



Guía para  
festejar el

**DÍA**  
**MUNDIAL**  
**DEL**  
**JUEGO**



The LEGO Foundation



#JugarEsUnDerecho







**Esta guía ha sido desarrollada por Fundación México Juega A.C.<sup>1</sup> mientras que las bases del Día Mundial del Juego son tomadas de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA)<sup>2</sup>.**

Tiene el objetivo de compartir herramientas teóricas y prácticas para que: instituciones, escuelas, ludotecas, centros comunitarios, familias, gobiernos y cualquier persona interesada en celebrar el Día Mundial del Juego pueda hacerlo.

*“El juego ofrece la posibilidad de ser y estar activos frente a la realidad.*

*Jugar es divertirse, hacer, buscar, investigar, crear, comunicar, evolucionar. Jugamos para descubrirnos a nosotros mismos y ser reconocidos por los demás, para aprender a observar, conocer y poder controlar y mejorar nuestro entorno.*

*Para que el juego se lleve a cabo se requieren, juguetes, espacios de juego y compañeros de juego.”*

De Borja i Solé María.

<sup>1</sup>Fundación México Juega A.C., es una organización sin fines de lucro que surge el 27 de agosto del 2009; está conformada por un grupo de personas que cree firmemente en los beneficios que las ludotecas y el juego brindan a la población de nuestro país y del mundo. Desde el 2010 ha realizado la celebración del Día Mundial del Juego en diferentes espacios.

Su misión es concientizar sobre la importancia del derecho al juego y fomentarlo a través de actividades educativas y recreativas, así como crear y apoyar ludotecas que atiendan a población vulnerable para lograr una mejor calidad de vida y rescatar el derecho al juego libre.

<sup>2</sup>La Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA por sus siglas en inglés) es una organización internacional sin ánimo de lucro creada en 1990 en Turín, la cual comparte información sobre ludotecas y su importancia en las comunidades, facilita el intercambio de experiencias y promueve la reflexión entre ludotecas alrededor del mundo.

La ITLA está comprometida con la creencia de que el juego, juguetes e interacción lúdica son esenciales para el desarrollo óptimo de la educación física, psicológica, social y cultural y el bienestar de las personas.

Para más detalles ver el anexo 1.



# DÍA MUNDIAL DEL JUEGO

## ÍNDICE

¡Que juegue el mundo! .....	6
¡Unamos manos y fuerzas para la defensa de este derecho! .....	9
¡Juego libre, corazón contento! .....	12
Escalón por escalón se puede llegar a una gran celebración .....	14
Recuerda .....	25

## ANEXOS

Anexo 1: Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño .....	28
Anexo 2: Canción traducida al español del Día Mundial del Juego .....	34
Anexo 3: Instrucciones de algunos juegos .....	35
Anexo 4: Beneficios de ser voluntario/a .....	45
Bibliografía .....	46

El 28 de mayo es un día para jugar con todas las personas, sin premios y con el objetivo de divertirnos, crear comunidad y recordar que sin importar nuestra edad, jugar nos trae bienestar.

# ¡QUE JUEGUE EL MUNDO!



## ¿Qué es?

El Día Mundial del Juego fue propuesto por la Dra. Freda Kim cuando era presidenta de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA) en 1998; en el Congreso de Tokyo en 1999 se aceptó formalmente que éste se celebrará el 28 de mayo de cada año, que es el día en que la ITLA se constituyó formalmente.

El primer Día Mundial del Juego se celebró en Francia y Korea en el año 2000.

Surge con el objetivo de promover el derecho al juego, el cual es de gran importancia para el desarrollo de las personas de todas las edades. Este derecho se encuentra establecido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN)<sup>3</sup>, el cual decreta:

*Los Estados Parte 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.*

El Comité de los Derechos del Niño (CDN) es un organismo de las Naciones Unidas conformado por un grupo de expertos independientes que se encarga de monitorear las acciones

<sup>3</sup>Para más detalles ver el anexo 1.



de protección y promoción de los derechos establecidos en la CDN; este grupo ha interpretado al juego como:

*Actividad, conducta no obligatoria e intrínsecamente motivada, proceso iniciado, controlado y estructurado por las niñas y niños, que es una necesidad existencial y que puede adoptar formas infinitas.*

El Comité enfatiza que el juego, la recreación, el descanso, el entretenimiento, las artes y la cultura están todos relacionados entre sí y sirven para crear un ambiente en el cual niñas y niños puedan crecer y desarrollarse. El artículo 31 tiene que ser entendido como un todo.



El juego y la recreación son esenciales para la salud y bienestar de niñas y niños porque:

- Desarrolla la creatividad, imaginación, confianza, así como las habilidades y fortalezas físicas, sociales, cognitivas y emocionales. Al jugar socializan, crean vínculos con otros niños y niñas y aprenden en el contacto con la realidad y su entorno.
- Les permite practicar habilidades socioemocionales como manejar la frustración, experimentar la sensación de logro, enfrentar retos, llegar a acuerdos con otras personas, expresar sus sentimientos, entre otras.
- Involucrarse en la vida artística y cultural que genera un sentido de pertenencia a su comunidad. Es importante generar espacios de interacción con otras culturas y apreciar la diversidad.



# ¡UNAMOS MANOS Y FUERZAS PARA LA DEFENSA DE ESTE DERECHO!



## ¿Porqué es importante?

Aspectos como la desigualdad, la contaminación, el trabajo infantil, la alta demanda educativa, entre otras cosas afectan el ejercicio de este derecho, por lo cual es fundamental tomar consciencia para generar espacios en los cuales niñas y niños puedan jugar de manera segura. En ese sentido, la celebración del Día Mundial del Juego es importante porque permite:

**1 Sensibilizar sobre los beneficios que tiene jugar para las diferentes etapas de desarrollo.**

Por ejemplo, al jugar en la primera infancia, empiezan a descubrir el mundo a través de su cuerpo, crean vínculos con otras personas y desarrollan habilidades de comunicación. Está comprobado que jugando se crean redes neuronales de gran importancia para el crecimiento sano, además de que es una de las actividades que más influencia tiene para lograr aprendizajes significativos.

**2 Concientizar sobre la importancia de este derecho.**

Se requiere un esfuerzo compartido por diferentes actores sociales para impulsar acciones que garanticen el derecho al juego en espacios como las escuelas, las casas, los parques, los centros comunitarios, las instituciones de gobierno, etc.

**3 Crear lazos comunitarios**

Ante la situación de pandemia actual muchos niñas y niños, sobre todo en entornos urbanos utilizan dispositivos electrónicos de manera constante al permanecer en sus hogares. Tanto en entornos rurales como urbanos, es necesario crear espacios para la socialización que les permitan establecer el contacto con sus pares, jugar y convivir y el juego es una de las actividades más naturales para ello.



**4 Promover una cultura de paz**

Niñas y niños tienen una naturaleza cooperativa y solidaria que es fundamental preservar. En el juego existe esa posibilidad pues se integran valores y comportamientos que fomentan la convivencia pacífica, pues los acuerdos que enmarcan cualquier dinámica lúdica, permiten crear ambientes de respeto, diversión, diálogo y llegar a soluciones que permiten prevenir la violencia y crear lazos de paz.

**5 Construir espacios seguros y adecuados para jugar.**

Para muchas niñas y niños, jugar es una actividad que realizan en cualquier lugar, sin embargo, es necesario que aseguremos que en donde lo hagan, se cuente con las medidas necesarias para proteger su integridad física, emocional y mental, además de que también las y los jóvenes y adultos, merecen posibilidades para jugar y hacer uso de su tiempo libre de manera sana.

**6 Involucrar a diferentes actores políticos y sociales en acciones que refuercen su compromiso con la primera infancia.**

Con la celebración del Día Mundial del Juego se busca que instituciones gubernamentales, asociaciones civiles, empresas, etc. asuman un papel activo de cuidado hacia la primera infancia y tomen conciencia de la relevancia que tiene el juego en esta importante etapa del desarrollo.

# ¡JUEGO LIBRE, CORAZÓN CONTENTO!

## ¿Qué se busca lograr?

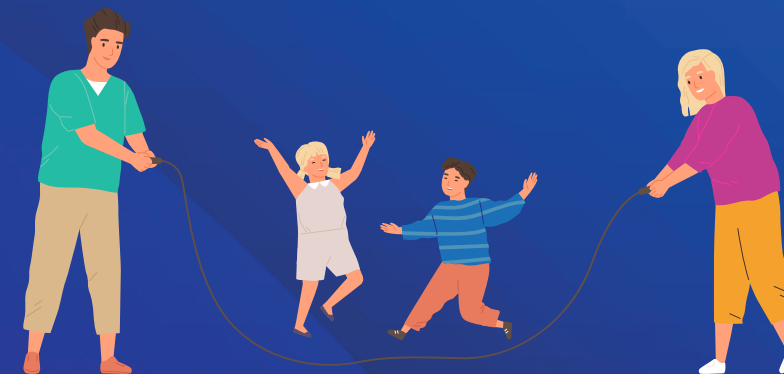
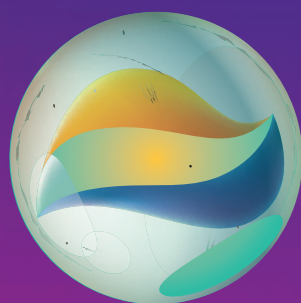
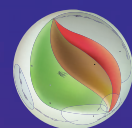
El día Mundial del Juego es una oportunidad de visibilizar el valor del juego como derecho, permite posicionarlo y motivar a las personas y a la comunidad en general para que experimenten y tomen consciencia de la importancia y los beneficios físicos, emocionales, sociales, ambientales<sup>4</sup> y mentales de jugar.

También se busca compartir que el juego sea parte del día a día y

que sea asumido como una actitud, jugar es parte fundamental en la vida.

La propuesta para celebrar este día es que las familias y en general, todas y todos, juguemos. No se necesita hacer uno o varios eventos

<sup>4</sup>Los beneficios ambientales se relacionan con la posibilidad de jugar al aire libre y relacionarnos con la naturaleza, recordando que somos parte de ella y necesitamos cuidarla. También podemos fomentar juegos con menos desperdicio, por ejemplo de los juguetes nuevos, fomentando la reutilización de materiales, la reparación de lo que tengamos y la creación de espacios donde se compartan los juguetes, como pasa en las Ludotecas.



con preparaciones costosas o regalos. La esencia es que toda la población se manifieste de forma natural alrededor de una actividad que les une, como lo es jugar. En pocas palabras se trata de jugar por jugar.

Debe ser un día de gozo, en el que se comparta de una generación a otra, en el que niñas, niños y adultos ejerzan su libertad, pongan a prueba su creatividad y disfruten a partir de la actitud

lúdica que nos conecta con la vida. Un día donde el juego libre sea el eje de hacer comunidad.

En palabras de quien impulsó esta importante iniciativa, Freda Kim:

**“La razón de promover el Día Mundial del Juego es enfatizar la importancia que el juego tiene en nuestras vidas y particularmente en las vidas de las niñas y los niños.**

**Ellas y ellos aprenden a hablar a través del juego, aprenden a hacer amigos a través del juego, hacen ejercicio a través del juego; también adquieren las bases para la educación formal como la concentración, imaginación, auto expresión y la retención de cosas útiles. Dejar que la niña y el niño jueguen hoy es asegurar su feliz, útil y sano futuro.”**



**¡ESCALÓN POR ESCALÓN SE PUEDE LLEGAR A UNA GRAN CELEBRACIÓN!**



**28 de mayo**

# DÍA MUNDIAL DEL JUEGO

Tema del 2021: el juego es saludable

## ¿Qué necesitas para celebrarlo?

Lo principal es conectar con esa esencia lúdica y ¡Jugar! para lo cual te compartimos algunos elementos importantes para celebrar:

### Un espacio seguro

Los espacios seguros son aquellos que garantizan la convivencia de niñas y niños, pueden ser al aire libre o en espacios cerrados con condiciones adecuadas que cuiden la integridad de las personas. Se recomienda que al realizar un evento para la celebración del Día Mundial del Juego, los espacios:

- Sean espacios limpios, ventilados y bien iluminados.
- Con áreas apropiadas para el movimiento.
- Se garantice que no haya objetos punzocortantes, inflamables o que puedan propiciar accidentes.
- Sean espacios ubicados en sitios seguros sin peligro de derrumbes cercanos.
- Si se realiza un evento, se cuenten con las medidas de seguridad adecuadas de acuerdo al lugar y delimitar el espacio con cintas, barreras o lo que haga falta.

Existen muchos lugares donde se pueden adecuar espacios seguros para jugar, por ejemplo, en: escuelas, casas, empresas, ludotecas, parques, centros comunitarios, y hasta en las plataformas virtuales.

### Nota importante:

recuerda que en cada estado de la República hay diferentes lineamientos para prevenir los contagios del COVID-19, por lo que es indispensable que además de la sana distancia, sanitización de objetos, lavado de manos y uso de tapabocas, consideres las demás medidas que apliquen en tu región. Y si es en ludotecas te invitamos a ver el protocolo de Covid 19 para ludotecas mexicanas en la página de México Juega.

### Aliados y aliadas

En cualquier espacio en el que decidas realizar el festejo, puedes encontrar personas interesadas en sumarse a esta iniciativa, que apoyen en la difusión, se hagan responsables de ciertas actividades como documentar lo que hagan, organizar dinámicas lúdicas o cualquier otra acción que sea necesaria para lograr los objetivos.

Te damos algunas ideas de quienes pueden convertirse en

No importa si celebrarás a lo grande en algún espacio público, en tu escuela o en el patio de tu casa, puedes festejar hasta en tu sala, pues para jugar solo necesitas tu imaginación, tu cuerpo y tu actitud lúdica.

aliadas y aliados, acordando previamente las actividades que desempeñarán dependiendo en donde se realice la celebración, el número de invitados y las necesidades identificadas:

- **Voluntarios y voluntarias:** son aquellas personas que de manera libre deciden ser parte de tu equipo y tomar alguna responsabilidad específica en la celebración. Recomendamos que sean personas mayores de edad, sin embargo, esto puede variar dependiendo

de las actividades que se les asignen, las cuales se pueden dialogar en una reunión previa que sirva de capacitación, se den sugerencias y se sensibilice sobre la importancia de su apoyo.

En caso de que el evento de celebración sea grande, compartimos algunas ideas de actividades que las personas voluntarias pueden realizar:

- Cargar cosas.
- Montar y/o desmontar jugueteros en caso de que se lleve ludoteca.
- Invitar a las personas a jugar.
- Realizar dinámicas lúdicas.
- Decorar el lugar (con banners, mantas u otros recursos).
- Repartir volantes.
- Estar al pendiente del material que se está utilizando.



Si quieres conocer más sobre los beneficios que tiene ser voluntario y voluntaria te invitamos a ver el anexo 4.

- **Organizaciones de la sociedad civil y empresas:** puedes apoyarte de organizaciones y empresas cercanas, ¡invítalas a participar!, pueden coordinar o realizar algunas actividades que tengas planeadas, también pueden difundir el evento o convertirse en patrocinadores (por ejemplo, de refrigerios para las y los voluntarios o de mobiliario necesario para jugar).
- **Gobiernos y otras autoridades:** este evento puede ser una buena oportunidad para que las autoridades de tu comunidad se involucren de diferentes maneras, ya sea brindando permisos para usar áreas específicas (como los parques), permitiendo que las y los trabajadores de las instancias correspondientes cuenten con tiempo libre para sumarse al festejo, promocionando el evento y/o aportando recursos económicos o en especie.



## Promoción

Para difundir las actividades de celebración de este día, es indispensable generar materiales de difusión que puedan visibilizarse en la mayor cantidad de medios de comunicación que sean posibles. Algunos materiales impresos que puedes utilizar son los volantes, banners o trípticos.

De manera digital, puedes diseñar publicaciones para redes sociales.

Otras acciones de difusión pueden ser en televisión, radio o vocear cerca del lugar donde se realizará el evento.

Así también puedes involucrar a personas de la comunidad que sean embajadores o voceros del evento; pueden ser niñas, niños, adolescentes, adultos, mientras más, ¡mejor!

Sugerimos que los materiales cuenten con la información precisa del festejo: lugar, horario, requisitos para ingresar, actividades que habrá, contacto y detalles de quiénes organizan.

**MIENTRAS  
MÁS  
¡MEJOR!**



## Medidas de seguridad

Además de las medidas mencionadas anteriormente para evitar la propagación de la COVID-19 (uso de tapaboca, sana distancia, lavado de manos y lugar ventilado), es necesario que para los eventos al aire libre se consideren las siguientes recomendaciones:

- Tener disponibles los números de emergencia de la policía, los bomberos, de ambulancias, centros toxicológicos, hospitales y doctores cercanos a la zona del evento.
- Las salidas de emergencia y rutas de evacuación deberán estar señalizadas o, por lo menos, informar con antelación a las y los asistentes por dónde salir en caso de emergencia.
- Las zonas de seguridad deberán marcarse con línea verde, de no ser así, se tendrá que avisar a las y los asistentes qué hacer en caso de algún incidente.
- En caso de que existan desniveles de terreno, rampas o escaleras, deberán estar debidamente señalizados y protegidos.



Se recomienda que las personas responsables del evento lleven botiquín de primeros auxilios con medicamentos no caducados y que contenga:

- Algodón.
- Alcohol.
- Curitas.
- Gasas.
- Guantes quirúrgicos.
- Soluciones antisépticas.
- Tela adhesiva.
- Termómetro.
- Vendas de diferentes tamaños.
- Árnica.

## Experiencias lúdicas

Para que la celebración cumpla el objetivo de compartir la magia del juego con personas de todas las edades, te recomendamos las siguientes experiencias lúdicas:

### Ludoteca

El término ludoteca significa caja o depósito de juegos y encuentra sus raíces etimológicas en “ludus” –del latín– que significa juego, y “theke” –del griego– que significa caja o depósito.

Así, una ludoteca se puede entender como un centro de préstamo de juegos y juguetes en donde se practican actividades lúdicas al servicio de niñas, niños, jóvenes y/o personas adultas. En un sentido más amplio, las ludotecas son espacios estimulantes y seguros para jugar; lugares adecuados a los intereses y capacidades propias de cada edad, con juegos, juguetes y materiales lúdicos diversos.



Para Fundación México Juega, la ludoteca es:

*un espacio recreativo y educativo en donde chicos y grandes disfrutamos aprendiendo a través de la magia del juego, que despierta alegrías, nos empapa de sonrisas y emociones, transforma y llena de vida. En la ludoteca fortalecemos nuestros valores respetando nuestro entorno y creando lazos de amistad compartiendo experiencias únicas que nos hacen mejores seres humanos.*

El Día Mundial del Juego es un buen momento para que montes tu propia ludoteca o si ya tienes

una, la abras a más personas, tal vez adecuándola a un espacio al aire libre o generando dinámicas virtuales o como mejor te convenga, lo importante es que intentes que se cubra una amplia gama de posibilidades para jugar.

Algunas áreas que puedes incluir en tu ludoteca son:

- **Área de Creatividad:** en esta área puedes poner lápices de colores, plumones, pegamentos, hojas, material de reúso, pinturas y todo aquello que permita hacer creaciones plásticas. También puedes incluir elementos que estimulen la expresión artística como instrumentos musicales, disfraces o títeres.



- **Área de Juego de rol:** son aquellos que permiten que las personas experimenten profesiones, oficios y otras actividades que ocurren en nuestra vida cotidiana; se pueden incluir, por ejemplo, sets de juego como una cocina, hospital, veterinaria, carpintería, estética, huerto, o hasta un supermercado. Estos sets, se pueden construir con material de re-uso.
- **Juegos de mesa:** existe una gran variedad y con objetivos diferentes como: destreza, azar, equilibrio, coordinación, memoria, concentración, etc. Puedes llevar algunos juegos comerciales o inventar los propios, por ejemplo, damas chinas, memorias, torres de equilibrio, juego de la oca, serpientes y escaleras, rummy y dominó.
- **Área de lectura:** esta área es de gran importancia en una ludoteca y debe estar conformada por libros para diferentes edades, además de contar con cojines, sillas o tapetes que generen un ambiente cómodo para el disfrute de la lectura.
- **Juegos tradicionales:** es trascendente retomar juegos que jugaron, marcaron a generaciones enteras y contribuyen al desarrollo de habilidades como la coordinación, ubicación espacial, fuerza, etc. Algunas propuestas de estos juegos son: brincar la cuerda, resorte, canicas, baleros, pirinolas, yoyos, matatena y lotería.

Además de las experiencias lúdicas que forman parte de una ludoteca, es posible realizar otras actividades como:

### DINÁMICAS LÚDICAS CON MATERIAL

Son aquellas actividades en las que interviene un juguete o algún elemento que se use como apoyo para el juego.

Algunos ejemplos son: pelota saltarina, stop, avión, cuerda, quemados, bote pateado, paracaídas, palitos chinos, cola de dragón, costales y gallinita ciega.

### DINÁMICAS LÚDICAS SIN MATERIAL

Los juegos sin material son aquellas en las que jugamos, moviendo nuestro cuerpo, aprovechando el espacio y nada más; algunos ejemplos son: las traes, pato- pato -ganso, la mancha, las estatuas de marfil, ensalada, cielo-mar-tierra, fotografía y el capitán.

### RONDAS Y CANTOS

Estas son algunas canciones que se hacen en grupo, pueden ser

con las personas tomadas de la mano, en parejas o en círculo, algunos ejemplos son: Amo-Ato, el lobo, el patio de mi casa, la rueda de San Miguel y la víbora de la mar.

También puedes organizar una dinámica en la que canten y bailen la canción oficial del Día Mundial del Juego. Encuentra más información en el Anexo 2.



Para más ideas de actividades te recomendamos que visites:

- [www.playlist.legofoundation.com/activities/](http://www.playlist.legofoundation.com/activities/)
- <https://www.estiempodejugar.com/>

## RECUERDA

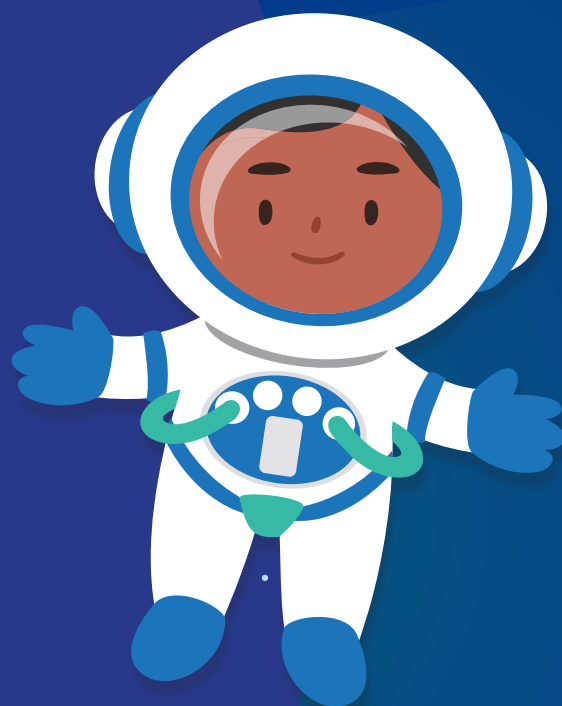
Todas estas actividades son de gran importancia debido a que nuestra sociedad le dedica cada vez más tiempo al uso de la tecnología, lo que ha cambiado al juego de manera considerable. Ahora la coordinación ojo-mano que se logra, por ejemplo, con la práctica de los videojuegos, es mucho mayor que otras habilidades, por esta razón y por el alto índice de obesidad que muchas veces se relaciona con la poca movilidad que niñas, niños y personas de todas las edades tienen, es necesario proponer alternativas que generen mayor movimiento, que permitan la socialización, el contacto con la naturaleza y la recuperación de espacios para la defensa de los derechos humanos, como el juego.



**Haz del Día Mundial del Juego una experiencia única en la que vivas la magia de compartir, divertirte, construir nuevos mundos y dejarte llevar por la libertad. Recuerda que jugar trae bienestar a tu cuerpo, mente y emociones.**

## ¡Así que a jugar por nuestra salud!

Te invitamos a compartir las actividades que realices ese día con los hashtag **#DíaMundialDelJuego**, **#JugarEsUnDerecho**, **#1,2,3xElJuego**, **#JugarNosUne** y a enviarnos fotos y videos a: [mexicojuegaac@hotmail.com](mailto:mexicojuegaac@hotmail.com), todo esto se utilizará para hacer un reporte de lo que se hizo en México que se enviará a la Asociación Internacional de Ludotecas en este día tan importante a nivel mundial.



 **Si haces un evento:**



**Recuerda que debe ser un evento gratuito.**



**Evita dar premios.**



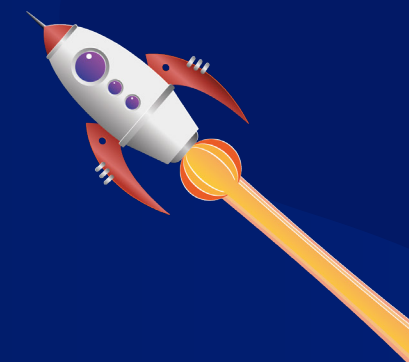
**Promueve la cooperación en lugar de la competencia.**



**Cuida que no sea un evento para fines electorales.**



**Procura que haya actividades en las que puedan participar personas con discapacidad.**



# ANEXO 1

## Artículo 31 de la Convención sobre los derechos de Niñas, Niños y Adolescentes:

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.

En el preámbulo se enuncian los principios básicos de los aspectos tratados en la Convención. Las cinco primeras disposiciones de la parte primera que se comprende de los artículos 1° al 41, establecen

principios generales en cuanto a la no discriminación en el disfrute de sus derechos bajo cualquier situación o circunstancia; los compromisos y las responsabilidades asumidos por los Estados en cuanto al respeto de estos derechos, así como la atención del interés superior del niño; los derechos y deberes de los padres, de la familia ampliada en su caso, o de la propia comunidad, con el fin de que los menores ejerzan los derechos ya reconocidos. Los 36 artículos restantes establecen una enumeración de los derechos y libertades fundamentales, entre los que figuran los siguientes:

20. El derecho al descanso y
    - esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
- El Comité<sup>5</sup> ha interpretado los diferentes términos usados en

<sup>5</sup>El Comité de los Derechos del Niño es una instancia internacional responsable de monitorear el cumplimiento de la Convención por parte de los gobiernos.

el Artículo 31 de la siguiente manera:

- ‘Descanso’: Suficiente descanso del trabajo, la educación o cualquier otro esfuerzo para asegurar una óptima salud y bienestar, así como la oportunidad de dormir el tiempo necesario.
- ‘Esparcimiento’: Tiempo totalmente libre, sin obligaciones, en el que el juego o la recreación puedan tener lugar.
- ‘Juego’: Actividad, conducta no obligatoria e intrínsecamente motivada, proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños, que es una necesidad existencial para los niños y que puede adoptar formas infinitas.
- ‘Recreación’: Término de amplia significación para designar actividades que se hacen de manera voluntaria y para las experiencias llevadas a cabo por los niños en búsqueda de una satisfacción inmediata o de un valor personal o social.
- ‘Apropiadas a la edad del niño’: Lo que se provee a los niños debe ser apropiado a las capacidades en evolución de los niños con respecto a las oportunidades, la seguridad, la asunción de riesgos y el desafío, la socialización y el acceso a los espacios públicos.
- ‘Vida cultural y artística’: Los medios a través de los cuales los niños, sus comunidades y sociedades se expresan a sí mismos, le dan significado a



su existencia y construyen su visión del mundo. La cultura y las artes surgen del interior de las comunidades y pueden ser expresadas y disfrutadas en múltiples escenarios y formas.

- ‘A participar libremente’: Los gobiernos deben promover activamente, respetar, abstenerse de interferir y prevenir cualquier otra interferencia para el cumplimiento de los derechos del artículo 31.
- ‘A participar plenamente de la vida cultural y artística’: Para poder participar en la vida artística y cultural los niños deben tener acceso a ella, así como oportunidades de participar en actividades creativas y de contribuir a las artes y la cultura.
- ‘Propiciarán oportunidades apropiadas’: Los gobiernos deben ofrecer las condiciones y oportunidades necesarias para el cumplimiento de todos los derechos contenidos en el artículo 31.

- ‘En condiciones de igualdad’: Las barreras enfrentadas por muchos grupos marginalizados de niños deben ser removidas para asegurar que todos los niños y niñas puedan disfrutar de estos derechos sin ninguna discriminación.

Es también importante reconocer que todos los derechos de la convención son indivisibles e interdependientes. El artículo 31 es central para el cumplimiento de muchos derechos. De la misma manera, los otros derechos deben ser respetados para poder garantizar la realización del artículo 31.

### Crear el contexto para el cumplimiento del artículo 31

Los niños tienen una urgencia espontánea de jugar y de participar en actividades recreativas, y lo hacen aún en los ambientes más desfavorables. Sin embargo, hay ciertas condiciones que necesitan ser aseguradas si se quiere lograr un cumplimiento cabal del artículo 31:

- Libertad de tensiones, exclusión social, prejuicios o discriminación.
- Un ambiente seguro, libre de violencia o daño, libre de basura, contaminación, tráfico y otros riesgos que impiden el un movimiento libre y seguro.
- Disponibilidad de descanso y tiempo libre, así como de espacios y tiempos que no estén bajo el control de los adultos.
- Acceso a diversos ambientes que les ofrezcan retos, así como el poder contar con el apoyo de adultos cuando sea apropiado.
- Oportunidades de crear o transformar espacios, así como tiempos en los que puedan invertir en sus propios mundos, imaginaciones y lenguajes. Oportunidades de participar con otros niños en diversos juegos, deportes o actividades recreativas, apoyadas por facilitadores bien entrenados cuando sea necesario.

- Oportunidades de explorar, participar y contribuir a su herencia cultural y artística. Reconocimiento del valor y la legitimidad de los derechos contenidos en el artículo 31, por parte de los padres, maestros y la sociedad en general.

### Retos para el cumplimiento del artículo 31

Los niños de todo el mundo están enfrentando barreras muy significativas para poder disfrutar de los derechos del artículo 31. Los retos son diferentes en cada país pero incluyen lo siguiente:

- Falta de conciencia de la importancia intrínseca del juego y la recreación.
- Ambientes pobres y peligrosos.
- Falta de interés y de inversión en áreas locales que sean amigables para los niños.
- Resistencia de la sociedad a que los niños usen los espacios públicos.

- Equilibrar el riesgo y la seguridad.
- Falta de acceso a la naturaleza. Presión excesiva de logros educativos.
- Horarios demasiado estructurados y programados.
- Negación del artículo 31 en los programas de desarrollo.
- Falta de inversión en oportunidades artísticas y culturales para los niños.
- El papel creciente de los juegos electrónicos.
- La comercialización y mercadotecnia del juego.

### Niños que requieren una atención particular para hacer efectivos los derechos del artículo 31.

- **Niñas:** Las niñas por lo general tienen menos tiempo y menos libertad que los niños para gozar de su derecho al juego al descanso, tiempo libre, y recreación, especialmente en la adolescencia ya sea por el

aumento de cargas domésticas, responsabilidades de cuidado infantil, sobre protección falta de instalaciones disponibles, o por ideas culturales que limitan la conducta de las niñas. Los productores comerciales de juegos y juguetes, así como los medios de comunicación, frecuentemente refuerzan la diferenciación de género y los estereotipos, dirigiendo las niñas hacia la esfera doméstica, mientras que los juegos para los niños les ayudan a prepararse para tener éxito en una amplia gama de trabajos y otros escenarios en el mundo moderno.

- **Niños y niñas viviendo en condiciones de pobreza:** Existen numerosos factores que impiden a los niños más pobres el acceder a los derechos del artículo 31: la necesidad de trabajar, los entornos domésticos inadecuados para el juego y la recreación, la falta de acceso a las prestaciones relacionadas con el juego, los vecindarios peligrosos y descuidados, la dificultad de participar, así como un sentimiento de impotencia y marginación.

Los niños sin padres, o aquellos que viven o trabajan en la calle son especialmente vulnerables.

- **Niños con discapacidad:** Hay muchas barreras que impiden a los niños con discapacidad tener acceso a los derechos del artículo 31: la exclusión escolar, la imposibilidad de estar en los espacios informales y sociales en donde se juega, se tienen actividades recreativas y se establecen amistades; el aislamiento en el hogar, las actitudes y los estereotipos culturales negativos que rechazan y son hostiles a los niños con discapacidad, así como la inaccesibilidad física de muchos entornos. La falta de ayudas técnicas también puede impedir a los niños con discapacidad el acceso a los medios de comunicación.
- **Niños en instituciones:** A los niños que viven en instituciones, internados, hospitales, cárceles, o centros de detención se les niega a menudo cualquier oportunidad de participación en actividades lúdicas, recreativas o en la vida cultural y artística.
- **Niños de comunidades indígenas y minoritarias:** El miedo a la hostilidad, las políticas de asimilación, el rechazo, la violencia y la discriminación pueden convertirse en barreras que impiden a los niños de las comunidades indígenas involucrarse, junto con otros niños, en su propias prácticas culturales, rituales y celebraciones, así como participar e integrarse a juegos, deportes, actividades culturales y recreativas.
- **Niños en situaciones de conflicto, desastres humanitarios y naturales:** En situaciones de emergencia se les da una mayor prioridad al suministro de alimentos, vivienda y medicamentos y mucho menos a las actividades lúdicas, recreativas y culturales. Sin embargo, éstas pueden desempeñar un rol terapéutico y de rehabilitación muy significativo que ayude a los niños a recuperar un sentido de normalidad después de enfrentar experiencias de pérdida, de confusión y trauma.

# ANEXO 2

## Canción traducida al español del Día Mundial del Juego

*Juega lo que sientes,  
Dale al mundo vueltas,  
Todo mundo juega,  
Pon al mundo a rodar.*

*Aunque estés ocupado,  
Has al mundo marearse  
Jugar con amigos y vecinos,  
Tú tendrás provecho  
Jugar con el corazón y alma,  
Todos harán un conjunto  
Unirse cantando hasta que el mundo suene.*

Encuentra la partitura  
y la canción original  
en [www.toy-libraries.org](http://www.toy-libraries.org)



# ANEXO 3

## Instrucciones de algunos juegos

Nota: estos juegos fueron pensados sobre todo para que ludotecarios (as) los coordinaran, sin embargo cualquier persona puede llevarlos cabo.

### 1 RELOJ DE ARENA

#### MATERIALES:

Reloj de arena de más o menos 2 a 3 minutos.

#### DESARROLLO:

Dinámica rompehielos donde cada uno de los participantes al momento de girar el reloj de arena deben dar su nombre y platicar algo de su vida, algo que les guste, sobre su familia, algo de su trabajo, etc, antes de que se acabe el tiempo del reloj.

#### OBJETIVO:

Lograr conocer un poco más a las personas que participen, sus gustos y qué hacen, aparte de estar checando visualmente la arena que va cayendo y tratar de no desesperarse si falta o ya se terminó el tiempo.



## 2

### EL ABRAZO DEL MUNDO MUNDIAL

#### MATERIALES:

Las manos

#### DESARROLLO:

Ponerse en parejas con una de sus manos enganchada a la mano del compañero con el pulgar arriba que va a ser el GORDO que va a tratar de abrazar al dedo GORDO de su compañero.

Se puede agregar la variante de ABRAZO MUNDIAL que es el dedo índice que de repente aparece para tratar de pescar al dedo gordo. Los jugadores se ponen de acuerdo a cuantos abrazos se termina la dinámica. Al final el ludotecario/a o quien dirija el juego, da la indicación de que se pongan de acuerdo y que entre todos formen un círculo con las manos agarradas en la posición del juego. El Abrazo del MUNDO MUNDIAL se da cuando terminan de hacer el reto y todas y todos se abrazan en grupo.

#### OBJETIVO:

Tener contacto corporal, habilidad de mover los dedos, reír.



## 3

### ESTIRAMIENTO DE ANIMALES

#### MATERIALES:

Cuerpo e imaginación

#### DESARROLLO:

Jugar en rueda y uno de los integrantes comienza la historia con la jirafa que es alta y esta comiendo las hierbas de las copas de los arboles (al mismo tiempo que esta contando esta historia va moviendo el cuerpo con estiramiento e imitando lo que va diciendo), así se siguen los demás participantes contando historia de animales y haciendo el movimiento corporal.

#### OBJETIVO:

Mover el cuerpo, ver la imaginación de los participantes, crear una historia en conjunto.



## 4

### A PARES Y NONES

#### MATERIALES:

Cuerpo humano y voz

#### DESARROLLO:

Se hace una rueda y se gira rumbo a las manecillas del reloj, el cuerpo se mueve saltando al ritmo de la canción y luego decir un número al azar. Cuando se diga la consigna de cuantos deben juntarse, las y los participantes se abrazan.

#### Letra de la canción:

*A pares y nones vamos a jugar el  
que quede solo ese perderá*

*HEYYYY, (saltar con un brinco y  
cambiar el rumbo de la ronda)*

*A pares y nones vamos a jugar, el que  
quede solo ese perderá*

*HEYYYY, (saltar con un brinco y decir  
cuantos se tienen que abrazar)*

*(el ludotecario dice el número de  
personas que se tienen que abrazar)  
de 2, de 7 de 10 etc.*

#### OBJETIVO:

Movimiento corporal, coordinación,  
juego para hacer equipos y saber  
cuántos participantes hay.



## 5

### LA TORMENTA

#### MATERIALES:

Silla para cada uno de las participantes.

#### DESARROLLO:

Se colocan las sillas en círculo y los participantes se sientan en ellas, el ludotecario (a) comienza la historia que van en el barco y hay un tormenta tremenda (el participante se mueve de un lado a otro en su silla) y el barco comienza moverse a proa (moverse a la silla de la derecha) y continua la historia y el barco se mueve a popa (moverse a la silla de la izquierda), se continua la historia con la imaginación de los participantes; se van diciendo lugares y se van escogiendo espacios en la silla, o se dicen muchas veces proa y popa.

#### OBJETIVO:

Mover el cuerpo utilizar la  
imaginación y la reacción de  
movimiento, coordinación  
oído- motor.



## 6

### ACITRÓN

#### MATERIALES:

Cuerpo y voz

#### DESARROLLO:

Los/as participantes se forman en rueda y se comienza a pasar el PATEKA (o ritmo) en las manos de los jugadores con el acompañamiento de la canción ACITRON.

#### Letra de la canción:

*Acitrón de un fandango zango  
zango, sabaré  
sabaré de farandela, con su triqui,  
triqui,tran.  
Por la vía voy pasando, por la vía  
pasa el tren,  
Acitrón de un fandango,  
Zango, zango, sabaré.  
Antonio tenía una flauta,  
Con ella se divertía y vamos  
A dar lata a la casa de su tía  
Con su triqui, triqui, tran.  
(Naranja dulce Limón partido,  
Antología lírica infantil mexicana,  
Colegio de México, Segunda  
edición 1981)*

#### OBJETIVO:

Coordinación, entonación y creación de grupo.



## 7

### PEDRO ROBÓ PAN

#### MATERIALES:

Cuerpo y voz humana

#### DESARROLLO:

Dinámica rompehielos donde cada uno de los participantes canta y dice el nombre de otro participante.

#### Letra de la canción:

Saludarse, recordar los nombres de los participantes y observar el ánimo en el que llegan.

*Pedro robó pan en la casa de San Juan  
Pedro robó pan en la casa de San Juan.  
¿Quién yo? (persona que se está señalando)  
Si tú (todo el grupo)  
Yo no fui, (persona que se está señalando)  
Entonces ¿quién? (todo el grupo)  
Fue..... Manuel (persona que se esta señalando pone el nombre de otro participante)*

#### OBJETIVO:

Se canta con cada uno de los participantes.



## 8

### PECES VOLADORES

#### MATERIALES:

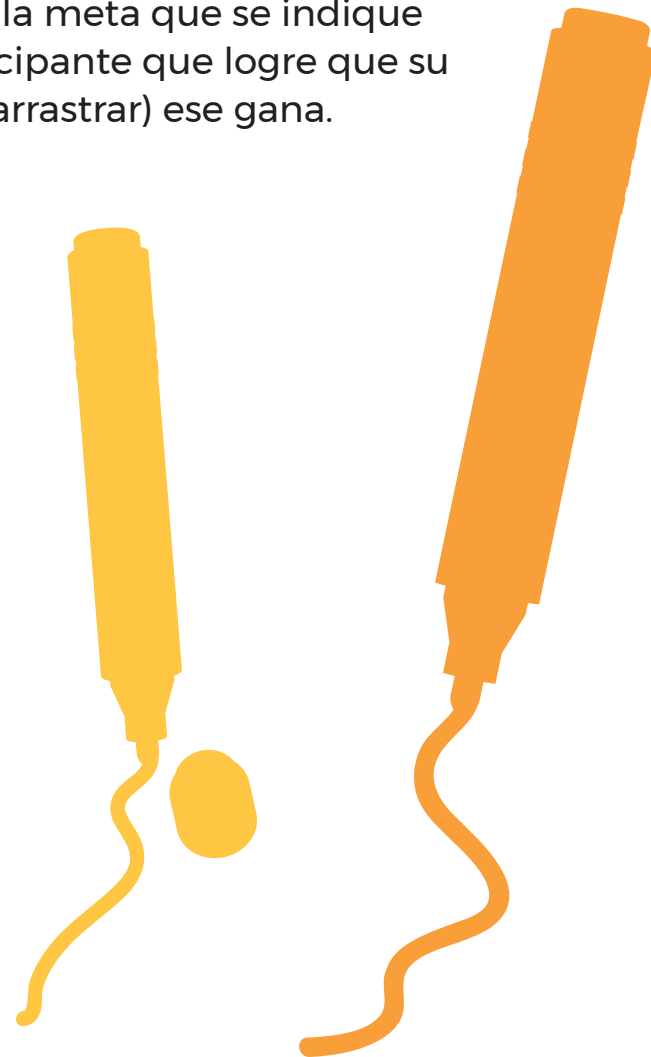
Papel, plumones de colores, y cartón o folder

#### DESARROLLO:

Se tienen o se hacen peces pintados y recortados del tamaño de una hoja tamaño carta, los cuales van a tener que ser movidos con el cartón que servirá como su motor (al hacer aire con él) para que estos se eleven y vuelen para llegar a la meta que se indique previamente. El primer participante que logre que su pez llegue solo volando (sin arrastrar) ese gana.

#### OBJETIVO:

Dimensión espacial, movimiento corporal, imaginación, y astucia para mover al pez.



## 9

### ENSALADA

#### MATERIALES:

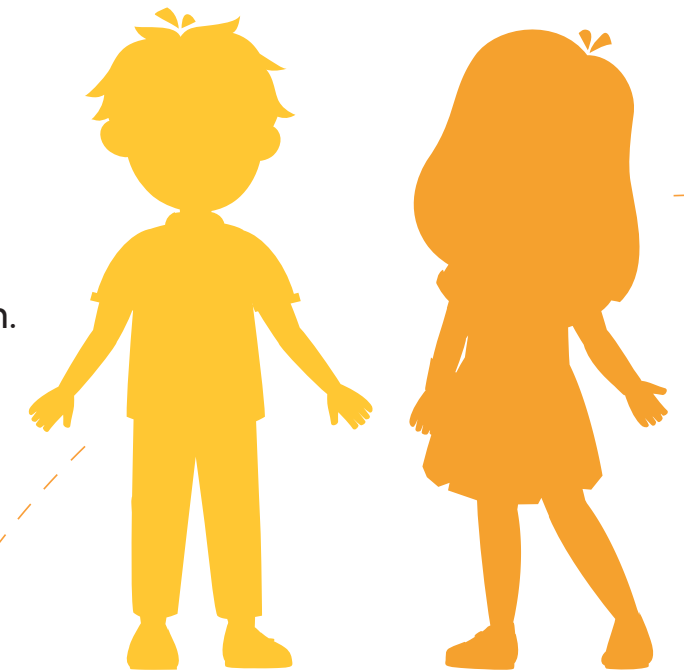
El cuerpo y voz humana

#### DESARROLLO:

Se colocan los participantes en rueda y se nombren con ingredientes de ensalada de verduras o de futuras, una persona se queda al centro sin lugar; a la orden del ludotecario (a) o quien coordine el grupo, se cambian por ejemplo, las cebollas, y cuando esto suceda la persona que se encuentra en medio trata de tomar el lugar de uno de ellos. Cuando se diga "ENSALADA" todos los participantes se cambian de lugar. Sigue dando las instrucciones la persona que se queda sin lugar en los cambios.

#### OBJETIVO:

Mover el cuerpo, coordinación oído cuerpo, seguir indicaciones rápidas, manejar la frustración.



# 10

## CANCIÓN DE LA VACA

### MATERIALES:

Cuerpo y voz

### DESARROLLO:

el ludotecario/a anima y canta primero para que los participantes sigan la canción.

### Letra de la canción:

*Caminando por la granja una vaca me encontré  
como no tenía nombre \_\_\_\_\_ (poner  
nombre) \_\_\_\_\_? Le pondré  
Oh \_\_\_\_\_ (repetir nombre) \_\_\_\_\_?  
La vaca eres tú  
Si te jalo de la cola ¿qué nombre dices tú?*

Seguir hasta que todos los participantes sean nombrados. Se recomienda este juego para grupos pequeños.

### OBJETIVO:

Juego de rompehielo, de expresión, y de conocer los nombres de los jugadores.



# ANEXO 4

## Beneficios de ser voluntarias y voluntarios

**Voluntario/a es la persona que se compromete de forma desinteresada a ayudar a otro y lo hace, generalmente, con capacidad de obrar, de forma organizada y en el seno de una institución o proyecto.**

Asumir ese compromiso significa realizar una labor necesaria para la organización que se verá reflejada en los destinatarios de la misma. Una persona al ser voluntaria:

- Da significado a su vida
- Se siente útil.
- Obtiene beneficio físico y emocional.
- Encuentra armonía espiritual.
- Participa en la vida colectiva.
- Puede hacer nuevas amistades.
- Pone en práctica diferentes talentos.
- Descubre nuevas habilidades.
- Genera oportunidades de cambio social.



# FUENTES

- UNICEF (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.
- International Toy Library Association- <http://itla-toylibraries.org/home/>
- International Play Association- <https://ipaworld.org/>
- Fundación México Juega AC- <https://mexicojuega.org.mx/home/>
- De Borja i Solé, María (2000). Las ludotecas: instituciones de juegos, Octaedro: Barcelona.
- Aranguren González, Luis A. (2013) Lo esencial del voluntariado. PPC: Argentina

# AGRADECIMIENTOS

Agradecemos el apoyo de LEGO Foundation para hacer posible esta guía. También la colaboración de Save the Children y Jugar es Crecer para la revisión y diseño.



The LEGO Foundation 



Save the Children



#JugarEsSalud



## Créditos :

Elaboración: Mónica Juárez Soria y Andrea de Buen Juárez de la Consultoría Jugar es Crecer.

Revisión de estilo: Emmanuel Soriano y Samantha Ibarra

Coordinación de diseño: Ivonne Piedras y Sandy Poiré

Diseño: El Norte





Guía para festejar el

# DIAMUNDIAL DEL JUEGO

The LEGO Foundation



Save the Children



#JugarEsUnDerecho

