



## Juega, diviértete y aprende

El juego es una actividad típica de las personas desde sus primeros meses de vida. A través del juego se favorece el desarrollo de las habilidades motoras, comunicativas, sociales y conductuales. Este permite que la niñez y la juventud participen activamente de situaciones similares a las de la vida cotidiana.

El juego es común a todas las etnias y culturas. Las personas significan su historia personal y comunitaria a través de éste. Permite que éstas puedan satisfacer sus necesidades de acción y expresión a cualquier edad. La actividad física que se produce al jugar es un determinante de la calidad de vida y salud de todas las personas. Se ha relacionado el juego sedentario y pasivo como juegos electrónicos y su exposición prolongada a la obesidad infantil, junto a pobres hábitos de alimentación.

Desde 1959, el juego se reconoce como un derecho en la Declaración de los Derechos de la Niñez aprobada en asamblea general por las Naciones Unidas (Calzetta, Cerdá & Paolicchi, 2005). Hay un claro vínculo del juego y la recreación como derecho social.

Posteriormente, el derecho al juego se consignó en el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas (1989) sobre los Derechos de la Niñez. Este sostiene que,

*“la niñez tiene derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes”.*  
p.181

Se podría afirmar que es necesario *jugar, divertirse y aprender*. La desigualdad en el acceso al derecho a jugar, menoscaba el valor de la justi-



cia social. Las personas adultas tenemos que propiciar las condiciones necesarias para garantizar los espacios de juego.

Es imprescindible hacer accesible la actividad de juego sin segregación para la población infantil y juvenil con diversidad funcional, para fomentar su integración social. Su juego es más abundante, más variado y más sofisticado en una situación social integrada, que en una segregada (Esposito & Koorland, 1989; Kohl & Beckman, 1984 citado en Damián, 2007). Hay que acoplar el juego a la edad, a los intereses y al nivel de desarrollo de éstos. Las actividades de juego que lo requieran deben ser modifica-

das para propiciar su participación activa y la inclusión. Esas modificaciones deben realizarse observando criterios de seguridad y permitiendo varias formas de interacción. Al jugar

### *Celebraciones del Día Internacional del Juego 2017*

En **Argentina**, la organización Aldeas Infantiles SOS, desarrolló actividades en Córdoba y Luján para promover la necesidad del juego a lo largo de toda la vida. La entidad señaló que el mejor regalo para el sujeto infantil es contar con la posibilidad de jugar.

El proyecto *Jugar es un derecho*, **IPA—España** promovió la campaña *21 días para crear el hábito de jugar*, cada día a partir del 7 de mayo y hasta el día 28 celebró retos para que las personas tomaran la calle, la plaza, el patio, la sala y jugaran e hicieran jugar.

Bajo el lema “*Disfrutemos del juego*”, la Secretaría de Acción Cultural y Turismo en Asunción, **Paraguay** organizó varias actividades en la Plaza Italia para dar cuenta de la importancia del juego en la vida de las personas. La propuesta estuvo vinculada a desarrollar espacios lúdicos y artísticos.

La Unidad de Animación Sociocultural de la Comuna Canaria en **Uruguay**, celebró la fecha con actividades diversas. Se llevaron a cabo con áreas temáticas tales como: cuentacuentos, juegos populares y arte reciclado.

El programa infantil sudafricano **Takalani Sesame** promovió la celebración de actividades lúdicas apoyados en el lema *Play Every Day y Play Well and Be Happy*. Takalani Sesame es un programa innovador y muy popular en el entretenimiento infantil.

**Nueva Zelanda** tiene casi 200 juegotecas. Se encuentran distribuidas a través del país. Éstas organizaron actividades variadas de juegos para la población infantil y sus familias. Estos espacios sostienen la idea de que el juego es un componente esencial en el desarrollo infantil y juvenil.

El Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico (CPTSPR) se une a la celebración del **Día Internacional del Juego**. Este año se llevarán a cabo actividades en la Escuela Rexville, Bayamón organizada por el Capítulo Regional Metropolitano el **lunes, 28 de mayo de 2018** a partir de la **1:00 p.m.** También se coparticipa en la actividad de la **Juegoteca: Jugando al derecho** de la Compañía para el Desarrollo Integral de la Península de Cantera.

Esta iniciativa es el **sábado, 2 de junio** desde las **9:00 a.m.**

considerar lo siguiente: los sonidos, texturas o relieves sustituyen el estímulo visual facilitando la exploración de un niño o niña no vidente y use soportes para que el material de juego no se desplace involuntariamente, emplee efectos perceptibles (luces, imágenes o vibración) ante discapacidades auditivas, para diagnóstico que repercuten en el área motora fina y gruesa elija materiales o actividades que sean fácil de accionar, ejecutar y que no exijan rapidez, ni precisión de forma rígida en sus movimientos (Macintyre, 2009).

*No hay humanidad sin juego.*

*Johan Huizinga*

## **28 DE MAYO: DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO**

La organización *International Toy Library Association* impulsó la celebración del **Día Internacional del Juego**. Muchos países realizan campañas para promover el juego como derecho y el rescate de los espacios públicos y privados para jugar, divertirse y recrearse. Cada 28 de

mayo, se conmemora el **Día Internacional del Juego** y se reflexiona sobre las condiciones materiales e inmateriales que garantizan el derecho a jugar. Se desarrollan actividades para reconocer el valor de jugar en todas las edades. Por estas razones, el Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico celebra desde el 2014 el Día Internacional del Juego. Las pasadas celebraciones se han realizado conjuntamente con el Departamento de Recreación y Deportes (DRD), el Proyecto Enlace del Caño Martín Peña, Asociación de Residentes de Daguao en Naguabo. Participando niños y niñas que se han unido para jugar.

## SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES PARA CELEBRAR EL DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO



### *Para las familias y las amistades*

- Salir a la calle de la urbanización o del barrio y contagiarla con juegos tradicionales (Chequi morena, peregrina, chico paralizado o un, dos, tres... ¡pescao!).
- Preparar una peregrina en la acera o en una calle poco transitada... ¡a jugar!
- Armar rompecabezas en familia o entre amistades.
- Jugar a los disfraces es fácil y muy divertido. Prepara una caja de cartón con tapa y coloca sombreros, boinas, pañuelos de diferentes tamaños, bufandas, piezas de vestir variadas (camisas, pantalones, faldas), cinturones, collares, lentejuelas, parches de piratas, pelucas, entre otras cosas y organiza tu carnaval.
- Pintar con chocolate. Derritamos un poco de chocolate y si usas distintos tipos producirás colores variados. Utiliza los dedos para dibujar. Podrás obtener otros colores naturales frotando fresas o hiervas frescas.
- Rescatar del olvido aquellos juegos que realizábamos con las manos. Qué tal si jugamos

otra vez: piedra, papel y tijera o caliente manos (intentarás tocar las manos con palmas hacia arriba de una persona y esta tratará de sacarlas con rapidez). Incluir los juegos de palmas (<https://www.youtube.com/watch?v=zM4-5GNpGdg>), papa caliente o soy una taza (<https://www.youtube.com/watch?v=fTzTFQbdYEQ>). Considerar jugar con los mas pequeños tortitas, yo no quiero carne, linda manita y pon, pon.

- *Adivina qué es:* Echar objetos variados en una caja y las personas con los ojos cerrados tocarán por turnos algún objeto y lo descifrarán.
- Iniciar una historia y las demás personas tomando turnos, van añadiendo oraciones o frases hasta completar el cuento. El resultado suele ser un cuento cargado de mucho humor.
- Jugar a la escuelita y que su hija o hijo sea el maestro o maestra.
- Hacer títeres con medias viejas o bolsas de papel.
- Escoger 10 objetos para esconderlos por toda la casa o el patio: ¡vamos piratas, busquemos el tesoro!
- Dibujar tu mascota favorita o la que te gustaría tener.



### *Para escenarios laborales de salud física o emocional*

- Desarrollar una actividad de juego conjunto entre el niño o niña y los adultos tutelares como parte de una sesión educativa.
- Preparar una exposición de materiales de juego y orientar al público en general sobre su valor para estimular el desarrollo infantil.
- Organizar una ruta con papel de construcción esparcidos y pegados por el suelo desde el Departamento de Terapia Ocupacional, Física, Patología del Habla o Trabajo Social hasta el salón de la sesión terapéutica. Los niños y niñas deben llegar al salón o gimnasio saltando de hoja en hoja, sin tocar el suelo.
- Elaborar un lema con motivo de la celebra-

ción que colgará o exhibirá en el área de trabajo.

- Proveer material didáctico que elabore sobre la importancia del juego, sugerencias de tipo de juegos por edad o la construcción de juguetes con material reciclable.
- Al finalizar la sesión hacer burbujas o caritas graciosas usando gestos.
- Sugerir a adultos tutelares juegos que aumenten la actividad física, ya que tiene un impacto muy favorable en patrones de juegos sedentarios e inactivos. ¡Sal a jugar! chico paralizado, el gato y el ratón, la carretilla, carreras de saco, entre otros.
- Rescatar juegos que favorecen el equilibrio y control corpóreo: 1, 2, 3 pescao, peregrina o hula, hula.
- En el libro *Juegos Infantiles de Puerto Rico* de Calixta Vélez Adorno, hallarás muchísimos juegos de formación dispersa, hilera y círculo favorecedores de destrezas motoras amplias. Podrá leer el prólogo del libro electrónicamente en [https://books.google.com/books?id=QMfyvJAg4m4C&printsec=frontcover&dq=juegos+infantiles+de+puerto+rico&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi20teSqZvbAhVI\\_IMKHRMEC8sQ6AEIJzAA#v=onepage&q=juegos%20infantiles%20de%20puerto%20rico&f=false](https://books.google.com/books?id=QMfyvJAg4m4C&printsec=frontcover&dq=juegos+infantiles+de+puerto+rico&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi20teSqZvbAhVI_IMKHRMEC8sQ6AEIJzAA#v=onepage&q=juegos%20infantiles%20de%20puerto%20rico&f=false)



### **Para escenarios laborales de base comunitaria**

- Jugar entre generaciones de niños, niñas y jóvenes junto a personas viejas. Consideren elaborar actividades de juegos tradicionales (La señorita Elena, la cebollita, el gato y el ratón, etc.) y crear las condiciones para que las personas elaboren sobre los juegos de su época.
- Construir chiringas con materiales reciclados y elevarlas en un parque cercano. Las colas o rabos podrían tener mensajes alusivos al juego (Ejemplos: Jugar es un derecho, Juguemos en familia, Jugar es libertad o Sal a jugar).
- Juntar a miembros de la comunidad y que

narren sucesos que han vivido a través del juego **Dímelo con mímica**.

- *Jugar con agua*: actividades con burbujas, bombas de agua, atrapando manzanas en agua, entre otros. Al usar las burbujas invite a las personas a soplarlas de dos formas, por ejemplo: respiro profundo y boto el aire con fuerza, puedo realizar muchísimas burbujas o respiro profundo y elimino el aire lentamente, lograré una burbuja grande.
- Leer en la comunidad el cuento, *Por cuatro esquinitas de nada* ([https://www.youtube.com/watch?v=DBjka\\_zQBdQ](https://www.youtube.com/watch?v=DBjka_zQBdQ)) de Jerome Ruiller. El cuento utiliza una metáfora sencilla (figuras geométricas) para abordar la importancia de la inclusión de las personas que son distintas en nuestra sociedad.
- Ocupar los espacios públicos (plazas, parques en la comunidad) para realizar actividades recreativas y de juego.
- Organizar un torneo de dominó entre miembros de la comunidad de manera generacional.



### **Para escenarios laborales de fortalecimiento familiar**

- *Foto-recuerdo*: Hacer una búsqueda de fotos tomadas hace muchos años. Las fotos deben ser de pasadías o celebraciones festivas. Conversen sobre sus actividades de juego y recreativas favoritas, las reglas y límites que recibió de su padre o madre al jugar y divertirse y rememore alguna actividad de juego junto a su hija o hijo.
- Pídale que corran bicicleta por la comunidad de origen de la abuela o abuelo.
- Invitar a jugar a la familia y que el niño o niña sea el padre o madre.
- Utilizar canciones recreativas y juegos que nos invitan a movernos, imitar y a utilizar el humor. En la página web de Luis Pescetti ([www.luispescetti.com](http://www.luispescetti.com)) hallarás lo necesario para elaborar la actividad.
- Jugar a la sardina: una sola persona

(sardina) se esconde mientras el resto de los miembros de la familia cuentan. Los miembros de la familia que van encontrando a la sardina se esconden con ella y se quedan allí. El juego termina cuando la última persona encuentra a la sardina.

- *Camisetas pintadas*: Se colocan camisetas blancas y con pinturas en las manos, pintan las camisetas de otros miembros de la familia. Esto fomenta el contacto no violento.
- Celebrar la noche de talentos en casa. Cada miembro de la familia tomará su turno para cantar, recitar o dramatizar.
- *Cuentos de animales*: En su marca, listo y a narrar el cuento **La selva mágica** (<http://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-infantil-la-selva-magica/>). Los animales de la selva van a celebrar una fiesta de disfraces y que pasará cuando a las cebras les han robado sus rayas. Pídale a los miembros de la familia que al mencionar el animal deberán hacer el sonido y movimiento de éste.
- ¡Que no caiga la bola! Los miembros de la familia mantendrán un bola inflable grande en el aire, evitando que caiga al suelo. Su intención es propiciar el trabajo solidario y en equipo.



## CÓMO PREPARARSE PARA NARRAR UN CUENTO

1. Elija un libro considerando los intereses de la persona oyente o audiencia.
2. Busque datos de la persona autora del libro.
3. Lea el cuento hasta que no dependa del libro

para narrarlo.

4. Analice la trama.
5. Identifique las palabras o frases que se repiten que son útiles para mantener la atención sostenida en la narración.
6. Visualice los personajes hasta darle vida gestualmente.
7. Utilice la modulación de la voz incluyendo el ritmo, volumen y tono; así también los signos de puntuación para interpretar los personajes.
8. Practique la narración.

*Al iniciar la narración, Mato (2012) nos invita a considerar:*

1. Nuestra actitud como una influencia que moldea el relato. Añade el autor: "Si usted lo disfruta, lo hará disfrutar".
2. Contacto visual con la audiencia o la persona.
3. El semicírculo como forma de distribución adecuada para la narración grupal.
4. Factores distractores tanto externos como en el arreglo personal.
5. Contar una anécdota o chiste para establecer conexión con la audiencia o persona.
6. Evitar la introducción del título del cuento, para no anticipar el relato.



## CUENTOS SOBRE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ

- Febles, I. (2007). *El cumpleaños de Baldomero*. Puerto Rico: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
- Freire de Matos, I. (1996). *Los derechos del niño*. Puerto Rico: Editorial Santillana.
- García, J. L. & Pacheco, M. A. (1996). *La niña sin nombre*. Puerto Rico: Editorial Santillana.
- Hughes, M. (1996). *Un puñado de semillas*. Vene-

zuela: Ediciones Ekaré.

Kasza, K. (1997). *Choco encuentra una mamá* (Trad. María Paz Amaya). Colombia: Editorial Norma. (Trabajo original publicado en 1992).

Kurusa. (1998). *La calles es libre*. Venezuela: Ediciones Ekaré.

Machado, A. M. (1996). *Niña bonita* (2d ed.). (Trad. Verónica Urite). Venezuela: Ediciones Ekaré.

Munsch, R. (1994). *La princesa vestida con una bolsa de papel*. Canadá: Annick Press. (Trabajo original publicado en 1980).

Newman, L. (2003). *Paula tiene dos mamás* (Trad. Silvia Donoso). Barcelona: Ediciones Ballaterra. (Trabajo original publicado en 1989).

Mosel, A. (1994). *Tikki, Tikki Tembo*. USA.: Lectorum Publications. (Trabajo original publicado en 1968).

Ruillier, G. (2004). *¡Hombre de Color!* (Trad. Christiane Reyes). Barcelona, España: Editorial Juventud.

Sabaté, T. & Sola, C. (2002). *Ni naranja ni lila*. España: Editorial Salvatella.

Skármeta, A. (1998). *La composición*. Venezuela: Ediciones Ekaré.

Subcomandante Marcos. (1999). *La historia de los colores*. El Paso, TX: Cinco Puntos Press.

Velthys, M. (1996). *Sapo enamorado* (4ta ed.). (Trad. Carmen Diana Dearden). Venezuela: Ediciones Ekaré. (Trabajo original publicado en 1989).

Whitlock, E. (2007). *Mi hermanito es autista*. Puerto Rico: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.



## Enlaces

Estos enlaces proveen cuentos sobre los derechos que se consignan en la Convención de los Derechos de la Niñez.

Cuento con vos <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005291.pdf>

Del dicho al hecho...Derecho: [http://files.sld.cu/bmn/files/2014/07/del-dicho-al-hecho-derecho\\_web-opt.pdf](http://files.sld.cu/bmn/files/2014/07/del-dicho-al-hecho-derecho_web-opt.pdf)



## CAMPAÑAS/PROMOCIÓN

La organización *International Toy Library Association* y los países miembros realizan promoción de la celebración del **Día Internacional del Juego** a través de lemas de campañas. Estos son algunos de los lemas de promoción:

*Aquí jugamos todos*

*Preparados, listos, ¡ya! Celebramos el Día Internacional del Juego*

*Un año más... ¡no nos cansamos de jugar!*

*¡Jugar es un derecho!*

*¡Súmate al juego!*

*¡A jugar todos, este 28 de mayo y siempre!*

*Día Internacional del Juego: porque jugar es un derecho*

Sugerimos que divulgues el siguiente mensaje el 28 de mayo de 2018: **Juega y diviértete. ¡Ese es tu derecho!** a través de multimedia usando el teléfono móvil o colgándolo en el muro de Facebook. Haz envíos como un "hashtag" en Twitter: **#JuegaEsTuDerecho**.



## ¿QUÉ ES?

Es una estrategia de reflexión tanto a nivel terapéutico como educativo utilizando material audiovisual. La audiencia podrá apreciar, analizar y enjuiciar las concepciones, valores e ideas que se muestran en el material proyectado con el acompañamiento de la persona en función de facilitación. Al realizar la reflexión sobre los elementos y contenidos de la película asumimos una posición frente a ésta.

A continuación ofrecemos la ficha técnica sobre el material audiovisual a utilizar en el cinefórum, incluyendo su enlace para localizarlos en la red y una guía para desarrollar éste a nivel educativo.



Documental: *Imagine Elephants* una experiencia sobre el juego y la infancia

Duración: 51:20

Año: 2015

Audiencia: Personas adultas

Enlace: <http://imagineelephants.com/es/>

Origen y sinopsis: El documental de origen español fue producido por la organización sin fines de lucro **Samthing Visual**. Su estreno fue de carácter virtual el año pasado en el marco de la celebración del **Día Internacional del Juego** y posteriormente se proyectó en distintos espacios públicos y privados a través de toda España. El proyecto como expone su

página web gira en torno a la importancia del juego espontáneo. El documental requirió un trabajo de investigación por el equipo de producción y creativo que involucró entrevistar a un sinnúmero de personas de diversos campos disciplinarios. Esas personas reflexionan y debaten sobre el juego en las circunstancias actuales, el papel que tiene el juego en el desarrollo de la persona joven, el impacto de la industria del juguete y el entretenimiento sobre el juego, el rol que tenemos las personas adultas en el juego, los espacios y los materiales de juego, el tiempo de juego, y sobre la necesidad de resituar otra mirada al juego desde lo social, educativo y político, entre otros aspectos.



## Desarrollo del cinefórum (Segovia, 2006)

### Preparación:

¿Quién es la audiencia o persona espectadora? Reflexionemos sobre su edad, sexo, nivel educativo, su función y relación con el escenario de trabajo, y cuánto interés o conocimiento pudieran tener en el tema, entre otros aspectos de relevancia sobre la audiencia. Debe evaluar la duración del documental y del cinefórum mismo, para evitar que sea agotador para su audiencia.

### Objetivos:

Es lo que pretende alcanzar como resultado de la proyección del documental. Indican los efectos específicos que se quieren lograr con la proyección. Estos están vinculados al ámbito donde se proyecta el documental y a las expectativas de la audiencia.

### Presentación:

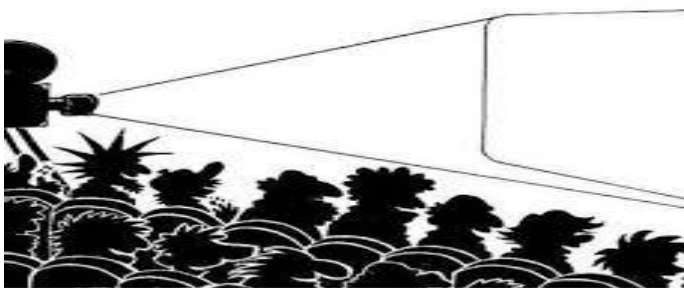
Nos presentamos junto a la audiencia y se conversa sobre los objetivos del cinefórum. De te-

ner una audiencia pequeña, menos de 15 personas, elija un ejercicio kinestésico, o sea que involucre el uso del cuerpo para presentarse. Podría solicitar que los miembros de la audiencia digan su nombre y su película favorita. Esto permite conocer sus intereses fílmicos.

Considere realizar una presentación instantánea de tener un grupo grande o que se conoce. Las instrucciones son que a la cuenta de uno, dos y tres toda la audiencia dirá su nombre muy alto. Producirá un ruido de volumen alto y agudo. Podrá usar el ejercicio para analizar como interfiere ese nivel de ruido con la proyección y crear las condiciones para el silencio. No utilice más de 10 minutos en esta sección.

### Proyección:

Al proyectar el documental deba atenuar la iluminación del lugar. Antes de comenzar la proyección, pida a su audiencia; por ejemplo, que observe cómo las personas expertas elaboran qué es el juego espontáneo, el papel que tiene el juego en el desarrollo de la persona joven, sobre las condiciones materiales e inmateriales que facilitan el juego, entre otros aspectos. El conocer sobre qué fijar su mirada y escucha facilita la atención del documental para su audiencia. La elección sobre qué fijar la atención está vin-



culado a los objetivos del cinefórum.

Algunas personas expertas en el uso del cinefórum recomiendan un receso breve entre la proyección y el debate de ideas sobre el material audiovisual proyectado. La persona en facilita-

ción podría comentar mientras toma su café o jugo alguna reminiscencia sobre su juego infantil o juvenil sin juicios (por ejemplo “recuerdo las muchas horas que pasaba jugando **STOP** o brisacas, ¿a qué jugaba usted?”). También facilita la interacción espontánea entre los miembros de la audiencia. Elija un lugar sin factores distractores y cómodo para proyectar.

### Argumentación/Debate:

Se analiza el documental con la audiencia. Use un lenguaje coloquial al conversar. De considerar escenas específicas para su análisis, debe llevarlas editadas, ya que facilita el ritmo de la sesión y el uso apropiado del tiempo. Tomará nota de las principales ideas que vayan surgiendo durante la argumentación o debate, sin menospreciar la experiencia dialógica con su audiencia. Esas notas breves podrán facilitar la recapitulación al final de la sesión. Debe crear las condiciones para la escucha respetuosa entre los miembros de la audiencia.



### Preguntas guías:

La pregunta abre el debate o foro. A partir de ésta surge la exposición de las ideas de la audiencia. Su función es guiar la participación y problematizar sobre las ideas. Esas preguntas que se elaboran para iniciar el debate están vinculadas a los objetivos del cinefórum. A conti-



nuación algunos ejemplos:

- ¿Cuál es su noción sobre el juego?
- Según las personas consultadas en el documental, ¿qué es el juego espontáneo?
- ¿Qué se necesita para jugar?
- ¿Cuál es el efecto de la falta de juego?
- ¿Cuál debe ser la posición del adulto ante el juego?
- ¿Cómo influye la industria del juguete y el entretenimiento en la noción sobre el juego?
- ¿Cuál es la concepción que tienen las personas expertas sobre el periodo de la infancia o juventud?
- ¿Cuáles medidas deben adoptarse en las familias, comunidades o escuelas para la promoción del juego?
- Podemos afirmar que: La falta del juego menoscaba el principio de justicia social, ¿qué le parece a usted?
- ¿Se debe garantizar a través de política pública el juego y el jugar? Explique.
- ¿Cuál es el mensaje que le dejó el documental?



### Conexión/Atando cabos:

Realizar algunas actividades posteriores al debate o argumentación para facilitar una proyección activa. Al hablar de proyección activa me refero a una actividad que continua anudando las ideas

expuestas por la audiencia sobre el material filmico. Un ejemplo de actividad de conexión es el ejercicio titulado la **Palabra diaria**. Se les provee un papel en forma rectangular y fina a las personas. Estos escribirán un mensaje alusivo a la importancia del juego. Colocarán los mensajes en un lapicero donde diariamente podemos leer lo expuesto sobre el juego y su valor a cualquier edad.

### Evaluación cualitativa:

Se valora el proceso como también la interacción de la audiencia a través de las observaciones de la dinámica y realizando un análisis del contenido de lo apalabrado o expuesto.

Además, se podrá utilizar una canción recreativa que parte su creación desde el juego de las palabras como método de evaluación de la actividad. Eso implica la construcción de una rima o parte de ésta por la audiencia. Un ejemplo es el que sigue:

Si este grupo está \_\_\_\_\_, da tres palmas, da tres palmas, otra vez...oooh mira al que está a tu lado y dale una \_\_\_\_\_.

Se repite la estrofa varias veces. Pedimos a las personas que describan su experiencia al participar del cinefórum. La persona que facilita deberá sintetizarlas para utilizarla en la estrofa.

Preguntas guías:

- ¿Cómo fue la experiencia?
- ¿Qué les gusto?
- ¿Qué recomendaciones debemos considerar para una próxima actividad?

### Otro material audiovisual



Dibujo animado:  
*Caillou*

Episodio: *Seguidme*

Duración: 7:10

Audiencia: Personas adultas, jóvenes, niños y niñas

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=tjYrrIgNaGE>

Origen y sinopsis: *Caillou* es un dibujo animado producido para la televisión de origen canadiense. Pasó de ser personaje de la literatura infantil a uno televisivo. Sus cuentos narran las peripecias de un infante que va creciendo y desarrollándose hasta alcanzar el periodo preescolar. Caillou nos muestra la mirada que le da a su vida cotidiana.

En el episodio *Seguidme*, Caillou descubre que el nuevo compañero que ha llegado a su escuela no le gusta jugar. Él piensa que algo no anda bien, ya que a todo el mundo le gusta jugar. Conocemos a Andy su nuevo compañero y observamos que tiene un interés restringido al jugar (le gusta solo pintar), juega solitariamente, evidencia algún grado de hipersensibilidad al alborozo y ruido que producen otros niños y niñas jugando y muestra emociones aplanadas.

Preguntas guías:

- ¿Cómo describiría el juego que tiene Caillou?
- ¿Cuál es la importancia o relevancia del juego para él?
- ¿Para qué juega?
- ¿Con quién comparte su juego?
- ¿Cuáles eran los intereses de juego de Andy?
- ¿Qué le inquieta a Caillou sobre el juego de Andy?
- ¿Cómo se siente cuando Andy rechaza su invitación a jugar?
- ¿Cuál fue el rol que tuvieron los adultos para que Caillou comprendiera el juego de Andy?
- ¿Cuáles fueron las estrategias que utilizó Caillou para lograr jugar con Andy?
- ¿Cuál es el mensaje que le dejó el dibujo animado?

## REFERENCIAS

- Brown, G. (2000). *Que tal si jugamos...otra vez*. Argentina: Hvmanitas.
- Calzetta, J., Cerdá, M.R. & Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: niñez en riesgo y prevención*. Argentina: Lumen.
- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.
- Jares, X. R. (2004). *El placer de jugar juntos: técnicas y juegos cooperativos*. España: Editorial CCS.
- Macintyre, C. (2009). *Play for children with special needs: Supporting children with learning differences, 3-9* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Mato, D. (2012). *Cómo contar cuentos: el arte de narrar y sus aplicaciones educativas y sociales* (3ra ed.). Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Naciones Unidas. (1989). Convención de los Derechos del Niño. Recuperado en <http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/44/25>
- Otuzi, F. (2004). *Juegos cooperativos*. Argentina: Lumen.
- Segovia, N. (2006). *Aplicación didáctica de las actividades de cinefórum*. España: Ideaspropias Editorial.
- Vélez, C. (2006). *Juegos infantiles de Puerto Rico* (2da ed.). San Juan, PR: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.



Esta guía socioeducativa fue elaborada y recopilada por Rosa Figueroa Sánchez para la Comisión de Derechos Humanos y la Inclusión del Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico. Abril, 2014. Revisado, mayo 2018 por el Comité de la Celebración del Día Internacional del Juego. Editado y adaptado por Esterla Barreto Cortez y Zaiska Pacheco Cruz.

[www.cptspr.org](http://www.cptspr.org)

