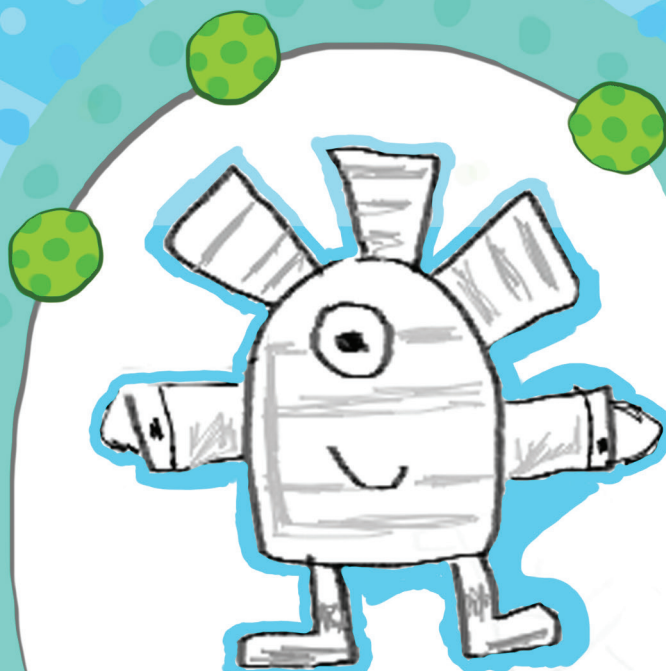


Celebración del día Internacional del Juego  
28 de mayo de 2013

En el umbral del juego



Artículo 31: El derecho de los niños al juego,  
el esparcimiento, la cultura y las artes.

Observación General del Comité de Derechos del Niño

***En el umbral del juego fue preparado en mayo de 2013***

- Con motivo de la celebración del Día Internacional del Juego
- Con motivo de la presentación del Comentario General del Comité de Seguimiento al Cumplimiento del Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos de la infancia

Fue preparado para acompañar el juego y las reflexiones alrededor del juego, la cultura y las artes que numerosas personas de todas las edades celebraron el 28 de mayo

**Trabajaron para que esta celebración fuera posible**

Yolanda Corona de la UAM-Xochimilco

Luz María Chapela, Consultora Independiente

Tuline Gülgonen, Consultora Independiente

Malena Durán y María Morfín de la A.C. La Jugarreta

Mónica Juárez de la A.C. México Juega

Emmanuel Soriano de la A.C. Ednica IAP

María Eugenia Linares de la A.C. ACUDE

Agradecemos a la Comisión de los Derechos Humanos del D.F. (CDHDF) por ofrecernos su hospitalidad en este día del Juego

Coordinación Editorial: Yolanda Corona

Autora de la primera parte: Luz María Chapela

Síntesis textual de la segunda parte: Yolanda Corona

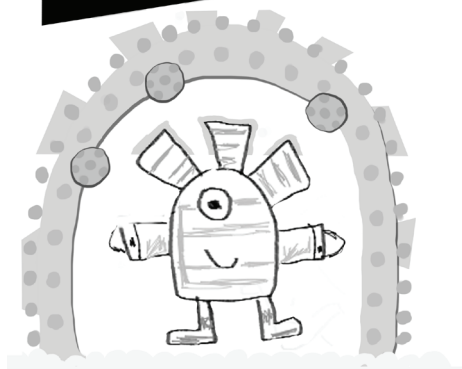
Diseño Gráfico e Ilustración: Rodrigo Vargas

Solicitamos la reproducción de este material así como su difusión para favorecer que crucemos todos y crucemos juntos el umbral del juego.



Celebración del día Internacional del Juego  
28 de mayo de 2013

En el umbral del juego



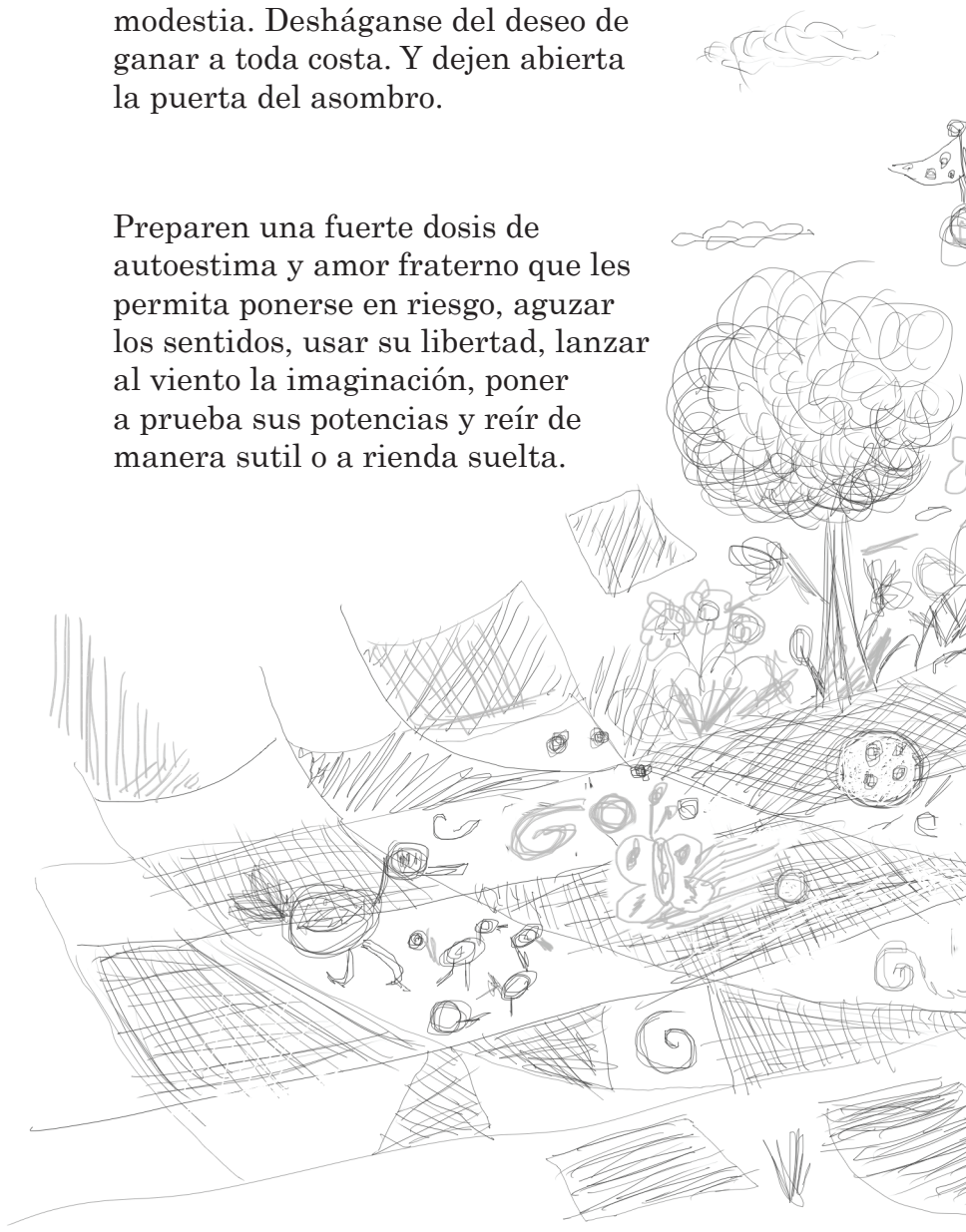
Artículo 31: El derecho de los  
niños al juego, el esparcimiento, la  
cultura y las artes.

Observación General del Comité de  
Derechos del Niño

# En el umbral del juego

Al cruzar este umbral, dejen atrás el super ego, el miedo y la falsa modestia. Desháganse del deseo de ganar a toda costa. Y dejen abierta la puerta del asombro.

Preparen una fuerte dosis de autoestima y amor fraterno que les permita ponerse en riesgo, aguzar los sentidos, usar su libertad, lanzar al viento la imaginación, poner a prueba sus potencias y reír de manera sutil o a rienda suelta.





# PARA LOS MÁS PEQUEÑOS



Los grandes consentidos del juego son los más pequeños. Pensando en ellos no podemos escatimar espacios libres y seguros, tiempos abiertos o recursos.



El juego pone su parte, nosotros la nuestra y ellos, los más pequeños, hacen el resto: aplican toda su inteligencia, la sazonan con pasión por el conocimiento, se vuelcan con todos sus sentidos hacia lo que los rodea y se beben al mundo, como diría Sabines, a cucharaditas.

Entre sensaciones nuevas y palabras recién aprendidas, construyen una risa deliciosa que nace de su capacidad de asombro y de su admirable confianza en ellos mismos y en nosotros.



\* Pelotas de bote apagado \* Muñecas y muñecos \* Carritos \* Teléfonos  
\* Logos y otros juegos de construcción \* Cocinita \* Títeres de guante \*  
Zancos bajos \* Aros para encestar \* Túneles \* Libros álbum



# JUEGO DE MOVIMIENTO



El cuerpo tiene memoria muscular y aprende: a acelerar, a enfrenar, a andar de puntas o a saltar con ganas de volar.

El juego de movimiento pone en contacto al cuerpo físico con el cuerpo emocional, intelectual, sensorial, social y hasta ancestral, seguramente.

La risa que provoca el juego de movimiento es alta, fuerte, clara, contagiosa y compartida.



\* Roña \* Encantados \* Uno dos tres por mí \* Quemados  
\* Reata \* Hula hula \* Zancos \* Avión \* Caracol \* Cuadro  
\* Carreras en costal \* Carreras con pies atados \* Carreras con huevos  
en cucharas \* Carreras de relevos \* Animales

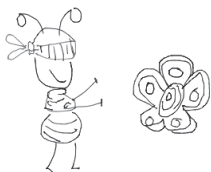


# JUEGO CON LOS OJOS CERRADOS

La razón pura nada puede sin las sensaciones. Ya sin ojos, la mente necesita aliados: olores, sonidos, temperaturas, palabras, cantos...

Con los ojos cerrados, los jugadores no tienen más remedio que confiar en el grupo que los guía de manera solidaria.

La alegría que provocan los juegos a ojos cerrados hace reír a los que observan y también a quienes —con sutileza— comprenden lo frágil que podemos ser los humanos y lo mucho que, unos a otros, nos necesitamos.

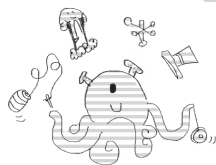


\* Gallina ciega \* ¿Dónde está la fuente del sonido? \* ¿Cuál de todos estos rostros es el rostro de tu amigo? \* Prismas a su lugar contra reloj  
\* La bolsa misteriosa





# JUEGO DE DESTREZA



Aquí hablamos de sutileza, habilidad, tenacidad y delicadeza. Pero también hablamos de maneras magistrales de jugar, tan talentosas, que alcanzan los límites del arte.



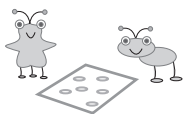
Un balero que vuela por el aire, las ancestrales matatenas o los palitos chinos “piden” a gritos talento y perseverancia. Lo sabemos nosotros, lo saben nuestros abuelos y lo sabían nuestros ancestros porque los juegos de destreza nos llegan desde un lugar remoto, en la línea del tiempo.



El jugador aparece serio, sereno y silencioso, pero se ríe por dentro cada vez que se supera a sí mismo y cada vez que logra desatar aplausos en el grupo que lo admira y se asombra.

\* Balero \* Matatenas \* Yoyo \* Diávolo  
\* Palitos chinos \* Zancos \* Uniciclo \* Malabares





# JUEGO DE ESTRATEGIA



Aquí se instala el reino de la inteligencia lógica que observa, sabe, recuerda y también imagina. Porque aquí juega un papel importante lo que todavía no ocurre pero puede ocurrir.

El tiempo pierde prisa, el jugador marca el ritmo, el contrincante responde, los acontecimientos se precipitan y todo se vuelve irreversible.

La risa que provoca este juego es una risa interior, calmada, marinada y sutil que brota, sin que nadie lo note, en los momentos vertiginosos en que un jugador ya anticipa la catástrofe que irremediabilmente se avecina dentro de tres jugadas.



\* Comesolo \* Solitario con baraja \* La serpiente se muerde la cola \*  
Alambritos \* Timbiriche \* Batalla naval \* Retos con lápiz y papel \*  
Mankala \* Memorama \* Cuatro en línea \* Damas chinas \* Damas \*  
Dominó \* Uno \* Ajedrez

# JUEGO CON PALABRAS

Las palabras construyen laberintos, rutas, acertijos y hasta identidades. “Estaba la pájara pinta...”, “Supercalifragilisticuespialidoso”, “¿Qué es que viene te chifla te mueve y nunca lo ves?” Palabras de otros, pero también palabras propias.



Además de la memoria, entran en juego las inteligencias racional, motriz, emocional, filosófica, social y hasta la ecológica. Y por supuesto, la inteligencia lingüística.

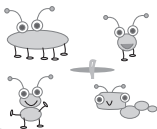


La risa que provocan los juegos de palabras brota porque los jugadores descubren lo inteligentes que son, lo listos que son, lo astutos que son, lo hermosos que son al descubrir los acertijos o al entretejer trampas hechas con palabras. Es una risa que produce autoestima y orgullo de pertenecer.



\* Basta \* Ahorcado \* Scrable \* Rap improvisado \* Pistas verbales  
\* Adivinanzas con metáforas \* Acertijos \* Adivinanzas “sí no”  
con baraja \* Cuento colectivo e instantáneo \* Lotería “cantada”  
con versos y adivinanzas \* Lectura en atril de diálogos chistosos  
\* Debate público con consignas





# JUEGO DE AZAR



Visto con ojos de juego, el azar es el gran invitado al banquete. Es la suerte la que reparte la fortuna de una manera inesperada. El jugador propone, planea y persigue haciendo su mejor esfuerzo y, al mismo tiempo, juega con la certeza de que no tiene la última palabra.

Gozan más con los juegos de azar quienes saben que son pequeños pero pertenecen a algo que es más grande que ellos mismos.

La risa en los juegos de azar literalmente salta de la sorpresa, brota en el momento en el que la suerte toca con su varita mágica a un jugador consentido. Y ríe el que gana pero también ríen los otros porque están decididos a seguir intentando.

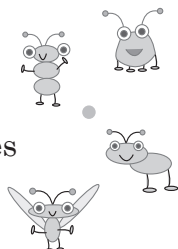


\* Lotería \* Perinola para "deja uno", "todos toman" \* Oca  
\* Serpientes y escaleras \* Sorteos \* Algunos Solitarios

# JUEGO DE GRUPO



Nuestros ancestros —aquellos hombres que temían a los seres de la noche— se tomaban de la mano alrededor del fuego y giraban y cantaban con ritmo, con tenacidad, con perseverancia. Al tomarse de la mano crecían, eran más grandes que ellos mismos y, así, ahuyentaban a los seres de la noche.



El juego de grupo ofrece la oportunidad de mirar a los otros cara a cara, de encontrar motivos para estar juntos, de refrendar los principios del grupo y también de traer a la memoria recuerdos de los antepasados (“Mambrú se fue a la guerra, qué dolor...”).

La risa en este caso es una risa que brota de la hermandad, de la alegría de contemplar las virtudes del otro y de los otros a la luz de las propias virtudes, brota del deseo de tener siempre cerca otras miradas y otras manos y brota de la celebración sencilla al comprender lo que significa un “nosotros”.



\* Acitrón \* Sillas \* Juan Pirulero \* Estatuas de marfil \* Doña blanca \*  
Mi comadre Juana \* Mambrú se fue a la guerra \* Pintamonos \* Digalo  
con mímica \* Adjetivos y adverbios \* Fotos fijas con telón de sábana \*

Lanzamiento de muñeco de paja con cobija



Artículo 31:  
El derecho  
de los niños  
al juego, el  
esparcimiento,  
la cultura y  
las artes.



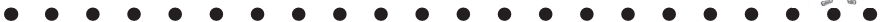
Observación General del  
Comité de Derechos del Niño



## 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 32. Los retos (o carencias) son diferentes en cada país pero incluyen lo siguiente*

- Falta de conciencia de la importancia intrínseca del juego y la recreación.
- Ambientes pobres, contaminados y peligrosos.
- Falta de interés y de inversión en espacios amigables para los niños.
- Resistencia de la sociedad a que los niños usen los espacios públicos.
- Necesidad de equilibrar el riesgo y la seguridad para garantizar libertad a los que juegan.
- Falta de acceso a la naturaleza.
- Presión excesiva para que los niños tengan logros educativos.
- Horarios demasiado estructurados y programados.
- Negación y descuido del artículo 31 en los programas de desarrollo.
- Falta de inversión en oportunidades artísticas y culturales para los niños.
- Falta de manejo educativo del papel creciente de los juegos electrónicos.
- Comercialización y mercantilización del juego.





## 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*

- Un ambiente seguro, libre de violencia o daño, libre de basura, contaminación, tráfico y otros riesgos que impiden el 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 se necesite.
- 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 su herencia cultural y artística y participar creativamente en ella.
- 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.
- Libertad de tensiones, exclusión social, prejuicios o discriminación.





## LA OBLIGACIÓN DE LOS GOBIERNOS A GARANTIZAR EL DERECHO DE LOS NIÑOS AL JUEGO, LA CULTURA Y LAS ARTES.



*Los gobiernos deben introducir una amplia gama de medidas para asegurar el cumplimiento de todos los derechos del artículo 31, consultando plenamente a los niños. Algunas de las acciones que deben realizar son*

Legislación e introducción de un calendario para asegurar que cada niño tenga suficiente tiempo y espacio en su vida para el juego, la recreación, el ocio, la cultura y las artes.

Planificación Municipal, que dé prioridad a la creación de parques incluyentes, espacios de juegos para niños, deportes, centros comunitarios, zonas con prioridad para los peatones y los ciclistas, acceso a la naturaleza y a áreas verdes, medidas de seguridad vial, transporte accesible, clubes y centros para niños de todas las edades, así como actividades culturales para los niños de todas las edades.

Construcción de entornos escolares que proporcionen: espacios físicos para el juego, los deportes y el teatro para niños y niñas, juegos infantiles seguros y accesibles y provistos con instalaciones para todos los niños, áreas naturales para actividades lúdicas y culturales, tiempo suficiente durante el día escolar para el juego, la recreación y el descanso, un plan de estudios que incluya actividades culturales y artísticas, así como una pedagogía que ofrezca un buen aprendizaje y actividades lúdicas y participativas.





Formación y capacitación sobre la importancia del artículo 31 para todos los profesionales que trabajan con o para los niños, o cuyo trabajo tenga algún impacto en ellos. Recopilación de datos de investigación desglosados para averiguar hasta qué punto los niños pueden jugar y tener acceso a las artes y la cultura, así como utilizar los resultados para informar a los responsables de la legislación y la planificación.

Revisión de los presupuestos para asegurar que todos los niños tengan igual acceso y proporcional a lo dispuesto en el artículo 31.

Inversión en diseño universal para garantizar la inclusión igualitaria de los niños con discapacidad.

Apoyo a los cuidadores, incluyendo educación y orientaciones prácticas sobre el artículo 31 y su importancia para los niños.

Sensibilización para desafiar las actitudes negativas generalizadas, sobre todo hacia los adolescentes, que les impiden tener acceso a los derechos del artículo 31.

Una legislación que prohíba la discriminación para asegurar que todos los niños tengan igual acceso a las oportunidades del artículo 31.

Revisión de las políticas relacionadas con la comercialización de juguetes y juegos para asegurar las restricciones necesarias en cuanto a productos nocivos, especialmente aquellos que promueven la violencia y los estereotipos de género.

La introducción de mecanismos de denuncia eficaces e independientes para los niños que sienten que sus derechos (según los marca el Artículo 31) han sido violados.







Mano, anticutimano, el juego es primero.  
Todos lo sabemos.

Pero el juego necesita tiempo, espacio,  
libertad, confianza...

¿Qué podemos hacer para construir  
entre todos las condiciones que  
permiten el juego?

¿Qué podemos hacer para que surja entre  
nosotros una nueva cultura en la que  
todos juguemos?

