafía otros jugadores a construir la torre de cartas más alta.





Mini-olimpiadas

Use su imaginación y cree algunos eventos olímpicos que incluyan banderas de los equipos, ceremonia de apertura, premiación de medallas y ceremonia de cierre (los equipos pueden hacer alguna dramatización).

Algunas ideas: lanzamiento de peso (usar un globo); discos (usar platos de papel); dardo (pitillos); salto alto (“salto tijera” sobre una cuerda), salto largo, con dos pies juntos (atención al saltar en pisos duros); carreras (amarrar un lazo en torno a los dos pies y ejecutar una carrera de relevos), carrera en un costal o carrera de tres piernas (amarrar con un pañuelo la pierna izquierda de un niño con la pierna derecha de otro, deben coordinar corriendo juntos); maratón (haga el recorrido con una bolsa rellena de frijoles u otro objeto sobre la cabeza); carrera cross-country (correr con las piernas cruzadas).

10

Jugando con agua

Los niños adoran el agua. La mayoría de países latinoamericanos posee un clima caliente que es ideal para nadar y mojarse. Los niños tienen fascinación y placer sin fin con el agua, sea que venga de los océanos, ríos o sólo del deseo de mojarse! Si tuviesen la oportunidad de mojarse, los niños pueden pasar horas ejercitándose y jugando. Este capítulo contiene un conjunto de juegos para disfrutar en el agua, fomenta el juego libre, estimula el desarrollo de las habilidades para nadar y la seguridad como un elemento necesario para un buen aprovechamiento del juego con agua.

Jugando libremente con agua

Permita que NNAJ tengan la oportunidad de jugar en diversos ambientes con agua. Para algunas actividades deberá contar con materiales como: tubos, juguetes flotantes, baldes y botellas. También se podrán requerir llaves, mangueras y duchas.

Haga todo lo posible para ir a espacios interesantes para jugar con agua – pase un día en un río, en la playa o en una piscina local.



Definiendo juegos con agua

Aquí van algunas ideas de juegos para días calientes. Usted requerirá tener acceso a un grifo o llave (una manguera será útil), además de tener disponibles baldes y vasijas, esponjas, bolas y vasos de yogurt. Los

equipos se pueden turnar en cada juego. Usted necesitará de un facilitador (dispuesto a mojarse) para coordinar algunas actividades. Serán alrededor de 10 a 15 minutos por actividad, pero permita que ésta continúe por más tiempo si se están divirtiendo.

Estos juegos son hechos para que todos se mojen. Avise a los participantes para que se vistan de acuerdo a la ocasión y lleven vestido de baño y una muda de ropa extra.

➔ **Balde en la escalera**

Coloque un balde vacío en lo más alto de una escalera (alguien puede sentarse en lo más alto para sostenerlo) y otro con agua en la parte de abajo. Los jugadores deben utilizar un vaso para pasar el agua de un balde al otro. Mucha agua caerá fuera. Dentro del tiempo estimado, vea qué tan lleno quedará el balde.

➔ **Vasija en los pies**

Los jugadores se acostarán de espaldas en el piso, colocarán los pies en un punto central y una vasija con agua será puesta sobre sus pies. Ellos deben equilibrar la vasija y no dejarla caer. En caso contrario, todos quedarán mojados.

Después, haga un desafío entre dos equipos, pasando la vasija de pie en pie. También puede intentar hacerlo utilizando globos llenos de agua.

➔ **Transportando agua con esponjas**

En equipos, los jugadores deben transferir el agua de un recipiente grande (o balde) para otro situado a algunos metros de distancia, utilizando esponjas. ¿Cuál es la cantidad de agua que son capaces de transportar? (es posible adquirir esponjas en tiendas especializadas o incluso reutilizar pedazos retirados de colchones viejos).

➔ **Globos con agua**

Compre un paquete de globos específicos para agua (estos son más pequeños que los globos tradicionales). Llénelos de agua y amárrelos. Separe dos hileras de jugadores. Cerca unos de otros, un par de cada equipo comienza lanzando y cogiendo su globo de agua. Al poco tiempo se deberán distanciar cada vez más. ¿Hasta dónde podrán ir sin dejar caer el globo y estallar?

➔ **Tiro al blanco**

Deje un facilitador preparado para vestir una bolsa plástica (puede ser una bolsa de la basura con una abertura encima) y que sea el blanco. Use esponjas mojadas.

➔ **Camino del agua**

Consiga conexiones o algunos pedazos de tubos de agua. Los jugadores deben mantenerlos juntos para transportar agua de un balde a otro, tal vez a algunos metros de distancia. ¿Cuál es la cantidad de agua que serán capaces de recoger? Ellos deben utilizar sus manos como conectores para que el agua no escape.

➔ **Construyendo un dique**

NNAJ saben cómo jugar con agua. Por eso, si ellos estuviesen en un lugar con tierra o arena, pueden ser estimulados a construir un dique utilizando palos y piedras y llenándolo con agua. En él pueden crear diversos juegos colocando pequeños objetos para flotar como barcos de papel o lanchas hechas con palitos.

➔ Haciendo flotar un barco

NNAJ van a necesitar de una colección de objetos naturales tales como: varas o troncos, pedazos de ramas o varillas, pasto o enredaderas (para amarrar las varas juntas), pinos, florecitas y hojas para decorar su barco, una hoja grande para una vela, amarrada a una varilla o pedazo de palo. Usar el pasto o la enredadera para mantener el cuerpo principal del barco unido. Decorar el barco con objetos naturales y darle un nombre. Lanzar el barco al agua- esto puede ser en un riachuelo o en la playa, o incluso en un charco de agua, después de la lluvia. Los NNAJ también pueden apostar carreras de barco con sus amigos y ver cuál barco llega al punto más distante sin desbaratarse.

Esta actividad estimula la organización, la capacidad de construir, el respeto por la naturaleza y el juego colectivo.

➔ Castillo de hielo

El agua asume varias formas: líquida, vapor o hielo. En el verano, esta última es una interesante manera de que NNAJ se refresquen y jueguen. Llene las cubetas de hielo con agua y un poco de anilina o gelatina de diversos colores. Llévelas al congelador y cuando la mezcla esté congelada retírelos en una vasija. Cuando todos los bloquecitos de hielo de color, estén fuera de la cubeta, Cada NNAJ puede comenzar a construir su castillo. Si se mezcla con jugo de frutas, el agua se puede convertir en helado.

➔ Baños con manguera

NNAJ sólo necesitan de ropa de baño y de una manguera conectada al grifo o llave para divertirse en el jardín o el patio. Pueden quedarse dentro de una piscina desmontable o una gran vasija, evitando así el desperdicio. Aprendizaje: estimula la experiencia con los materiales, la capacidad de construir con diversos materiales y utilizando los sentidos.

Un bote globo: agua y aire pueden asociarse si utilizamos un globo lleno de aire, con un tubo que se inserta en él y que será agarrado con un elástico sobre una base de madera (barco). Colocados en el agua el aire escapa empujando el barquito que corre muy rápido.

➔ Torta de barro

Después de la lluvia, ir para un lugar con tierra natural o agregar un poco de agua a la tierra. Jugar con el barro y hacer tortas.

Aprendizaje del juego: promueve el desarrollo sensorial y físico y el contacto con la naturaleza.

Debemos resaltar que, niños y niñas jugando, principalmente con elementos de la naturaleza, requieren de la supervisión de los/las facilitadores que deben evaluar los riesgos a los que estarán expuestos y evitar que ellos sufran daños innecesarios, aunque las iniciativas de los juegos deben ser siempre de los propios niños y niñas.

Deslizador de agua

1. En una tienda especializada, adquiera alrededor de 8 a 10 metros de plástico para construcción.
2. Extienda el plástico sobre el prado. Retire espinas, palos y piedras. Si es necesario, proteja con pedazos de pasto suave, que no sea puntiagudo. La inclinación permite correr más rápido.





3. Usted necesitará el acceso a un grifo y una manguera. Si una manguera no estuviese disponible, usted va a requerir varios baldes con agua y algunas regaderas (que puede hacer con una botella de dos litros), para arrojar agua en el deslizador.
4. De vez en cuando, coloque un poco de jabón en el deslizador para hacerlo más deslizante.
5. Organice una fila de jugadores en turnos. Debe ir uno cada vez.
6. Con el plástico mojado, también podrá organizar carreras.

Nadando

Usted ya fue a la playa o visitó la piscina pública este verano?

Saber nadar es esencial para poder aprovechar el agua. Si usted y los NNAJ tienen acceso a la piscina, desarrolle un programa de natación con especialistas y cerciórese de que cada uno está protegido en el agua. Ellos deben ser capaces de sostener la respiración debajo del agua, apoyar el pie en el fondo de la piscina y de llegar a los bordes o a otros espacios.



En muchos países no cuentan con campañas o programas para motivar el aprendizaje de la natación. Busque en internet acerca de las campañas locales para aprender a nadar, además de más información sobre piscinas locales, entrenamiento de salvavidas y certificaciones.

También busque por www.facebook.com/aprendendoanadar

Seguridad en el agua es esencial para el juego

Muchos NNAJ, infelizmente, todavía no aprendieron a nadar y pueden subestimar sus capacidades de natación, especialmente cuando se encuentran en aguas hondas, mares o ríos con corriente. Seguridad en el agua es algo que se debe tomar en serio.

Muchas veces, baldes o vasijas pueden ofrecer momentos de diversión, especialmente en las vacaciones de verano. Los niños y niñas pueden bañar las muñecas, montar un lavadero rápido para los carritos o hacer flotar objetos. La supervisión del facilitador siempre es necesaria para evitar accidentes que puedan suceder, tales como resbaladas con el jabón o caídas dentro de un balde o vasija.

Lista de chequeo para la seguridad en el agua

1. Una persona debe ser designada para autorizar la natación y certificar que hay salvavidas cerca. Cuando planee viajes o excursiones, asegúrese de que las instalaciones cuentan con seguridad calificada.
2. Los equipos de rescate deben estar disponibles, especialmente para el mar y aguas profundas.
3. Generalmente existen salvavidas en la playa que pueden ayudar a NNAJ a nadar con seguridad.
4. Siempre nade donde están trabajando salvavidas profesionales y asegúrese de que NNAJ obedezcan sus instrucciones.
5. Las piscinas siempre deben ser cubiertas o tener una red de protección cuando no están en uso (especialmente si niñas y niños pequeños tienen acceso a ellas).
6. Tenga cuidado especial cuando se nada en represas, ríos o mares cuya visibilidad y profundidad es incierta. El ambiente ideal es la piscina en la que niñas y niños pueden quedarse de pie y el agua es clara.
7. Deslizadores, barcos, pelotas y otros elementos acompañan, frecuentemente, el juego en el agua. Evalúe la seguridad de dichos elementos. Los niños y niñas pueden golpearse la cabeza o quedar aprisionados en juguetes de plástico debajo del agua? Ellos pueden ser empujados hacia aguas profundas? Tenga certeza de que los materiales serán utilizados con sensatez.
8. Reglas claras sobre la natación deben ser establecidas. Estas son algunas reglas no negociables, romperlas, es una amenaza a la vida!

Desafío de natación de los exploradores

El niño o la niña, logra alcanzar estos objetivos de natación?

1. Haga una competencia de salto y natación rápida de 50 metros.
2. Nade 50 metros en diferentes estilos.

3. Intente quedar parado en el agua por un minuto, sin apoyar los pies en el fondo.
4. Flote de espaldas por 30 segundos.
5. Haga la “zambullida del pato” mientras está nadando.

Para mayor información, consultar las páginas de los exploradores de cada país. Ejemplo.

www.escoteiros.org.br

www.scout.org.co

<http://profpriedf.blogspot.com.br/2012/12/plano-de-aula-para-natacao.html>

www.natacionromero.com/natacion/bebes-y-pre-escolares

www.natacioncoral.com.mx

www.cruzrojabogota.edu.co/component/tags/tag/33-natacion-bebes



11

Juegos de cooperación y confianza

El objetivo de los juegos en este capítulo es crear inclusión y cooperación entre todos los jugadores. Ellos no tienen la intención de producir un feliz y confiado “vencedor” y dejar al resto de los jugadores sintiéndose “perdedores”. Al contrario, estos juegos deben propiciar oportunidades para el aprendizaje sobre el respeto al prójimo y reconocer cómo el grupo puede beneficiarse de la contribución y de la participación de todos.

Después que los juegos ocurren, un proceso de evaluación puede añadir valores a las actividades, siendo igualmente valioso el soporte de los facilitadores para las niñas y los niños más pequeños. Estos puntos pueden ayudar a dichas situaciones y a la planeación y la revisión de estrategias para las siguientes actividades de juego.

1. ¿Qué sucedió en el juego?, ¿cuáles acciones ayudaron o perjudicaron el progreso del mismo?, ¿cuándo fue favorable el progreso del grupo?, ¿quién lo orientó?, ¿quién no participó?
2. ¿cuáles fueron las lecciones aprendidas en esta experiencia de trabajo en grupo?, por ejemplo: debemos oírnos unos a otros; sentimiento de reconocimiento; y otras más.
3. Dentro de las lecciones aprendidas, ¿cuáles deberán ser puestas en práctica? Haga una lista y elabore una cartelera para recordarle al grupo.

Juegos cooperativos

➔ Equipo de “rompecabeza”

Reúna postales o imágenes de acuerdo al número de grupos de jugadores y recórtelas de manera que cada jugador quede con una “parte del rompecabeza”. Distribuya las partes aleatoriamente para todo el grupo. Todos caminan por el salón tratando de encontrar las otras partes que completan la figura. Cuando se encuentren, deben quedarse juntos formando equipos para las próximas actividades.

➔ La torre más alta

Divida el grupo en equipos de cinco o seis jugadores. Entregue a cada



equipo los materiales para que construyan la “torres más alta” que puedan en un tiempo determinado. Los materiales pueden incluir: dos hojas de papel oficio; clips de papel y pedazos de cinta pegante; algunos pitillos y tijeras; vasos de icopor; rollos de papel; y otras figuras pequeñas que estén disponibles. Introduzca desafíos al avanzar la actividad: los jugadores deben trabajar en silencio; sólo niños o niñas pueden hablar o trabajar con los materiales; cada uno solo puede usar una mano; por tres minutos envíe un miembro para cambiar materiales con los otros equipos. Comparta los resultados y discuta qué tan efectivos fueron los miembros de cada equipo al momento de trabajar juntos.

➔ **Fila!**

De pie, sobre las sillas o un muro bajo, los jugadores forman fila en orden diferente sin pisar el piso; use meses de nacimiento (o fechas), edades, series, tamaño de los zapatos, de menor a mayor, según orden alfabético y otros más.

➔ **Alcance el cono**

Dibuje una raya en el piso. Todos los jugadores deben quedar detrás de la raya y, en equipos ver qué tan lejos, después de la raya, logran poner el cono o botella vacía de plástico de dos litros. Si alguien pisa la raya deben iniciar todo de nuevo.

➔ **Cargador de tela**

Entregue a cada equipo un pañuelo o un pedazo de tela cuadrado. Los miembros del equipo deben usar sus “dedos de pellizcar” (pulgar e índice) para estirar la tela de manera que quede bien firme. El facilitador pone un vaso de agua sobre la tela y el equipo debe transportarlo (puede incluirse un recorrido con obstáculos) hacia un destino determinado sin derramar ni una gota de agua!



➔ **Cuadrado de cuerda**

Haga un círculo con una cuerda. Ponga una venda en los ojos de todos los jugadores. Todos deben sostener la cuerda e intentar convertir el círculo en un cuadrado. También intente formar un triángulo.

➔ **Esquiando**

Usted requerirá dos tablas de madera de 2.5 metros que serán los “esquís”. Prepare seis u ocho pares de lazos o cuerdas para mover los esquís de madera. Los jugadores deben colocarse uno detrás de otro, con un pie en el esquí izquierdo y otro en el esquí derecho y sosteniendo las cuerdas. Con cooperación intentarán levantar primero un esquí y luego el otro y moverse para el frente “esquiando”.

➔ Bola en el tubo

Corte por la mitad varios tubos de papel higiénico, toallas de papel o papel aluminio. Cada jugador sostiene uno e intenta hacer un gran tubo por el cual una pequeña bola pueda pasar. Cuando la bola se aproxima al final, un “dueño del tubo”, que está al inicio de la fila, debe correr hacia el final para hacer el tubo más largo.

➔ Lanzamiento de bola

Use una cobija, una sábana o colcha fuerte o en tela lycra de 5 metros. Todos se quedan de pie sosteniendo la tela de manera que no toque el piso. Un balón o pelota es lanzado en la tela y todos deben cooperar para evitar que caiga fuera. El próximo paso es usar la tela para lanzar el balón lo más alto posible y agarrarlo de nuevo. Usando un gran balón de playa, levantar la tela y tirar el balón para los jugadores del otro lado, ellos deberán cogerla y lanzarla de vuelta. Balancee el balón de playa e intente mantenerlo en la tela. Si se juega a cielo abierto en un día de viento, coloque el gran balón de playa en la tela, balancee para arriba y como un grupo corran alrededor para intentar agarrarlo.

Los jugadores también pueden aprender a coordinar el desplazamiento de diferentes bolas:

- Una pequeña bola de plástico; añada una segunda bola.
- Una bola de tenis; algunas bolas de tenis
- Intente con algunas canicas

➔ Desafío de la lycra estirada

Aprenda cómo estirar una tela de lycra: dedos por encima, pulgares por debajo, todos halan la tela para que quede como un trampolín firme. Los jugadores se sientan juntos y sostienen la tela bien abajo, cerca de 30 centímetros del piso. Los jugadores se arrastran debajo de la tela hasta que todos estén escondidos. Otras ideas de desafío con lycra:

- Aire acondicionado (sostenga las extremidades de la lycra y balancee para arriba y para abajo para crear mucho viento).
- Juego del cambio (los jugadores se quedan de pie sosteniendo la lycra a la altura de la cintura. Todos los jugadores reciben un número. El líder de la jugada escoge un número y el jugador tiene que correr debajo de la lycra y cambiar de lugar con otro).
- Sostenga la lycra bien abajo. Iniciando en un punta, invite dos jugadores para jugar la lleva debajo de la lycra.



➔ Paracaídas y juegos

Como lo demuestran los juegos antes señalados, las actividades cooperativas son más que posibles con grandes pedazos de telas y cobijas. Paracaídas viejos, que pertenecieron a militares, fueron inicialmente

usados para juegos similares. Hoy en día, ellos se vienen haciendo mucho más accesibles en grandes, coloridas y flexibles piezas de nylon. Muchos de los juegos requieren experiencias sensoriales, como tocar el material, acostarse sobre él, además de experiencias emocionales de grupo.

El paracaídas es una oportunidad excelente para estimular habilidades de escucha y comprensión de reglas de grupo, a través de una forma divertida y autónoma. Hasta los comentarios negativos pueden ser usados para resaltar la necesidad de comportamiento positivo y apoyo.

Al momento de escoger los juegos, debe prestarse atención a los tipos de superficie que se utilizarán para los mismos. Esos juegos son muy numerosos para ser citados aquí, por eso aparecen abajo algunas de las fuentes online:

En inglés:

www.playparachetes.com/pagaac.html

<http://resources.woodlands-junior.kent.sch.uk/parachete.html> (con imágenes)

En portugués:

www.aprendendoeconstruindo.com/2010/06/paraquedas.html

www.youtube.com/watch?v=qibs8FoQKyg

En español:

<https://es.wikihow.com/hacer-un-paracaídas>

<https://es.wikihow.com/hacer-un-paracaídas-de-juguete>

<https://educaconbigbang.com/2013/08/fabrica-un-paracaidas>

www.cienciaylapicero.com/como-hacer-un-paracaidas-que-funcione

Juegos de confianza

➔ Guiando el ciego

En parejas, los jugadores se turnan para ser el vendado o el líder. El líder guía al compañero “ciego” alrededor de mesas, sillas, árboles, plantas y otros obstáculos. El líder puede empezar sosteniendo los hombros del jugador ciego y, a medida que progresa el juego, sólo sostiene una mano, las puntas de los dedos y, finalmente, cuando está confiado, lo suelta y sólo usa orientaciones verbales.



➔ Árbol de la confianza

Parecido al juego anterior, pero esta vez en un área segura con árboles. El líder guía al jugador “ciego” en una jornada por el lugar antes de parar en un árbol. El jugador “ciego” debe sentir el árbol desde lo alto hasta el piso para juntar pistas sobre la identidad del árbol. El jugador es guiado de regreso al punto de partida por el líder, quien escoge una ruta alternativa. Al quitar la venda, el jugador debe identificar “su” árbol.

➔ **Espejos**

Haga esta actividad por parejas, enfrentando uno al otro. Una persona mueve sus manos lentamente frente a la otra. La otra persona debe seguir las acciones lo más parecido posible. Después invierta los papeles.

➔ **Círculo de la confianza**

Quédese de pie con las manos levantadas, en un círculo bien cerrado, suficientemente pequeño para no dejar que el voluntario se caiga. El voluntario se queda de pie en la mitad del círculo. Con los pies firmes en el piso, el cuerpo recto y los ojos cerrados, ellos “caen” de modo que las manos levantadas del círculo lo cojan y lo apoyen. El grupo gentilmente empuja el jugador para acá y para allá.

➔ **Levantada de la confianza (viajando para el cielo)**

Una persona se acuesta en el piso. Por lo menos diez jugadores forman filas con una persona en la cabeza y otra en los pies del “viajero”. Todos ponen sus dedos debajo del viajero. Ellos permanecen en esa posición por un tiempo para entrar en armonía con la respiración del viajero y tranquilizarlo. Cuando esté listo, el grupo gentilmente levanta y mece al viajero. Después de un tiempo, (y antes que los brazos estén muy cansados), el grupo gentilmente baja al viajero hasta el piso.



➔ **Carrera de la confianza**

Forme dos hileras de jugadores con alrededor de un metro de distancia. En turnos, corra por el “corredor” con los ojos cerrados. Los jugadores en las hileras de los dos lados guían gentilmente a quien corre por el “corredor”.

12

Juegos y deportes de campo

Los juegos en este capítulo son similares a los deportes formales, pero las reglas son más simples y los materiales pueden ser adaptados. Si es necesario, pueden ser incluidos más jugadores en los equipos. Cualquier espacio abierto puede ser utilizado para el juego.

Rounders

Objetivo del juego

La puntuación es dada cuando el bateador lanza la bola y corre alrededor de las bases, tocando cada una de ellas.

Elementos necesarios

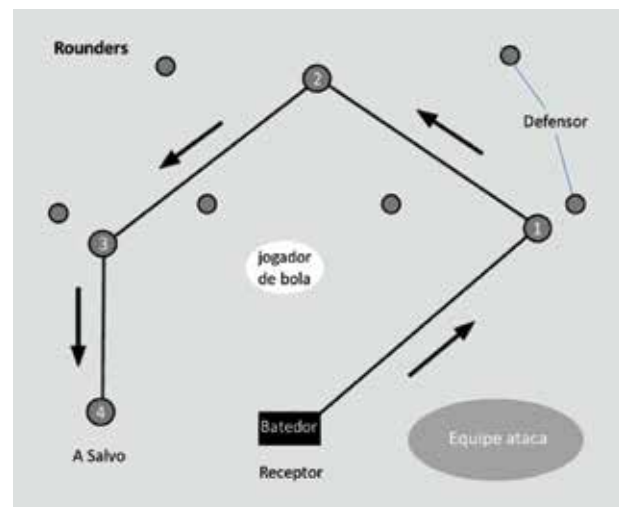
- Cuatro bases, además de marcas para el bateador y los defensores (tapetes, conos, palos enterrados en el piso, o incluso piezas de ropa).
- Un bastón (de baseball o un simple palo de madera).
- Una bola (dependiendo de la habilidad, puede ser una liviana de plástico o de tenis).

Espacio

Un área parecida a la ilustración.

Equipos

Equipo de los bateadores:



- Los bateadores esperan su turno en fila, detrás del área del bateador.
- Una vez que todos los bateadores estén fuera, ellos cambian de lado y se convierten en los defensores.

Equipo de los defensores:

- Seleccione un lanzador (tal vez ellos tiren cierto número de bolas y después alternen con otros jugadores).
- Coloque un jugador en cada base.
- Coloque defensores fuera del área de la base.
- Un recogebolas debe quedar atrás del bateador para coger las bolas perdidas.
- Un defensor también puede estar dentro del área de base para coger bolas “cortas”.

Instrucciones

Los defensores se distribuyen por el campo. El bateador va para su área.

Lanzando:

- En el área de lanzamientos, el lanzador debe arrojar la bola al bateador.
- Lance con la mano hacia abajo y mire entre las rodillas y los hombros del bateador.
- El bateador debe acertar la pelota y correr hacia la primera base, o continuar corriendo por tantas bases como sea posible.
- Si el bateador se equivoca más de tres veces es eliminado.
- Si el lanzador arroja más de tres pelotas malas (muy altas, bajas o para los lados), el bateador puede ir libremente para la primera base.

Si el bateador acierta la bola, debe soltar el bate y moverse para la primera base. Si cualquier otro jugador estuviera en la primera base, él debe correr para la siguiente base y así en adelante. La pelota debe batearse solo para adelante.

El jugador es eliminado:

- Si la pelota es capturada sin caer.
- Si es adelantado (cuando la base para la cual el jugador se dirige es tocada con la pelota antes que él la toque).
- Si es marcado (el jugador es marcado o tocado por la pelota mientras corre para la base).
- Si no acierta ninguna de las tres bolas buenas.
- Si, mientras está corriendo, adelanta un jugador que esté en una base adelante de él.

Puntuación:

El equipo marca un punto cuando un jugador completa una vuelta por el campo tocando las cuatro bases sin ser marcado o adelantado. Si una base no es tocada, el jugador debe volver y tocarla, y hacer fuerza para no ser marcado o adelantado.

Corriendo alrededor del campo:

- ➔ Si usted para en una base, debe mantener contacto con la marca con su pie o su mano; en caso contrario los adversarios pueden pisar en la base para eliminarlo.
- ➔ Cuando el lanzador tiene la bola en su área, usted no puede moverse, pero si está entre bases, puede seguir hasta la siguiente.
- ➔ Usted no puede tener dos bateadores en la misma base. El árbitro pedirá que el primer bateador corra cuando el segundo haga contacto.
- ➔ En la base, usted no necesita moverse por cada bola lanzada.
- ➔ Usted puede moverse una vez que la pelota deja la mano del lanzador, excepto cuando hay bolas malas.
- ➔ Usted debe tocar la cuarta base para marcar el punto.

Palos, versión fútbol

Usted puede jugar una versión de fútbol de palo pateando la bola, contrario a golpearla con un bastón.

Vóley de parque

Objetivo del juego

Intentar mantener la bola en el aire, pasando de un lado a otro. Un juego común con puntuación puede ser iniciado.

Materiales necesarios

- ➔ Red de vóley o cuerda y un pedazo largo de un material fino y suave como la lycra.
- ➔ Una pelota de vóley o pelota de playa grande (más fácil de manejar para niñas y niños: liviana, lenta y grande).



Para un grupo mayor: intente usar dos pelotas a la vez, encuentre la pelota de playa más grande posible para que la diversión sea extra; varias redes de vóley pueden colocarse cerca unas de otras.

Equipos

Dos equipos con 10 a 40 NNAJ cada uno.



Instrucciones

- ➔ Fije algunos límites.
- ➔ Organice los equipos en hileras de frente, medio y atrás.
- ➔ Mantenga pocas reglas simples: mantener la pelota en el aire, pasar de un lado a otro de la red.
- ➔ Con habilidad, introduzca reglas, puntuación y técnicas de vóley. Investigue reglas formales en internet.

Hockey de botellas

Objetivo del juego

Marcar goles.

Material necesario

- ➔ Tacos de hockey, botellas de plástico de 2 litros o ramas (pero sin destruir los árboles).
- ➔ Vigas de gol.
- ➔ Identificación de los equipos.
- ➔ Pelota de plástico o lata de aluminio aplastada.

Equipos

Divida los jugadores en dos equipos iguales de 10 a 12 jugadores.

Instrucciones

- ➔ Utilice reglas similares a las del hockey.
- ➔ El jugador líder organiza cada equipo en posiciones de defensa y ataque.
- ➔ No tocar la pelota con las manos o los pies.
- ➔ Penalidades convertidas en una sacada para el equipo o jugador penalizado.



Hockey trapero

Objetivo del juego

Marcar goles.

Material necesario

- ☛ Tacos de hockey hechos de periódico enrollado y sujetado con cinta pegante, o palos usados en escobas, cepillos o traperos.
- ☛ Una “pelota” hecha de medias viejas o trapos sujetos con un elástico.
- ☛ Cuadro de puntuación. Es necesario un piso duro, por lo tanto juegue en salas dentro de casa.

Espacio

Prepare un espacio para jugar semejante al de la ilustración.



Equipos

- ➔ Los jugadores se dividen en dos equipos iguales.
- ➔ Cada jugador recibe un número (que puede ser marcado en sus manos).
- ➔ Los miembros de cada equipo se sientan en una hilera opuesta al otro equipo, en el otro lado de la sala.
- ➔ Cada rodada es jugada por dos o cuatro jugadores.

Instrucciones

Coloque la “pelota” en el medio del área del campo de juego y una silla “gol” al final del campo.

El líder de la jugada grita uno o dos números y los jugadores con esos números deben apresurarse para coger sus “tacos” en su silla de gol. Ellos entonces intentan alcanzar y driblar la “pelota” hasta la silla donde pueden marcar un gol.

Después de marcar un gol, ellos se sientan y otros números son llamados. El líder del juego necesita marcar el puntaje y los números llamados para que todos tengan una oportunidad justa.



Información

Para más información sobre cómo hacer pelotas y juegos con materiales reutilizados y reciclables:

<http://petinbol.blogspot.com.br>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12756>

<https://es.wikihow.com/hacer-una-pelota>

<https://comolopuedohacer.com/una-pelota-futbol>

www.youtube.com/watch?v=-ZSCO6e1j_c

www.youtube.com/watch?v=hZUDEz-UKr8

Taco de calle

Material necesario

- ➔ Dos conjuntos de vigas (latas o canecas de basura también pueden ser utilizadas como vigas).
- ➔ Dos tacos.
- ➔ Dos pelotas (pelotas rojas o de las comunes de tenis).



Instrucciones

- Juegue de acuerdo a las reglas formales del juego “taco”.
- Si se juega con la mano para encima de la pelota es muy difícil, intente jugar con la mano para abajo y, si es necesario, use una pelota más grande para mantener el juego andando.

Cuatro cuadrados

Objetivo del juego

Ser el jugador número uno o el sacador y permanecer en esa posición el mayor tiempo posible.

Material necesario

- Una pelota que salte, como una pelota de plástico, de vóley, de básquet pequeña, o de tenis para los más hábiles.
- Una cancha con superficie dura. Las líneas pueden ser pintadas, marcadas con cinta o señaladas en el piso.



Espacio

Prepare un área para jugar semejante a la de la fotografía de abajo. Cerciórese de que cada cuadrado tenga cerca de un metro de largo.

Equipos

Cuatro jugadores cada vez, pero hasta 12 o más pueden jugar un partido.

Instrucciones





- Cada jugador se queda de pie en uno de los cuatro cuadrados. Ellos pueden jugar dentro o fuera de sus cuadrados.
- Para iniciar el juego, el jugador del cuadrado 1 saca la pelota jugándola en su cuadrado una vez y la acomoda para que rebote en uno de los otros cuadrados. El jugador receptor agarra la pelota y, entonces, la acomoda y envía para cualquier otro jugador de los otros cuadrados.
- La pelota debe rebotar en el cuadrado de otro jugador y él debe lanzarla para otro jugador antes que la pelota rebote por segunda vez.
- Si un jugador escoge golpear la pelota, él debe hacerlo antes que ella rebote.
- Si un jugador golpea la pelota de modo que ella no llegue al cuadrado del otro jugador, o no logra golpearla antes que rebote por segunda vez después de caer en su cuadrado, él estará “eliminado”.
- Cuando un jugador es eliminado, los otros jugadores entran para tomar su lugar y él va para el último cuadrado, o para el fin de la fila de los otros jugadores, si hubiese más de cuatro jugadores. Los jugadores extras hacen fila detrás del cuadrado 4 y esperan su turno para jugar.

Frisbee o disco

Este juego tiene características de tres actividades deportivas: fútbol, básquet y rugby. Posee las características defensivas del básquet porque los jugadores en el campo son defensivos, pero no tienen contacto constante con la pelota. El puntaje es parecido al del rugby: hay un área de gol y si usted está en cualquier lugar dentro de esa área, cuando se captura el disco, usted marca un gol y puntos, y no hay disputa. El juego también es similar al fútbol, pues los jugadores siempre están en movimiento: hay carreras y pases de pelota entre los jugadores, todo el tiempo, y ellos pueden ser sustituidos.

Conociendo los frisbees

El frisbee puede ser un juego nuevo y, antes de iniciar un partido, se deben aprender algunas técnicas como el lanzamiento preciso y la forma de agarrar el disco. Tenga algunos frisbees para que todos puedan practicar. A continuación se presentan algunas actividades de calentamiento:

<p>CONSEJOS PARA EL LANZAMIENTO</p>  <p>El frisbee necesita de muchos giros para volar. El siempre girará hacia arriba, entonces el ángulo en que se suelte es muy importante.</p>	<p>Giro contrario: ideal para pases largos y arranques.</p>  <p>Un lanzamiento angulado irá más lejos. Un lanzamiento recto puede volver y debilitarse.</p>
<p>Giro lateral: el lanzamiento más popular debido a la velocidad con la que se suelta.</p> <p>El “giro lateral” puede ser hecho desde diversos ángulos con efectos diferentes.</p> 	<p>CONSEJOS PARA LA AGARRADA</p> <p>Agarre con las dos manos siempre que sea posible.</p>  <p>La “agarrada torta” es mejor para lanzamientos difíciles en dirección al cuerpo.</p>

- ➊ Aprenda como sujetar el frisbee y lanzarlo.
- ➋ Lance y agarre entre dos líneas de jugadores.
- ➌ Lance a un blanco o sólo después de una línea. Usted necesita hacer eso para marcar puntos.
- ➍ Practique correr, lanzar y agarrar por parejas.

Objetivo del juego

Marcar puntos agarrando el frisbee en el área de gol del campo de juego. El partido es jugado hasta que un equipo haga diez goles.

Material necesario

- Frisbees (pueden comprarse en la mayoría de tiendas de deportes).
- Intente tapas de baldes o platos de plástico, aunque no sean aerodinámicos.

Espacio

Prepare un área para jugar, semejante a la de la ilustración, que se ajuste a su área de diversión y al número de jugadores. Señale los límites del campo y las líneas de gol con conos o con otros marcadores.



Instrucciones

- Para iniciar un partido, cada equipo requiere siete jugadores. Los jugadores hacen fila en la línea del gol.
- La forma como se mueven para adelante y para atrás, en el campo, es pasando el frisbee para un compañero del equipo. Si la persona no agarra el frisbee en el aire, la posesión del mismo pasa para el equipo adversario. Usted lo deja en el piso donde cayó. Los jugadores tampoco pueden correr con el frisbee, una vez que lo agarran, es necesario parar y lanzarlo a un compañero de equipo lo más pronto posible.
- Las sustituciones a lo largo del juego son permitidas y si usted va a salir durante el juego, podrá volver en cualquier momento: no existen penalidades por la sustitución.
- Si a usted lo encuentran corriendo con el frisbee o si lo sostiene por algo más que unos segundos, el equipo adversario tiene el derecho de tomarlo de usted e iniciar su ataque. Cuando tiene la posesión del frisbee, usted debe sostenerlo, buscar a un compañero de equipo y enseguida lanzarle el frisbee.
- El equipo defensor puede intentar la interceptación del frisbee en cualquier momento del partido. Una vez que lo logra, el disco pasa a ser suyo e intenta marcar goles.
- No existe límite de tiempo en cuanto a la duración del partido: no hay empates, tiempo extra, penalidades y cartones amarillos o rojos en el frisbee.



Ejercicios divertidos de fútbol

➔ Burro

Reúna todos los jugadores en un círculo. La idea del juego es mantener el balón en el aire: esto puede ser hecho sin que el balón rebote o, dependiendo del nivel de habilidad de los jugadores, permitiendo un rebote entre turnos.

Si un jugador se equivoca al intentar mantener el balón en el aire o hace un pase malo, él “gana” una letra (B). Una vez que el jugador “gane” todas las cinco marcas (BURRO), él será eliminado del juego. El vencedor será el jugador que quede al final.

➔ Asumiendo el control

- Prepare un gol y sitúe varios jugadores en la marca del penalti.
- Pase el balón velozmente para cada jugador en su turno.
- Cada jugador debe acertar el gol en su primer intento.
- Repita el ejercicio, pero permita que los jugadores controlen el balón antes de patear.
- Usted debe pasar el balón, de forma más suave, para dar más oportunidades a los jugadores para que marquen gol.

➔ Juego en zona

- Prepare dos campos con pequeñas porterías en cada punta.
- Divida cada grupo en dos equipos de seis jugadores.
- Juegue por cinco minutos sin posiciones.
- Por los próximos cinco minutos, cada equipo tendrá dos defensores, mediocampistas y dos atacantes que deben cumplir los papeles asignados y permanecer en sus posiciones en el campo.
- Marque falta si algún jugador sale de su posición.

➔ Jugando amarrado

- Divida los jugadores en dos equipos de seis jugadores.
- Deje que jueguen.
- Después de tres minutos, permita que cada jugador de un equipo amarre su brazo con el de un compañero de equipo.
- Estos jugadores no se pueden separar, si ellos lo hacen, marque penalti para el otro equipo.
- Después de tres minutos, dele las mismas instrucciones al otro equipo.

➔ Carrera de dribles

- Divida los jugadores en grupos de cinco o seis y deje que formen filas detrás de los conos.
- El primer jugador comienza driblando el balón por los conos, yendo y volviendo. Al retornar, el balón es pasado al siguiente jugador, quien repite el ejercicio. Cada jugador tiene su turno.
- Intente la carrera de nuevo, pero con reglas diferentes. Por ejemplo, cuando un jugador regresa debe hacer rodar el balón por debajo de todas las piernas, antes que el siguiente jugador comience.
- Todos los jugadores deben completar el recorrido y sentarse en línea recta al finalizar.
- El primer equipo que se sienta es el vencedor.
- Sea creativo al momento de pensar en nuevas reglas para cada turno.

Recuerde que cada actividad genera conversaciones sobre asuntos de la vida y, a través de dichas conversaciones y entrenamiento, se espera construir tanto habilidades sociales, como habilidades de fútbol.



Fútbol callejero: una nueva estrategia de desarrollo e integración de NNAJ

Historia

El Fútbol Callejero comenzó como una estrategia para intentar superar la violencia establecida entre grupos de jóvenes en conflicto. Surge en un distrito de Moreno, en Argentina, en 1994, con la Fundación Defensores del Chaco. Después de las primeras experiencias exitosas, la metodología del Fútbol Callejero se multiplicó hasta conformar un amplio conjunto de organizaciones sociales y grupos de base en toda América Latina. Hoy viene siendo implementada desde los contextos de la guerra civil de Colombia, hasta barrios periféricos de Quito, La Paz, Santiago, Montevideo o Buenos Aires.

La estrategia del Fútbol Callejero es rescatar el fútbol de cancha y el fútbol en campo abierto o varzea, jugados en los barrios periféricos. NNAJ que juegan en la calle, normalmente no cuentan con un árbitro y los participantes concuerdan, tácitamente, con un código de convivencia. Parte, por lo tanto, de la capacidad de convocatoria del fútbol y establece un espacio de aprendizaje individual y colectivo que acaba funcionando como una escuela de ciudadanía. Es una forma innovadora de abordar los asuntos de las juventudes en diferentes contextos (violencia, exclusión social, violación de derechos), ofrece herramientas flexibles y se adapta a las necesidades y realidades específicas de las organizaciones y de los participantes.

En América Latina, un colectivo de organizaciones articula el Movimiento de Fútbol Callejero que le da visibilidad a las acciones conjuntas. Anualmente se realizan reuniones, conferencias, festivales y encuentros latinoamericanos de Fútbol Callejero y el Mundial de Fútbol Callejero, paralelo a la Copa Mundial de Fútbol.

La metodología

El Fútbol Callejero propone una nueva forma de jugar balón: da visibilidad y relevancia a la construcción de valores, además de abrir perspectivas de protagonismo infanto-juvenil. En ese sentido, el Fútbol Callejero va más allá del discurso del “fair play”. El Fútbol Callejero valora el respeto, el compañerismo, la solidaridad y la cooperación. Supera la visión reduccionista del juego como competencia y valora su potencial cooperativo. Ofrece espacios de aprendizaje, de valoración del otro, de ejercicio del diálogo y de construcción de consensos.

En principio, cada grupo define sus reglas, pero hay algunas referencias generales:

- ➔ Siempre se juega con equipos mixtos, por lo menos un hombre o una mujer dentro de cada equipo: de esta forma se valora la reflexión sobre la cuestión del género desde una práctica concreta.
- ➔ No hay un árbitro que sea dueño de lo cierto o lo equivocado, las opciones y decisiones son construidas colectivamente.
- ➔ La práctica del fútbol callejero utiliza el momento del juego de forma estratégica y se organiza a partir de tres tiempos o momentos.
- ➔ El fútbol callejero establece la cuestión de los valores de forma proactiva, como objetivos a ser alcanzados.

Participantes:

- ➔ Jugadores/as
- ➔ Un mediador social.

Los tres tiempos:

- ➔ **Primer tiempo:** los dos equipos hacen acuerdos con relación a las reglas básicas. El mediador orienta esta construcción colectiva. Las reglas se adaptan a las especificidades del lugar, del contexto socio-cultural, etc. Ellas pueden ser alteradas, suprimidas o ampliadas, siempre y cuando exista consenso al respecto durante el tiempo de juego.
- ➔ **Segundo tiempo:** es el momento del juego. Los dos equipos muestran su potencial en cuanto al juego de balón, siempre dentro de la perspectiva de las reglas consensuadas.
- ➔ **Tercer tiempo:** es el espacio de la reflexión, cuando los participantes de ambos equipos dialogan respecto a lo que sucede en el juego, hablando sobre los valores, definiendo la puntuación con relación a las reglas colectivamente construidas. En otras palabras, en el fútbol callejero no sólo el gol da puntos, también lo hace el cumplimiento de las reglas acordadas.

La importancia de la mediación

La práctica de la mediación es la columna vertebral de la metodología del Fútbol Callejero que es, esencialmente, un espacio socio-constructivo de aprendizaje: desarrolla seguridad, confianza, autorregulación, capacidad de construir soluciones, propicia el diálogo, construye vínculos, consolida el sentido de pertenencia y promueve la participación. En este contexto de aprendizaje individual y colectivo, la mediación tiene como objetivo asegurar el proceso de reflexión colectiva y facilitar la solución de conflictos mediante la valorización del diálogo.

La mediación no se restringe al tercer tiempo. Ella se extiende a los tres y es la base de sustentación de la metodología. Si la mediación es parcial o no está presente en alguno de los momentos, la metodología corre el riesgo de perder su carácter social y transformador.

El espacio y la práctica de la mediación (espacio físico para el tercer tiempo) deben ser adecuados y cómodos. Para ello, contar con dos mediadores que puedan apoyarse mutuamente, facilita el proceso.

La figura del mediador

La persona del mediador no está directamente involucrada en la práctica del fútbol, sin embargo, tiene un papel activo en el encuentro. Teniendo en cuenta la importancia del papel del mediador para la aplicación de la metodología, es necesario asegurar espacios y oportunidades de capacitación. Su actuación debe tener un carácter colectivo, debiendo desarrollar una fuerte capacidad de observación y registro del juego, teniendo una mirada “global”. Debe ser empático, capaz de colocarse en el lugar de los otros y ser neutro (contrario a ser árbitro). La relación entre su persona y la práctica debe ser coherente y consecuente. En el momento de la intervención con los equipos, debe ser capaz de fomentar el diálogo y la discusión en los grupos, identificar tensiones, crear un ambiente de confianza para que los sentimientos y puntos clave puedan ser conversados. No debe establecer jerarquías con relación a los otros participantes.

Su capacidad de registro y observación, es lo que le dará herramientas para intervenir o mencionar situaciones de la práctica que sustentan cambios o posturas de ambos equipos. Tiene que ser capaz de generar preguntas abiertas o cerradas, dependiendo de las circunstancias y el contexto.

Para saber más, acceda a: <http://movimentodefutbolcallejero.org>

13

Juegos al aire libre

Jugar al aire libre es un derecho de NNAJ de todo el mundo, desde que nacen. Luz del sol, amplios espacios abiertos y libertad para jugar- hacen parte de nuestro sueño para todos los NNAJ. Pero, para un gran número de ellos, que viven en bloques de apartamentos o institucionalizados en espacios mínimos durante el día, amontonados en ambientes urbanos informales o enfrentados con los desafíos diarios, jugar al aire libre y con seguridad continúa siendo sólo eso: un sueño.

Exija espacios abiertos para jugar

Es necesario que las áreas de diversión al aire libre sean planeadas, desarrolladas y a prueba de vandalismo, por parte de todos aquellos que están preocupados con los derechos de niñas y niños – en todos los niveles de gobierno federal y estadual, pasando por los consejos locales, de vivienda, arquitectos y urbanistas, paisajistas, grupos comunitarios, padres y los propios infantes.

Los terrenos disponibles deben ser identificados y deben contar con inversiones que estén específicamente dirigidas para el juego y la diversión. Tierras baldías, espacios públicos no utilizados, áreas informales y para peatones pueden ser reformados y usados.

Para niñas y niños menores, los pequeños espacios pueden ser mejorados para atender las necesidades de ellos en los centros comunitarios locales, clínicas, bibliotecas y otros más, de forma que sean apoyados para que ofrezcan estos espacios para jugar. A los cuatro o cinco años de edad, los niños y las niñas requieren más espacio para jugar activamente y correr. Los espacios de juego deben ser de fácil acceso y cerca de sus casas.



Desarrolle ambientes estimulantes para jugar

Las comunidades deben recibir apoyo para poder alcanzar una amplia gama de juegos y no limitarse a algunas aisladas piezas de equipos fijos. NNAJ deben ser capaces de escoger entre una variedad de equipos que los invite a correr, subir, saltar de alturas razonables y deslizarse por cuerdas, postes y deslizadores. Laberintos y obstáculos, muchas veces invitan a experimentar nuevas actividades. Las áreas son necesarias para jugar con balones, o para ciclovías y pistas de skate.

A niñas y niños les gustan los materiales que pueden usar para construir tiendas o refugios, o para utilizar como accesorios en sus juegos de “hacer de cuenta”. Arena, barro y agua siempre son populares, aunque los padres se opongan a las ropas enlodadas que lleven a su casa. Se requieren espacios para excavación y construcción, para la experimentación de diversos materiales, como cajas de cartón y pedazos de madera, así como para las actividades tranquilas (mesas pintadas con tableros de ajedrez o damas) y de imaginación (tiendas, por ejemplo).

Aquellos que planean o que ofrecen equipos o ambientes para jugar, deben considerar los usuarios y la forma como ellos juegan. La participación de la comunidad es esencial y la de los propios niños y niñas, en la selección y planeación de los espacios, también es muy importante, como lo es en cualquier iniciativa. Al incluir NNAJ en tales decisiones, los líderes comunitarios fomentan, a corto plazo, el sentimiento de responsabilidad en los miembros más jóvenes de la sociedad.

NNAJ necesitan la naturaleza!

Quienes viven en áreas urbanas y rurales requieren de espacios naturales y seguros para explorar y jugar. Las reservas o parques urbanos proyectados con corrientes y ríos, piedras, árboles, arbustos, pequeños animales, insectos para estudiar, mariposas y pájaros, son necesarios para una vida completa y equilibrada y para la valoración de la tierra. Haciendas urbanas introducen a niñas y niños al contacto con los animales domésticos. Los países latinoamericanos cuentan con una diversidad natural inmensa, donde muchos de los centros urbanos están más cerca de áreas verdes, montañosas o costeras de lo que se imagina.



Seguridad y protección para NNAJ mientras juegan

NNAJ necesitan de protección durante el juego. Los miembros de la comunidad, los monitores de parque y los facilitadores deben permanecer cerca durante el tiempo en el que NNAJ juegan. Las organizaciones locales pueden ser capaces de asumir algunas de esas funciones, especialmente a través de un “parque vigilado”, compuesto por socios activos, jóvenes (incluyendo a aquellos que hacen servicio voluntario) y padres.

Es importante que NNAJ puedan jugar libremente, sin la orientación de los adultos, pero los espacios nunca deben ser planeados para aislarlos de otros elementos públicos y de los espacios comunitarios. Debe haber áreas con sombra agradable, mesas y asientos, donde los de todas las edades puedan relajarse y socializar.

Buenos riesgos y desafíos físicos son aceptables y ofrecen algunas sorpresas. Ellos ayudan a NNAJ a ganar confianza respecto al uso de su cuerpo, a probar y desarrollar su juicio y habilidades. En otras palabras, necesitan y quieren asumir riesgos cuando juegan. Pequeñas heridas que pueden ser fácilmente curadas, hacen parte del juego y del desarrollo humano precoz; los niños y las niñas pequeñas aprenden sobre los riesgos muy rápido a través de las experiencias y esto es necesario para lidiar, física y emocionalmente, en el período de crecimiento.

Seguridad significa eliminar peligros. Cuando un gran número de NNAJ juega en un equipo que es mal proyectado o instalado, existe la posibilidad de heridas graves. Arena, pasto, tierra o aserrín deben ser colocadas debajo de los equipos de escalar para absorber la mayor parte del impacto, en el caso que alguno caiga. Los facilitadores deben verificar los aparatos regularmente, en especial aquellos de metal que pueden oxidarse y que son improvisados, o de recursos naturales como árboles, troncos y tacos que se pueden deteriorar. Hay que tener cuidado con los bordes afilados en equipos de escalar, estructuras movilizas y “trampas” para la cabeza y los dedos.



Ideas para jugar al aire libre

El capítulo “Una oportunidad para jugar” esboza algunas ideas para crear desafíos e involucrar experiencias al aire libre y espacios para NNAJ. Incluye ideas para escalar, balancear, jugar en la arena, equilibrar, construcción de objetos para jugar y muchas más. Las fotos y diagramas deben inspirar su propia creatividad e inventos con materiales que usted puede encontrar en su propio patio o en su barrio. Lo animamos a colocar por lo menos un columpio.

Escalada

1. Escalando paredes

Al construir una pared en un espacio infantil, piense con anterioridad en transformarla en una pared para escalar. Introduzca materiales naturales, como piedra y ladrillo que sobresalgan y den soporte a las manos y sean puntos de apoyo para los escaladores más intrépidos.



Paredes de escalar no necesitan ser altas ni los “escaladores” necesariamente deben estar amarrados. Una pared puede ser construida con garras colocadas no más alto de tres metros. Se puede explorar la pared verticalmente, al contrario de subir grandes alturas. Niveles bajos de paredes de escalar también pueden ser creados para pre-escolares.

Garras hechas bajo medida y otras intervenciones, pueden ser atornilladas en intervalos pequeños en las paredes.

Para obtener informaciones sobre la compra y mantenimiento, o información técnica sobre proyectos de paredes de escalar, se puede consultar:

www.cbme.org.br - Confederación Brasileña de Montañismo y escalada

www.huelladm.com/alta-montaña

www.tucordada.com.mx

<https://es-la.facebook.com/.../Federación-Deportiva-Peruana-de-Escalada-FEDPE-38929>

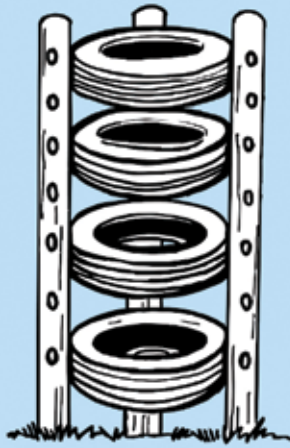
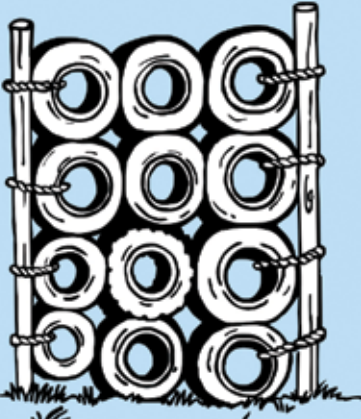
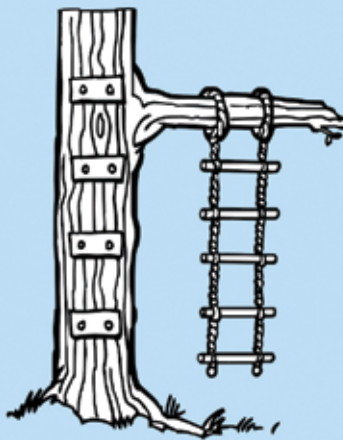
<https://es-la.facebook.com/Federacion-Mexicana-De-Deportes-De-Montaña-Y-Escalad>

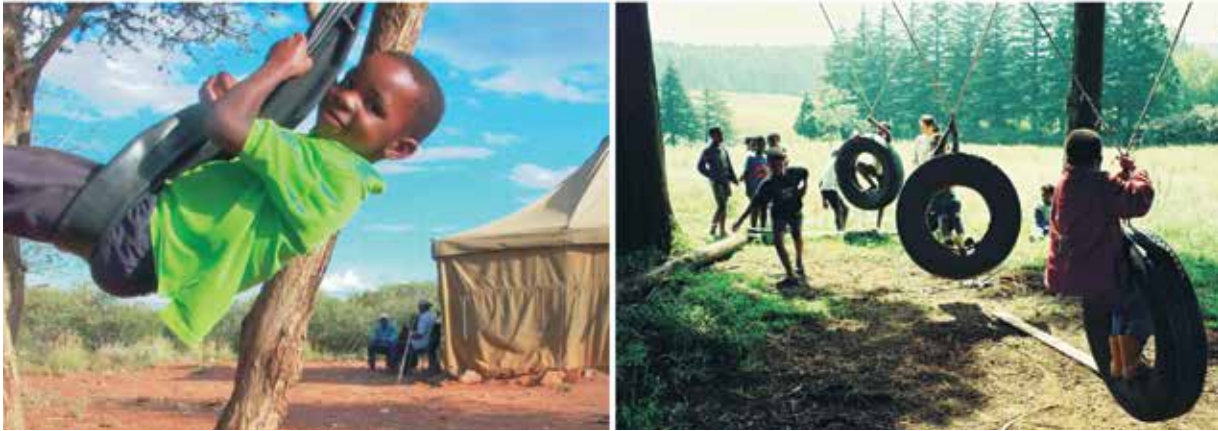
<https://es-la.facebook.com/.../FECDME-ProFederación-Colombiana-de-Deportes-de-Mo>

2. Desafíos de la escalada

Postes, árboles, neumáticos y redes de carga contribuyen como materiales resistentes para la escalada. Por ejemplo: la torre de neumáticos tiene tres polos plantados en el piso. El espacio central tiene una pila de neumáticos viejos de varios tamaños. Una cuerda ayuda a los alpinistas a subir y descender.



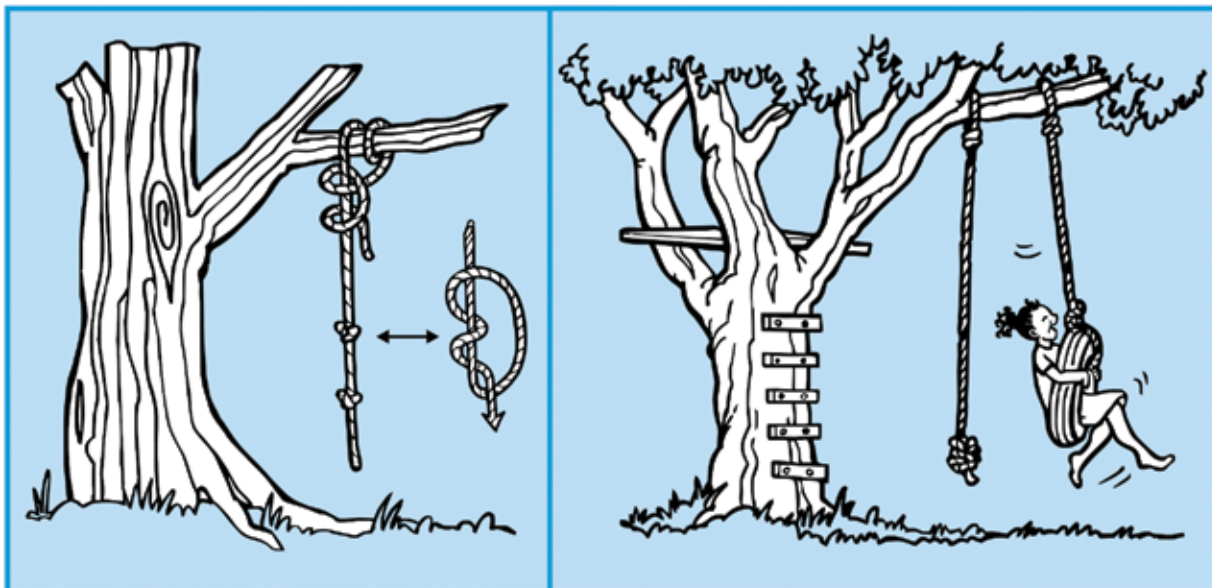
		
<p>TORRE DE NEUMÁTICOS Enterrar tres troncos en el suelo. Atornillar neumáticos con intervalos. Los neumáticos pueden ser cortados en el centro para crear un espacio más grande para la subida.</p>	<p>PARED DE NEUMÁTICOS Atornillar neumáticos juntos y, enseguida amarrar o atornillarlos en una estructura de poste de madera tratada.</p>	<p>ESCALERA DE CUERDA Y ESCALONES Algunos árboles son suficientemente resistentes para la escalada. Escaleras de cuerda y escalones de acceso ayudan.</p>



Columpio

A niñas y niños les gusta columpiarse – y los columpios son fáciles de hacer a partir de neumáticos viejos (vea la siguiente página para obtener instrucciones). Usted también puede ofrecer postes y cuerdas para que niños y niñas se columpien (vea las instrucciones abajo).

Evite columpios de madera, ya que estos pueden golpear fácilmente y herir a los más pequeños, quienes no son capaces de evitar el movimiento.

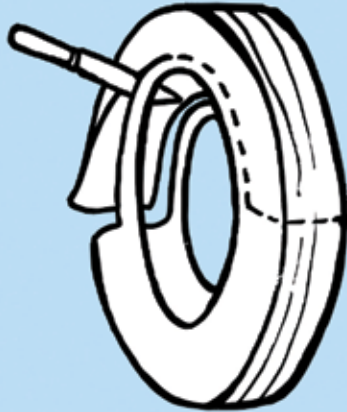


CUERDA DE ESCALADA Y COLUMPIO

Para sujetar la cuerda, haga dos vueltas alrededor de la rama. Haga dos nudos y medio y hale. Hacer nudos en la cuerda dejando alrededor de 1.5 metros de distancia. Para amarrar los nudos haga dos vueltas en la cuerda y hale.

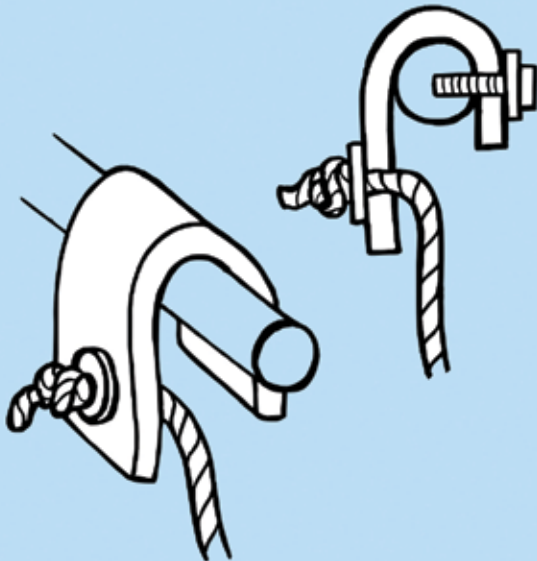
ESCALERA DE CUERDA Y ESCALONES

Algunos árboles son suficientemente resistentes para la escalada. Escaleras de cuerda y escalones de acceso ayudan.



Corte el neumático viejo, aproximadamente dos tercios de su circunferencia. Utilice un neumático sin arco de acero.

Gire el neumático cortado, de adentro hacia afuera y revise el tamaño. Haga un corte en la parte inferior.



Una el columpio a una rama o poste con una tira de neumático. Esto ayuda a evitar el desgaste en la cuerda, el poste de la estructura o en la rama del árbol.

Usando una arandela, coloque tornillos para la banda del neumático. Esto ayuda a evitar el desgaste en la banda del neumático unido a la rama del árbol o al poste de la estructura.

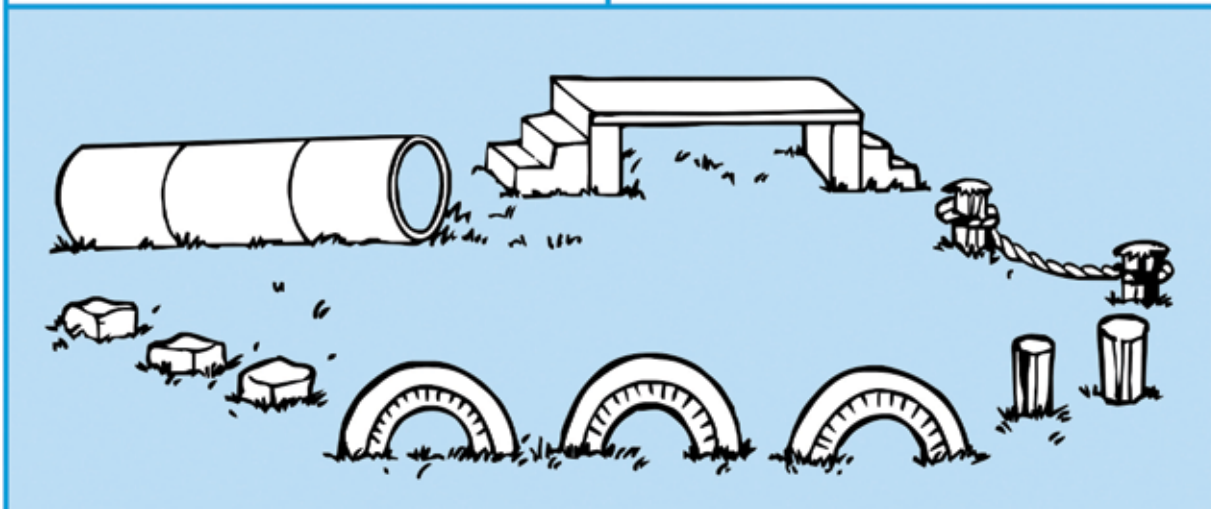
Columpio y obstáculos

Mantenga los ojos abiertos para los “obstáculos” que existen en su ambiente: grandes rocas, árboles caídos que pueden ser cortados, tubos de drenaje de concreto, neumáticos (especialmente los grandes que pueden ser utilizados de muchas maneras diferentes), montañas de arena que se podrían transformar en pistas para bicicletas y muchos más.



EQUILIBRIO en troncos de árboles de diferentes alturas, tubos de cemento, rocas, piedras o en los neumáticos.

TÚNELES a través de grandes “tubos” de cemento cubierto por pasto para formar un monte.

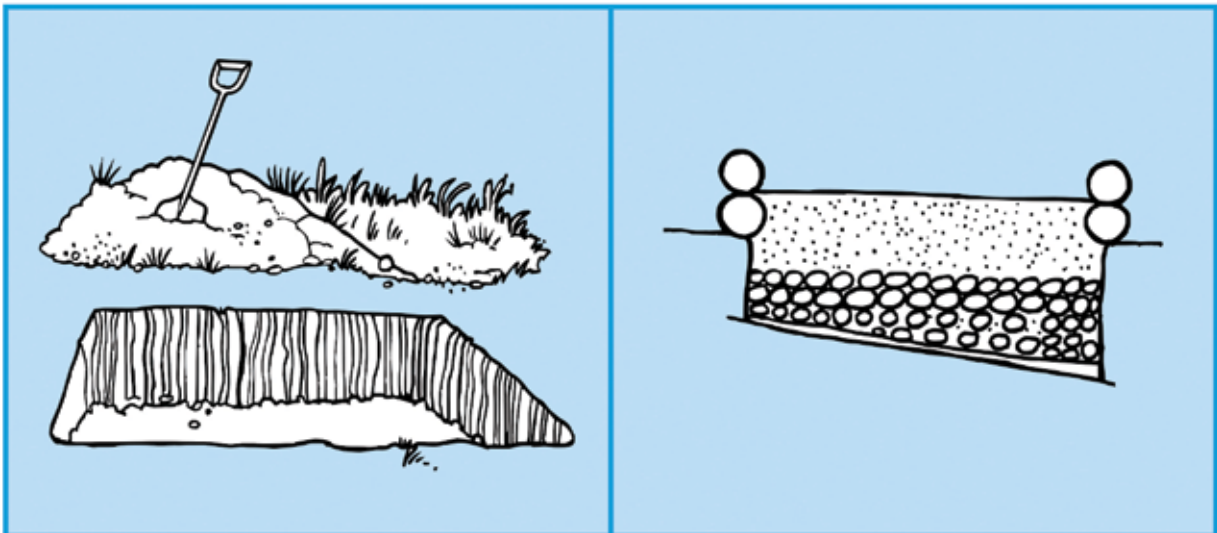


PISTA DE OBSTÁCULOS con neumáticos, troncos de árboles y cuerdas para equilibrio, un gran tubo de concreto para túneles y un puente de madera para subir.



Jugando en la arena: cavando, tanques de arena

El tanque de arena es una atracción inmediata para niñas y niños y tiene espacio para todo tipo de juego, especialmente si se ofrecen herramientas para jugar en la arena. Para niñas y niños mayores, hay opciones de trabajo de verdad: construyendo castillos, pistas y vehículos, excavación profunda utilizando herramientas de verdad, y todos con la adición de agua.



HACIENDO UN TANQUE DE ARENA

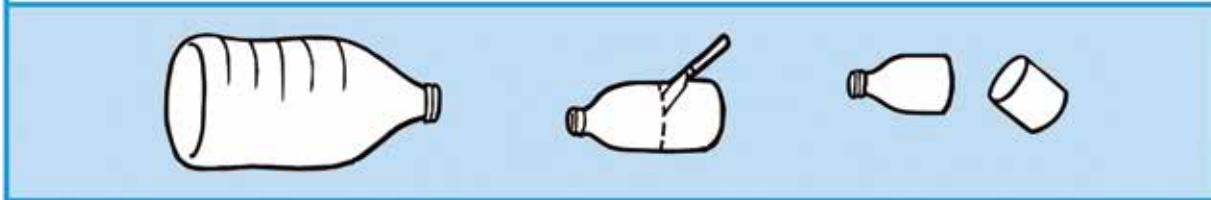
1. Cavar un hueco: profundidad inclinada de 1.5 a 1 metro (recuerde mantener un espacio en el borde superior), largo y ancho de mínimo 3m por 2 metros (para 10 a 15 niños y niñas).
2. Involucrar a niñas y niños en el desarrollo del proyecto y crear bordes interesantes (ver imagen).
3. Coloque piedra tipo grava y escombros para drenaje en la parte inferior.
4. Utilice neumáticos, piedras, cemento o troncos para hacer un borde alrededor de la caja de arena.
5. Llene de arena limpia tamizada de río o del mar.
6. Añada 10 kilos de sal gruesa para mantener la arena estéril y limpia.
7. Haga una cobertura para la caja de arena para cuando no esté en uso y así mantener los animales y otras suciedades fuera.
8. Durante el verano, la arena necesitará de sombra.

➔ Juguetes para arena

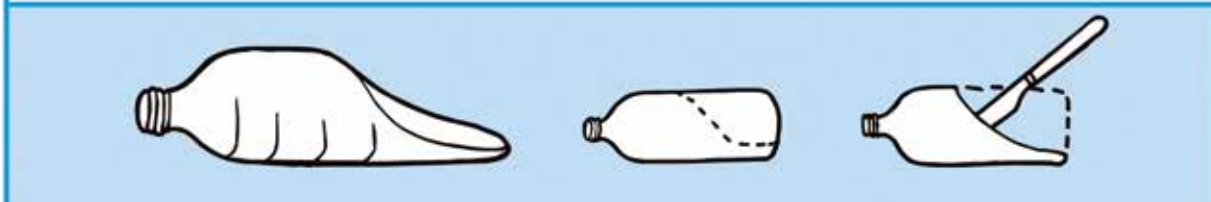
Las herramientas incluyen baldes, palas, vasos de yogurt, latas, moldes de plástico, pedazos de madera y otros más, juguetes como camiones de madera o de plástico. A los niños y las niñas les gusta sumar palos, hojas y objetos del ambiente. La arena puede necesitar de limpieza regularmente, o usted puede tener un día para “tamizar los residuos” con los niños y niñas. Mantenga siempre una caja de arena cubierta mientras no la esté usando.



COLADOR: frasco plástico, vaso o recipiente como una caja de helado. Haga huecos con un pincho de metal caliente.



EMBUDO: corte por la mitad una botella de plástico y use la parte con el hueco. La otra parte puede convertirse en un balde o vaso.



PALA: botellas de varios tamaños pueden ser cortadas en un ángulo para hacer una pala.



Equipos para jugar al aire libre: trucos y acrobacias

Elabore equipos para jugar que irán a desarrollar habilidades físicas de niñas y niños, como la fuerza y la agilidad.



☛ Trampolín de neumático

1. Para hacer un trampolín usted necesita de un neumático viejo de camión y por lo menos tres cámaras de aire de rueda de bus o camión.
2. Corte tiras de 6-8 cm de largo de los tubos. Usted puede requerir de 12-16 tiras y algunas extras para reparaciones posteriores.
3. Tíra las primeras 5-7 tiras alrededor del neumático, colocándolas lado a lado y amarrando firmemente en la parte trasera.
4. Tumba el neumático y entrelace las siguientes 5-7 tiras sobre las piezas amarradas.
5. Amarre estas piezas firmemente en la parte de atrás.
6. Una vez en uso, es muy importante verificar las piezas desgastadas y sustituirlas cuando sea necesario.

☛ Equilibrio en la plancha

Todo lo que se necesita es una pequeña plancha, lijada y pintada, y un pedazo de madera o soporte para equilibrar.

☛ Zancos de palo

Para hacer zancos usted requiere de: taladro, sierra manual, llave inglesa y lija, así como de pintura o barniz para acabado. Usted también va a necesitar de dos largas planchas de madera de corte triangular para los zancos. Los bloques para el pie son atornillados en las planchas. Las medidas deben ser tomadas con cuidado ya que cada bloque para el pie, va sobre un par de estacas, y deben estar a la misma altura. Para los principiantes, definir el bloque para el pie a 40 centímetros del piso.





➔ Zancos de lata

Para hacer estos, usted necesitará de latas de alimentos de igual tamaño, un martillo, un clavo para hacer huecos simples y cuerda suficiente que llegue hasta las manos del NNAJ. Pase la cuerda de cada lado, en la parte inferior de cada lata. Pase la cuerda de cada lado y haga un nudo en el interior de la lata. Las dos asas deben ser igual de largas de manera que permitan que cada NNAJ pueda colocar los pies encima de las latas (ver imagen).

➔ Equilibrio en ruedas

Procure bobinas de cable antiguas (o llame en su municipio para preguntar dónde pueden ser obtenidos). Una vieja bobina para cable, de madera, puede ser pintada y reutilizada como instrumento de equilibrio para niñas y niños mayores.



Deporte en campo

Los niños y las niñas siempre van a necesitar espacio para jugar sus deportes favoritos. Invierta en la limpieza del espacio y coloque equipos deportivos para que ellos puedan practicar. Los/as menores requieren de espacios dedicados a ellos, o entonces los mayores y otros jóvenes podrían dominar y excluirlos de la posibilidad de jugar.





Campamento

Todos los NNAJ requieren de experiencias al aire libre y de aventuras.

Esto puede suceder en el centro de la ciudad. Nunca subestime los recursos.

☛ Actividades durante el campamento

- Contar historias.
- Cantar y tocar música.
- Cocine salchichas o haga tostadas.
- Use antorchas.

☛ Otros recursos

Para canciones, sketch, recetas y otras ideas, visite:

www.escoteiros.org.br/escotismo

www.scout.org.co

www.scout.org.pe

www.scouts.org.mx

www.scoutsdebolivia.org

14

Juegos tradicionales

Generaciones de niñas y niños en todo el mundo han jugado estos juegos universales. Cada región tiene variaciones especiales y este capítulo sirve para recordarnos algunos de los juegos que podemos haber jugado, y que debemos empeñarnos en transmitir para la actual generación de niños y niñas.

Brazo de hierro

Caída de brazo es un deporte con dos participantes. Cada participante coloca un brazo, el derecho o el izquierdo, sobre una superficie, con los codos flexionados y tocando dicha superficie, apretando la mano del otro jugador. El objetivo es derrumbar el brazo del otro jugador sobre la superficie, con el brazo del vencedor sobre el brazo del perdedor.

Usted sabía que existen asociaciones de lucha de brazo con competencias sucediendo a nivel internacional?

Usted ya intentó una lucha de pulgar?




Canicas

Las canicas pueden ser usadas de muchas formas diferentes, y los niños y niñas pueden crear sus propios juegos.

➔ Carrera de canicas

Este es semejante al juego disponible en tiendas de juguetes, pero mucho más divertido. Use cualquier número de materiales reciclable –tubos de rollos de papel higiénico y envolturas de alimentos, botellas plásticas y cajas – y cree un laberinto para las bolas moverse de un lugar a otro. Muchas de estas actividades pueden jugarse individualmente o en grupos.

CÓMO LANZAR UNA CANICA		
		
<p>1. APRETAR Como un pellizco, pero con la mano al nivel del suelo y apriete.</p>	<p>2. SOSTENER Curve el pulgar y coloque la bolita en la curva del primer o segundo dedo. Lance la bolita sacudiendo el pulgar para el frente.</p>	<p>3. MOVIMIENTO RÁPIDO Un movimiento rápido con el dedo índice. Es útil cuando se intenta alcanzar un objeto cercano.</p>

☛ Jugando con canicas

Hay muchas formas de jugar canicas, pero aquí van algunos consejos para usted comenzar: usted puede jugar, apretar, soltar o lanzar una canica; intente sacudir bolitas en cajas colocadas a lo largo de una mesa o superficie, o a partir de una posición sentada o de pie.

Para un desafío mayor, corte huecos grandes y pequeños en una caja vacía y defina la puntuación para lanzamientos fáciles y difíciles. De forma alternada, cave un hueco en el piso y lance a partir de un punto fijo, o comience a partir de un punto y cuente cuántas jugadas son necesarias para acertar la bola dentro del hueco.

☛ Anillo de canicas

Dibuje o cree un círculo con una lana. Coloque todas las bolas en el medio, excepto una bolita para cada jugador. Los jugadores se turnan tirando del lado de afuera del círculo para intentar derrumbar el mayor número posible de canicas hacia afuera del círculo. Todas las bolitas acertadas por un jugador serán propiedad de este jugador. Si, al tirar, la bolita no sale del círculo, el jugador puede recuperarla en su próxima jugada. El vencedor es el que logra el mayor número de bolitas después de ser tiradas todas hacia afuera.

Para aumentar el desafío del juego, los jugadores no pueden recuperar la bolita que no salió del círculo en su turno de juego, o también puede hacer el círculo más grande.

☛ Ojos de canica

Juegue en un espacio abierto, sin obstrucciones. Dos (o más) jugadores definen un número de jugadas. Entonces, un jugador juega la bolita a cualquier distancia para el frente. El jugador 2 intenta golpear a su adversario a través de la jugada estilo “pellizco” (figura 2). Si logra acertar la bolita del adversario, tendrá otra oportunidad y continuará hasta alcanzar el número de jugadas definidas al comienzo. Si no lo logra, en cualquier momento un jugador (o el siguiente jugador) tendrá su oportunidad.

La posición de los jugadores (de pie o agachados) debe ser definida al inicio del juego. En el caso que una bolita salga del área de juego, esta se puede poner de nuevo en el punto de inicio o tirada por cualquier otro jugador adversario dentro del círculo. Las estrategias pueden ser hechas una vez que los jugadores obtengan práctica en el juego.



➔ Combinación de los juegos

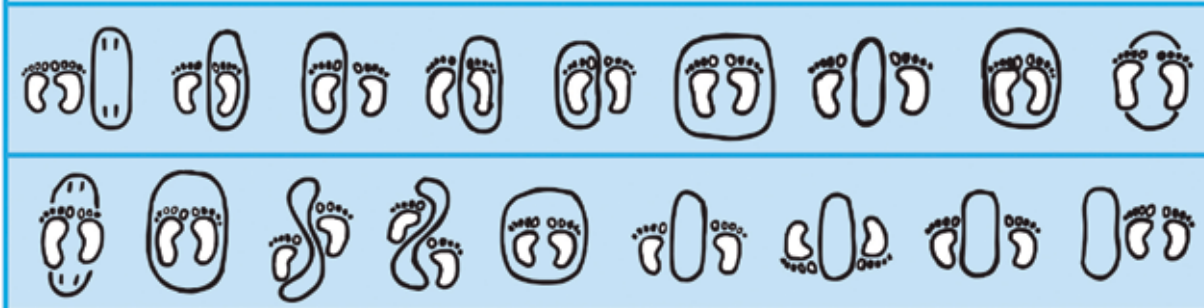
Los dos juegos anteriores pueden ser combinados, sin embargo, cada jugador coloca una bolita en el círculo. El primer jugador deja caer una bolita desde la altura de la cintura e intenta acertar una de las bolas del círculo. Cualquier bolita expulsada del círculo se convierte en su propiedad. Si no hay acierto, el jugador añade otra bolita en el círculo y el turno pasa para el siguiente jugador.

Saltando con elástico

Use elástico, medias pantalón viejas o tiras de caucho y amárrelas para hacer un círculo gigante.



DOS SECUENCIAS POPULARES PARA SALTAR



Dos jugadores sostienen el elástico de cada lado y el jugador que tiene el turno realiza secuencias de saltos. El juego inicia con el elástico a la altura de los tobillos de los jugadores de apoyo y, en intervalos, es levantado hasta llegar a la altura de las axilas. Los jugadores se turnan saltando las secuencias y perfeccionando sus habilidades.

Cada región tiene sus propias secuencias de salto tradicionales y las reglas varían. Dos secuencias de salto elástico populares son ilustradas abajo. Intente crear patrones de pasos entre, en, sobre y fuera de los elásticos. Añadir rimas (investigar en internet o pedir ayuda a los adultos).

Saltando lazo

Un lazo grueso es utilizado en este juego y puede ser jugado fuera o dentro de la casa en un espacio abierto. Dos jugadores deben mantener los dos extremos del lazo con una mano y moverlo en la misma dirección. Los otros jugadores se quedan en la fila de espera para turnarse saltando por encima del lazo. Mientras los jugadores saltan, pueden cantar rimas y canciones locales. Si la canción suena más y más rápido, lo mismo sucederá con el ritmo del lazo que se mueve.

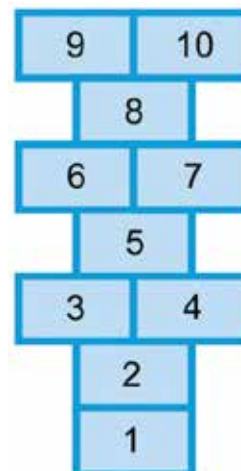
Los jugadores pueden saltar cuantas veces quieran, eso dependerá de que no paren o toquen el lazo. Si esto sucede, ellos deben parar de saltar y pasar a sostenerla.

Jugando rayuela

Es jugado principalmente en piso de cemento, pero puede ser dibujado con tiza o con lana en cualquier tipo de piso. Dibuje la figura de la rayuela con tiza o piedra blanca, o si juega en la arena, dibuje el contorno con una vara. Enumere cada espacio. Recuerde que niñas y niños juegan mejor cuando ellos mismos crean el dibujo. Si planea un espacio para juegos, no cree un diseño fijo en el piso; permita que los niños y niñas también puedan crear su propio diseño de la rayuela.

➔ Rayuela tradicional

- En primer lugar, tire una piedra en uno de los cuadros.
- Salte en un pie del cuadrado 1 al cuadrado 2.



- Salte a los cuadrados 3 y 4, con un pie en cada uno de los cuadrados.
- Vaya con un pie al cuadrado 5, salte a los cuadrados 6 y 7, nuevamente al cuadrado 8 y salte con un pie en cada uno de los cuadrados 9 y 10.
- De la vuelta y pare en los cuadrados 9 y 10, de la misma manera como vino.
- Salte y brinque de regreso de la misma forma, parando en el cuadrado 2.
- Agáchese, coja la piedra que está en el cuadrado 1 y salte sobre ese cuadrado.
- Comience de nuevo, esta vez tirando la piedra al cuadrado 3, 4 y así sucesivamente.
- Usted pierde su turno si se cae o salta al cuadrado donde está la piedra.
- El vencedor es la primera persona que coja la piedra del cuadrado 10 y vuelva al inicio.

Intente proyectar otros patrones, como una culebra, un lagarto, etc.



Escondidas

Escoja un jugador para ser quien “agarrar” y un área asignada como “segura”. Quien va a agarrar, se cubre los ojos y cuenta hasta 20 o más, mientras todos se esconden. Cuando llega al final de la cuenta debe ir tras los jugadores escondidos. Estos jugadores tienen que intentar llegar a la zona “segura” antes de ser agarrados y, si los logran, estarán libres. El primer jugador que sea agarrado es el siguiente candidato.

Intente jugar esto en la oscuridad. Dele al agarrador una antorcha o linterna.

Adapte el juego a niños de diferentes edades. Los menores pueden requerir de adultos que los ayude a encontrar espacios para esconderse. Si el juego es en su casa, cerciórese de que los jugadores saben cuáles son las áreas límite donde pueden jugar. Intente contar siguiendo diversos patrones “2, 4, 6, 8” o “10, 9, 8, 7... etc.”, o en otro idioma “one, two, three...”.

➔ Sardinas

En esta versión del juego, un jugador sale para esconderse mientras los otros cierran los ojos. Una vez escondido, todos los jugadores se separan para buscar al escondido. Cuando un jugador encuentra al escondido, cuidadosamente se une a él en el escondite (este debe ser de tamaño suficiente para acomodar algunos jugadores). Cuantos más jugadores se encuentren en el escondite, este se volverá más apretado. Los otros jugadores se darán cuenta de que sus colegas están desapareciendo y corren a los lugares visitados por última vez.

Cuando la última persona llega, a veces todos son llevados de regreso al punto de partida, se sienten aliviados al salir de la posición de “sardinas”.

Esto también funciona con niñas y niños menores, pues su concepto de ocultamiento es simple y el juego del escondite es repetido más rápidamente.

☛ Cacería con linterna (un juego tradicional de los exploradores)

Este juego generalmente ocurre en una noche oscura en un área de campamento. Debe haber árboles, piedras, sombras y muchas cosas más para esconderse. Los jugadores deben quedarse en una punta del campo y quien “agarra” debe quedar en la otra punta. El objetivo del juego es pasar de un extremo al otro, pasando cerca de la persona que sostiene la linterna. El jugador con la linterna queda de espaldas para los otros jugadores. A cada cinco segundos se voltea para hacer la revisión del terreno por cerca de tres segundos. Si un jugador en movimiento es tocado por el rayo de luz, él debe volver al punto de partida.

Jugadores fijos permanecen donde están.

El primer jugador que se mueva se convierte en la luz o “linterna” de la próxima jugada.

Variación: el jugador mantiene la linterna y, continuamente, revisa el área de juego. Los otros jugadores se visten con ropa oscura y deben pasar por la luz.

Perseguidos

La manifestación de alegría, en cualquier juego de captura, es clara en NNAJ, tanto física como emocionalmente. Ellos, muchas veces, conocen una gran variedad de juegos y eso le dará sustento a las habilidades de cooperación necesarias para los juegos en grupo. Está siempre abierto a las nuevas formas de jugar y deje que NNAJ dirijan esos aspectos para aumentar los juegos.



☛ Perseguidos en cadena

Un jugador es quien agarra. Cuando agarra a otro jugador, deben unir las manos y, juntos, intentar agarrar a los otros jugadores que se unirán a la “cadena” cuando sean agarrados. La cadena se puede dividir cuando cuatro jugadores se hayan tomado de las manos. El último jugador que sea agarrado será el vencedor, o mejor todavía, el nuevo “agarrador”.

☛ Preso en el barro (perseguidos americano)

Cuando un jugador es agarrado, él debe quedarse congelado y “preso en el barro”. La única forma de volver a entrar en el juego, es que un amigo se arrastre entre las piernas del jugador preso en el barro para liberarlo. El primer jugador que sea preso tres veces será el perseguidor en el siguiente juego.

➔ **Agarre el rabo**

Cada jugador sujeta un rabo (de tela o pedazo de cuerda) en la parte de atrás de la cintura. El objetivo del juego es que cada jugador agarre el rabo del otro. Una vez que su cola es “agarrada”, usted no puede tomar el rabo de ninguno. El último jugador con su cola es el que gana.

➔ **Nafragio**

El que agarra intenta agarrar los jugadores que están en lugares seguros, llamados “islas” (que puede ser cualquier cosa en el piso, como troncos, cojines, sillas, tapetes, cajas, neumáticos). Los jugadores solo pueden quedarse en una isla por dos segundos cada vez. Cuando un jugador es tocado, él se convierte en el agarrador. Utilice cuerdas o aros como islas, y limite el número de lugares seguros; de esta forma, cuando llega un nuevo jugador a una base segura, el primero tiene que salir.

➔ **Qué hora es Señor Lobo?**

Un jugador es el “lobo” y se queda de espaldas para el resto del grupo. El grupo llama: “Lobo, lobo, qué hora es?” el lobo no se voltea, pero responde con una voz ronca: “son las ocho” (o cualquier otra hora). Los jugadores adelantan el número de pasos que el Lobo dice (en este caso son ocho). Los niños continúan incomodando al Lobo con la pregunta. De repente el lobo grita: “hora de comer!”, se voltea y persigue a los otros jugadores. Los niños y niñas corren de regreso al punto de partida (generalmente gritando). Si el Lobo agarra a uno de ellos antes de llegar a casa, esta persona será el siguiente Señor Lobo.

➔ **Perseguidos en línea**

Excelente para usar las canchas deportivas. Los jugadores sólo pueden correr a lo largo de las líneas marcadas en la cancha deportiva. Los jugadores no pueden saltar de una línea para otra (o saltar esquinas). El infractor será el nuevo “agarrador” o perseguidor. Usted no puede agarrar el “carnicero” (el último “agarrador” o perseguidor). Este juego envuelve otras estrategias.

15 Juegos sudafricanos

Los juegos sudafricanos son parte de nuestra herencia y, lo animamos a usted, a encontrar personas de su comunidad que puedan enseñar este tipo de juegos a NNAJ.

El departamento de Deportes y Esparcimiento promovió activamente juegos indígenas como opciones para el juego e incluso juegos oficiales en Sudáfrica. Hasta el año 2009, diez juegos fueron identificados como parte de un proyecto nacional de juegos indígenas. Son ellos: *Dibeke* (juego de balón); *Diceto* (juego de coordinación); *Kgati* (saltar lazo); *Ncuva* y *Morabaraba* (juegos mesa); *Jukskei* (juego de lanzamiento y de destino); *Kho-Kho* (carrera); *Lintonga* (juego de lucha); *Arigogo* (semejante al juego de taco) y *Drie Stokkies* (juegos de correr y saltar).

Usted también puede bajar el Libro de Reglas de Juegos Sudafricanos (versión en inglés) del departamento de Deportes y Site de Recreación de Sudáfrica: www.srsa.gov.za.

No incluimos todos esos juegos o reglas en este capítulo, pues hay muchas variaciones en diferentes regiones de aquel país. Lo animamos a usted a participar de eventos de juegos locales, pues estos juegos son mejores cuando son aprendidos en la práctica.

Tres latas

Jugado por dos equipos. Tres latas son colocadas una encima de la otra. Un jugador de uno de los equipos intenta derrumbar las latas con más de un balón. Después de tres lanzamientos sin éxito, un jugador del equipo adversario tendrá su turno.

Si el balón golpea en las latas, el jugador que lanzó el balón debe correr hacia las latas, componerlas, dibujar soportes alrededor de las latas y gritar “cuadrado”, entonces salta sobre las latas tres veces. Si el balón es lanzado muy lejos, los jugadores gritan “*thayma*” y todo el mundo espera que el balón sea encontrado.



Dikebo (magave, upuca, jacks)

Objetivo del juego

Ser el primero en coger todas las piedras y, enseguida, devolverlas para el hueco.

Material necesario

Se puede jugar con dos personas. Cada uno requiere de un ghoen o gran piedra redonda y de por lo menos diez canicas y piedritas.

Espacio

Cavar un pequeño hueco en el piso (o dibujar un cuadrado) y colocar las pequeñas piedras en el hueco.

Instrucciones

Estas instrucciones son para un juego con diez piedras, mientras que la fotografía muestra una variación del juego con al menos 20 piedras y un cuadrado dibujado en el piso.



El primer jugador lanza el ghoen al aire e intenta coger o empujar todas las pequeñas piedras, para afuera del hueco, antes de agarrarlo nuevamente. Si el ghoen no es agarrado, el siguiente jugador gana el turno.

Si el ghoen es capturado, es jugado al aire de nuevo. Una de las piedras es mantenida hacia atrás y las otras empujadas para dentro del hueco. El ghoen es jugado nuevamente, mientras las nueve piedras son empujadas hacia afuera del hueco antes de ser cogido el ghoen de nuevo. Enseguida, otra piedra es colocada hacia atrás y ocho piedras son empujadas. Continúa de esa forma hasta poseer diez piedras. En este punto se inicia una nueva ronda.

Las diez piedras son colocadas en el hueco, pero dos piedras son mantenidas después del segundo tiro.

En la tercera ronda, tres piedras son mantenidas, y así sucesivamente. Si en algún momento el ghoen no es agarrado, el otro jugador juega.

El vencedor es el jugador que avanzó más lejos en el juego sin cometer errores.

Moruba (tsoro, ntjiwa, ncuva, instuva)

Objetivo del juego

Jugar hasta que un jugador haya perdido todas sus “vacas” (o piedras).

Material necesario

- ☉ Un espacio para cavar pequeños huecos en el piso.
- ☉ Por lo menos dos piedras (“vacas”) para cada hueco.

Espacio

El tamaño del espacio de reproducción y el número de huecos muchas veces dependen del número de jugadores. Las más comunes son las placas que tienen cuatro líneas de 12 huecos (Mekoti) cada una, aunque el número de orificios pueda variar de 4 a 36 por línea. Coloque dos pequeñas piedras o mórula pips (“vacas”) en cada hueco.

Instrucciones

Cada jugador (o equipo) utiliza sólo su área de juego. En un turno, el jugador asume el contenido de uno de los huecos que debe contener, como mínimo, dos piedras, y debe distribuirlas, una por una, en el sentido contrario a las manillas del reloj en huecos consecutivos de su propio lado. Si la última piedra cae en un hueco no vacío, sus contenidos serán distribuidos en una vuelta más en la misma dirección. El movimiento termina (Kulala, literalmente significa “dormir”), cuando la última piedra cae en un hueco vacío.

Si la última piedra cae en un hueco vacío de la línea interior, y al frente el hueco del adversario contiene piedras, estas piedras enemigas están “muertas” (Tlaba). Además, las piedras en el hueco en la línea exterior son “capturadas” (Tlola). Las piedras muertas o capturadas son sacadas del campo.

El jugador entonces tiene derecho a capturar los contenidos de cualquier otro de los orificios de enemigos.

Cuando los jugadores tienen solo una piedra, están autorizados a moverlas, pero sólo en huecos vacíos. El jugador que todavía tenga piedras al final del juego es declarado el vencedor. Es un empate cuando la posición del tablero repite sin que nada sea capturado.

Peter Nchabeleng Sport Ground en Skoonoord, Limpopo, está lleno de actividades desde que “A Chance top Play” vino a Sekhukhune. El juego sudafricano es una actividad de los eventos de “A Chance to Play”, donde una mujer mayor enseña Moruba a niños locales. Ella entrena aprendices que, enseñada, pasarán sus conocimientos y habilidades a otros niños.



Morabaraba (umlabalaba)

Objetivo del juego

Quitar fichas de su oponente.

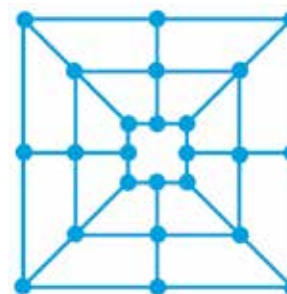
Material necesario

Jugado por dos personas, puede ser practicado en un tablero o en un dibujo hecho con un palo en la arena. Cada jugador tiene 12 fichas (vacas “Izinkomo”). También se pueden utilizar canicas, piedras o incluso tapas de botellas del mismo tipo o de color similar.



Instrucciones

El juego puede suceder en un período de minutos o de horas. Las fichas son puestas, una cada vez, en un punto de intersección con el fin de hacer que las fichas formen una línea, de tres consecutivas. El adversario puede poner sus fichas en cualquier lugar para impedir que el otro jugador forme la línea. Cuando un jugador forma las tres fichas, él gana la ronda y debe quitar las fichas del otro jugador. Incluso cuando todas las fichas son utilizadas, el juego continúa. Los jugadores pueden mover sus fichas para nuevos cruces y seguir intentando obtener fichas de cada uno. El juego termina cuando un jugador logra quitar todas las fichas de su oponente.



Jukskei

Este juego requiere de una caja de arena. La madera o caucho “Skeet” (algo así como un bastón pesado con correa) es puesta en dos “estacas” o pasadores en la caja de arena. Los jugadores marcan puntos al golpear en la estaca o por llegar cerca de ella. Para obtener instrucciones y reglas del juego, visite el sitio sobre los juegos sudafricanos.

Libro de reglas (versión en inglés) está disponible para bajar en: www.srsa.gov.za.



En un día de juegos en Phokwane, Limpopo, un profesor local trajo un Jukskei. Algunas de las mujeres que habían jugado cuando eran niñas, y recordaban las reglas, compartieron sus conocimientos y habilidades con los otros.

16

Juegos brasileños

Juegos de la Región Norte

1. Canicas

Cómo jugar:

Primero se debe cavar un huequito, conocido como fosa o pozo.

Al acertar la bolita dentro del hueco principal, el participante gana el derecho a lanzar su canica contra los adversarios.

Las bolitas “tocadas” son conquistadas. Si se equivoca, el turno pasa para el siguiente, quien va a necesitar, de la misma forma, acertar la fosa antes de intentar tocar a los adversarios. El juego acaba cuando un participante haya “desgastado” al adversario, o sea, haya ganado todas las bolitas.



2. Quemados

Cómo jugar:

Se forman dos grupos con el mismo número de participantes.

El objetivo del juego es lanzar el balón y “quemar” (alcanzar) un participante del otro equipo. Para eso es necesario que la bola lo alcance directo y caiga en el piso después de tocarlo. El participante quemado queda muerto, va al cementerio, un espacio ubicado detrás del campo del oponente. La muerte, sin embargo, no significa la salida del juego. Los vivos pueden lanzar el balón sobre el área del adversario para que los muertos la lancen. Si un muerto logra quemar a alguien, él resucita. Vence quien mande todos los adversarios para el cementerio.



Juegos de la Región Nordeste

1. Cometa

Cómo jugar:

Un día soleado, buen viento y un espacio abierto bien lejos de postes y cuerdas, es la combinación perfecta para volar una cometa. Para que ella suba bastante, es necesario dejarla contra el viento, soltando la cuerda siempre que se requiera. A veces debemos pedir ayuda a un amigo que toma distancia y mantiene la cometa levantada. Cuando el ayudante percibe que el viento es propicio, hace una señal para que quien la está dirigiendo hale y mueva la cuerda y así la cometa permanezca en el aire.



La cometa que se quede más tiempo en el cielo es la que gana. Pero atención: no vale usar cuerdas con productos cortantes que dañan las otras cometas.

2. Escondidas

Cómo jugar:

Un niño será quien persigue, tendrá que encontrar a los otros niños escondidos. Antes de eso acuerdan hasta que número contar (10, 20, 40 segundos) mientras todos se esconden. El perseguidor se queda con los ojos cerrados y con el rostro mirando hacia la pared o un árbol. Debe contar el tiempo mientras los demás participantes del juego se esconden.

Cuando llega al tiempo límite contado, él debe encontrar uno a uno. Al verlos debe correr y golpear con la mano en el punto de partida y decir: “un, dos, tres” y el nombre del niño encontrado, el cual pasa a ser el siguiente perseguidor. Si el niño escondido golpea primero, puede continuar escondiéndose en la próxima ronda del juego.

Juegos de la Región centro-occidente

1. Madre de la calle

Cómo jugar:

Los niños se dividen en dos grupos.

Cada grupo se queda a un lado (si es una calle tranquila, se queda en la acera).

Quien es la madre de la calle, permanece en el espacio que hay entre los dos grupos. Los niños deben atravesar de una acera a la otra, saltando en un solo pie y, además deben huir de la madre de la calle.

Quien es agarrado puede correr con los dos pies y ayudar a capturar a los demás. El primero que sea capturado será la siguiente madre de la calle. El juego termina cuando se capturan a todos los del grupo.

2. Gallina, pollito y zorro

Cómo jugar:

Un niño es la gallina y otro el zorro.

Los demás son pollitos y se ubican cerca de 4 metros de la gallina.

El zorro se queda entre ellos, con hambre y listo para devorar los pollitos.

Ellos, en coro, dicen: “pio, pio, pio”

La gallina llama: “vengan aquí, mis pollitos!”

Ellos entonces responden: “tengo miedo del zorro”. El, por su parte, demuestra hambre con aullidos y ruidos.

La gallina llama a su nidada tres veces. A la cuarta llamada, los pollitos corren disparados, en dirección a sus brazos. Mientras tanto, el zorro intenta coger todos los pollitos que pueda. Los que logra tocar la madre son salvados y vuelven a jugar.

Quien es cogido por el zorro, se queda en fila detrás de él y no puede jugar. Gana el juego quien sea el último a ser “devorado” por el zorro.

Juegos de la Región Sureste

1. Piedra, papel y tijera

Cómo jugar:

Con las manos atrás, dos niños escogen tres símbolos:

- Piedra (mano cerrada)
- Papel (mano abierta)
- Tijera (dedo índice y dedo medio formando una “v”)

Luego, al mismo tiempo, cada uno presenta el que escogió.

Piedra vence tijera, papel vence piedra y tijera vence papel. Si ambos escogen el mismo, hay empate.



2. Yo vi las tres niñas

Cómo jugar:

Formar una rueda mayor por fuera y otra pequeña, con tres niñas, dentro de la rueda grande.

Todos giran, cada grupo para un lado, mientras cantan las dos primeras estrofas de la canción.

Cuando llegan a “tindolelé”, los que están en el centro se voltean y danzan una especie de “frevo” al frente de tres amigos que están en la rueda mayor. Al terminar cambian de lugar.

Oiga la música y siga la letra

“yo vi tres niñas en la ventana de la escuela/ esperando el quinto año para ver si tenía prueba/ Oh, tindolelé/ Oh, tindo lelelalá/ Oh, tindolelé/ Oh, tindolelelalá”

Juegos de la Región Sur

1. Carrito de Lomba o carrito esferado

Cómo jugar:

En Nuevo Hamburgo, Lomba quiere decir ladera. El carrito tiene ese nombre, por ser hecho para jugar en las laderas de las calles.

Tenemos, entonces, que es sólo buscar un declive, sentarse encima del carrito con los pies apoyados en el

eje frontal y descender la ladera. Si usted tiene más de un carro, puede apostar carreras con los amigos. Para frenar, tiene que girar el carrito de lado o parar con el pie (siempre calzado para evitar hacerse daño). El carrito de madera consiste en una tabla montada sobre rodamientos. En otros lugares de Brasil es llamado carrito de rodamientos. En Colombia a esos carros se les denomina carros esferados por los rodamientos que utiliza.

2. Vivo-muerto

Cómo jugar:

El participante escogido para dirigir el juego, se queda al frente de los demás y todos permanecen de pie. Aquel va a decir, para los otros participantes, si deben quedarse en las siguientes posiciones:

- Vivo (de pie)
- Muerto (agachado)

Al gritar “muerto”, los otros deben bajar inmediatamente, y al decir “vivo”, se deben levantar. Quien se equivoca sale. Aquel que dirige puede decir la misma palabra dos o tres veces seguidas y después cambiar repentinamente, así puede engañar al resto del grupo. El último vence y asume como director del juego.



Juegos indígenas

1. Balancín

Enredadera o liada hecha de fibra, bastante retorcida. En la punta se mete una piedra que tiene un hueco en el medio. Con el balancín se toman frutas de los árboles y se organizan competencias de tiro al blanco.

2. Pesca con cesta

Para pescar “piabas”, se construye una pequeña cesta trenzada con paja de palmera. Cada indígena curumim tiene su cesta de pescar, es un juguete casi obligatorio.

Sus juegos, en general, favorecen la competencia entre grupos de la propia tribu y otras tribus vecinas.

3. Pelea de gallos

Este juego es acuático. Un participante más fuerte sostiene a otro más frágil, tomándolo del cuello, formando así una pareja. Cada pareja debe derrumbar a otra. Por ser muy divertido, este juego pasó las fronteras de las culturas indígenas y llegó hasta las ciudades.

Es muy apreciado entre NNAJ que juegan en los mares, piscinas y ríos.

4. Peteca o Bádminton

Una invención indígena que, en el mundo actual, ganó espacio y es practicado como deporte (bádminton). En general, la “peteca” es hecha de buches de pájaros que se llenan con semillas. En la parte superior se colocan plumas de pájaros. También se puede hacer con paja de maíz que se puede trenzar con diferentes amarras, lazos y crear petecas de diversos formatos. Igual se le puede describir como bola de trapo o de otro material similar sobre la que se encajan plumas, la cual se lanza al aire con la palma de la mano.



Cómo jugar:

NNAJ forman un círculo – o se sitúan uno al frente del otro, en el caso de que sólo haya dos jugadores- y pasan la peteca de un lado para el otro golpeando en el fondo de ella. Quien deja caer la peteca es eliminado del juego.

Otras maneras:

- Un integrante se queda en el medio de la rueda. La peteca debe partir de ella para los otros jugadores y de los otros jugadores para ella.
- Reunir un grupo en una cancha de vóley (o demarcar el piso como si fuera una cancha) y dividirla en dos equipos. Cada equipo se quedará a un lado de la cancha. Las reglas son las mismas del vóley: la peteca no puede tocar la red y el equipo adversario tiene hasta tres toques para devolverla al otro lado de la cancha. Cuando uno de los equipos deja caer la peteca en el piso, dentro de la cancha, el equipo adversario gana un punto y el derecho a lanzar.
- Formar una rueda o círculo, donde NNAJ deben sostener una gran tela (como un paracaídas), con la peteca en el centro. Deben levantar y bajar la tela sin dejar caer la peteca.

Juegos de Quilombos¹³



Instrumento muy creativo que NNAJ pueden tocar individualmente o en conjunto.

1. Marimba

Material:

Astillas halladas en el monte, calabazas de diversos tamaños y pedazos de madera.

2. Jongo¹⁴

Este es un juego que mezcla danza. Las niñas danzan moviendo la falda y los niños tocan tambores hechos de lata, cubiertos de pieles de animales muertos para el sustento de los indígenas de los quilombos. Son muchos los versos de las canciones de los jongueiros. Este es uno de ellos:

*“Oh, en esta carretera tienen polvo
El carro viene en la ladera
Tiene polvo, tiene polvo
El carro viene en la ladera”
“mi madre se golpeó
Pero yo no soy pimienta
Mi madre me hirió”*

Los niños y niñas tienen su propio grupo de jongo. Ellos pasan días, meses y años asistiendo a sus padres, tíos y abuelos bailando y cantando las tonadas del jongo.

Cantan y bailan juntos, rodeando a los adultos sin perturbar los esquemas de sus padres. En esos momentos están aprendiendo su propia forma de tocar, danzar y cantar.

Los niños y niñas aprenden viendo, oyendo y haciendo. Aprenden a través de los sentidos, sin ninguna clase, sin explicaciones o clases teóricas. Tal vez por eso mismo es que se dice que esos saberes tienen sentido, para la niña y el niño, pues están llegando por medio de los sentidos. Es de esta forma como no dejan morir una tradición tan rica como la de los quilombos.

¹³ Debe recordarse que los quilombos eran pueblos, ciudades o conjunto de poblaciones en las que se albergaban los esclavos fugitivos.

¹⁴ El **jongo** es una danza, un género musical y una manifestación cultural africana en Brasil, que influyó decisivamente en la formación de la samba y en la cultura popular brasilera como un todo. Según los jongueiros, el jongo es el “abuelo” de la samba.

17

Juegos de otros países latinoamericanos

BOLIVIA

🕒 **Canicas (de aymara: Chutis Anataña)**

El juego es semejante al descrito en la sección de los juegos brasileños y consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chiva, el segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica.



Cómo jugarlo:

- Cada jugador podrá golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador.
- Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador podrá decir “pido pardo”, que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero, si un jugador tiene protegida su canica y dice: “no vale pardo”, no se podrán limpiar los obstáculos existentes.
- Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica.
- La forma como se lanzan las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta) o con la última falange del dedo pulgar.
- Algunos jugadores pueden hacer sus partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”; esto significa que si se juega “a verdad” y se pierde, se tiene que dar una canica al rival, si se juega “a mentira” cuando se pierde no hay que entregarle una canica al compañero de juego.

En países como Colombia, México y Perú también se practica este juego y se siguen normas similares.

➔ **Rayuela o Juego de avioncito (de aymara: thunkuña)**

Se juega de la misma forma como se describió en las secciones anteriores de juegos tradicionales y juegos brasileños, lo que cambia es el nombre. En México también se le conoce como el avioncito. En algunas regiones de Colombia se le conoce como golosa.

➔ **Trompo (en Aymara: TUQHUYAÑA TROMPO)**

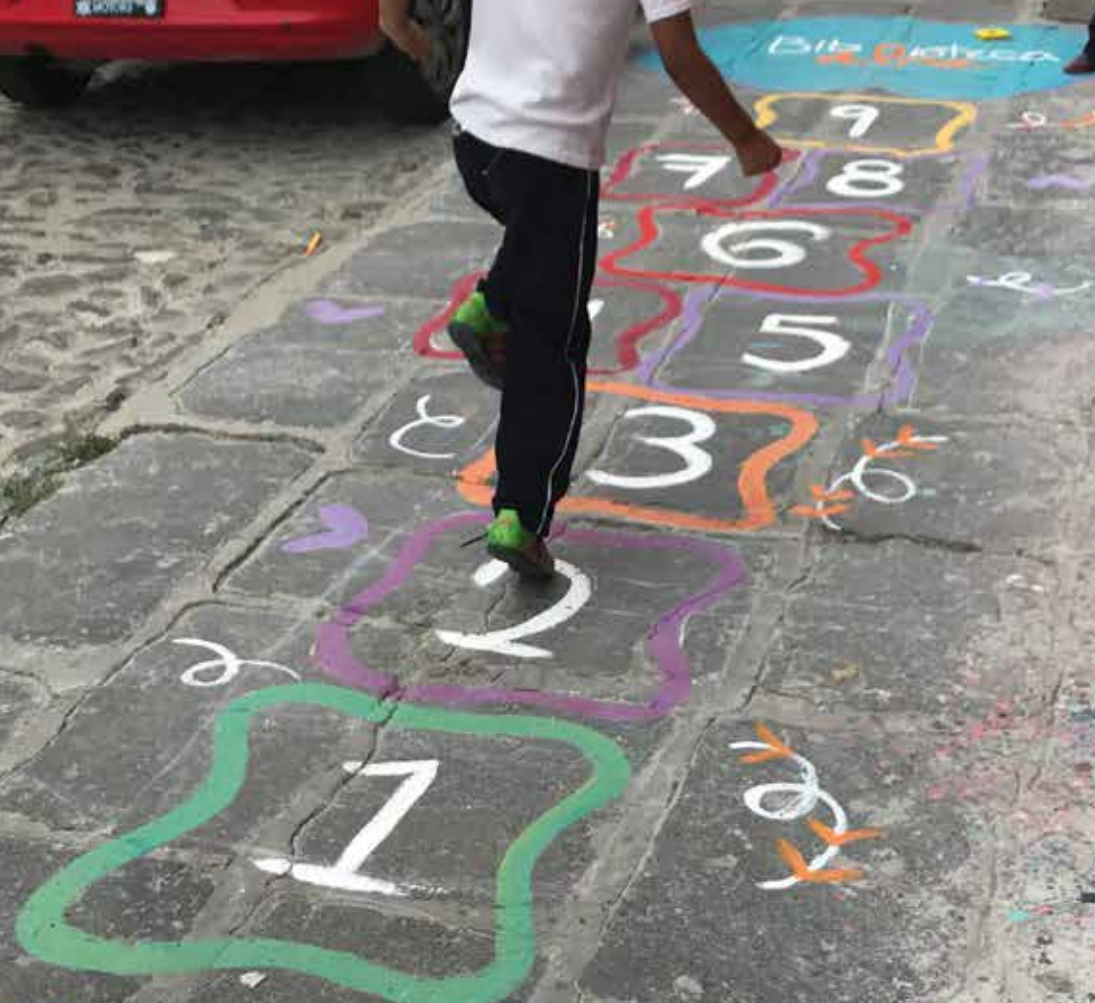
El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la fruta de la pera y, por la parte donde la pera tiene el pezón o rabito, el trompo posee una púa de hierro que puede ser más o menos alargada y afilada.

Cómo se juega:

- Con este juego se pretende poner a "bailar el trompo", o que gire. Para ello se enrolla una cuerda desde la parte contraria a la púa y se lleva hacia la punta o púa, cubriendo así hasta la mitad del trompo.
- Una vez enrollado se sujeta el extremo de la cuerda que quedó libre, se lanza el trompo hacia el suelo para conseguir que rote sobre la punta, manteniéndose erguido y bailando en el suelo.
- También se puede enrollar la cuerda comenzando en la púa, hasta la mitad de trompo y se lanza para que baile.
- Se puede jugar con un número indeterminado de jugadores.
- Se marca un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro y cada jugador tira el trompo hacia el centro, pero, con la cuerda puede dirigirlo hacia fuera del círculo y si lo logra gana, de lo contrario debe dejar que el trompo gire hasta que pare. Si para dentro del círculo, los demás jugadores tiran de nuevo su trompo para hacerle una muesca con la punta afilada de sus trompos. Si con uno de estos golpes se logra sacar del círculo, queda libre y termina el juego.

Este juego también se practica en Colombia y se encuentran fabricantes que hacen trompos de diferentes tamaños.

Querido Lector,
aquí
comienzas!!



Biz de la casa



➔ Tawa sara tawa sara

Cómo se juega:

- Se selecciona a dos participantes que serán las cabezas de los equipos. En secreto, sin que nadie los escuche, ellos escogen dos nombres que representen lo bueno y lo malo para el medio ambiente, por ejemplo: el dinero y el agua.
- El resto de los participantes se forman en fila o tren diciendo en coro: “tawa sara tawa sara”, para cuidar el medio ambiente el último se quedará; pasan varias veces en forma de zigzag.
- Todos pasan por el medio de las dos personas cabeza de equipo y el último se queda para responder: qué quiere agua o dinero?
- De acuerdo a la respuesta, el participante se coloca detrás de la persona que se llama agua o dinero. Se continúa así hasta que todos pasen y elijan uno de los equipos.
- Posteriormente, se hace una raya en el piso y a la cabeza de los dos líderes, se miden fuerzas y el primero que cruce la línea es el perdedor.
- Una vez concluido, todos los participantes reflexionan sobre la importancia de cuidar el medio ambiente entre todos.

En Colombia también se juega, pero la selección es entre diferentes frutas, colores u otros objetos y se sigue la misma dinámica descrita.



COLOMBIA

⇒ El Gato y el Ratón

Los niños participantes se forman en círculo y se escogen dos integrantes: uno será el gato y el otro el ratón. Ellos se sitúan fuera del círculo y establecen el siguiente diálogo:

Gato: A que te cojo ratón

Ratón: A que no gato ladrón

Gato: A que sí

Ratón: A que no

Gato: qué apostamos?

Ratón: Una mogolla y un chicharrón, para mí la mogolla y para ti el chicharrón.

- Para sellar la apuesta se toman de los dedos índices y, al terminar la apuesta, se dan un rápido golpe para desunir los dedos y de inmediato el gato perseguirá al ratón e intentará agarrarlo.
- Los participantes que están en el círculo intentarán cerrarle el paso al gato y de esa forma le abrirán o cerrarán la entrada al círculo. El gato buscará cumplir su misión de cualquier forma y al no poder hacerlo, los participantes gritarán: “Ese gato no sirvió”.
- Después de aproximadamente un minuto, se hace la cuenta regresiva de veinte a cero. Si el gato logra agarrar al ratón, todos gritarán: “Ese gato sí sirvió”. Y se podrá escoger otra pareja para una nueva ronda del juego.

⇒ Sombras en la pared

En la noche o en lugares cerrados, sin luz eléctrica, sólo con la luz de una lámpara de petróleo o de una vela, se pueden hacer figuras que se proyectan en la pared y se busca que los otros participantes adivinen de qué figuras se trata.

⇒ Gallitos peleadores

Cómo jugar:

- Los participantes se dividen en dos grupos iguales que se ubican en su respectivo corral. Cuando el orientador grita: “gallitos a pelear”, cada uno cruza los brazos, levanta un pie y se lanza, saltando en un solo pie, tratando de hacer perder el equilibrio a los del equipo contrario. Sólo está permitido el roce de hombro a hombro.
- El grupo que genere la mayor cantidad de “desequilibrados” gana el juego y concede al otro equipo la revancha.

⇒ Caliente o frío, o la correíta

Cómo jugar:

- Dentro del grupo se escoge a quien va a esconder la correa. Los jugadores salen a buscarla y, quien la escondió, les dirá “caliente” o “frío” según estén cerca o lejos del objetivo.
- Cuando se estén aproximando al escondite se irá “quemando” hasta que la encuentre. Entonces el descubridor saldrá a pegarle a los otros jugadores con la correa o cinturón.
- Los jugadores podrán refugiarse en un punto que hayan determinado para ello.
- Quien encuentra el cinturón o correa, será quien la esconda en la siguiente ronda.



➤ Tingo, tingo, tango

Cómo jugar:

- Los jugadores forman un círculo y es separado un jugador que se denominará “eso”.
- La persona que es “eso” se tapa los ojos, es ubicada a unos metros del grupo y repite en voz alta: “tingo, tingo, tingo...”.
- Mientras “eso” continúa diciendo “tingo”, los otros jugadores sentados en círculo se pasan un objeto pequeño de mano en mano.
- En un momento dado, el jugador que es “eso” grita: “tango”; el jugador que tiene el objeto en la mano tiene que pagar una penitencia o penalidad como estas: cantar una canción, correr por un minuto, saltar en un solo pie alrededor del círculo, etc. Dicha penalidad es sugerida por “eso”.
- El jugador que pagó la penitencia se convierte en “eso” en la siguiente ronda del juego.

Para conocer otros juegos colombianos consultar:

<https://antropologiaycomunicacion.wordpress.com/2011/08/03/juegos-tradicionales-colombianos-recopilacion/>

www.lifeder.com/juegos-tradicionales-colombia/

En Colombia, como en otros países de la región, está muy extendida la práctica del fútbol callejero. En la actualidad ha sido utilizado, con mayor frecuencia, para promover procesos de reconciliación entre actores que participaron en el conflicto armado o en disputas locales.



MÉXICO

➔ Ninja

Cómo se juega:

- Todos los jóvenes se reúnen en círculo. Se colocan en una posición de atención con las manos listas (como si fueran cuchillos), sin poder moverse una vez hayan adoptado la posición.
- La persona que comienza tiene una oportunidad para intentar tocar con alguna de sus manos, de la muñeca al codo, a cualquiera de los jóvenes que están a su derecha o izquierda.
- Si logra tocar su brazo, la persona pierde un brazo y la persona en turno tiene otra oportunidad para intentar tocar el brazo de alguno de sus compañeros. Si falla, es el turno de la persona de la derecha.
- Una persona es eliminada cuando haya perdido ambos brazos.
- El ganador es quien se mantenga con brazos hasta el final.

➔ Stop

Cómo se juega:

- Deben jugar un mínimo de 4 personas.
- Se dibuja un círculo con tiza y la palabra “STOP” en el centro.
- Se divide en el número de personas que van a jugar, cada quien escribe el nombre de un país, número, fruta, verdura o lo que les guste, sin que se repita alguno.

- Se selecciona quién va a comenzar el juego diciendo la frase: “Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es... y se nombra al país, número, fruta, etc. de un compañero.
- Todos los jugadores se ponen de pie en las divisiones anteriormente establecidas y el seleccionado declara la guerra. Todos salen corriendo, excepto la persona que declaró la guerra y rápidamente se coloca en el centro del círculo gritando “STOP”. Todos sus compañeros se tienen que inmovilizar al escuchar la palabra “STOP”.
- El compañero del centro escoge a alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa (pueden ser pasos grandes, medianos o pequeños, estableciendo un estándar en la medida de los pasos). Si adivina le dará una X al amigo que acertó la distancia y si no adivina, el que declaró la guerra se pone una X.
- El siguiente turno es de la persona de la derecha.
- Se van eliminando las personas que junten 3X.
- Gana la persona que tiene menos x.

➔ **Handom**

Cómo se juega:

Todos los jóvenes se reúnen en círculo. Existen tres instrucciones relacionadas con lo que cada persona diga en su turno: kia, handom o ramones. Estas palabras deben acompañarlas de una regla que indique movimiento, actuación o gesto para que los demás lo copien y lo realicen al mismo tiempo. El encargado de decir las instrucciones será el líder del círculo.

Kia: la persona en turno gira hacia el lado izquierdo, agacha un poco el cuerpo homologando con su mano derecha el corte de algún objeto con un cuchillo, al mismo tiempo que grita: “kia”. La persona a la que dirigió el “corte” debe de realizar el mismo movimiento hacia la izquierda y continuar con la dinámica de juego con todos los jóvenes del círculo. Esta instrucción puede sufrir un cambio de dirección al recibir el comando o la orden “handom” (leer abajo).

Handom: al llegar el turno de una persona a través de la instrucción “kia”, puede hacer uso del segundo comando: “handom” que va acompañado de un movimiento de manos de arriba hacia abajo y subiendo al mismo tiempo la rodilla derecha. Este comando indica que se invierte el orden del comando kia de izquierda a derecha (sí el corte de la regla original es con mano derecha hacia el lado izquierdo, al recibir la comanda handom será con mano izquierda hacia el lado derecho). El turno es de la misma persona que pasó la energía invirtiendo la dirección de la energía al lado contrario.

Ramones: al llegar el turno de una persona, puede utilizar la instrucción “ramones” la cual significa que todos los miembros del círculo corren y cambian de lugar. La persona que usó la indicación ramones, tiene que usar una segunda para continuar con el juego.

La importancia de este juego radica en dos aspectos esenciales:

- Lo importante del juego es que, cada persona en su turno, use un tono de voz fuerte que comunique un nivel de energía óptimo para que la dinámica funcione.
- Entre más rápido se hagan las indicaciones, será mucho mejor.

Lo entretenido de este juego es que la cantidad de instrucciones inventadas puede ser infinita, es decir, que puede uno inventar un gesto, movimiento o actuación que todos deberán repetir con algún nombre para que todos los demás realicen ese mismo gesto, movimiento o actuación. Se recomienda trabajar el juego con 15 instrucciones.

➔ Cabeza de escoba

Cómo se juega:

- Se dividen diferentes equipos, mínimo de tres personas, el objetivo es colocarse un palo de escoba en la cabeza. Está prohibido tocar de cualquier otra manera el palo de escoba, que no sea con la cabeza.
- Se establece punto lejano al cual llegar sin que el palo se caiga. Es importante mencionar que, si el palo se cae o usan las manos, deben comenzar desde el punto de partida otra vez.
- El primer equipo que logre que todos sus participantes pasen de un punto a otro, gana.

➔ Laberinto

Cómo se juega:

- Después de resolver un acertijo en equipo, el grupo se coloca en fila;
- todos tendrán los ojos tapados, con excepción del participante que se coloca al final, ya que él dará las instrucciones utilizando las manos en la espalda de su compañero de adelante, éste hará lo mismo con el siguiente y así sucesivamente.
- Está prohibido hablar y el objetivo es que todos en conjunto lleguen a la meta.
- El laberinto se dibuja previamente en el piso con tiza o cinta adhesiva y el juego se realiza con un solo equipo o con varios dependiendo del número de participantes.
- Los acertijos dependen del contexto o características de quienes participan en el juego.

➔ Rey de los elementos

Cómo se juega:

- Se forma un círculo con todos los participantes, el animador tendrá la pelota y se la pasara a cualquiera.
- Cuando tire la pelota debe mencionar su nombre y un elemento (Aire, Agua o Tierra), el que atrape la pelota debe mencionar un animal que pertenezca al elemento que mencionaron (ejemplo: agua: tiburón) y decir su nombre, luego la pasa diciendo un elemento antes que la atrape el otro participante,
- no se vale repetir animales y debe responderse rápido, los que pierden van saliendo hasta elegir al ganador.

Para ver más juegos mexicanos consultar:

ORALE. Orientando jóvenes en el mundo laboral. *Descripción de juegos. “Deja tu mente jugar, es la mejor manera de resolver los problemas”*. México.

NICARAGUA

➔ Gente con gente

Cómo se juega?

- Los participantes caminan por el lugar al ritmo de la música.
- Cuando la música se detiene el facilitador/a orienta que se organicen grupos de determinado número de personas y que se saluden con diferentes partes del cuerpo (por ejemplo: cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, y otras partes más).
- Una vez se hayan saludado, vuelve la música y hacen otro saludo hasta formar un solo grupo.

➔ Mancha cadenas

Cómo se juega?

- Los participantes corren por el lugar.
- Quien sea alcanzado y tocado por el facilitador, lo toma del brazo formando una cadena.
- Mientras se van uniendo, le corresponde tocar sólo a los que están al extremo de la cadena.
- Ningún participante podrá soltarse de la cadena.
- El juego termina cuando todos han sido atrapados.

➔ Buscado a mi compañero

Cómo se juega?

- Los participantes se forman en pareja y luego eligen un sonido (puede ser de animal o de cosa).
- Caminan diferentes direcciones.
- Cuando el facilitador diga que se detengan y cierren sus ojos, los participantes hacen su sonido y buscan a su pareja sin abrir los ojos, sólo se orientarán por el sonido hasta que logren unirse de nuevo con su pareja.
- Al finalizar deberán reflexionar sobre cómo se sintieron.

➔ El rescate

Cómo se juega?

- Los participantes se dividen en dos grupos mixtos de igual número de miembros.
- Un grupo actuará como rescatista y el otro grupo como los accidentados.
- Los rescatistas salen del lugar, mientras tanto, el grupo de accidentados se ubica como si hubiera sufrido un grave accidente, esto con el fin que no logren rescatarlos tan fácilmente.
- Terminado el rescate, los grupos cambian de rol.
- Resultará ganador el equipo que realice el rescate en menos tiempo.
- El facilitador apoya a los accidentados, buscando la manera como resulte más difícil el rescate.
- Los rescatados son llevados a un extremo del salón y acomodados con cuidado.
- El ganador se declara solo al final del juego.

➔ Limpia terreno

Cómo se juega?

- Se reparte un pedazo de papel periódico a cada participante.
- Cada quien hace una bolita con su papel.
- Los participantes se dividen en dos grupos y se reparten el terreno a cada extremo.
- Se marca cada territorio con una línea en el medio.
- Cada grupo lanzará las bolitas en el terreno del otro y estos devolverán las bolitas para mantener su terreno limpio.
- Después de un determinado tiempo se suspende el juego y gana el equipo que tenga más limpio su terreno, es decir, que tenga menos bolitas de papel en su espacio.



➔ La Rayuela Ecológica

Es una adaptación de la versión descrita en los juegos tradicionales y brasileños.

Cómo se juega:

- Deben organizarse o integrarse como máximo 10 personas (NNAJ o adultos).
- Cada participante busca una prenda u objeto, para garantizar su turno de juego.
- Se coloca la rayuela en el piso donde esté visible y en un lugar amplio.
- A diferencia de la rayuela tradicional, los números son sustituidos por dibujos que representan las buenas prácticas ecológicas para la construcción de comunidades verdes donde NNAJ ejercen sus derechos ecológicos.
- Cada participante utiliza su prenda para ubicarse en la primera casilla y avanzar a los siguientes espacios, hasta llegar a la meta que es el número 10.
- Al colocar su prenda en cada espacio, cada participante debe comentar la imagen e identificar qué refleja con relación a las buenas prácticas, o responder estas preguntas: ¿Qué refleja la imagen?, ¿Qué buena práctica identifica? Y ¿Cómo contribuye al cumplimiento de sus derechos ecológicos?. Cada participante tiene su turno y aporta a la reflexión.

- La meta es llegar a una situación donde los derechos ecológicos de la niñez y la adolescencia sean cumplidos, esta es la imagen del número 10.

➔ **La cebollita**

Es un juego muy común entre los niños y las niñas, puede tener varios participantes, pues entre más participantes es mejor. Se le llama cebollita porque se parece a la forma como se arranca una cebolla; el propósito es demostrar la fuerza que se tiene al estar juntos, por eso es importante no soltarse.

Cómo se juega:

- La persona que está primero se sujeta de un tubo, poste o un árbol y así se van sumando más al juego.
- La persona que queda de última comienza a halar de la cintura, arrancando las cebollitas, una por una, hasta llegar a la última persona que se está sujetando del poste.
- el que lo haga más rápido es el ganador o ganadora.

Este juego se practica en Nicaragua y en México.

Para conocer otros juegos de Nicaragua consultar:

Manual de juegos y técnicas lúdicas. *“Nunca es tarde para jugar”*. Asociación “Tuktan Sirpi” (Club Infantil). Primera edición. Jinotega, Nicaragua, mayo 2014.

18

Cartas y juegos de mesa

Damas

Objetivo del juego

Capturar todas las piezas del juego. El juego termina cuando todas las piezas del juego del adversario son capturadas o bloqueadas y no se pueden mover.

Material necesario

Tablero con ocho hileras de ocho cuadrados (cuatro negros y cuatro blancos). Consulte el cuadro de la página siguiente para obtener información sobre cómo se hace un tablero.

Doce tapas de botella.



Espacio

Dos jugadores pueden participaren este juego. Cada uno escoge un color del tablero (negro o blanco) y coloca doce tapas de botella o pedazos, en los cuadrados coloreados de las tres primeras filas.

Instrucciones

Los jugadores sólo pueden mover sus fichas, hacia adelante, de forma diagonal para otra casa, o para la derecha, o para la izquierda (debe recordarse que cada jugador sólo puede usar un color de cuadrados). Los jugadores capturan las fichas del adversario al “saltar” sobre ellas. Esto se puede hacer sólo si la ficha del adversario está en el cuadrado diagonal de adelante y no hay ninguna ficha directamente atrás de la ficha del adversario. Una vez que la ficha del oponente el “saltada”, debe sacarse y la mantiene el jugador adversario.

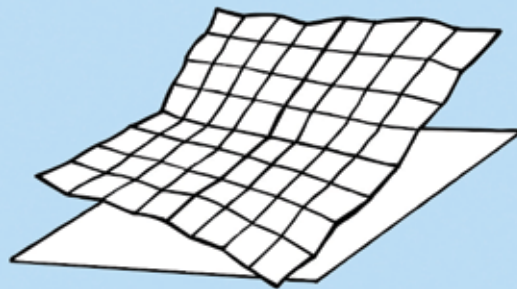
Los jugadores pueden saltar hasta dos o más fichas del juego si el conjunto de cuadrados lo permite.

El objetivo es llevar una ficha hasta la última hilera del lado del adversario, esta ficha se convierte así en una “dama”, porque tiene otra ficha (una de sus fichas capturadas) puesta encima de ella. La “dama” tiene el derecho de moverse en cualquier dirección, lo que aumenta la necesidad de estrategia en el juego, volviendo más fácil para el jugador la captura de fichas del adversario.

Para incrementar la velocidad y el nivel de dificultad del juego, se puede usar la regla británica llamada “debe capturar”. Esto significa que la captura es obligatoria. Esta estrategia permite que un jugador obligue a su oponente a capturar sus fichas y cree espacios y oportunidades para el jugador de ataque.

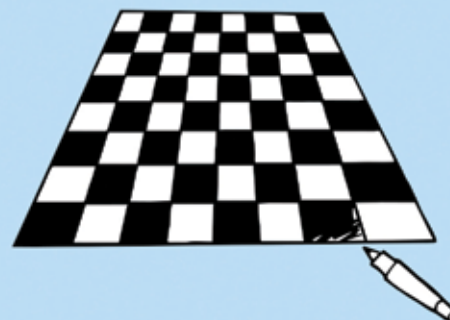
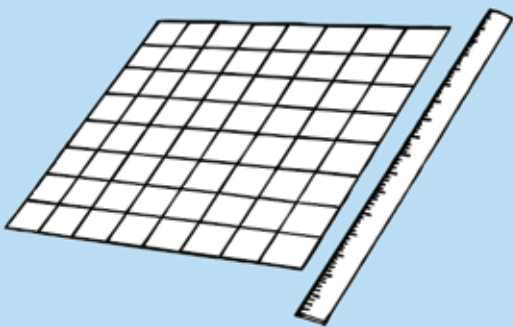
HACER UN TABLERO

Materiales necesarios: el lado de una caja de cartón, 2 series de 12 tapas de botellas, marcadores, pinturas o lápices de colores; tijeras; regla larga.



1. Haga un tablero cuadrado. Corte un pedazo grande de la caja. Corte un pedazo de periódico del mismo tamaño. Doble el periódico en formato de cuadrado y corte el cartón del mismo tamaño.

2. Obtenidos 8 cuadrados iguales: doble por la mitad el pedazo cuadrado del periódico, después de nuevo al medio y una vez más (3 veces). Abra. Usted debe tener una fila de 8 cuadrados iguales.



3. Mida con una regla y trace las rayas encima de las marcas para dibujar el tablero.

4. Pinte las fichas y los cuadrados del tablero.



Ajedrez

El ajedrez es un juego de estrategia y de sentido común, de poder, de ataque y retirada. Las fichas de ajedrez representan soldados en la línea de adelante que protegen al “rey” y la “reina”, “alfiles” que prestan una mano de apoyo y los “caballos” y las “torres” que protegen la fortaleza del reino. Es jugado en el mismo tablero del juego de “Damas”. Vale la pena intentar hacer las propias fichas.

Se crea o no, este es un juego para todos. Niñas y niños generalmente aprenden a los 6 años de edad y, personas de todos los niveles educativos y culturas, han jugado ajedrez desde hace años, en realidad desde hace miles de años.

Para más información sobre cómo jugar ajedrez:

www.soxadrez.com.br

<https://es.wikihow.com/jugar-ajedrez>

Informaciones más avanzadas con jugadores, profesores, clubes y ligas de ajedrez:

www.clubesdexadrezonline.com.br

<https://es.wikihow.com/jugar-ajedrez-avanzado>

Para jugar ajedrez en el computador, visite:

www.joguexadrez.com/jogue.php

<https://www.chess.com/es/play/computer>

www.misjuegos.com.mx/destreza/jugar-ajedrez-contra-la-maquina



Culebras y escaleras

Objetivo del juego

Llegar a la “casa” primero.

Material necesario

- Tablero específico para el juego.
- Dado y un marcador para cada jugador. Hacer un dado usando materiales de arte y bolsas plásticas.

Instrucciones

Cada jugador tiene su turno para arrojar los dados. Ellos mueven el marcador a lo largo de los espacios de acuerdo con el número de jugadas. Si paran en un cuadrado donde inicia una escalera, debe subir hacia un lugar más avanzado del tablero. Si para en la cola de una culebra, debe deslizarse hacia abajo a un nivel inferior.

También se pueden crear tableros propios con otros temas. Este juego utilizó el tema “derecho a jugar”, con flechas apuntando para abajo (culebras) y para arriba (escaleras).

Escarabajo

Objetivo del juego

Dibujar un escarabajo sacando con el dado el número correspondiente a cada parte del cuerpo. El jugador, o pareja de jugadores que dibuje todas las partes primero, grita: “escarabajo” y vence. El juego se puede adaptar para incluir otros insectos.


Material necesario

- ➔ Papel y lápiz para cada jugador.
- ➔ Un dado para cada grupo.
- ➔ Un cuadro con letreros para recordarle a los jugadores a qué número corresponde (ver abajo).
- ➔ También se puede hacer un escarabajo con cartas o con pedazos de papel doblados en varios bloques, uno para cada parte. Puede usar otros objetos (como plastilina, palos, arcilla) para elaborar el escarabajo.



Instrucciones

El primer jugador lanza el dado. Debe sacar “6” para empezar a dibujar su escarabajo. Si no lo logra, el dado se pasa al siguiente jugador. Luego debe sacar “5” para hacer la cabeza. Los jugadores sólo podrán añadir piernas, antenas, ojos y cola cuando tengan un cuerpo y una cabeza. Los jugadores deben sacar “2” seis veces para dibujar todas las piernas del escarabajo; un “4” dos veces para tener los ojos; y así en adelante. El vencedor marca 13 puntos: un punto para cada parte del cuerpo dibujada. Cuando los jugadores hayan aprendido el proceso de dibujo del escarabajo, las siguientes jugadas pueden ser temáticas, por ejemplo: “escarabajos cantantes” (todos deben cantar mientras ruedan los dados); “escarabajos silenciosos” (todos se quedan quietos); “escarabajos gritando” (todos gritan); “escarabajos gemelos” (dibuje un escarabajo con dos cabezas y un cuerpo).

Lanzar dados: 6 (cuerpo); 5 (cabeza), 4 (un ojo), 3 (antena), 2 (la pierna), 1 (cola).				Ronda 1	Ronda 2
Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6		

Para más juegos de papel y lápiz, consulte:

http://pt.wiki/categoria:jogos_de_caneta_e_papel

www.friki.net/informes/53954-juegos-de-mesa-con-lapiz-y-papel.html

www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/juegos-lapiz-papel.html

<https://saposyprincesas.elmundo.es/.../juegos.../juegos-para-los-que-solo-necesitas-pap>

También se le puede preguntar a los facilitadores sobre juegos como Batalla Naval, Juegos de la Vieja, etc.



Juego de cartas

Objetivo del juego

Librarse de todas las cartas en la mano.

Material necesario

Una baraja de cartas.

Instrucciones

De dos a cinco jugadores. Para empezar, se entregan siete cartas a cada uno. Las cartas restantes son colocadas en el medio de la mesa o del piso, puestas hacia abajo, y solo una volteada hacia arriba. Una vez los jugadores tienen sus cartas, deben organizarlas y clasificarlas en conjuntos. Las cartas pueden ser recogidas con los mismos números (por ejemplo todos los cuatros) o en secuencia (por ejemplo de 1 a 4 de bastos y 3-5 de copas).

El primer jugador mira la carta volteada sobre la mesa. Si esta carta va a ayudarlo a formar su conjunto, puede tomarla y descartar otra que tenga en su mano. Si la carta no le es útil, puede tomar otra del montón. La carta más inútil ahora la debe colocar en un nuevo montón. Cada jugador tiene su turno para tomar una carta, de cualquier montón, y también debe arrojar una de sus cartas.

Cuando un jugador tiene un conjunto formado, puede colocarlo encima de la mesa durante su turno. Primero debe tomar una carta del montón escogido, y luego debe colocar su conjunto hacia abajo, después descartar una carta. Una vez se coloca un conjunto, un jugador puede, durante su turno, sumar cartas que encajen en los conjuntos colocados sobre la mesa. El vencedor es el jugador que coloque todas sus cartas en la mesa y saque la carta final.

Para más información:

www.paisdelosjuegos.com.ar/juegos/cartas

https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_naipes

www.mundijuegos.com.co/juegos/cartas/

aprendiendomatematicas.com/juegos-de-cartas-jugar-cualquier-parte/

www.guiadelnino.com/juegos-y.../juegos-para.../10-juegos-con-cartas-para-nin

19

Recetas para jugar

Arcilla

La arcilla es buena para hacer objetos permanentes y debe ser utilizada el mismo día que es hecha. Queda dura y resistente cuando se seca.

Lo que usted necesita

- 1 taza de arena fina cernida.
- ½ taza de almidón de maíz (maizena).
- ½ taza de agua hirviendo.

Cómo hacer

Mezcle bien en una olla y cocine hasta espesar. Si está muy espeso, añada más agua caliente. Enfriar la masa antes de darla a niñas y niños para jugar. Nota: la masa se puede endurecer si se enfría por mucho tiempo. Objetos ya acabados pueden secarse en el horno o dejarlos al sol para que se endurezcan.

Actividades

Dentro de los objetos que se pueden hacer están: portavelas; cuencos, pisapapel, bolígrafo; animales o cualquier otro objeto que escojan los niños y niñas.

Masa de almidón de maíz y agua o engrudo

Esta masa parece una baba y produce una sensación pegajosa y agradable, pero a veces se vuelve seca y quebradiza y cambia todo el tiempo. Es muy buena para niñas y niños menores y hasta en hospitales, en las áreas de atención infantil.

Lo que usted necesita

- ➔ Un paquete de harina de maíz o Maizena.
- ➔ Una taza de agua.
- ➔ Colorante de alimentos (pero no es imprescindible).

Cómo hacer

Mezcle todo en un cuenco irrompible. No deje la masa muy líquida. Hunda las manos en la baba y sienta la textura, saque los pedazos duros. Usted puede entregar un “Kit de Cocina” (ver capítulo 20) para que niñas y niños jueguen con él.

Masa para modelar

Lo que usted necesita

- ➔ 2 tazas de agua fría.
- ➔ 2 paquetes (12 gr.) o 4 cucharadas soperas de bitartarato de potasio.
- ➔ 4 cucharadas soperas de aceite.
- ➔ 1 taza de sal.
- ➔ 2 tazas de harina.
- ➔ Si quiere puede adicionar colorante comestible.



Cómo hacer

Coloque todos los ingredientes en una olla y mezcle hasta formar una pasta suave. Cocine a fuego medio, mezclando todo el tiempo hasta espesar (3-5 minutos). Moldee y amase cuando se enfría. La masa puede ser almacenada con seguridad en un paquete plástico cerrado dentro de la nevera, si es necesario.

Actividades

- ➔ La masa de modelar puede ser amasada, enrollada como culebras o en forma de bolas. Puede ser sujeta, martillada, o cortada en pedazos.
- ➔ Se puede transformar en un nido, presionando con los pulgares hacia el centro y apretando los bordes. Puede ser perforada.
- ➔ Puede ser exprimida y estirada para hacer un monstruo. Unos pedazos de masa pueden ser unidos entre sí, apretando los bordes.
- ➔ Una larga culebra puede ser enrollada y transformada en un objeto.
- ➔ Se pueden hacer marcas con objetos duros, como una llave, sobre la masa.
- ➔ Use cortadores de galletas o reutilice materiales tales como las tapas de botellas o cuchillos de plástico para cortar.



- Expresar emociones: martillee, aplaste y estire.
- Jugar “papa caliente” en juegos en círculo. Una persona se sienta en la mitad del círculo con los ojos cerrados. Pase la “papa caliente” para otros jugadores diciendo: “caliente, caliente, caliente...”, cada vez más rápido hasta finalmente decir: “... quemó”. Los jugadores intentan mover la “papa” lo más rápido posible y quien termina con la “papa” sustituye al que está en el centro y comienza el juego de nuevo. Los facilitadores del juego pueden ayudar a que todos los niños y niñas menores puedan hacer el papel del jugador del medio.

Galleta básica

Lo que usted necesita (rinde para 100 galletas pequeñas)

- 250 gr de margarina.
- 1 taza de azúcar (pruebe endulzantes naturales como una alternativa más saludable).
- 1 cucharada de té de esencia de vainilla.
- 1 huevo batido.
- 5 tazas de harina (500 gr).
- 2 cucharadas de té de levadura en polvo.
- 1 cucharada de té de sal.
- 1 cucharada sopera de agua.



Cómo hacer

1. Bata la mantequilla y el azúcar juntos.
2. Añada la vainilla y el huevo.
3. Cierne los ingredientes secos y añádalos a la mezcla de arriba, con suficiente agua para hacer una masa dura que pueda ser desenrollada y cortada.
4. Espolvoree harina sobre la superficie de trabajo, abra la masa hasta un grosor de 3mm y use diferentes formatos de corte para las galletas. En un día caliente, es mejor poner la masa en el refrigerador para que se enfríe, antes de utilizarla.
5. Coloque las galletas en la bandeja de hornear y lleve al horno a 200 grados hasta dorar (cuando se hornea con un grupo de niñas y niños, usar pedazos de papel mantequilla para recoger las galletas de cada uno. Escriba los nombres en el papel para identificar a quién pertenecen las galletas).

Variación

Galletas de jengibre: cernir con la harina: 10ml de canela, 10ml de jengibre, 3 ml de nuez moscada y 2ml de clavo.



Burbuja de jabón

Lo que necesita

- ☛ Vaso para hacer las burbujas: un vaso de yogurt; un pitillo; un elástico; un pedazo de tela flexible como lycra.

- ➔ Líquido para hacer burbujas: 2 cucharadas de detergente puro; 2 vasos de agua con una cucharada de glicerina.

Cómo hacer el soplador

Haga un pequeño hueco para el pitillo, cerca del lado superior del vaso (un pincho o clavo caliente puede ayudar). Inserte el pitillo en el hueco. Estire la tela sobre el vaso y sostenga con el elástico.

Cómo hacer burbujas

Vierta un poco del líquido preparado en un recipiente. Hunda la tela del vaso en el líquido. Retire el exceso de líquido. Sopla por el pitillo y haga muchas secuencias de burbujas.

Alternativa – burbujas de mesa

Use otros líquidos para hacer burbujas: champú, jabón líquido, un vaso con un poco de agua y pitillos. Coloque un poco de jabón dentro del vaso con agua y sopla. Entonces juegue con la burbuja en la mesa. El aire entre la superficie de la mesa y las burbujas, abre espacio para una gran creatividad.

20

Juegos teatrales

NNAJ adquieren competencias sociales representando una situación o historia. Como asumen diferentes papeles y fingen ser, por ejemplo, una persona vieja, o alguien que vive con una deficiencia, o alguien que está siendo intimidado, en muchas ocasiones ganan nuevos conocimientos y empatías. También pueden practicar e interiorizar habilidades para la vida a través del teatro. Aprenden y practican nuevas formas de comunicarse, como por ejemplo, ser asertivos con relación a sus valores bajo la presión de los colegas, conocer diferentes formas de manejar los conflictos y muchas cosas más.

Estas oportunidades pueden apoyar el desarrollo de la resiliencia, la capacidad humana a lo largo de la vida y la adaptabilidad necesaria para manejar el estrés.

Juegos de comunicación sin usar palabras

➤ Qué estoy diciendo?

Divida los jugadores en pequeños grupos de números pares, separados unos de los otros. Cada grupo envía un miembro al agente del juego quien les dice algo para comunicar a su grupo, sin utilizar palabras. Cuando el grupo adivina el mensaje, un segundo miembro viene al frente y pide un nuevo mensaje y ellos tienen que adivinarlo. Esto continúa hasta que todos hayan jugado. El primer equipo que termine, será el vencedor.

Mensajes simples para los jugadores más jóvenes, podrían ser: “Yo estoy con hambre/ irritado/ cansado/ con miedo/ feliz/ orgulloso/ sorprendido”, o “yo te amo”, “déjeme en paz”, “venga conmigo”, “pararse”, “sentarse”, “quedarse quieto”. Los jugadores mayores pueden ser desafiados a actuar “celos”, “asco”, “emoción”, “tedio”, “impaciencia”, y otras más.

➤ Adivine qué me gusta?

Todos los jugadores están en un círculo. Uno por uno, van pasando al frente y exponen lo que más les gusta, sin hablar. Quien adivine correctamente es el siguiente – o se nombra a alguien que no haya pasado todavía.

➤ Adivinanzas

Se dividen los jugadores en grupos pequeños para representar la palabra, sin hablar. Al principio, y especialmente con jugadores jóvenes, la palabra representada tiene sólo dos sílabas. El grupo puede escoger la palabra o el agente del juego puede darles una lista.

Teatro

El teatro puede tener muchos temas. Estas actividades lúdicas no son dirigidas a una actuación controlada, sino a que todos se diviertan al montar una pieza.

➤ “Ídolos” y actuación

Un tema simple y popular es “ídolos”, en el cual los participantes se turnan para cantar o actuar. En grupos, ellos pueden ser desafiados a realizar pequeñas representaciones sobre “el momento más aterrador de mi vida”. O “el más simpático...”. A NNAJ les puede gustar improvisar representaciones de un programa de televisión o un cuento de hadas. Algunos pueden preferir un lugar tranquilo para ensayar.

➤ Usando el teatro para lidiar con una situación preocupante

Se forman grupos de alrededor de 5 o 6 participantes y a cada grupo se le da un escenario para hacer su representación ante todo el grupo, disponiendo para ello de sólo cinco minutos para cada grupo. Usted puede escoger un tema relevante, como por ejemplo: “asedio e intimidación”, en el que el primer grupo de niños provoca a una niña; el segundo grupo de niños provoca a un niño que tiene sobrepeso y usa anteojos; el tercer grupo de niñas excluye a otra niña de sus actividades, pues ella usa ropa rota; el grupo cuatro está provocando un niño con deficiencia que camina cojeando.

Después de presentar cada pieza, discuten lo que sucedió y cómo se sintieron los participantes – cada participante debe tener el momento para hablar sobre su papel. Si hay participantes que, obviamente, les gustó ser agresivos, repita la pieza y déjelos ser las víctimas – pero todo de forma divertida.

Déjelos discutir sobre lo que pueden hacer las víctimas para protegerse. Confíe en los participantes para que generen y exploren esas discusiones. A los participantes les puede gustar que se repitan las dramatizaciones con un resultado justo y correcto.

➤ Marionetas (ver capítulo 22)

Es un instrumento muy interesante para iniciar conversaciones, actuar fuera de las situaciones comunes y hacer pedidos, todo esto a través de un muñeco.

- Sugerencias para la construcción de marionetas
 - > Busque fotos grandes de rostros y otros elementos (tales como alimentos, carros, casas, animales) de revistas y periódicos.





- > Pegue la imagen recortada en algún tipo de material más resistente (cartón o plástico rígido).
- > Enrolle un tubo de papel y péguelo en la parte de atrás con un pedazo de palo que lo sostenga.
- > Improvise una representación teatral en la que presente las piezas en un teatrino hecho con cajas de cartón recortadas, telas y otros materiales.

Temas para las piezas de teatro

Un tema dramático puede dar origen a un juego muy interesante. Muchos juegos pueden ser adaptados para que encajen con los temas.

☛ Algunas sugerencias

- El Circo – con payazos, acróbatas, equilibristas y balones.
- El Zoológico – con animales y pájaros salvajes, guías y visitantes.
- La Copa del Mundo o las Olimpiadas – con banderas de los equipos y medallas y registros de resultados.
- El Mundo Marino – pescadores de peces y tiburones, carrera de pingüinos (cojos), nudos enmarañados, juegos de cuerda a bordo de un buque, y muchos más.

- **Teatrino de ventas**

Usted va a necesitar de una gran variedad de elementos (cuanto más simpáticos, mejor) como un batidor de huevos, sombrilla, sandalia, papa, cuaderno, tarjeta de cumpleaños, peinilla, barra de jabón, lata de fríjol, llave antigua, basurero de lata, plato plástico, lápiz, colador de cocina, gorra de beisbol, media, toalla de baño, carrito de juguete.

Divida los jugadores en pequeños grupos y entregue a cada grupo cinco o seis elementos de los que usted separó (sepárelos en bolsas de mercado para economizar tiempo). Los grupos inventan una historia que incluya cada elemento que le fue dado y actúa para todos, de forma que cada persona asuma un papel.

Jugando con teatro de sombras

Los actores (o mímicos) actúan entre una luz brillante en el fondo y una sábana entre ellos y la platea. Sus movimientos deben hacerse cerca de la hoja y el público podrá ver su sombra del otro lado. Los juegos con sombras dependen mucho de que los movimientos sean definidos y exagerados, y el espacio debe ser preferiblemente oscuro.

➔ **Materiales necesarios para el teatro de sombras**

- Una o dos sábanas blancas.
- Cuerda para sostener las sábanas.
- Por lo menos dos lámparas de mesa fuertes (un proyector es todavía mejor).
- Extensiones largas son requeridas para poner las luces en el lugar correcto.

➔ **Mímicas**

Use su cuerpo para diferentes mímicas: habla y gestos; cayendo, andando cojo, reclamando y delirando; llorando y triste, amarrando un nudo, vistiéndose, bailando, marchando y otras más. Ponga una canción que estimule el movimiento. Pruebe a hacer las acciones de frente y de lado. Discutan entre todos cuál funciona mejor. Pruebe colocando las luces detrás de los actores.

Los accesorios también pueden utilizarse para crear sombras, como piezas de un mobiliario o formas recortadas (un insecto gigante, flor, árbol, helado gigante, y muchos más). Estas figuras pueden atarse a palos de madera o tener apoyo para quedarse paradas. Si usted usa alfileres, partes del cartón podrán moverse, por ejemplo, el ala de un pájaro se mueve para arriba y para abajo como si estuviera volando. Utilice accesorios de alambre para hacer que esto suceda.

➔ **Drama e historias detrás de las sábanas**

Los actores hacen uso de las cosas que aprendieron y preparan una representación que realizarán detrás de las sábanas, el secreto está en las luces brillantes que están detrás y la actuación cerca de las sábanas para obtener así una imagen nítida o una sombra bien delineada.

➔ **Sombras con los dedos y las manos**

Comience probando hacer sombras con los dedos y las manos para que todos entiendan la idea. Usted también puede hacer sombras con las manos en un cuarto oscuro utilizando una linterna que ilumine fuerte.



➔ **La caja del teatro**

Pruebe el teatro de sombras en un formato miniatura. Haga un teatro con una caja de cartón y anime a los participantes a crear sus propias historias y personajes. Ellos también pueden actuar basados en historias tradicionales, leyendas o cuentos de hadas.

Usted también puede hacer un teatro de sombras con marionetas y trabajar con los participantes para que elaboren sus propias marionetas.

HACIENDO UN TEATRO DE SOMBRAS DE MARIONETAS		
<p>Conejo</p>		
<p>Use una caja de cartón y corte una ventana en el frente. Pegue papel vegetal o un pedazo de tela estirado sobre la apertura del palco.</p> <p>Encienda una lámpara detrás de la pantalla.</p>	<p>Corte figuras de animales, personas, pájaros, objetos domésticos y otros como adornos y personajes.</p> <p>Usted podría hacer un brazo o una pierna que se mueva para arriba y para abajo, uniendo la parte móvil con un alfiler.</p>	<p>La marioneta es sostenida con varas finas de bambú o con hilos.</p> <p>Pegue un hilo separado para todas las partes móviles (un pedazo de madera para sostener y otro para la parte que se mueve).</p>

Juegos de “hacer de cuenta”

21

Fantasías

En la próxima tienda que visite, compre objetos y vestimentas que puedan transportar a niñas y niños a otro mundo: sombreros, gorras, zapatos, chaquetas, vestidos largos, vestidos de seda, joyas antiguas, botas, cinturones. Pedazos de telas de una tienda de costura o retazos de telas, pueden ser amarrados o fijados alrededor de pequeños cuerpos y servir para jugar con cualquier tema e innumerables piezas creativas.



Conjuntos apropiados para usar la imaginación

A niñas y niños les gusta imitar y actuar de acuerdo con sus vidas. Incentive piezas teatrales y contar historias, entregando accesorios para estimular y aumentar la diversión. Las siguientes ideas fueron recopiladas de SPICE Jugar en inglés.

☛ Supermercado

Intente crear un mostrador y estantes para su “tienda” o almacén. Mesas, sillas y un gran cartón son perfectos; decórelos para que sea más divertido.

Materiales: canastas y carros de compra, caja registradora de juguete (o calculadora y teclado viejos), dinero de mentira, etiquetas de precios, tarjetas de plástico viejas, cajas reutilizables y cajas de cartón, paquetes vacíos, botellas de plástico, legumbres de plástico y alimentos, disfraces para vestirse como mamá, papá, o vendedores.

➔ Restaurante

Los elementos del supermercado son perfectos para el restaurante. Tenga la mente abierta y niñas y niños lo seguirán fácilmente, o incluso podrán dirigir el juego.

Materiales: vasos de plástico o de papel, reutilización de bandejas de comida (limpias claro!), cubiertos de plástico, mesas (cajas de supermercado con manteles), delantales. Mezcle un poco de tinta en agua para imitar jugos y gaseosas. (Los niños deben entender que no son reales).

➔ Casa

Sábanas viejas y ropa son perfectos para hacer casitas. Úselos debajo de las escaleras, préndalos a las paredes con ganchos o sobre mesas y sillas. Haga una entrada y permita que niñas y niños creen el interior de la casa, como sala, cocina, camas, etc. Muñecos (as) pueden interpretar otros niños y niñas y mascotas cuando el niño o la niña está solo, y ellos pueden escoger sus propios papeles cuando juegan en grupo.

Materiales: televisión, microondas, estufas, mesas y muebles pueden crearse fácilmente a partir de cajas de cartón y pueden ser perfectos para la “casa”. Almohadas y muñecos se pueden transformar en invitados. Platos reutilizables y cubiertos, ollas y sartén, cuencos, vasos, batidoras, rollos, cortadores de galletas, envolturas plásticas vacías, cajas de alimentos (como los del supermercado) y masa para modelar.

Las actividades culinarias con niñas y niños realmente van a ayudar. Los facilitadores del juego pueden invertir sus papeles para divertirse.

➔ Hospital

Los especialistas en juegos hospitalarios, frecuentemente se desempeñan como médicos y pacientes en juegos con niñas y niños en el hospital. Esto ayuda a su pre y post-recuperación. Los cuidados con la salud hacen parte del mundo infantil y es muy bueno tener algunos materiales como vendajes, muletas viejas y hasta fingir equipos médicos para el juego. Usted puede tener que hacer termómetros o estetoscopios, pero niñas y niños son capaces de usar la imaginación. Osos de peluche y muñecas se transforman en grandes pacientes (así como facilitadores). Vestirse con ropas viejas de adultos funciona en todos los escenarios, y ropas blancas para médicos es una de las favoritas. Usted puede hasta ampliar la actividad todavía más y tener un tema de la momia egipcia a partir de los vendajes.

➔ Banco/Oficina/Kit Escolar

Bancarios, profesores, vendedores o gerentes también son personajes favoritos de niñas y niños. Haga chequeras a partir de cero, o un libro de contabilidad, tenga una calculadora y haga un computador con una caja de cartón o envoltura de papel. Adapte un tablero para la escuela.

Materiales: papel, lápiz, crayón, tablero, mesas y sillas. Pregúntele a algunas empresas por stock antiguo de boletos de papel, libros y catálogos que puedan ser reutilizados. Los materiales reutilizables como cajas, tapas de botellas, tubos y hasta cosedoras serán muy útiles.

➔ Otras ideas para jugar más

Los mejores kits incluyen muchas oportunidades y pueden ser almacenados en conjunto, en la misma caja. A continuación algunas ideas:

- Construcción: pala, ladrillos, barro, herramientas de albañil, cuerda, caja de herramientas (permita que niñas y niños utilicen herramientas reales, si es posible).
- Camping: tienda, varas, saco de dormir, cosas para cocinar, vara de pescar, antorcha.
- Salón de belleza: cepillos, cremas, uñas postizas, cintas, champú, agua y toallas.
- Oficina: computador antiguo, papel, bolígrafos, teléfono antiguo, maletín, sellos, cosedora, perforadora, archivos viejos, adhesivos, canecas.
- Bomberos: cascos, ropa roja, tela roja para capas, botas de caucho, cuerda, manguera, baldes, sillas para el camión de bomberos.



“Baila con los famosos”

Estos NNAJ son locos por el programa “Baila con los famosos”, una competencia de baile de salón que ellos ven por TV. Ellos practicaron sus bailes durante muchos días y después organizaron su propio “Baila con los famosos”, presentando el show a los padres de la comunidad.

NNAJ pueden inspirarse en canciones, observando eventos de la vida real o incluso en un programa de TV. Estos participantes tuvieron disfraces para bailar, espacio para los ensayos y acceso a la música para la realización de sus sueños de ser estrellas del baile.

22

Canciones e instrumentos musicales

Cree instrumentos de percusión simples para acompañar actividades de canto y danza. Desafíe a niñas y niños mayores a que creen instrumentos con “escala” como los xilófonos o flautas hechas de bambú, trozos de PVC o tubos de cartón. Reserve un tiempo para la creación de sonidos y ritmos, invitando para ello a músicos talentosos que apoyen su improvisación musical.



Batería (o tambor)

La batería o tambor es un instrumento musical tradicional y es hecho con una variedad de materiales naturales como piel de animales, y materiales fabricados como caucho y hojas de metal. En muchas culturas tradicionales la batería tiene una función simbólica y es comúnmente utilizada en ceremonias religiosas y culturales, como el carnaval. La batería normalmente es tocada con las manos, o con una o dos baquetas.

Lo que usted necesita

- ➔ Un objeto que sirva de soporte (lata de metal, rollo de tela, pote de cerámica).
- ➔ Alambres flexibles y alicata.
- ➔ Una cámara de aire de neumático.

Cómo hacer una batería

Corte la cámara de aire 5 cm más de diámetro del que tiene el soporte. Cubra el lado abierto del soporte con el caucho. Enrolle el alambre alrededor del caucho en los lados del soporte y apriete firme para estirar el caucho. Enrolle una cuerda o tela y haga un nudo firme con el alambre para agarrar el caucho a la moldura de manera que cubra el alambre. Cerciórese de que ninguna punta afilada del alambre quede hacia afuera.

Las baquetas del tambor pueden ser hachas con ramas secas de árboles o palos de escobas viejas adaptadas al tamaño requerido.

Palo de lluvia

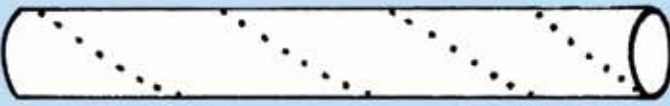
El palo de lluvia es un tubo largo y hueco, lleno de cosas pequeñas como cuentas, frijoles o arroz. Él tiene pequeños pasadores, palitos o clavos organizados en un patrón de espiral (vea la ilustración abajo).

Cuando el palo es levantado, las piecitas caen hacia el otro extremo del tubo, haciendo un sonido parecido a la lluvia, cuando tocan los palitos internos.

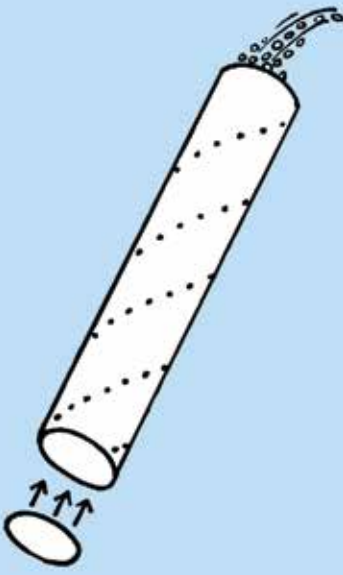
Lo que usted necesita

- Bambú o tubo de cartón vacío (toalla de papel, papel para envolver, tela, carteles).
- Alfileres (para tubos delgados como de toalla de papel o papel de empacar); clavos (para tubos gruesos- los clavos deben ser más cortos que el diámetro del tubo); palillos (especialmente para bambú).

CÓMO HACER UN PALO DE LLUVIA



1. Inserte alfileres o clavos en los lados del tubo siguiendo un patrón espiral.
2. Cubra las cabezas de los clavos o alfileres con cinta adhesiva para mantenerlos en el lugar.
3. Cierre un extremo pasando cinta adhesiva en un pedazo circular de cartón.
4. Vierta las piezas para llenar (para tener sonidos diferentes, intente ingredientes diferentes como arroz, cuentas, frijoles, maíz pira).
5. Cierre el otro extremo del tubo con un pedazo de cartón cortado al tamaño de la abertura.
6. Adorne el lado de afuera del tubo con cinta adhesiva de colores, tela, lápices de colores, pinturas o papel maché.



Instrumentos hechos de materiales reciclables

➔ Xilófono de botella

Junte botellas y llénelas con agua en cantidades diferentes. Pídale ayuda a un músico para “afinarlas”. Haga sonidos con una cuchara. Use gotas de colorante para pintar los sonidos diferentes (o reutilice agua para actividades de pintura).



➔ Tambor de lata

Un tambor de lata suena mejor si su fondo es abollado de forma cóncava. Use una tela y martillo para hacerlo. Utilice una cuchara de palo para hacer sonidos diferentes: raspar en los lados, golpear suave en la tapa plástica, golpear el fondo en los extremos y en el centro.



➔ Sonajeros

Use tapas de botellas y anillos de lata para hacer una variedad de sonajeros. Adórnelos durante una actividad separada. Usted también puede usar botellas plásticas y latas de aluminio con semillas y piedritas como sonajeros. Dos tapas de envase de desodorante pueden ser utilizados; sumerja el plástico en agua hirviendo para hacerlo moldeable.



➔ Sonajero de papel maché

El sonajero es hecho con muchas tiras de papel sumergidas en pegante (pegante diluido de madera o blanco) y colocadas alrededor de un globo. Después de secar y endurecer, el globo es reventado.

Se puede añadir aserrín, arroz o piedritas y un palo es introducido en el hueco de forma que quede ajustado y sirva de soporte. Otra capa de tiras de papel con pegante se adiciona para fortalecer y garantizar que el palo quede parado. Cuando el pegante se seque, puede decorar el sonajero con pintura.



Instrumentos de la naturaleza

Use los recursos naturales del monte para hacer instrumentos indígenas bonitos.

Recuerde utilizar siempre los recursos naturales de manera sustentable – no destruir árboles y plantas sin necesidad.





Haciendo música juntos

Antes que un montón de músicos y sus instrumentos comiencen a sonar estruendosamente, piense en la música que le gustaría interpretar.

En primer lugar, escuche lo que cada instrumento puede hacer. Imagine a qué sonidos se parece cada instrumento –el viento, el mar, el trueno? Imagine los instrumentos hablando: calmadamente, nerviosamente o entusiasmados? Pruebe el tambor de lata y compruebe los diferentes sonidos. Pruebe cómo suena cada sonajero.

Permita que diferentes instrumentos suenen como ellos mismos. Introduzca un ritmo que todos acompañen. Intente con una canción popular y un golpe rítmico para acompañar. Algunas veces use todos los instrumentos al mismo tiempo, en otras ocasiones separe algunos para percibir la variedad de sonidos.

Usted puede dividir NNAJ en equipos musicales para que encuentren su propia música, acompañen los sonidos y se presenten ante los otros. Siempre tenga instrumentos suficientes para que todos puedan tocar. Téngalos disponibles para uso regular.

23

Haciendo su propio juguete

Para muchos niños y niñas latinoamericanos, los almacenes de juguetes no pueden estar a su alcance. Este capítulo anima a los adultos y NNAJ a trabajar juntos para crear sus propios juguetes especiales, amados y expresivos.

Muchos de los famosos creadores de juguetes, que alientan a NNAJ a construir sus propios juguetes, sugieren que debemos “dar herramientas, no juguetes”. Debemos preparar los espacios de trabajo donde NNAJ puedan inventar y probar para hacer sus propias construcciones de juguetes, con el apoyo y entrenamiento de los adultos. De esta forma, dos valores son creados: hacer y tener.

Para más ideas consulte los sitios:

<https://manualidades.cosasdepeques.com/tipo-manualidad/juguetes-caseros>

<https://ecocosas.com/rec/juguetes-materiales-recicladosp/>

www.manualidadesinfantiles.org/como-hacer/juguetes-caseros

Balones

☛ Balones de materiales naturales y pelotas de papel

Corte las piernas de una media pantalón. Llénela con pasto seco hasta llegar al tamaño deseado y haga un nudo para que quede firme. Doble lo que sobró para que la pelota quede más fuerte y amarre de nuevo.

☛ Balones de elástico

Junte cintas elásticas amarrándolas a una cuerda grande. Enrolle la cuerda en forma de balón hasta que quede del tamaño deseado.

☛ Balones de plástico

Tome pedazos de cualquier plástico y deles forma de balón. Sujete el balón con cinta adhesiva. Continúe colocando plástico en el balón y sujetando con cinta adhesiva hasta llegar al tamaño deseado.



➔ **Balón suave**

Usted va a necesitar de 12 formas de pentágono de papel (use la forma de pentágono de las “autoformas” de un computador y aumente hasta el tamaño que vaya a usar). Tenga cuidado de no distorsionar la forma y cortar equivocadamente. Corte los 12 pentágonos de tela 1cm más largo que el papel del molde. Alinee la tela de manera firme y precisa alrededor de los pentágonos de papel. Cosa los lados superiores hasta formar un balón. Llene con medias viejas o fibras vegetales. Usted puede poner una campana o sonajero con rellenos diferentes para obtener “pesos” diferentes.

➔ **Pelotas para malabarismo**

Usted requiere de tres o cuatro balones nuevos (no usados) y arroz. Quite las partes del balón que son usadas para soplar y llenar. Llene un balón con un puñado de arroz hasta que esté del tamaño de las pelotas de malabarismo pequeñas y, entonces, estire el balón alrededor del arroz. Use más balones para sostener el arroz con las capas de la pelota estirada. Ahora usted tiene pelotas de malabarismo perfectas.

Muñecas MovingHearts: “de mi corazón para el suyo”

El proyecto MovingHearts comenzó como resultado de discusiones con alumnas y alumnos sobre el derecho a la salud. Serios asuntos de salud, que afectan a adolescentes como las drogas, HIV y embarazo, también fueron discutidos, pues estos son asuntos con los que los alumnos y alumnas deben lidiar en la vida diaria de sus comunidades. Ellos concluyeron que, tener un cuerpo saludable, era un privilegio que suponía una responsabilidad personal de cuidar y no abusar de su propio cuerpo.

Para recordarles de su propia salud y de las necesidades de niñas y niños con problemas de salud, cada uno de los alumnos y alumnas de 9° grado de las escuelas High School Cedar, Oaklands High School y



South Peninsular High School fueron encargados de hacer una muñeca que sería dada a un niño o una niña que estaba enferma o tenía algún tipo de deficiencia. La muñeca debería ser pequeña de forma que la niña o el niño la pudiera sostener en sus manos. Usando retazos, los alumnos y alumnas crearon lo que fue conocido como sus “Muñecas MovingHearts”.

Durante el proceso creativo, alumnos y alumnas fueron orientados a enfocarse en lo que ellos le querían decir a quien iba a recibir la muñeca. Estos mensajes personales fueron anexados a las muñecas.

Para más información sobre el proyecto Muñecas MovingHearts, entre en contacto con Liesl Hartman del Centro de Artes Frank Joubert, Ciudad del Cabo, Sudáfrica (www.frankjoubertcentre.co.za).



(arriba): el alumno que hizo la muñeca, da explicaciones sobre el proyecto a los visitantes de la Galería de Arte Iziko, donde las muñecas fueron exhibidas. (abajo): algunas de las Muñecas MovingHearts.

CÓMO HACER UNA MUÑECA



1. Comience con un pedazo cuadrado de tela, algún material para rellenar y un pedazo de lana o hilo.



2. Presione el centro de la tela y llénelo para hacer la cabeza. Amarre con lana o hilo.



3. Corte los laterales de la tela para formar los brazos.



4. Use tiras de tela para comenzar a apretar los brazos.



5. Use pedazos pequeños de tela para cerrar los brazos correctamente. Así hará las "manos" de la muñeca.



6. Amarre las "manos" con lana o hilo. Apriete el estómago para fortalecer las articulaciones.



7. Apriete el cuerpo y las piernas con tiras de tela. Cubra los "pies" de la misma forma como hizo las "manos". Cosa las partes sueltas de hilo y tela para que nada quede colgando.



8. Cosa el cabello y el rostro de la muñeca. Si la tela usada es de colores, no será necesario hacerle ropa, pero ella le añade un toque más personal.



9. Haga un corazón y cóselo en algún lugar de la ropa o del cuerpo de la muñeca. Escriba un mensaje para el niño o la niña que recibirá la muñeca. Anéxelo con una etiqueta en el brazo o la pierna de la muñeca.

Cabañas

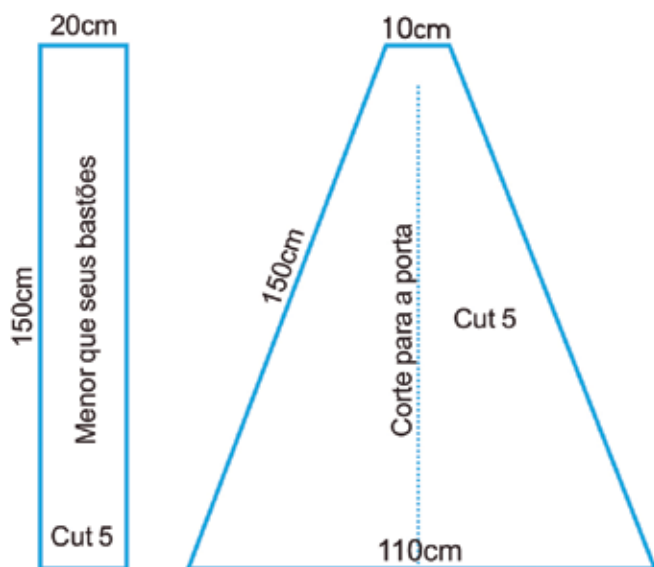
Imagine un campo lleno de tiendas de colores y un gran juego de campamento o de “casita”.

Lo que usted requiere

- Bastones: consiga cinco bastones de 200 cm de largo. Límpielos para hacer los mástiles de la tienda.
- Tela: use pedazos de telas viejas, como sábanas, y consiga material para cubrir cinco triángulos y cinco rectángulos.
- Use el patrón de abajo para medir exactamente los materiales que va a necesitar.

Cómo hacer

- Corte cinco triángulos (para los laterales de la tienda) y cinco rectángulos (para los mástiles de la tienda).
- Haga dobladillo en los dos extremos.
- Corte tres cuartos de abajo para arriba en el centro de un triángulo para crear una abertura para la “puerta”.
- Sujete la abertura con un sesgo o tela.
- Doble las piezas rectangulares por la mitad. Cosa cada rectángulo doblado entre los triángulos para formar una “bolsa” para el mástil de la tienda. Cosa todas las piezas de esta forma.
- Ponga los mástiles en las “bolsas”, sujete la parte más alta y la base con tachuelas o remaches.
- Monte la tienda equilibrando los bastones, unos sobre los otros en lo más alto, sostenga los mástiles con un pedazo extra de cuerda. Inserte los bastones en la base.
- La abertura del frente puede necesitar un pedazo de cinta para mantener los bastones separados a la distancia correcta.



Construcciones con cajas de cartón

Las cajas de cartón pueden ser cortadas para formar muchas cosas diferentes. Intente hacer una casa, una cabaña, un carro, un barco, un garaje. Corte pedazos de cartón con un bisturí para adecuarlos al formato de su dibujo. Doble el molde para hacer su proyecto. Pegue las piezas con cinta adhesiva.

La “construcción” puede quedar muy fuerte si la cubre con tiras de periódico mojadas en pegante (pegante de papel de pared, pegante de madera levemente diluida, pegante blanco o incluso engrudo). Alise los bordes y, si es necesario, pase una segunda capa. Permita que seque bien y entonces pinte y adorne. El brillo del barniz le dará un excelente toque final.



Niños de Elsie Mtshali Combined School en Grytown construyeron casas con cajas de cartón. Cada casa es única y refleja los hogares y ambientes que ellos conocen. Imagine otros objetos que pueden ser hechos para acompañar las casas, y un juego que puede suceder en una ciudad, con personas, en una comunidad...

Futbolín

Use cajas de madera (vaya a las ventas callejeras, por ejemplo, para conseguir una) para crear un juego de fútbol de mesa o futbolín. Usted también puede intentar usar cajas de cartón reforzadas. Haga huecos en los lados e inserte bastones gruesos. Ponga “jugadores de fútbol” hechos de tacos de madera. Los equipos pueden quedar de colores si los sumerge en colorante de alimentos.



Celebrando la construcción local de juguetes

Tenga en cuenta materiales como alambre, latas, cajas, ruedas viejas, tubos, botellas y muchos otros que pueden ser utilizados de manera creativa en la confección de juguetes. Conozca creadores locales de juguetes e invítelos a participar en su proyecto enseñando o promoviendo su trabajo.



¿Por qué no trabajar con escuelas locales y la comunidad para hacer un proyecto sobre “Juguetes de nuestro pasado”, construyendo esos juguetes?

24

Actividades artísticas y creativas

La visión de un niño o una niña es global – ella tiene en cuenta el conjunto, explorándolo plenamente a través de todos los sentidos y definiéndolo por medio de impulsos creativos. Esta exploración y desarrollo creativo son absolutamente esenciales para la comprensión que niñas y niños tienen de su mundo y cómo se relacionan con él, lo que influye en su sentido de lugar propio y definitivo en el mundo.

Haciendo y aprendiendo con las artes, es una forma única de experiencia que no puede ser iniciada de otro modo.

Todo NNAJ tiene el potencial para ser creativo, original, espontáneo e innovador – cada niño y niña es un explorador y sólo requieren de un ambiente estimulante que les permita expresar libremente los sentimientos, las experiencias y una comprensión de la vida. Su creatividad debe ser alimentada y desarrollada desde temprano para que ella pueda continuar creciendo a lo largo de sus vidas.

Crear imágenes no es sólo no-verbal, también es pre-verbal.

Dibujo y narración de historias

¿Qué dibujar?

El dibujo es el acto de hacer marcas sobre una superficie usando línea, tono y textura. NNAJ dibujan para expresar sus sentimientos, contar historias y comunicar sus ideas a los otros. Ellos pueden inventar símbolos donde sepan sólo el significado y representan su realidad. Los niños y niñas siempre deben ser animados a hablar sobre su obra y no deben ser desanimadas o juzgadas por patrones adultos.

Sobre la narración de historias

Contar historias es tan antiguo como la propia humanidad. Desde los primeros años ha sido la forma de entretener, educar y transmitir la historia, las tradiciones, los eventos importantes y las leyendas de una

generación a la siguiente. Las historias permiten que las personas se relajen y, por un momento, entren en otro mundo para hacerse parte de otro lugar, tiempo o evento. Este es el lugar donde nuestra imaginación es estimulada y se vuelve activa.

Hay muchas maneras diferentes de usar historias para estimular las ideas de NNAJ y el pensamiento creativo.

Lo que usted requiere

- ➔ Una historia adecuada que NNAJ puedan relacionarla con sus experiencias.
- ➔ Objetos reales o imágenes para introducir o para ser usados durante la historia.
- ➔ Materiales para el dibujo (como papel, pinceles, crayones, pintura).

Introducción antes de contar la historia

Esto puede ser hecho con una o más de las siguientes actividades relacionadas con la historia, como el uso de rimas o canciones que se conectan al tema de la historia, aplaudiendo o haciendo juegos y música.

Use imágenes, objetos reales o tenga un tema para introducir aspectos nuevos o poco comunes que serán mencionados en la historia.



Cuenta la historia

Algunas historias son mejor contadas junto con niñas y niños o cuando ellos participan activamente de la experiencia.

Al final de la historia

Dé un tiempo para que niñas y niños reflexionen sobre lo que oyeron y aprendieron. Comparta ideas usando preguntas abiertas que los estimule a dar respuestas con frases completas y a pensar en soluciones para los problemas. Evite que niñas y niños repitan toda la historia, de esa forma puede resultar tedioso para los otros participantes. Incentíuelos a compartir sus sentimientos sobre la historia que escucharon.

Dibujo

Tenga material de dibujo definido para niñas y niños e invítelos a dibujar cualquier imagen sobre la historia. Siempre motíuelos a dibujar libremente, sin conciencia de sí mismos, para experimentar y explorar los estímulos provocados por la historia.

Impresión

¿Qué es la impresión?

La impresión es la transferencia de un dibujo, patrón o imagen a partir de una superficie para otra superficie, por medio de una variedad de técnicas. Esto significa que algunas partes de la superficie son cubiertas con tinta o pueden ser texturizadas, y otras partes son dejadas en blanco. NNAJ pueden disfrutar de la magia del proceso de impresión. Las diferentes culturas expresan los patrones, diseños y símbolos que tienen significado para sus vidas, mediante técnicas diversas. Antes de la impresión, hable con NNAJ sobre los colores y las formas. Permítales jugar con diferentes formas de aplicación de la tinta con objetos diferentes para obtener así impresiones divertidas.

¿Cómo hacer una almohadilla para impresión?

Coloque un pedazo pequeño de esponja, algodón o una almohada de tejido de algodón pre-lavado en un plato pequeño. Mezcle pintura en polvo con un poco de agua hasta que quede cremosa. Remueva varias cucharadas de pintura de la esponja; esto ayuda a que el objeto recoja el mínimo de pintura y da una impresión más clara.

Deposite una capa de periódico debajo del papel que va a ser impreso para dar una impresión mejor.

Impresión con objetos encontrados

Consiga objetos de impresión con relieve (bobinas de algodón, tapones, piezas, neumáticos viejos, suelas de zapato de caucho, botones, tapas de botellas, madera, formas de cartón, tapas, bolsa de plástico arrugado con elástico para cogerlo, ruedas de juguetes rotos) muestre a NNAJ cómo usar el bloque de impresión presionando un objeto sobre el bloque y, luego, pasando para el papel o la tela.



Impresión con esponjas

Usted va a requerir de esponjas de diferentes formas y tamaños. Hunda las esponjas en las almohadas para la impresión y pase para el papel, sellándolo.

Impresión con pintura y tiza de tablero

Corte o rasgue formas o figuras de cartón o papel cartón. Pase la tiza alrededor de los bordes del cartón y coloque en el papel. Presione la forma y refregue suavemente en el papel, que tomará el color del entorno de la figura. Levante cuidadosamente y repita el proceso. El mismo efecto puede lograrse a través de un dedo untado de pintura o en polvo seco y refregado alrededor de la forma o figura.

Para más información consulte el sitio:

www.pequeocio.com/actividades-para-ninos-impresiones-caseras/

<https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/.../TECNICAS-ARTISTICAS.pdf>

Haciendo máscaras

Las máscaras han sido utilizadas tradicionalmente en muchas sociedades. Durante siglos, las personas de los diferentes países latinoamericanos, y las de muchas otras culturas que llegaron a esta región, como la africana, la europea y la asiática, han usado máscaras en rituales y ceremonias para expresar mitos, enseñar lecciones de moral, resolver los problemas de la comunidad y festejar. Las máscaras, generalmente son usadas con el traje completo en danzas o piezas teatrales, acompañadas por música y canto.

Muchas veces ellas son desfiguradas para enfatizar en las expresiones de sentimientos fuertes. Las máscaras pueden decirnos mucho sobre las personas que las usan y sobre su sociedad.



Lo que usted requiere

- ➔ Bases para las máscaras (cajas de cartón, bolsas de papel).
- ➔ Pegante resistente.
- ➔ Tijera o bisturí.
- ➔ Alambre.
- ➔ Cinta adhesiva.
- ➔ Coseadora.
- ➔ Cuerda.
- ➔ Alicates y/o cortadores de filo.
- ➔ Retazos (tales como lana, pedazos de tela, pequeñas cajas de cartón de todas las formas, tapones, botones, recipientes de icopor, piezas de espuma, plumas, pedazos de cuero, tubos, productos de limpieza, palillos, papel brillante, bolsas de supermercado, papel aluminio, trozos de algodón, esponja, rollos de papel higiénico, rollos de papel de cocina, medias viejas, tapas de botellas).
- ➔ Purpurina para dar el brillo.

Antes de hacer las máscaras, haga algunos juegos para estimular la imaginación de NNAJ y crear conciencia de los detalles faciales. Muéstrole algunos ejemplos de máscaras. Si es posible, llévelos a los museos o galerías de arte para que vean máscaras reales. Usted también puede encontrar fotografías de máscaras en libros de arte. Converse sobre las máscaras, por qué fueron hechas?Cómo fueron utilizadas? Presente una explicación corta y simple.

Pintura a dedo

¿Qué es la pintura a dedo?

Es un tipo de pintura destinada a ser aplicada con los dedos. La pintura a dedo tiene beneficios terapéuticos y es una actividad divertida para adultos y NNAJ.

Lo que usted requiere

- ➔ Una taza de harina de maíz (maicena).
- ➔ Olleta llena de agua hirviendo.
- ➔ Alimentos coloridos, colorantes de alimentos o pintura en polvo no tóxica.

¿Cómo hacer la pintura a dedo?

Mezcle la harina de maíz con agua fría hasta formar una pasta (como si fuera a hacer una crema). Añada algunas gotas de colorante de alimentos o de pintura en polvo a la pasta. Vierta el agua hirviendo, revolviendo hasta que la harina de maíz se “cocine” y se vuelva espesa. Si la harina de maíz no espesa, usted puede colocarla en el microondas por un minuto o dos, o puede cocinarla llevando la olla al fuego. Deje enfriar la pasta. Coloque directamente sobre una mesa o una gran pieza de plástico en el piso.



Actividades

NNAJ utilizarán las dos manos para extender la pintura a dedo y para hacer formas y figuras. Estire grandes hojas de papel kraft para la actividad. Mueva delicadamente en el papel y las muestras aparecerán.

Cuando la mayor parte de la pintura a dedo se seque, NNAJ pueden hacer nuevas figuras de pintura.



Parte 3

Facilitando el juego

**El derecho a la libertad comprende los siguientes aspectos: jugar,
practicar deportes y divertirse.**

Parágrafo IV del artículo 16 del Estatuto del Niño y del Adolescente- ECA

Adultos como facilitadores del juego

25

Posibilitar el juego como un derecho de NNAJ, es una acción necesaria que produce vida. Los derechos se vuelven realidad cuando alguien asume la responsabilidad por ellos. El ambiente necesario y estimulante, para jugar seguro, en el que NNAJ puedan jugar espontáneamente, la mayoría de las veces depende de la acción consciente de los adultos. Como facilitadores del juego, los adultos tienen un papel importante a desempeñar en la superación de los desafíos que pueden convertirse en obstáculos para el juego de NNAJ.

Desafío 1: NNAJ juegan en condiciones de polución y hacinamiento, donde el movimiento es limitado o inhibido y las situaciones son inseguras a nivel social y físico.

La primera responsabilidad, de todos los adultos preocupados con el juego, es tener la certeza de que NNAJ tienen espacios seguros y estimulantes para el juego. Las manos deben ensuciarse. En la mayoría de países latinoamericanos, los parques y espacios para jugar están, en la mayoría de los casos, mal conservados o en mal estado. Alguien tiene que movilizarse para diligenciar el arreglo y la limpieza de esos lugares y todos necesitamos ir más allá del pensamiento de que “este trabajo no es mío”. Las comunidades deben trabajar en conjunto con el municipio. Diferentes actores, de todos los niveles de la sociedad, incluyendo gobiernos y empresas, deben ser impulsados a obtener recursos para el juego y la recreación. Se requiere la participación en campañas o trabajar junto a aquellos que tienen el poder de promover el cambio y ofrecer oportunidades para jugar.



“Nosotros no paramos de jugar porque envejecemos; nosotros envejecemos porque paramos de jugar”

George Bernard Shaw

Desafío 2: el juego generalmente refleja la sociedad donde viven NNAJ.

Si la familia es violenta y desigual, respecto a géneros y exclusión de las minorías, el juego de NNAJ va a reflejar eso. Los adultos deben ser capaces de resolver estos problemas, y aprovechar las oportunidades de jugar para promover un comportamiento sociable y la cooperación mutua.

La responsabilidad de los adultos que facilitan el juego, es la de ayudar a NNAJ a reflexionar sobre lo que es “justo” y a entrar en un acuerdo sobre el Código de Conducta basado en el derecho de ellos y, después, experimentar el valor de ese mismo código, en la práctica.

Desafío 3: la falta de adultos voluntarios

Grupos y programas infantiles sufren porque, muchas veces, hay falta de voluntarios adultos. Los adultos tienen el poder y los recursos para hacer que las posibilidades constructivas del juego, sucedan en todas las edades, desde el bebé en la cuna hasta el juego informal de la fase pre-escolar, pasando por los deportes y las actividades recreativas del adolescente.

La responsabilidad del adulto es la de involucrarse y apoyar programas dirigidos a jugar. Los facilitadores del juego y sus defensores necesitan capacitación. NNAJ muy agitados pueden ser muy intimidadores, pero, así como lo prueban algunas historias de este capítulo, confianza y habilidades de liderazgo pueden ser desarrolladas y hay gran satisfacción al involucrarse con el juego.

En los diferentes países de la región, también se necesita estar concientes del juego entre las diferentes culturas: pueblos indígenas, poblaciones urbanas, rurales, ribereñas y otras, no sólo para identificar los diversos tipos de juegos, sino para entender las relaciones entre adultos y NNAJ, al momento de jugar. Las circunstancias de la vida están cambiando con la urbanización, compitiendo con nuevas actividades de descanso y recreación, además de la falta de seguridad para que NNAJ jueguen solos. Prácticas tradicionales y culturales deben ser entendidas, pero las nuevas prácticas también deben ser consideradas para que se pueda garantizar la oferta de juego para NNAJ en países que desafían y están en constante cambio.

En la parte 3 de este manual están incluidos: ejercicios para motivar a los adultos a reconocer la importancia del juego mientras recuerdan su propia infancia; orientaciones sobre cómo desarrollar habilidades en grupo, como facilitador; historias para ilustrar lo que las empresas pueden hacer para promover el juego; ideas sobre cómo ser un “activista del juego”.



Los adultos pueden facilitar el juego prestando atención a NNAJ, dando soporte y acompañándolos cuando ellos desarrollan habilidades para jugar. Cuando los adultos exponen a NNAJ a nuevas ideas, desarrollando actividades con ellos, aquellos se vuelven más confiados y capaces de desarrollar diversos intereses.

Agentes del juego

Fundada en 1997, la IPA Brasil- Asociación Brasileira por el Derecho a Jugar, está afiliada a la IPA Internacional, que existe en más de 50 países con la misión de “proteger, preservar y promover el derecho de niños y jóvenes, de tener acceso a las actividades lúdicas y culturales”, según el Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño – ONU.

A pesar de la importancia del juego en cada aspecto de la vida de niñas y niños, todavía hay poco conocimiento por parte de padres, profesionales, gestores públicos y legisladores, sobre el impacto del juego en el desarrollo infantil, lo cual impide que sean ofrecidas más oportunidades para que niñas y niños jueguen. Por esta razón, desde 2003, la IPA Brasil invierte en la capacitación de diferentes actores para que utilicen el juego y las actividades culturales, como instrumento de desarrollo humano y social.

Se creó la figura del Agente del Juego, como una versión brasileña adaptada del Playworker, profesional que ya existe en muchos países. Responsable por la sistematización de la capacitación de los Agentes del Juego, viene ofreciendo a las personas de todas las edades y capacidades, informaciones y vivencias para que desarrollen actividades lúdicas y culturales calificadas y promuevan la defensa del derecho de niños y adolescentes al descanso, al deporte y a las actividades culturales, según el Artículo 31 del ECA (Estatuto del Niño y del Adolescente). En 2013, en asociación con la ONG alemana terre des hommes – programa El Derecho a Jugar y la Secretaría de Justicia y Defensa de la Ciudadanía de Sao Paulo, la IPA Brasil puso en funcionamiento el Centro Ludens, especializado en la capacitación continuada de Agentes del Juego, para personas interesadas, sean ellas voluntarias, profesionales, padres o familiares.

Para mayor información ingrese a: www.ipadireitodebrincar.org.br

26

Recordando juegos

En este capítulo se comparte un ejercicio utilizado para motivar a jóvenes y adultos a convertirse en “activistas del juego”. Los adultos participan dibujando y/o contando historias sobre sus formas preferidas de jugar. Las historias y los dibujos son compartidos con otros y estos son animados a reflexionar sobre ellos. Generalmente, durante la reflexión, alguien preguntará si NNAJ de hoy en día poseen las mismas oportunidades para jugar y hasta pueden especular sobre lo que sucederá con NNAJ, si no tienen las mismas oportunidades de jugar y descubrir.

Como resultado de ese ejercicio, las personas se muestran energizadas, entusiasmadas y animadas con el juego.

Memorias favoritas del juego en la infancia

Paso 1: juego de golpear las palmas

Escoja una música y siéntese al frente de su compañero. Experimenten esta secuencia juntos: aplauda; con su mano derecha, golpee la mano derecha del otro; aplauda de nuevo; luego, con su mano izquierda, golpee en la mano izquierda del otro; aplauda; después, golpeen ambas manos uno al otro; comiencen de nuevo. Repitan algunas veces. La velocidad de las palmadas y la música aumentan gradualmente. NNAJ generalmente desarrollan patrones complicados y pueden cantar y recitar versos recordados, o entonces, crear canciones o poemas mientras golpean sus manos.

Antes de ir al paso dos, discuta brevemente qué habilidades fueron desarrolladas en este juego. Por ejemplo: coordinación entre ojos y manos, memoria de las secuencias, concentración, continuar mientras la velocidad aumenta, trabajar en grupo, concordar con la secuencia, y muchas más.

Paso 2: ejercicio de imaginación

Solicite a los participantes que cierren sus ojos, se relajen e imaginen a ellos mismos jugando en una situación en la que se divertían en la niñez. Dónde está usted?, quién estaba con usted?, qué estaban haciendo?, qué era lo bueno de jugar?. Algunos de los participantes pueden querer dibujar su memoria favorita.

Paso 3: compartir

Invite a cada participante a que comparta la memoria de su modo favorito de jugar en su niñez. Incluso el facilitador del juego debe compartir aquello que más le gustaba mientras jugaba, con quién jugaba, lo que aprendió con eso y cómo se beneficiaba con el juego.

Paso 4: discusión

Cuáles son los tópicos o elementos comunes en cada memoria?, usted cree que los NNAJ de hoy tienen las mismas oportunidades para jugar?, en qué aspectos es diferente para ellos? Qué tan diferentes son las oportunidades para los sectores rurales de los urbanos? Qué implicaciones tiene para nosotros facilitadores del juego?

Las respuestas varían, pero la mayoría de los adultos relata recuerdos de un juego creativo, sólo con algunos accesorios improvisados o con juguetes hechos en casa. También se sentían más seguros mientras jugaban, incluso cuando no tenían supervisión de un adulto.

Discuta la relevancia de estas memorias para la planeación del juego hoy en día.

Paso 5: planear el juego

Utilizando el resultado de la discusión, invite a los grupos de adultos a planear y practicar los juegos de sus memorias. La posibilidad de compartir las experiencias de estos grupos demostrará que la diversión en estas actividades todavía existe y los animará a confiar en los adultos que facilitan el juego.

27

Defensa del juego

Este capítulo motiva a todos los interesados a ser defensores y activistas del derecho de NNAJ a jugar. Antes que todo, debe recogerse información sobre la importancia de este derecho, no sólo para el desarrollo infantil, sino para actuar sobre algunas problemáticas de nuestra sociedad. Los gestores de las actividades de deporte, recreación y cultura deben estar convencidos de que el juego “común” también requiere de planeación y recursos.

La causa común a defender, es el juego. Diferentes grupos, en momentos diversos, requieren acciones diversificadas. Una causa general puede necesitar que se divida en acciones factibles menores. Por ejemplo, defender que los juegos tradicionales sean jugados en las escuelas locales, va a exigir acciones diferentes a las de la campaña que tiene como objetivo construir un parque infantil en una ciudad del interior.

Palabras clave relacionadas con jugar

- Jugar es un derecho que se inicia al momento del nacimiento del niño y la niña. Los países latinoamericanos ratificaron la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño UNCDN), que incluye el Artículo 31 sobre el derecho a jugar.
- Jugar posee diversos objetivos y es vital para el desarrollo de la niña y el niño.
- El conocimiento de una gama de juegos es esencial para responder a las diversas necesidades, edades y etapas del desarrollo infantil.
- Jugar es esencial para una sociedad saludable.
- Los niños y las niñas deben jugar todos los días.
- Niñas y niños dirigen el juego, pero frecuentemente, requieren del apoyo de los adultos.
- Incluir a NNAJ en las acciones por el derecho a jugar los concientiza sobre su defensa.
- Jugar no debe costar mucho.
- Jugar debe ser algo seguro. No debe herir sentimientos, cuerpos y relacionamientos.
- Jugar debe ser algo justo y, cuando surgen problemas, la justicia debe reinar. Los adultos tienen un papel clave en la mediación de conflictos y en la socialización que mejor se adecúe a la edad de NNAJ y a su nivel de desarrollo.
- Haga que los adultos jueguen y ellos se convertirán en defensores del derecho de NNAJ a jugar.

Cada uno de nosotros puede contribuir a hacer realidad el derecho de NNAJ a jugar

- ➔ En casa, mejore las oportunidades, calidad y adecuaciones de las experiencias de juego de sus propios hijos e hijas.
- ➔ En el trabajo con la comunidad y la familia, cree áreas de recreación seguras y con la supervisión de un adulto.
- ➔ Asegúrese de que su lugar de trabajo tenga un espacio para niñas y niños que puedan necesitar de atención o que estén acompañando a los adultos, que utilizarán sus servicios. Garantice que haya una gama de actividades para NNAJ de diferentes edades y habilidades.
- ➔ Si usted trabaja para la comunidad o con agentes comunitarios, piense en incluir juegos móviles como parte de los equipos.
- ➔ Motive a otros a incluir espacios y programas para jugar en áreas de prestación de servicios como: hospitales, clínicas, oficinas de trabajo social y otras más.
- ➔ Ludoteca – comience o únase a una.
- ➔ Aprenda y enseñe más sobre la evolución infantil, mostrando el juego apropiado para las diferentes edades y estadios del desarrollo.
- ➔ Aprenda, comparta y apoye los juegos tradicionales.
- ➔ Incentive programas de extensión universitaria en las escuelas, sobre el juego.
- ➔ Juegue en parques infantiles de las escuelas- monitoree la calidad de estos espacios y exija lo mejor a los gestores públicos.
- ➔ Insista en lugares decentes y seguros para que los niños jueguen, a través de los Planes Municipales.

Ideas para advocacy

1. Descubra los diferentes aspectos de la situación que quiere cambiar, incluyendo la identificación de los responsables por la toma de decisiones y por la ejecución de las acciones que puedan traer este cambio.
2. Escoja un problema que tenga metas tangibles.
3. Busque socios y reúna los recursos necesarios.
4. Sensibilice la opinión pública y busque apoyo de otros.
5. Convenza y obtenga el compromiso de los legisladores y gestores públicos, presionándolos por una solución.
6. Busque un espiral de acciones: planee, haga y revise; después vuelva a comenzar a planear la próxima acción basado en lo que ya fue hecho.

Algunas ideas para la defensa y algunos consejos sobre lo que puede funcionar en varios niveles de la sociedad están señaladas en la tabla de la página siguiente. Estas son sólo algunas para usted pensar.

Una vez que la estrategia de advocacy comience, muchos más problemas van a surgir, así como nuevas formas de lidiar con ellos.

Las comunidades deben reaccionar con relación a los espacios destinados para jugar que se encuentran rotos o sin poder usar. Debe definir quién es el responsable de arreglar los juegos, destacar qué recursos deben ser abandonados por no contar con condiciones para que sean usados por NNAJ.



Los siguientes sitios ofrecen ideas desafiantes para un ambiente “amigo del juego”:
www.ipadireitodebrincar.org.br– A IPA Brasil- Asociación Brasileña por el derecho a jugar es una OSCIP (Organización de la Sociedad Civil de Interés Público).
www.kaboom.org
www.playengland.org.uk
www.letsplay.org
www.magisterio.com.co/articulo/los-espacios-publicos-la-infancia-y-el-juego-o
www.unicef.org/mexico/.../mx_179I-Derechos_de_los_ninos_y_espacios...pdf
www.focus.cl/proyectos/espacios-publicos-para-ninos-ninas-y-adolescentes/
www.nacion.com/el-mundo/interes.../ninos...espacios-publicos-mas.../story/

Indicadores para una comunidad “amiga del juego”

La organización Play Scotland fue creada por el gobierno de Escocia para diseminar la importancia del juego en el desarrollo de NNAJ. Como parte de sus acciones desarrolló una serie de indicadores que demuestran qué tanto una comunidad es “amiga del juego”. Son ellos:

1. Cantidad de tiempo que NNAJ pasan jugando fuera de casa.
2. Nivel de satisfacción de NNAJ con los espacios de juego y las oportunidades de jugar fuera de casa.
3. Calidad de los espacios locales y las oportunidades para jugar que ellos ofrecen.
4. Facilidad de acceso a todo tipo de espacios para jugar, con el apoyo de los gestores locales.
5. Oferta suficiente, por parte de los gestores locales, de espacios para jugar, accesibles y con alta calidad.
6. Participación de la comunidad en la planeación y en la implementación de los espacios de juego y de los respectivos equipos.
7. Enfoque en el riesgo-beneficio, con el fin de evaluar el riesgo calculado para permitir oportunidades de jugar, con desafíos y estímulos.
8. Actitudes positivas de los adultos frente a NNAJ, jugando fuera de casa.
9. Diferentes organizaciones trabajando juntas para la efectiva promoción del juego y la creación de experiencias para jugar con calidad.

Evalúan que también es importante utilizar, además de los indicadores, evidencias como: investigaciones con padres, con NNAJ, análisis de documentos y mapas por geoprocesamiento.

Para mayor información consultar: www.playscotland.org

28

Estrategias institucionales para promover el derecho a jugar

En esta sección se presentan algunas iniciativas, de orden institucional, que promueven el derecho a jugar, ya sea a través de campañas relacionadas con la celebración del día o la semana destinada a jugar, como también aquellas acciones que se promueven en cualquier fecha del año para involucrar a diferentes actores sociales en el ejercicio del derecho a jugar. Por último están aquellas experiencias que funcionan todo el tiempo con el fin de asegurar el ejercicio permanente del derecho a jugar.

Día mundial de jugar

En 1999, en la 8ª Conferencia Internacional de Ludotecas en Tokio, el entonces presidente de la Asociación Internacional de Ludotecas (International Toy Library Association – ITLA), la doctora Freda Kim, propuso establecer el Día Mundial de Jugar. Desde entonces, más de 40 países celebran el Día Mundial de Jugar el 28 de mayo de cada año.

La doctora Kim presentó su visión para el Día Mundial de Jugar:

“Lo que yo busco no es un evento o serie de eventos, y nada que contemple o requiera preparativos caros (o regalos caros). La esencia de jugar es infantil. Es lo que todos los niños hacen naturalmente. Por lo tanto, el Día Mundial de Jugar debe ser un día totalmente dirigido al prójimo, de generación para generación; un día en el que niños y adultos hagan lo que quieren hacer, un día de relajamiento que enfatice en la interacción humana”.

“Nosotros no necesitamos parar el mundo por un día. Jugaremos en nuestras casas, escuelas o lugares de trabajo. Tal vez yo esté describiendo más una actitud que una actividad. Un día que sea divertido y muestre a niños y adultos en situaciones de interacción y promoción del crecimiento saludable, en actividades simples y motivadoras por ellos escogidas. Si cada uno en el mundo logra hacer esto en el mismo día, cada año tendremos un Día Mundial de Jugar”.

En el Día Mundial de Jugar (y en todos los días), debemos cerciorarnos que:

- Permitiremos que el jugar suceda y le daremos a NNAJ tiempo para jugar;
- Ofreceremos espacios seguros que tengan en cuenta las necesidades de jugar de NNAJ;
- Tendremos tiempo para jugar con un niño o un grupo de NNAJ;
- Enseñaremos a NNAJ un juego de nuestra infancia, seguro de que este juego será pasado a la siguiente generación;
- Invitaremos a alguien de nuestra generación para jugar juntos con NNAJ, y;
- Animaremos a toda la familia a pasar un tiempo jugando juntos.



Semana mundial de jugar

La Alianza por la Infancia es una red presente en más de 20 países, incluyendo a Brasil, que actúa facilitando la reflexión y la acción de las personas que valoran la niñez como una base fundamental y estructurante para la vida del ser humano. Promueve los valores de la cultura de paz, posibilitando y estimulando la cooperación entre padres y profesionales de diferentes áreas, directa o indirectamente involucrados con niños y articula desde 2012 en Brasil, la Semana de Jugar, normalmente cerca al día 28 de mayo, Día Internacional de Jugar. Se trata de una semana de movilización que sucede durante la última semana del mes de mayo, que teje constantemente hacia la ampliación de la red de actores participantes que ofrecen mañanas y tardes de juegos abiertos a la comunidad, conferencias y ciclos de debates, siempre sobre el juego. El objetivo de la Semana Mundial de Jugar es contribuir para el crecimiento de la sensibilización y de la conciencia sobre la importancia de jugar y el respeto que se debe tener por esta acción. Ella también sirve para compartir experiencias sobre la forma como se enfrenta esa realidad. Las acciones realizadas durante esta semana promueven el juego en todas sus formas: momentos con juguetes diferenciados, juegos de mesa, juegos al aire libre, juegos tradicionales e iniciativas como exposiciones, conferencias y debates. Todas las acciones enfocan sus esfuerzos hacia la promoción de la práctica de jugar en espacios públicos y privados, instituciones, escuelas, en la calle y en la familia.

Conviene señalar que en 2018, por primera vez, la Semana Mundial de Jugarse celebró simultáneamente en nueve países de la región: México, Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Colombia, Perú, Bolivia, Argentina y Chile, además de Brasil.

Para más información consulte:

<http://aliancapelainfancia.org.br/semanamundialdejugar/>

<http://aliancapelainfancia.org.br/la-semana-mundial-de-jugar-se-expande-por-latinoamerica/>

Día de jugar en las comunidades

Por qué organizar un “día de jugar”?

Los principales propósitos apuntan a:

- ➔ Movilizar personas y organizaciones para una nueva visión de los espacios públicos, motivándolos a ocuparlos de manera creativa, competente y organizada, enfocados en su función social.
- ➔ Proponer la participación de la comunidad a través de la formación de facilitadores, creando una red de quienes apoyan el derecho a jugar en la comunidad.

A continuación se presenta una lista de asuntos sobre los cuales se puede discutir al momento de planear un “día de jugar”:

1. Objetivos/resultados

- Qué se quiere lograr?
- Cuál es el mensaje que quisiéramos transmitir?
- Por qué estamos haciendo esta actividad y cómo vamos a promover el derecho de NNAJ a jugar?

2. Asociaciones/ organización de equipo

- Cuáles son los socios?Escuelas?Organizaciones comunitarias?Empresas?
- Cuáles son las áreas de políticas públicas que serán involucradas?Educación, cultura, medio ambiente?
- Quién va a organizar el equipo?

3. Movilización de la comunidad

- Quién va a identificar los líderes locales?
- Cómo va a hacerse la sensibilización de los mismos para adherirse al evento?
- Qué vehículos de comunicación serán utilizados?Y los lugares donde sucederá el evento?



4. Capacitación

- Cuál será el contenido de la capacitación del equipo de socios?
- Quién o cuál organización será la encargada de la capacitación?
- Cuál será la metodología utilizada?
- Cómo se van a integrar los facilitadores capacitados y los demás socios del proyecto?
- Cuándo será la capacitación?
- Cuáles serán los juegos que se van a proponer?

5. Financiación

- Presupuesto: cuáles serán los gastos?
- Recaudación: cómo y cuándo serán recaudados los fondos?
- Donaciones: habrá donación de comida y equipos, por ejemplo? Se puede pedir prestado o hacer algo contrario a comprar los elementos que se necesitan?

6. Lugar, fechas y cronograma

- Cuándo sucederá el evento?
- Dónde será realizado?
- Planeando reuniones: cuándo y con qué frecuencia habrá reunión con el equipo?
- Preparación del trabajo: cuándo serán preparados los materiales y equipos para el día de jugar, así como los carteles, uniformes y tiendas?

7. Haciendo el “día de jugar”

- Identificar el público destinatario: quién será invitado?
- Cuál es el número de participantes?
- Quién elaborará los afiches y panfletos y organizará su distribución?
- Quién va a preparar una merienda para los medios de comunicación?
- Quién va a contratar un reportero para escribir un artículo y tomar fotos?

8. Lugar e instalaciones

- Permiso para la utilización de un parque u otro lugar (quién lo solicita? Debe escribir una carta, visitar o llamar por teléfono a la persona responsable?)
- Existe acceso a agua?
- Existe acceso a baños limpios, seguros y equipados?
- Necesita electricidad para el sistema de audio?
- Pregunte sobre la seguridad y verifique llaves para bienes e instalaciones.
- Existen otros costos a tener en cuenta?

9. Esbozo del programa

- Decida sobre cuál será el tipo de programa y su duración.
- Divida el programa en secciones o estaciones.
- Qué edades y necesidades especiales va a atender?
- Cuáles serán los juegos?
- Cómo finalizará el “día de jugar”? Identifique una finalización como: narración de historias, payasos, show de marionetas, teatro.
- Habrá presentaciones culturales como: grupos con presentaciones musicales, culturales de la comunidad, durante todo el evento?
- Quién organizará esto?

10. Equipos y elementos para jugar

- Qué materiales y equipos serán necesarios?
- Por parte de quién, cómo, cuándo, cuál material van a utilizar?
- Qué equipos pueden ser prestados?

11. Localizando y organizando los facilitadores del juego

- Identifique facilitadores para diferentes franjas de edad y necesidades especiales.
- Defina las tareas que los facilitadores van a organizar y tenga por escrito para que ellos sepan exactamente qué hacer.
- Cómo serán identificados los facilitadores en el “día de jugar”? Qué debe hacerse (uniforme, carné, brazalete)?
- Quién va a elaborar o comprar estos elementos?

12. Comidas y bebidas

- Habrá comida y bebida para ser vendida u obtenida por donación?
- Al menos agua debe ser ofrecida. Tal vez logre la donación de jugos.
- La organización deberá disponer de vasos, recipientes de agua (baldes y jarras) y una mesa para colocar todo encima.

- Organice algo para que el equipo coma – frutas, emparedados, palomitas de maíz, etc.

13. On-the-day-checklist

- Informe a las autoridades locales.
- Mantenga una buena relación con el guardia del parque o lugar.
- Informe a los clubes de NNAJ, organizaciones religiosas y escuelas del área.
- Medios: podrá conseguir un artículo a ser publicado en el periódico local?

14. Seguridad

- Converse sobre cómo garantizar que este evento sea seguro. La policía debe ser informada y estar en el lugar o patrullando?
- Organice una disposición de primeros auxilios y socorrista.

15. Checklist

- Baños abiertos, limpios y dotados.
- Punto de agua tratada.
- Mesas para comidas y bebidas para el equipo que trabajará – tal vez deban ser transportadas hasta el lugar; prepare todo con anterioridad.
- Área de almacenamiento de equipos de seguridad.
- Decoración y señalización: banners, banderas, conos, cuadro de avisos: qué deberá colocarse?
- Primeros auxilios: equipos y materiales y alguien que sepa cómo proceder.
- Monitores para los baños, alimentos, primeros auxilios y seguridad en general.

Ludotecas

Una ludoteca es un servicio donde una colección de juguetes, juegos, rompecabezas, actividades y subsidios están disponibles para la comunidad (adultos y NNAJ) jugar unida. Una ludoteca debe ofrecer:

- Educación: juguetes que desarrollen habilidades en niñas y niños. Ellos deben divertirse jugando, pero el aprendizaje que surge es lo más importante.
- Recreación: el objetivo principal es que niñas y niños se diviertan con los juguetes. Ellos aprenderán algo, pero esta no es la razón principal al ofrecer juguetes. Lo más importante es que niños y niñas se relajen, socialicen y hagan que lo que quieren hacer por un tiempo.

Beneficios de las ludotecas:

- Ofrecer una variedad de materiales para jugar que promuevan el desarrollo de habilidades infantiles: las ludotecas pretenden ser incluyentes.
- Las ludotecas incentivan la interacción entre padres e hijos.



- ➔ Hay una selección de juguetes, de los fáciles a los difíciles, que proporciona todos los niveles de complejidad y ayuda niñas y niños a adquirir autoconfianza.
- ➔ Muchas familias de pocos recursos no pueden proporcionar a los niños y las niñas oportunidades para una educación adecuada. No pueden lograr matricular a sus hijos e hijas en el pre-escolar. Los padres pueden no ser alfabetizados y no entender los beneficios de la estimulación inicial.
- ➔ Juguetes y equipos especializados, que tienden a ser caros, están disponibles para niñas y niños con necesidades especiales.
- ➔ Materiales para jugar, especialmente rompecabezas, desafían a niñas y niños al inicio, pero, con el tiempo pierden interés. Muchos juguetes comprados, acaban siendo poco usados en casa. En la ludoteca, un juguete es cambiado por otro.
- ➔ Muchos niños y niñas utilizan los juguetes, esto hace que los gastos sean compensados.

Consideración final

En América Latina y el Caribe:

- ➔ viven 193 millones de NNA y 72 millones de ellos entre 0 y 14 años viven en pobreza;
- ➔ 3.6 millones de niños y niñas están fuera de la escuela primaria;
- ➔ 10.4 millones de NNA están fuera de la escuela secundaria;
- ➔ 24.500 adolescentes entre 10 y 19 años son víctimas de homicidio cada año, esto significa que 67 adolescentes son víctimas de homicidio cada día;
- ➔ 3 de cada 10 estudiantes adolescentes entre 13 y 15 años son acosados regularmente;
- ➔ 1.1 millones de niñas adolescentes entre 15 y 19 años han experimentado violencia sexual o cualquier acto sexual forzado (incluyendo desde la infancia);
- ➔ 4 de cada 10 niñas entre 15 y 19 años han experimentado alguna vez violencia por parte de su pareja;
- ➔ 1 de cada 2 niños y niñas menores de 15 años es sometido a castigo corporal en el hogar¹⁵. Este último dato representa que 64% de niños y niñas menores de 15 años experimentan regularmente algún tipo de disciplina violenta (agresión emocional o castigo corporal)¹⁶.

A estos datos hay que agregar una tendencia creciente en el número de NNAJ involucrados en actos criminales (hurto, asalto, etc.), uso de armas, consumo y microtráfico de estupefacientes, accidentes viales y otras situaciones que ponen en riesgo su vida e integridad.

Estos datos muestran las diversas violencias a las que están expuestos NNA de la región y los riesgos que ello representa para la propia supervivencia de estas sociedades. Es una realidad que no se puede ocultar, y exige acciones decididas y contundentes, por parte de todos los actores sociales, que deben traducirse en políticas públicas de real protección y defensa de sus derechos.

No obstante, si nos situamos en otra perspectiva de análisis, esos mismos datos permiten valorar que experiencias como las vividas en Brasil, a partir del programa ACTP, hayan demostrado que dicha realidad puede cambiar. Resulta significativo que sus participantes le atribuyan al programa

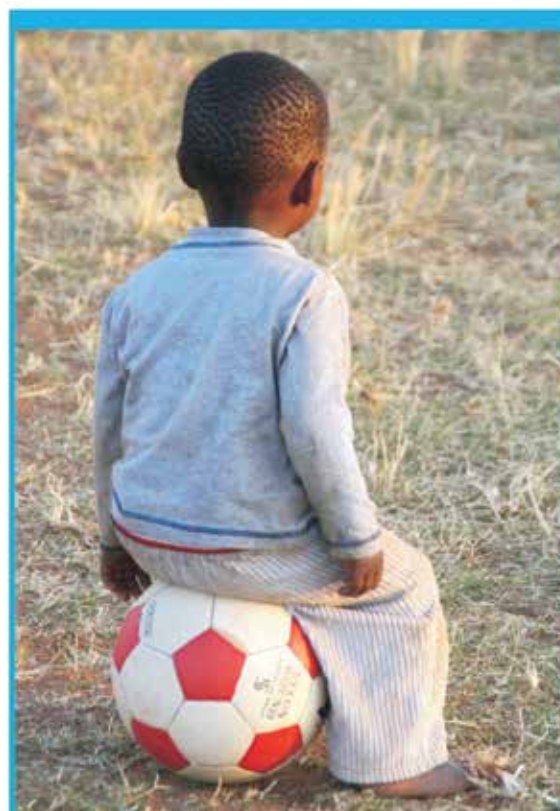
¹⁵ UNICEF. Niños y niñas en América Latina y el Caribe. Panorama 2018 en cifras. Ver: <https://www.unicef.org/lac/niños-y-niñas-en-américa-latina-y-el-caribe>

¹⁶ UNICEF. Disciplina violenta en América latina y el Caribe. Un análisis estadístico. Abril 2018

el poder de generar cambios en la valoración de sí mismos, en su comportamiento cotidiano y su relación con pares y otros miembros de sus familias y comunidades. Y que incluso consideren que a partir de su participación hayan surgido otras fortalezas que les permita, a los diferentes actores involucrados, lidiar con la adversidad, los conflictos, las diversas exclusiones a las que se ven expuestos y las estructuras de poder existentes en su sociedad. Sin duda, no son logros menores. Representan una luz, una esperanza, y una referencia a la cual acudir para retomar energías y construir certeza de que el oscuro panorama que se cierne, para NNAJ de la región, puede cambiar con propuestas como las señaladas en esta Guía y otras que se desarrollan en cada uno de los países de la región. No es algo que se logra instantáneamente, pero es una posibilidad y, en esa medida, un resultado que se puede alcanzar.

No se puede despreciar el poder que tienen los sonidos que se arrancan de un instrumento musical, las figuras que se crean combinando colores, las sensaciones que se generan al convertirse en otro personaje o esconderse detrás de una máscara, los valores que se aprenden al practicar un deporte, la confianza que se gana al hacer parte de un equipo y la alegría que perdura al practicar los mismos juegos que divirtieron a padres y abuelos. El poder del juego es inmenso, a la sociedad le corresponde multiplicar los escenarios, los materiales, los recursos y las condiciones favorables para que más NNAJ jueguen y logren superar sus limitaciones.

Cada persona puede aportar a ese propósito si mantiene una actitud abierta y confiada como la que tienen NNAJ cuando son invitados a jugar y comparten sesiones en las que pueden crear, reír, compartir, soñar, fantasear, luchar, vencer, conocer y vivir intensamente. Las palabras de Nelson Mandela pueden ayudar a que dicha disposición se convierta en compromiso.



“Los niños son nuestro tesoro más grande”

Nelson Mandela

Haciendo realidad el sueño de Nelson Mandela para niños y niñas

El expresidente de Sudáfrica, Nelson Mandela, habló de su sueño para los niños cuando, el 10 de diciembre de 1993, aceptó el Premio Nobel de Paz y firmó la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño.

Él dijo:

En la punta sur del continente africano, una rica recompensa está siendo hecha, un regalo de valor inestimable se está preparando, para aquellos que sufrieron en nombre de toda la humanidad cuando sacrificaron todo por la libertad, por la paz y por la dignidad y realización humana. Esta recompensa no será medida en dinero. Ni puede ser cotizada al precio de los metales raros y piedras preciosas que descansan en las entrañas del suelo Africano donde pisamos sobre las huellas de nuestros antepasados. Ella va y debe ser medida por la felicidad y bienestar de los niños, los ciudadanos más vulnerables de cualquier sociedad y el más grande de nuestros tesoros. Los niños deben al menos jugar en las sabanas, no ser más torturados por los dolores del hambre o devastados por la enfermedad o amenazados con el flagelo de la ignorancia y abuso sexual, y no será necesario que se involucren en actos cuya gravedad sobrepasa las demandas de sus tiernos años.

Frente a este público diferenciado, nos comprometemos con una nueva Sudáfrica hacia la búsqueda incesante de los objetivos definidos en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño –la supervivencia, protección y desarrollo del niño”.

ISBN: 978-958-52207-0-6



9 789585 220706