



actividades de juego que lo requieran deben ser modificadas para propiciar su participación activa y la inclusión. Esas modificaciones deben realizarse observando criterios de

### *Celebraciones del Día Internacional del Juego 2019*

La **Fundación México Juega A.C.** junto a otras organizaciones, celebró actividades en el Parque de los Venados para rescatar los juegos tradicionales. También, reconocer el juego como una *manifestación inherente a la condición del ser humano*.

El **Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid** celebró una jornada para jugar durante tres días. Ofreció una programación de actividades en torno al tema “**A Jugar Púes**” a través de toda la universidad.

Por cuarto año consecutivo, **Ibirapitá Recreación** organizó el Juego Urbano en Montevideo. Su intención es reflexionar sobre la ciudad y el lugar de las personas en ella de manera lúdica y creativa. También, reconocer el juego como un derecho social a cualquier edad.

El blog **Lima para pequeños** y la Municipalidad de Pueblo Libre, organizó actividades bajo el lema: ¡Vamos a Jugar! Promoviendo el uso de espacios urbanos públicos para cuentacuentos, juegos y la creación plástica para grandes y chicos, para afirmar el derecho al juego.

**Cotlands y Toy Library Association South Africa** promovieron un espacio de juego de 20 minutos entre el mediodía y las 2:00 p.m. el 28 de mayo a través del país. Se apoyan en las palabras de Nelson Mandela en que los niños y las niñas son su *mayor activo como nación*.

**Nueva Zelanda** tiene casi 200 juegotecas. Éstas organizaron actividades de juego 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.

seguridad y permitiendo varias formas de interacción. Al jugar, considerar lo siguiente:

- ◇ los sonidos, texturas o relieves facilitan la exploración de un niño o niña con pérdida de visión
- ◇ 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 repercute en el área motora fina y gruesa, elija materiales o actividades que sean fácil ejecución y que no exijan rapidez, ni precisión de forma rígida en sus movimientos (Macintyre, 2010).

El **Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico (CPTSPR)** se une a la celebración del **Día Internacional del Juego**. Este año no se llevarán a cabo actividades al aire libre con organizaciones y comunidades. La pandemia que atravesamos nos requiere distanciamiento físico y evitar las aglomeraciones. Reconocemos la realidad que se vive, pero el juego es practicable en lugares y contextos variados. Vamos a jugar en la casa y apartamento usando los pasillos, el balcón, moviendo algunos muebles para formar el espacio, la marquesina o el pequeño patio. *El juego no está confinado.*

*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 en espacios comunitarios. 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, Escuela Elemental Rexville y la Juegoteca: Jugando al Derecho de la Corporación para el Desarrollo Integral de la Península de Cantera, Escuela Elemental Altinencia Valle Santana en Toa Baja y con tropas de las Niñas y Niños Escuchas en Cabo Rojo. Nos hemos unido a jugar con estas organizaciones y comunidades.

### **Pandemia y juego**

La pandemia del Covid-19 tiene efectos en las actividades de juego y en el uso de instalaciones recreativas dedicadas a jugar tales como: parques, juegotecas o ludotecas, paseos lineales para correr bicicletas y natatorios. Aquellos espacios públicos donde se congregan muchas personas son propicios para la transmisión de un virus tan contagioso. Esto ha repercutido en que las autoridades nacionales e internacionales realizaran recomendaciones en cuanto a seguridad, protección e higiene. Esas medidas implicaron mantener distanciamiento físico entre las personas, cerrar instalaciones recreativas para evitar las aglomeraciones, regulación de las actividades al aire libre y confinar el espacio del juego y el jugar al interior de las casas o apartamentos. El confinamiento no ha detenido que juguemos. Hemos jugado con la familia en casa, hemos jugado de forma virtual y hemos jugado imaginariamente en el patio de la escuela. Se ha

producido el juego invariablemente de las condiciones materiales.

El juego es una manifestación o hecho social y cultural. Está vinculado a la organización de la vida comunitaria y familiar. Actúa como expresión de la cotidianidad. Los niños y niñas representarán eventos del diario vivir. El juego ha acogido el desorden que ha producido la pandemia. A veces el juego ha sido caótico, solitario o de conjunto, reglado, por imposición, simple o complejo y en libertad.

Las personas adultas han tenido la demanda de ocuparle el tiempo de ocio de los niños, niñas y jóvenes, de ofrecerle alimentación saludable, de regularle la exposición a redes sociales y a las actividades electrónicas y de apoyar la educación virtual o a distancia. Las familias podrían experimentar que estas demandas son excesivas y crean un clima predominantemente tensionado para jugar. Tampoco podemos esperar un espacio y una atmósfera para el juego distendido y relajado si en las familias predomina la exclusión social y la desigualdad. Es importante reconocer que el juego y su exploración por los niños, niñas y jóvenes se sostienen para éstos y sus familias en condiciones muy precarias ante desastres de la naturaleza y pandemias. El papel de las personas adultas en las familias es de acompañamiento en el juego. Regular y controlar excesivamente el juego, lo transforma en otra actividad diferente, impuesta y controlada.

Al promover el juego y la recreación en familia, desde una propuesta socioeducativa debemos considerar los siguientes aspectos:

- ◊ incluir objetos fáciles de encontrar o sea de lo doméstico y reciclables
- ◊ reconocer que a veces requerirá acompañamiento para jugar y en otras ocasiones es en solitario
- ◊ no debe tener contenido sesgado por género y otras formas de opresión
- ◊ considerar actividades pasivas (se realizan

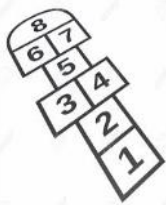
sentado o de pie) y actividades activas (caminar rápido o saltar)

- ◇ considerar aspectos de seguridad y que la actividad no ofrezca peligro.

Los intereses del juego son heterogéneos e influyen el periodo evolutivo en éstos. Debemos jugar a hacer cosas, en vez de jugar con cosas. A continuación, sugerimos actividades de juegos simples, que no involucran materiales costosos y practicables en cualquier lugar de la residencia.

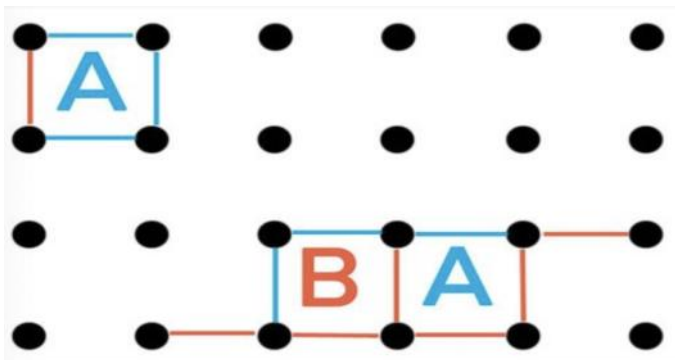
## SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES PARA CELEBRAR EL DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO EN FAMILIA

### Juegos tradicionales



Son aquellos que se han jugado de generación en generación y que fueron aprendidos en la escuela, en el vecindario y de nuestras familias.

- **Conecta los puntos.** Se necesitan por lo menos dos personas para jugar. Dibuja siete filas de puntos verticales y otros puntos horizontales. Por turno, cada persona irá creando rayas verticales u horizontales entre puntos que no hayan sido unidos. Cuando una persona conecte 4 puntos formando una caja, coloca su inicial dentro de la misma. Cuando se terminen de conectar todos los puntos, se cuenta la cantidad de cajas de cada persona. Gana quien más iniciales tenga.



- **Stop.** Haz una tabla en un papel. Escribe en la columna categorías como: Nombre, Apellido, Objeto, Marca, Comida, Ropa, Flores, País, Color. En la fila escribe las letras del abecedario. Cuando se dé la señal, cada persona tiene que escribir la palabra que comience con la letra elegida y llenar los encasillados de cada categoría. La primera persona que termine dice "stop" y las demás dejan de escribir. Cada palabra no repetida entre las personas que juegan vale 10 puntos y las que hayan sido repetidas valen 5 puntos. Gana quien más puntos acumule. La edad recomendada para jugar es de 8 años en adelante.

- **X y 0.** Solo hacen falta dos personas para jugar, una hoja de papel y que cada jugador tenga un lápiz o bolígrafo. En la hoja de papel se hacen dos líneas verticales y dos horizontales donde se forman nueve espacios o encasillados. Por turno, cada persona debe poner una X o un 0, e intentar completar una línea vertical, horizontal o diagonal. Al terminar, puede suceder que alguien complete la línea de tres X o 0, o surja un empate. Para aumentar el reto del juego, se puede añadir más líneas horizontales o verticales.
- Preparar una **peregrina** en el pasillo del apartamento o en el patio. ¡A jugar!
- Rescatar del olvido aquellos juegos que realizábamos con las manos. Qué tal si jugamos otra vez: piedra, **papel y tijera** o **calienta manos** (intentarás tocar las manos con palmas hacia arriba de una persona y ésta tratará de sacarlas con rapidez).



### Arte-juegos

Las personas se han servido de la creación artística para entretenerse, para contar historias, desarrollar el sentido estético y las



habilidades manipulativas. A través del arte-juegos exploramos nuestra expresión creadora e imaginativa.

- Busca una piedra y con pintura crea **tu dibujo**. Puedes utilizar lo realizado para decorar un área de la casa o incluso inventar tu propio juego. Podrías realizar dibujos de frutas, animales, paisajes, humanos o simplemente deja libre tu imaginación.
- Crea **plastilina casera**. Utiliza 3 tazas de harina de trigo, 1 taza de sal, 1 taza de agua, 3 cucharadas de aceite para cocinar y colorante vegetal (opcional). Mezcla todo con las manos y diviértete haciendo diferentes formas o figuras.
- Utiliza las **frutas o vegetales** de tus colores de preferencia, con estos puedes crear colores para hacer diferentes creaciones, como pintar. En una licuadora deposita los ingredientes identificados, colocando un poco de agua y luego, para eliminar los residuos vierte el líquido por un colador. Si tiene exceso de agua puedes dejarlo al sol por unos minutos.
- Mezcla **sal** con el color que gustes. Puedes hacer un dibujo utilizando pega en una cartulina o papel. Encima de la pega puedes regar la sal de colores que ya habías realizado.
- Haz **papel reciclado**. Utiliza todos los papeles que vayas a desechar y colócalos en una licuadora con un poco de agua. Encima de algún plástico deposita el material licuado y aplanado. Déjalo en un área donde le dé la luz del sol hasta que esté completamente seco. Luego de esto puedes realizar tus diseños deseados con papel completamente reciclado.
- Busca una caja de zapatos que no utilices y corta un rectángulo en la parte de abajo. Dentro de la caja puedes crear diferentes dibujos para hacer un **teatro personalizado**. Incorpora diferentes personajes cortando papel y pegándolo en algunas ramas que

puedas encontrar.

### **Juegos con movimiento**



Permiten el uso de los músculos grandes y pequeños del cuerpo, por lo tanto involucra movimientos amplios y finos. Las actividades deben requerir movimientos leves y moderados.

- Crea líneas o pasadizos con cinta adhesiva en el suelo y haz un recorrido por la casa únicamente siguiendo las direcciones marcadas. Puedes incorporar un poco de dificultad utilizando obstáculos como piezas de ropa, papel de baño, entre otros, dando la instrucción de que no se pueden tocar esos objetos.
- Busca una toalla o una caja de cartón e intenta arrastrar a un familiar por el pasillo de la casa. Podrías incorporar diferentes piezas de ropa en el suelo para que figuren como obstáculos.
- Corta diversos pedazos de papel y escribe frases que expresen movimientos o sonidos de animales. Escogen uno al azar y deben realizar lo que en el papel se lee.
- Crea una bola de papel con un poco de cinta adhesiva. Busca los cilindros que quedan al culminar el papel de baño y colócalos en forma de bolos, con la bola de papel intenta derribarlos.
- Esconde un tesoro en la casa e intenten encontrarlo mediante pistas. El tesoro puede ser algo comestible o incluso las instrucciones de algún juego.
- Juega 1, 2, 3 pescao, Simón dice o enano/gigante.

### **Juegos cooperativos**



Los juegos cooperativos son aquellos donde se antepone la solidaridad y diversión sobre la rivalidad o competencia. No existe

una persona ganadora o una derrotada. Todas ganan, nadie pierde. Este tipo de juego fomenta la cooperación, la toma de decisiones y evita las frustraciones que pueda causar una derrota.

- **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.
- **¡Que no caiga la bola!** Los miembros de la familia mantendrán una bola inflable grande en el aire, evitando que caiga al suelo. Su intención es propiciar el trabajo en equipo.
- **El paracaídas:** Utiliza una sábana de cama como paracaídas. Córtales un hoyo en el medio. Las personas que vayan a participar, sujetan los bordes del paracaídas con las manos. Coloca un recipiente que pueda servir como canasto debajo del paracaídas. Echa bolas o pelotas encima del paracaídas. Vela que el agujero sea lo suficientemente grande como para que quepan las pelotas. El fin del juego es que puedan encestar la bola o pelota en el recipiente. Si la bola cae fuera del recipiente, puedes echarla de nuevo encima del paracaídas. Puedes utilizar música para establecer un tiempo límite para encestar las pelotas y así aumentar la diversión del juego.
- **Silla cooperativa:** Las personas participantes se mueven hacia la derecha de pie alrededor de las sillas al compás de la música. Después de un rato, quien facilita detiene la música y toda la familia busca sentarse. Se quita una silla y continúan dando vuelta por las restantes. La familia tiene que organizarse para enfrentar el desafío de sentarse juntos en una sola silla. En esta versión del juego no hay personas que queden excluidas.
- **Sigue la historia:** Alguna persona elige un

tema. Otra persona comienza una historia relacionada al tema establecido y tiene un minuto para iniciar la historia. Luego, cada una del resto de las personas continúa creando un seguimiento a la historia que haga coherencia hasta que cada una cuente su parte de la historia creada por todos. La historia puede ser escrita también en una libreta y cada integrante escribe su parte cuando le toque su turno. Luego, diviértanse haciendo ilustraciones para la historia.

- **Aros o hula-hoop cooperativo:** Tira varios hula-hoops en el piso. Por lo menos uno por cada dos o tres personas que juegan. Si no hay hula-hoop en la casa, crea círculos con cinta adhesiva de dos o tres pies de diámetro en el piso. Todas las personas tienen que estar lejos de los aros mientras toca la música alta. La persona que anima el juego tiene que estar pendiente a que nadie se acerque a los aros mientras toque la música. Una vez se detiene la música, las personas tienen que entrar dentro de un aro. Para la próxima ronda de música, se elimina un aro y se repite la acción de detener la música para que quienes juegan entren a un aro. Con cada ronda se elimina un aro hasta que todos logren meterse dentro de un aro sin caer o empujarse. El fin del juego es lograr que nadie quede rezagado o fuera del aro.
- **¡Qué lío!** Los niños y niñas se dan la mano y los adultos participantes los mueven de manera que unos pasen debajo de otros hasta que se enreden cada vez más. Una vez se detengan por el enredo, deben intentar deshacerlo sin soltarse de las manos y ayudándose entre sí. Los adultos pueden asistir dando direcciones para desenredarse, pero no tocándolos.

Sugerimos que divulgues el siguiente mensaje el 28 de mayo de 2020: **Juega y diviértete. ¡Ese es tu derecho!** a través de multimedia usando el teléfono móvil o colgándolo en el muro de Facebook. Comparte en Twitter: **#JuegaEsTuDerecho.**



## CÓMO PREPARARSE PARA NARRAR UN CUENTO

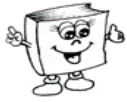
1. Elija un libro considerando los intereses de la persona oyente o audiencia.
2. Busque datos de la persona autora del libro.
3. Lea el cuento hasta que no dependa del libro para narrarlo.
4. Analice la trama.
5. Identifique las palabras o frases que se repiten que son útiles para mantener la atención 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 gestos y movimientos corporales 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.

Hay juegos sencillos que permiten la narración de un cuento de forma amena y divertida. Mato (2012) lo describe como los auxiliares o artificios de la narración. Algunas actividades según Otero (2013) que podemos desarrollar son:

- ◇ Narrar el cuento con la nariz tapada o con un objeto entre los dientes.
- ◇ Sustituir palabras o frases con algún gesto o mímica.
- ◇ Alterar el ritmo y volumen al narrar. Use un volumen alto y seguido de lo más bajo posible hasta utilizar solamente gesto.
- ◇ Narrar la historia estando todas personas juntas debajo de una sábana o caja de cartón.
- ◇ Colocar en el piso el cuento en láminas o imágenes dividido en partes (apertura, nudo y desenlace). Todas las personas tienen que construir la historia.
- ◇ Dramatizar el cuento usando títeres.
- ◇ Crear música y ritmo mientras narra usando instrumento de percusión (pandereta, palitos de madera, plenero, entre otros) o utensilios de la cocina.
- ◇ Narrar el cuento usando el tubo de cartón del papel toalla.
- ◇ Dar palmadas en frases, palabras o estribillos siguiendo distintos ritmos.
- ◇ Personalice el cuento al narrarlo utilizando el nombre de su hija o hijo.



## CUENTOS SOBRE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ

- Battut, E. (2001). *Los niños no quieren la guerra*. España: Editorial Juventud.
- Berrocal, B. (2012). *La princesa que quería escribir*. España: Amigos de Papel.
- Febles, I. (2007). *El cumpleaños de Baldomero*. Puerto Rico: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
- Fortes, A. (2010). *A la sombra de los anacardos*. España: OQO Editora.
- 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.
- Herthel, J & Jazz, J. (2015). *Soy Jazz*. Barcelona: Ediciones Balleterra.
- Hughes, M. (1996). *Un puñado de semillas*. Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Kasza, K. (1997). *Choco encuentra una mamá* (Trad. María Paz Amaya). Colombia: Editorial Norma. (Trabajo original publicado en 1992).
- Kurusa. (1998). *La calle es libre*. Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Machado, A. M. (1996). *Niña bonita* (2d ed.). (Trad. Verónica Urite). Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Newman, L. (2003). *Paula tiene dos mamás* (Trad. Silvia Donoso). Barcelona: Ediciones Ballaterra. (Trabajo original publicado en 1989).
- Pascual, M. (2015). *¿Sales a jugar?* España: Narval.
- Ruillier, J. (2014). *Por cuatro esquinitas de nada*. España: Editorial Juventud.
- Sabaté, T. & Sola, C. (2002). *Ni naranja ni lila*. España: Editorial Salvatella.
- Skármeta, A. (1998). *La composición*. Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Velthys, M. (1996). *Sapo enamorado* (4ta ed.). (Trad. Carmen Diana Dearden). Venezuela: Ediciones Ekaré. (Trabajo original publicado en 1989).
- Venegas, I. (2019). *Yo opino*. Puerto Rico: Editorial Callejón.
- 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)

### BIBLIOGRAFÍA

- A Magical Childhood. (4 de marzo de 2013). 10 Ways to Make Today Magical [Entrada en blog]. Recuperado de <https://magicalchildhood.wordpress.com/2013/03/04/10-ways-to-make-today-magical-122/#comments>
- Baker, W. (s.f.). Snowball Games [Entrada en blog]. Recuperado de <https://thinkingzing.com/snowball-games/>
- Brassy Apple. (31 de mayo de 2013). DIY Laser Maze Kids Activity [Entrada en blog]. Recuperado de <http://www.brassyapple.com/2013/05/diy-laser-maze-kids-activity.html>



- Brown, G. (2000). *Que tal si jugamos...otra vez* (2da ed.). 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.
- Garaigordobil, M. (2004). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. España: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. España: Ediciones Pirámide.
- Guerra, T. (2016). Puntos y cajas. Juegos de lápiz y papel para niños. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/puntos-y-cajas-juego-de-lapiz-y-papel-para-ninos/>
- Jares, X. R. (2004). *El placer de jugar juntos: técnicas y juegos cooperativos*. España: Editorial CCS.
- Macintyre, C. (2010). *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 educativa y sociales* (3ra ed.). Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Otero, M. J. (2013). *Jugamos a animar a leer* (5ta ed.). España: Editorial CCS.
- Otuzi, F. (2004). *Juegos cooperativos*. Argentina: Lumen.
- Pequeocio. (2017). Juegos de movimiento para niños en casa. Recuperado de <https://www.pequeocio.com/5-juegos-ninos-casa/>
- PoetisaInsomne. (6 de febrero de 2017). 40 Juegos de movimiento para hacer en casa [Entrada en blog]. Recuperado de <https://poetisainsomne.com/maternal/juegos-de-movimiento-para-hacer-en-casa-con-imprimible-gratuito/>
- Sapos y Princesas. (s.f.). Juegos divertidos con mucho arte para hacer en casa. Recuperado de <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-de-arte-faciles-ninos/>
- 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 con la colaboración de Natalia Calderón Álvarez y Fernando Cuevas Quintana para la Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos del Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico. Abril, 2014. Revisada, mayo 2020 por el Comité de la Celebración del Día Internacional del Juego. Diseño y edición por Zaiska Pacheco Cruz de la Comisión Permanente de Relaciones con la Comunidad y Comunicaciones. Las actividades de juego contenidas en esta guía fueron recopiladas mediante el conocimiento popular, la experiencia y práctica de colegas que integran la Comisión y la consulta de las fuentes enlistadas.

