



Un **DIVER**libro para la participación
de niños y niñas en Amnistía Internacional



ÍNDICE



5

8

8

8

9

9

10

11

12

13

17

18

19

22

25

27

27

28

30

35

36

39

40

43



Este **DIVER**libro pertenece a:

— — — — —

Amnistía Internacional agradece a los muchos niños, niñas y jóvenes activistas, así como colegas de todo el mundo que han contribuido a la redacción del contenido de este DIVERlibro o han participado en los distintos DIVERtalleres de diseño centrado en el ser humano.

Deseamos extender nuestra gratitud al DIVERequipo: Duaa, Rachana, Amalia, Grace y Fay, les agradecemos de todo corazón los conocimientos y las experiencias personales que han compartido a lo largo de este viaje. Además, queremos dar las gracias a Louise Conway, consultora y filósofa sobre la infancia, y a Merybell N. Reynoso, asesora de participación infantil en Amnistía, por su contribución al contenido; a Bárbara Vil por su contribución al diseño; y a Claire Mahon, Nathaniel Baverstock, Georgia Rigg y Alli Cockburn por su labor de corrección y revisión.

Vaya también nuestro agradecimiento general para Martin Karadzhov y los miembros del Equipo Global de Niños, Niñas y Jóvenes. Damos las gracias también a Helena Scott y a Richard Swinger, del Equipo Editorial y de Publicaciones; al Equipo de Educación en Derechos Humanos, al Programa de Derecho y Política de Amnistía, a Matia Losego, de Amnistía Portugal, a César Herrera de Amnistía Perú, a Patricia Rivera, de MANTHOC, y a los/as niños/as activistas de MANTHOC Cajamarca. Y gracias también a la Fundación Botnar.

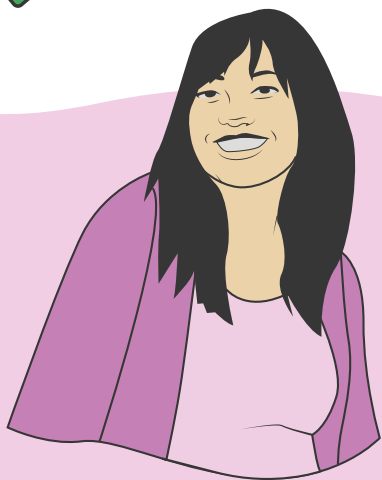
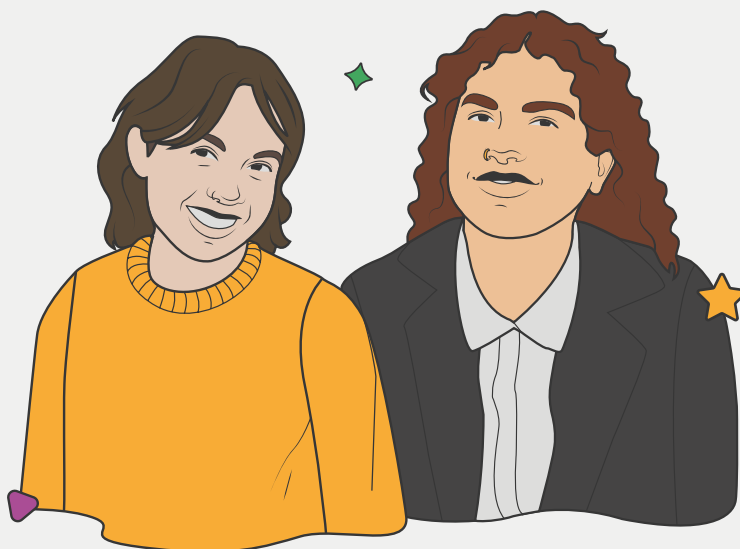
Amnistía Internacional es un movimiento global de personas que se toman la injusticia como algo personal. Trabajamos por un mundo en el que todas las personas puedan disfrutar de sus derechos humanos. Cada vez que se comete un abuso en algún lugar del mundo, investigamos los hechos y arrojamos luz sobre ellos. Captamos apoyos entre los gobiernos y otros grupos poderosos, como las empresas, y nos aseguramos de que cumplen sus promesas y respetan el derecho internacional. Apoyamos a la gente para que reivindique sus derechos mediante la educación y la formación y, al dar a conocer las impactantes historias de las personas con las que trabajamos, movilizamos a millones de simpatizantes en todo el mundo para que hagan campaña en favor del cambio y se posicionen en defensa de activistas que actúan en primera línea.

La visión del Programa Clic por los Derechos es la de un mundo donde las plataformas online y otras tecnologías digitales sean espacios seguros y favorables para que niños, niñas y jóvenes disfruten de su salud y bienestar y hagan efectivos sus derechos humanos.

SOBRE EL DERECHO A JUGAR: Prólogo del DIVERequipo

Para desarrollar este DIVERlibro hemos trabajado con un grupo de niños, niñas y jóvenes de todo el mundo. A continuación les presentamos una introducción especial de Fay (Países Bajos), Duaa (Pakistán), Charity Grace (Togo), Rachana (Nepal) y Amalia (Noruega), cuyas palabras les ayudarán a entender cuál es el origen de este trabajo.

- Louise y Merybell,
Amnistía Internacional



Fay, de Países Bajos

Cuando comencé como voluntaria en Amnistía, pensaba que iba a ser un trabajo muy serio y deprimente. A veces el mundo está lleno de odio, y hay muerte por todas partes. Al empezar mi voluntariado, me sorprendió la amabilidad, la cordialidad y la simpatía de todas las personas activistas. Su labor no sólo no tenía siempre que ver con cosas tristes, sino que me daba esperanzas. Esperanzas de que hay un futuro mejor aguardándonos.

Mientras leen este libro, puede que piensen que el juego es sólo diversión y actividades lúdicas. Pero el hecho es que el juego siempre ha sido parte importante de nuestras vidas. Desde que nacemos, muchas personas probablemente podemos vincular algunos de nuestros recuerdos más preciados con la simple alegría de jugar. Usamos el juego para conectar con otras personas (por ejemplo, yo jugaba de niña a “las atrapadas” o el “pilla pilla”) y/o a veces como forma de aprender. Los animales también lo utilizan para conectar. El juego es una herramienta que nos ayuda a entender el mundo en que vivimos. Este proyecto me hizo darme cuenta de que es lo que nos hace humanos. Es un puente entre un ser humano y otro. Conecta a personas de distintos orígenes, superando las barreras del idioma y salvando las diferencias sociales. El juego nos muestra nuestra humanidad que compartimos, una verdad que a veces parece perdida en la complejidad de nuestro mundo.

Con este DIVERlibro espero que podamos aprovechar el poder del juego para reforzar la lucha por un futuro en el que los niños, las niñas y todas las personas tengan realmente el derecho de sentirse y de estar conectadas. Un futuro en el que todas las personas puedan tener una sensación de pertenencia y en el que podamos luchar para que otros seres humanos formen parte de la humanidad.

Quiero dar las gracias a todas las personas que han participado en la creación de este DIVERlibro por recordarme que jugar forma parte de lo que somos y de lo que debemos fomentar.



Duaa, de Pakistán

La mayor parte de mi vida, cuando pensaba en los derechos humanos pensaba en sus violaciones. Me parecía algo natural, instantáneo, abrumadoramente cierto. Ante una violencia y una penuria tan galopantes, centrarse en, por ejemplo, el derecho a jugar, puede parecer una trivialidad desgarradora e insensible. No fue hasta que comencé a ofrecer mis aportaciones a este DIVERlibro que me obligué a pensar de otra forma y me di cuenta de lo peligroso que es reducir a la gente —especialmente cuando se trata de niños y niñas que sufren marginación— a su marginación.

Promover el derecho a que haya espacio y tiempo para el arte, los cuentos, el humor, la música, el baile y el deporte contrarresta este tipo de deshumanización y reconoce que las personas no son únicamente su dolor, sino también su juego. Así, incluso en medio del genocidio, la pobreza y el abuso, se defienden utilizando la imaginación para lidiar con experiencias y emociones a flor de piel, criticar estructuras opresivas y explorar formas alternativas de pensar y de ser. Al redefinirse a sí mismas más allá del trauma, recuperan su capacidad de acción, su espíritu y sus sueños, incluso ante todo aquello que los amenaza.

Los invito a que, cuando lean este DIVERlibro, reconozcan el derecho a jugar que tiene cada persona y cada comunidad, no importa cuál sea su edad, nivel socioeconómico, género o etnia. Y al mismo tiempo, a que vayan más allá de ese reconocimiento y rediseñen la forma en que perciben y promueven los derechos humanos para que sea más lúdica. Aunque sigamos exteriorizando nuestra pena e indignación cuando somos testigos de la presencia del dolor, también podemos canalizar nuestra alegría y deleite cuando reconocemos el poder del juego. Yo creo que tenemos, no sólo la posibilidad, sino la responsabilidad de hacer siempre, siempre ambas cosas.

Dedicado a los niños y niñas palestinos, cachemires, baluchis y rohinyás: ojalá sus vidas se liberen de la opresión y sean bendecidas con una alegría inimaginable y con infinitas posibilidades de jugar.



Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=pl906j1EnHY>



Grace Charity, de Togo

Bienvenido, bienvenida, niño, niña o joven defensor o defensora de los derechos humanos:

Me llamo Charity, y soy de Togo. Dame unos minutos de tu precioso tiempo para explicarte por qué este DIVERlibro ha sido concebido para ti. La principal razón es: para que puedas divertirte. Tienes derecho a expresar tus ideas y a actuar en defensa de aquello en lo que crees. Tienes poder; el poder de cambiar el mundo para bien gracias a tu curiosidad, tu creatividad y tu pasión. Si hacemos buenas obras a pequeña escala, en nuestra comunidad, esto tendrá un gran impacto en el mundo.

Aquí encontrarás toda una variedad de juegos que te permitirán explorar los derechos humanos de una forma divertida y educativa.

Esperamos que este libro se convierta en compañero fiel en tu viaje hacia la justicia y la igualdad.

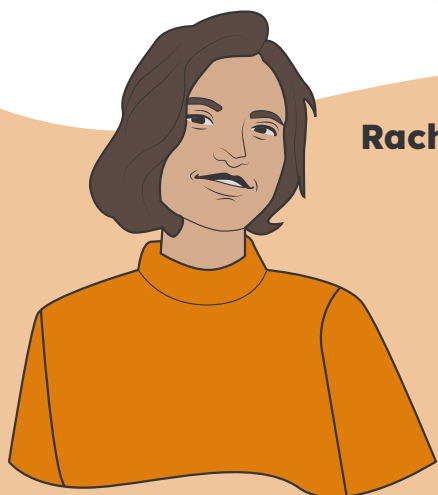
¡Buen viaje, superhéroe, superheroína!



Amalia, de Noruega

Por lo general, nuestra sociedad ha decidido, por alguna razón, que hay actividades de “mayores” y de “niños/as”. Solemos dividir a las personas en esas dos categorías, con dos formas de comportamiento establecidas, entre las cuales prácticamente no existe término medio. Esto crea una visión muy limitada de posibilidades. Al trabajar con activistas mayores, he visto que toda persona tiene dentro de sí a una criatura participativa, creativa y motivada, a la que no hay por qué ignorar para actuar de forma más adulta. Invitar a que todo el activismo se incorpore al juego no significa necesariamente que las personas adultas vayan a revolcarse por el suelo o a construir castillos de arena, sino normalizar el uso de técnicas de juego para aumentar los niveles de energía y la motivación y ofrecer cada día una experiencia variada y atractiva a los/as activistas.

Al utilizar este DIVERlibro espero que amplíen su interpretación de lo que es el juego en realidad, y lo incorporen en su trabajo con niños y niñas. Deseo que comprendan la importancia del juego en todas las edades, y que estén motivados/as para poner su granito de arena en esta causa. El activismo no debe ser un privilegio reservado a cierto grupo de edad, y el juego no debe estar limitado sólo a los niños y niñas. Es preciso romper este círculo vicioso.



Rachana, de Nepal

En un mundo donde las guerras, la crueldad, la pobreza y la discriminación han llenado de cicatrices nuestra historia, la defensa de los derechos humanos surgió como una vela de esperanza en medio de la oscuridad, para defender la dignidad y los derechos de todas y cada una de las personas. Sin embargo, en la lucha por la supervivencia y la justicia, a menudo se ha ignorado la importancia del juego. Ante unos retos tan abrumadores, hablar de jugar puede parecer anodino e insensato. Sin embargo, este DIVERlibro nos recuerda que en medio de esa lucha, el juego no es un lujo, sino una necesidad, una fuente de positividad, un destello de luz en la oscuridad.

Como persona profundamente conectada con la música, el arte y la creatividad, he encontrado consuelo y el sentido de mi identidad en estas actividades. No puedo ni imaginar una realidad donde a la gente se le prive de estos placeres sencillos. Yo tuve la fortuna de gozar de libertad para jugar, soñar y, sencillamente, ser una niña, y me siento muy agradecida por ello. Y sin embargo, no podía evitar una sensación de injusticia al saber que a la gente se le negaba, y se le sigue negando, este aspecto fundamental de la niñez debido a guerras, crueldad, pobreza y discriminación.

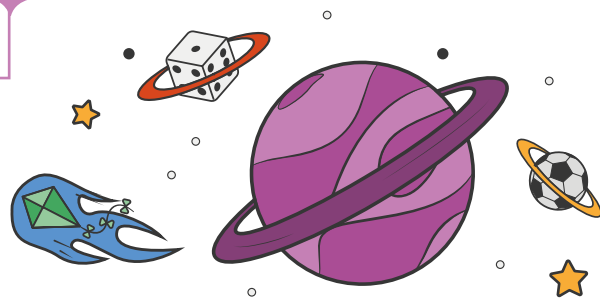
Así que considero que este DIVERlibro es un alegato para garantizar que todo niño o niña, sean cuales sean sus circunstancias, tiene derecho a jugar. No se trata únicamente de entretenimiento, sino de reconocer el juego como un derecho humano fundamental y un componente esencial del desarrollo físico, social y emocional de los niños y niñas.

Y tampoco se trata sólo de los niños y las niñas, sino de reconocer que el juego es un derecho humano universal y una potente herramienta para aprender y crecer a cualquier edad. Mediante un aprendizaje que sea lúdico, las personas, superando su edad y rompiendo todas las barreras, pueden descubrir, explorar y crear sin cortapisas. El juego tiene la capacidad única de unirnos y recordarnos nuestra humanidad compartida. Este DIVERlibro también trata de conectarnos a nosotros/as mismos/as, además de entre nosotros/as.

A través de amplias encuestas, DIVERtalleres y conversaciones con personas de entornos diversos, este DIVERlibro ha sido rigurosamente elaborado para que sea lo más inclusivo posible. Así que te invito a que, después de leerlo y anotarlo, aproveches el poder del juego para sanar y desplegar alegría y positividad por el mundo.

INTRODUCCIÓN

Dicho de manera sencilla: Muchos niños y niñas experimentan el mundo a través del juego.



En este DIVERlibro, aprenderás más sobre el juego, en qué consiste y de que maneras puedes introducirlo en tu trabajo (y jugar) con niños, niñas y jóvenes en Amnistía Internacional.

Los niños y las niñas son expertos en jugar, y podemos aprender mucho de ellos/as. Cuando crecemos, se nos olvida cómo se juega, o no le damos tanta importancia al juego en nuestras vidas. El juego puede aportar nuevas ideas y perspectivas y, sobre todo, puede hacer que disfrutemos más de la vida.

En la primera mitad de 2024, trabajamos con un grupo de niños, niñas y jóvenes (Fay, Duaa, Charity, Rachana, Amalia) en la elaboración de este DIVERlibro. Organizamos una serie de DIVERtalleres en los que recogimos las aportaciones de más de 60 personas. Dos de ellos fueron talleres híbridos (es decir, con participantes en persona y a través de Internet): uno en Cajamarca (Perú) y otro en la Cumbre Global de Jóvenes por los Derechos Digitales en Argentina. También organizamos un DIVERtaller en Portugal para recoger más ideas, repetir y probar algunas, y preguntarles a ustedes lo que se necesita para lograr que los niños participen de manera significativa en su trabajo de derechos humanos. Realizamos una encuesta en el movimiento de Amnistía Internacional para conseguir más información sobre el juego en la organización.

El juego no debe ser un complemento, sino una forma de abordar nuestro trabajo con niños, niñas y jóvenes. Es posible incorporar el juego a nuestra forma de hacer las cosas, y esperamos que este DIVERlibro sea un punto de partida que les ayude a hacerlo.

¿A quién va dirigido este DIVERlibro?

Este DIVERlibro es para personal que tiene competencia sobre niños y niñas, adolescentes y/o jóvenes, y también para jóvenes y activistas que buscan la participación de niños, niñas y adolescentes en su trabajo.



Muchas actividades de este DIVERlibro son adecuadas para niños, niñas y adolescentes y jóvenes de casi todas las edades, y algunas pueden adaptarse ligeramente para que se ajusten mejor al grupo de edad con el que se trabaja.

¿Cómo utilizar este DIVERlibro y las DIVERtarjetas?

Puedes utilizar este DIVERlibro de la forma que quieras. Puedes abrirlo y leerlo de principio a fin, o leerlo y jugar con él si lo deseas. Verás en él juegos y oportunidades para jugar: las llamamos DIVERpausas. Te animamos también a que utilices la versión impresa de este conjunto de herramientas doblándola, escribiendo en ella, rasgándola y jugando con ella tanto como desees.

El DIVERlibro va acompañado de DIVERtarjetas, una serie de tarjetas que puedes usar para llevar el juego a tu trabajo. Cada tarjeta está concebida para inspirarte y guiarte en la tarea de introducir más juego en tu trabajo.

¿Cuánto de lúdica te parece que es Amnistía Internacional?



1 2 3 4 5

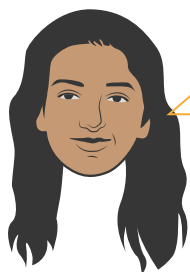
¿QUÉ ES JUGAR?

Jugar es una de las cosas más naturales que podemos hacer. No sólo es una experiencia divertida y placentera, sino que incluso moldea nuestro cerebro y nos permite desarrollarnos y adaptarnos.¹ La tradición hindú describe el juego como “la fuerte creativa de realidad por excelencia”: En sánscrito, *lila* es un concepto que significa entretenimiento, deporte o juego. El juego no es la ausencia de trabajo; de hecho, jugar es una forma de aprender, una forma en la que podemos resolver o analizar dificultades desde una nueva perspectiva y con nuevos métodos”²

Piensa en la última vez que jugaste. ¿Cómo te sentiste? ¿Con quién estabas? Suele suceder que durante el juego nos sentimos extremadamente vitales y felices.★

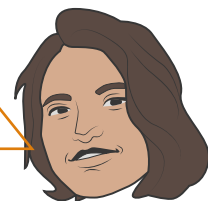


Aunque el juego es difícil de definir, aquí van algunas definiciones creadas por el DIVERequipo:



Duaa: “Para mí, jugar es una oportunidad de reimaginarte y reinventarte tú y tu mundo, y algo que alimenta e inspira tu sensación de asombro, creatividad, amor y liberación.”

Rachana: “Ya tenemos en nuestra vida muchas cosas por las que estresarnos. Por eso, para mí el juego es algo que me hace olvidar todo el estrés, al menos durante un rato. Cuando jugamos podemos ser nosotros/as mismos/as, dejar que se exprese el niño/a que llevamos dentro y expresar lo que sentimos sin ningún tipo de inhibiciones.”



El juego puede liberarnos del tiempo, puede ser un remedio contra el aburrimiento, una oportunidad de soltarnos, de crecer, de conectar y de estar presentes. Una de las características más importantes del juego es que es universal, cualquiera puede hacerlo y es algo en lo que niños y niñas, personas adultas e incluso animales toman parte en todo el mundo.



¿Por qué es importante jugar?

El juego ha demostrado ser beneficioso para personas de todas las edades. Puede influir en nuestro aprendizaje, en cómo desarrollamos resiliencia en un mundo en continuo cambio, también puede influir en la manera en que establecemos conexiones sociales y comunidades, y, por encima de todo, el juego es diversión. Está demostrado que jugar es fundamental para desarrollo del bienestar físico, cognitivo, mental y emocional de los niños y las niñas, y que sus beneficios permanecen a lo largo de sus vidas. Una de las principales teorías sobre el juego afirma que, incluso en animales, pone en práctica aptitudes que necesitaremos en el futuro, y que a través de él resolvemos colectivamente retos complejos.³

1 Stuart Brown y Christopher Vaughan, – ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, 2010.

2 Stuart Brown y Christopher Vaughan, – ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, 2009.

3 Stuart Brown y Christopher Vaughan, – ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma, 2009.

Todas las edades

DIVERpausa



Competición de aviones de papel

Explicación: Se hacen aviones de papel y se compite a ver cuál vuela más lejos.

Objetivo: Creatividad y competición con diversión.

Material necesario: Papel.

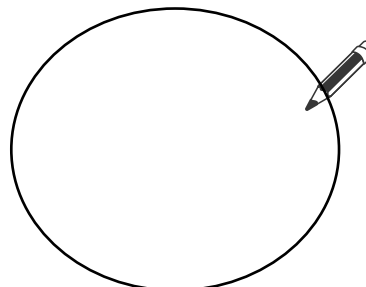
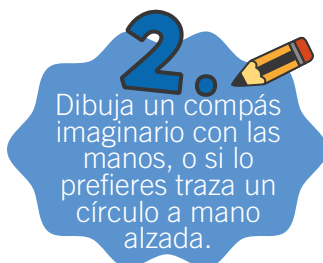
Modificación para derechos humanos: Incorporar preguntas o indicaciones relacionadas con los derechos humanos a metas o pasos intermedios. Cuando un avión aterriza en una meta, quien lo ha lanzado debe contestar una pregunta sobre derechos humanos.

Distintos tipos de juego

Hay muchas formas de jugar: desde el juego de movimiento, el juego imaginativo y el juego social, al juego de celebración y ritual, pasando por el juego narrativo y de contar historias, y el juego creativo. Este DIVERlibro te dará ideas sobre cómo incorporar varios tipos de juego a diferentes actividades.

¿Cuál es tu forma de juego favorita? Rodea con un círculo tu forma de juego favorita. Si quieres, puedes dibujar tu forma de juego favorita en el recuadro en blanco que hay unas páginas más adelante. Retrocede a cuando tenías 8 años : ¿a qué te gustaba jugar entonces?

Distintas formas de “dibujar” este círculo:



Tipos de JUEGO



He aquí algunos ejemplos de participantes en el DIVERtaller:

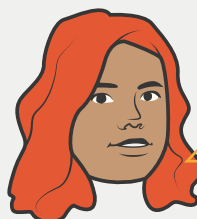
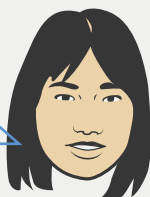


“Cuando estoy con mi hija de cuatro años, me acuerdo de cómo jugaba yo.”

“¡Me gusta jugar al hombre lobo con mis amigos!”



“Me encanta hacer actividades creativas, como manualidades.”



“Todas las semanas voy a clase de baile y ahí es cuando saco mi lado más infantil.”

+6

DIVERpausa



Tormenta de ideas sobre la vela de Amnistía

Explicación: Quienes participan tienen 60 segundos para pensar formas de utilizar la vela de Amnistía.

Objetivo: Fomentar el pensamiento creativo y divergente.

Modificación para derechos humanos: Utilizar diferentes símbolos de derechos humanos y pedir a los/as jugadores/as que dibujen todo lo que se les ocurre cuando piensan en “libertad”, por ejemplo.



Juego libre

Por juego libre⁴ se entiende el juego no estructurado en el que los niños/as tienen libertad para utilizar su imaginación y creatividad sin que haya unas reglas o normas concretas impuestas por las personas adultas. En el juego libre, los niños/as tienen libertad para interactuar con el entorno y los materiales de una manera que se adapte a sus intereses y sus necesidades de desarrollo. Este tipo de juego fomenta las habilidades para la resolución de problemas, la creatividad, la interacción social y el desarrollo cognitivo. Se trata de dejar que sean los niños/as quienes tomen la iniciativa y descubran el disfrute de aprender y experimentar a través del juego.

¿Cómo puedo incorporar el juego libre a mi trabajo?

Para incorporar el juego libre a tu trabajo basta con que crees el espacio necesario y proporciones algunos materiales. Juguetes y materiales básicos, como bloques de madera, material de artes plásticas y piezas sueltas (conchas marinas, piedras, palos, limpiapipas, arcilla, papel y lápiz) pueden estimular la creatividad y la imaginación de los niños, niñas y jóvenes.



5 El juego libre suele asociarse a la filosofía de Cas Holman: véanse <https://casholman.com/> y el capítulo “Diseño para jugar: Cas Holman” de la serie documental de Netflix de 2019 Abstract - El arte del diseño (T2, E3).

El derecho a jugar está consagrado en la Convención sobre los Derechos del Niño de la ONU (CDNONU),⁵ cuyo artículo 31 afirma:

Artículo 31:

Derecho al descanso, el esparcimiento y el juego: 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.

Promoción y fomento: 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.

La importancia del juego se subraya en la Observación general núm. 17 (2013) del Comité de los Derechos del Niño de la ONU ⁶ sobre el derecho de los niños/as al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. Las observaciones generales son una guía autoritativa para interpretar los derechos, y ésta en particular profundiza sobre la importancia del juego para el desarrollo, el bienestar y la inclusión social de los niños y niñas. En ella, el Comité de los Derechos del Niño de la ONU pide a los gobiernos que garanticen que todos los niños y niñas, sin discriminación, tienen acceso a estos derechos.

Si bien Amnistía Internacional reconoce que jugar es fundamental para que los niños y niñas crezcan y se desarrollen, sabe que en el caso de algunos niños y niñas y sus familias podría parecer un privilegio y que a algunos niños y niñas se les priva de jugar.



✗ Privación del juego

Por privación del juego se entiende la falta o la reducción significativa de oportunidades para que los niños y niñas jueguen, algo que puede tener diversos efectos negativos en su desarrollo y bienestar.⁷ Al privarlos del juego, los niños y niñas pueden experimentar retraso en el desarrollo, problemas emocionales y de conducta —por ejemplo, pueden mostrar estrés y ansiedad, así como incapacidad para regular sus emociones—, disminución de habilidades sociales como la capacidad de cooperar o compartir, y problemas físicos (por ejemplo de motricidad fina).

La privación del juego puede darse en contextos muy variados: debido a factores socioeconómicos o educativos, a entornos culturales específicos, a dinámicas familiares, así como por falta de apoyo estructural a quienes se encargan de los cuidados, en el caso de conflictos o guerras, a causa del cambio climático y en el caso de personas con discapacidad.

⁶ Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACNUDH), 1989. Disponible en: <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

⁷ Observación general núm. 17, 2013, Doc. ONU CRC/C/GC/17. Véase en particular la versión simplificada de la organización PlayBoard (en inglés). Disponible en: <https://www.playboard.org/wp-content/uploads/2024/02/UNCRC-General-Comment-17-Easy-To-Understand-2024.pdf>.

⁸ E.E. Belknap and R.J., "Empty Playgrounds and Anxious Children", . Journal of Creativity in Mental Health, Volumen 9, 2014, págs. 210 - 231.



Factores socioeconómicos:⁹

Pobreza: Los niños y niñas de familias de bajos ingresos a menudo carecen de acceso a lugares de juego seguros y a actividades recreativas debido a dificultades económicas. Esto limita sus oportunidades de jugar. Es posible que deban —o decidan— trabajar después de la escuela para sostener económicamente a sus familias o a sí mismos/as.

Medio urbano frente a medio rural Estudios y publicaciones sugieren que los niños y niñas que viven en áreas muy pobladas tienen menos oportunidades para jugar.



Factores educativos:

La presión para conseguir logros académicos y la rigidez de los sistemas escolares pueden provocar una reducción del juego no estructurado.



Dinámicas familiares:

Suele decirse que es todo el pueblo el que educa a los niños. Sin embargo, muchas de las personas que se encargan de los cuidados y también trabajan han visto cómo “el pueblo” se reducía, y sus jornadas laborales aumentaban.



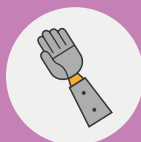
Conflicto y crisis:

Los niños y niñas que viven en zonas afectadas por conflictos suelen sufrir una grave privación de juego debido a la inseguridad del entorno y a los desplazamientos.



Cambio climático:

A medida que vayan pasando los años, es posible que los niños y niñas sigan perdiendo acceso a lugares seguros para jugar y oportunidades de llevar a cabo actividades recreativas debido a la destrucción y la desintegración de comunidades que provoca el cambio climático.



Discapacidad:

Los niños y niñas con enfermedades crónicas o discapacidad podrían tener un acceso limitado a oportunidades de juego que no están adaptadas a sus necesidades.

El juego en el mundo

En el mundo, el juego adopta formas diversas. Por tanto, es importante abordarlo de distintas maneras. El juego en un contexto puede parecer muy distinto al juego en otro. Lo que se considera divertido en un país puede no considerarse divertido en otro. Más adelante hay varios ejemplos de jóvenes y personal de Amnistía Internacional.



⁹ Tracey Smythe, Shanquan Chen, Sara Rotenberg, Marianne Unger, Emily Miner, FE.irederic. Seghers, Chiara Servili, and Hannah Kuper. “Do children with disabilities have the same opportunities to play as children without disabilities? Evidence from the multiple indicator cluster surveys in 38 low and middle-income countries”. EClinicalMedicine, Volumen 67, 11 de diciembre de 2023, pág. 102361, disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2023.102361>. Fe de erratas en: EClinicalMedicine, 2024. 73, pág. 102686. doi: 10.1016/j.eclinm.2024.102686. PMID: 38169717; PMCID: PMC10758749.

Desde 1999, el artista belga Francis Alÿs viaja por el mundo documentando la creatividad de los juegos infantiles en distintas culturas. Su trabajo muestra cómo jugando se revela la imaginación ilimitada del juego. Escucha a Francis Alÿs hablar de su trabajo en YouTube.

El Juego de la Oca

En España y en el ámbito latinoamericano se conoce con el nombre de “Juego de la Oca” a un juego de mesa tradicional cuyo origen se remonta a varios siglos. Es un juego de recorrido en el que quienes participan avanzan con sus fichas por un camino en forma de espiral compuesto por 63 casillas, que comienza en la casilla de “Salida” y acaba en la de “Llegada”.



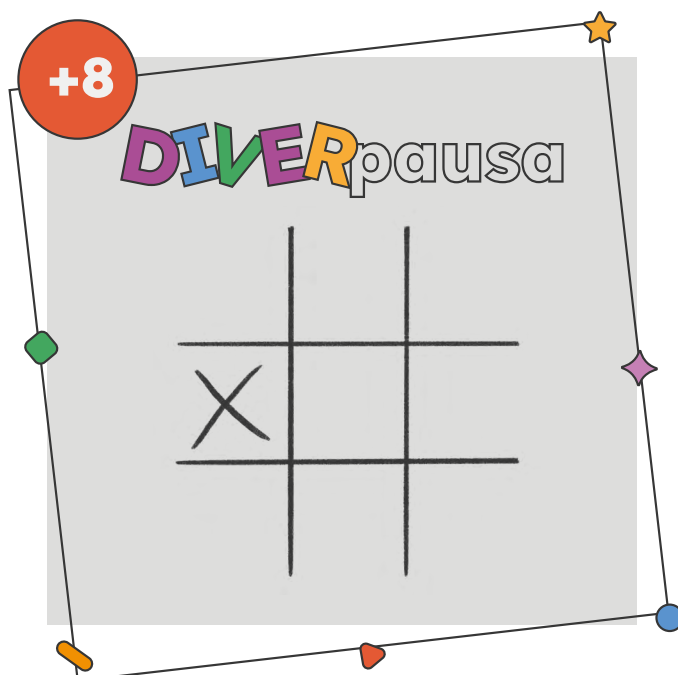
He aquí un breve resumen del

JUEGO de la oca



El juego de las tres en raya,

o las “tres en línea”, el “Ta-te-tí” u otros nombres en los países hispanohablantes, y que en Países Bajos se denomina ‘Boter, Kaas en Eieren’ (mantequilla, queso y huevos). Se juega en una tabla de 3x3 donde dos jugadores/as van colocando por turnos su símbolo (X o O), tratando de situar tres en la misma línea horizontal, vertical o diagonal.



Volar cometas

Volar cometas (llamados también barriletes, papalotes, etc., en el ámbito hispanohablante) es una actividad universal, especialmente popular en algunos países, como Afganistán y Palestina. La gente joven lleva más de cien años volando cometas en Afganistán, donde es una afición muy habitual, un deporte al aire libre popular e incluso se considera una forma de arte. Desde el diseño y el tamaño de las cometas hasta la fabricación de cuerdas irrompibles, para muchas personas esta afición se ha convertido en una cuestión de honor, y compiten por ser quien mejor vuela una cometa en su zona.

En febrero de 2024, cuando la violencia se desataba en el Territorio Palestino Ocupado, las cometas cubrieron el cielo en toda Gaza, llenándolo de esperanza y solidaridad. Eran cometas realizadas con materiales viejos, tela de tiendas de campaña, y lo que habían podido encontrar quienes las habían fabricado. En 2011, la juventud de Gaza consiguió un Récord Guinness Mundial por volar más de 12.000 cometas en el mismo día.¹²



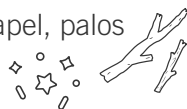
“Volamos cometas en vez de aviones de combate” explicó Hala Fayyad, de 13 años.¹³

Volar cometas por los derechos humanos

Material necesario:



Material para fabricar cometas: papel, palos finos, rotuladores y adornos



Tijeras y cinta para el montaje



Instrucciones:



Adecuado para: niños y niñas a partir de los 8 años. Los niños/niñas que tengan menos de 8 años pueden participar ayudando en el diseño o coloreando las plantillas de las cometas.

¹¹ Guinness World Records: <https://www.guinnessworldrecords.es/world-records/most-kites-flown-simultaneously>

¹² Camilla Alcini, “Kite festival in Gaza offers children rare break from ongoing war”, ABC News, 29 de marzo de 2024, disponible en <https://abcnews.go.com/International/kite-festival-gaza-offers-children-rare-break-ongoing-story?id=108629524>

Añade aquí tu propio juego:



El compromiso de Amnistía con la participación de la infancia



“Una de las cosas bonitas de jugar es que creamos escenarios imaginativos, y al crearlos descubrimos lo que funciona y lo que no.”

El juego puede ser ventajoso para el movimiento de Amnistía Internacional al ayudarnos a resolver los complejos y desafiantes problemas de derechos humanos con los que nos enfrentamos hoy en día.

Amnistía Internacional se ha comprometido a fomentar la participación de niños, niñas y jóvenes en su labor de derechos humanos (tal y como señala su Estrategia Global de Jóvenes).⁹ Sin embargo, sabemos que puede resultar difícil conseguir que los niños y las niñas se involucren de manera activa y significativa.

Si bien la participación de los niños y las niñas varía y puede parecer distinta de un país a otro y en cada entidad nacional de Amnistía, una cosa es cierta: jugar es una actividad global y universal. Jugar puede ser una herramienta creativa que todas las personas podemos usar más en nuestra vida cotidiana para divertirnos más, sentirnos más alegres y crear espacios más seguros y adaptados a la infancia y la juventud en el movimiento de derechos humanos.



+8

DIVERpausa



Adivina qué es

Explicación: Varios de los jugadores/as toman al azar —y sin mirar lo que pone— un papel en el que está escrito el nombre de una persona, animal, cosa o concepto, y se lo pegan en la frente. Después, tratan de adivinar lo que pone en su papel haciéndoles preguntas a las demás personas que juegan, que sólo podrán responder “sí” o “no”.

Objetivo: Fomentar el espíritu de equipo.

Material necesario: Papeles, utensilios de escritura, algo con lo que se puedan pegar los papeles en la frente.

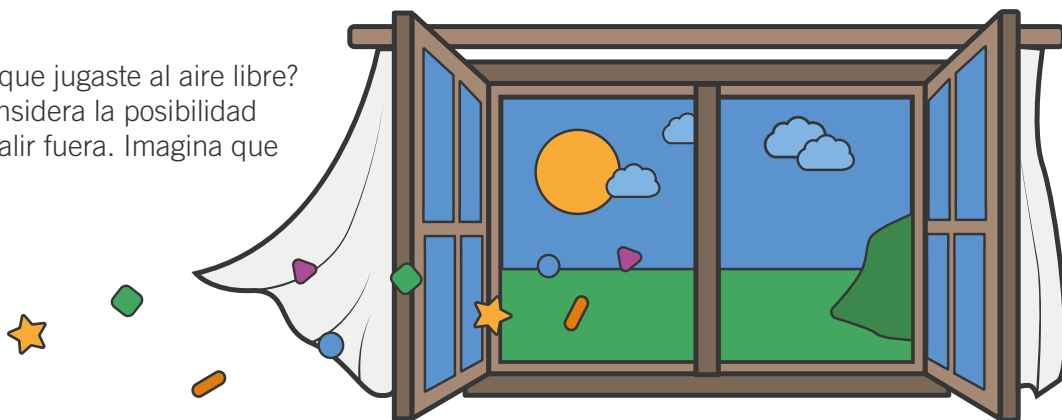
Modificación para derechos humanos: En vez de palabras al azar, utilizar temas relacionados con los derechos humanos (por ejemplo, “El derecho a un juicio justo”) o nombres de activistas de derechos humanos (Ahed Tamimi o Peter Benenson).

FACILITACIÓN DEL JUEGO

La función de la persona que se ocupa de la facilitación es crear un entorno donde niños, niñas y jóvenes se sientan seguros e incluidos, así como cómodos para jugar. Esto supone entender cuál es el objetivo de la sesión y presentar el juego de una forma que fomente la participación, la relajación y la comodidad entre quienes participan. El juego inclusivo implica crear lugares y actividades donde todos los niños y las niñas, sin importar quiénes sean, puedan participar y divertirse.

Actividad:

¿Cuándo fue la última vez que jugaste al aire libre? Si el tiempo lo permite, considera la posibilidad de levantarte de la silla y salir fuera. Imagina que estás en plena naturaleza.



Todas las edades

DIVERpausa



La búsqueda del tesoro

Explicación: Los/as participantes deben encontrar los objetos o realizar las tareas de una lista.

Objetivo: Estimular el movimiento y el trabajo en equipo.

Material necesario: Lista de objetos o tareas, un lugar al aire libre.

Modificación para derechos humanos: Incluir objetos o tareas relacionadas con temas de derechos humanos (por ejemplo, encontrar algo que para las personas participantes represente la justicia).

Todas las edades

DIVERpausa



Creaciones artísticas con elementos de la naturaleza

Explicación: Los/as jugadores/as utilizan materiales de la naturaleza para crear esculturas o diseños.

Objetivo: Fomentar la creatividad y la exploración sensorial.

Material necesario: Materiales que se encuentran en la naturaleza, como hojas, palos, flores o piedras.

Modificación para derechos humanos: Proponer a los/as participantes que las creaciones representen temas o símbolos de derechos humanos.

Seis consejos para el/la facilitador/a

La función de la persona que se ocupa de la facilitación es crear un entorno donde niños, niñas y jóvenes se sientan seguros e incluidos, así como cómodos para jugar. Esto supone entender cuál es el propósito de la sesión y presentar el juego de una forma que fomente la participación, la relajación y la comodidad entre quienes participan. El juego inclusivo implica crear lugares y actividades donde todos los niños y las niñas, sin importar quiénes sean, puedan participar y divertirse.



1. Energía y actitud de juego: El/la facilitador/a debe desprender energía y espíritu lúdico para marcar el tono de la sesión. Adoptar una actitud lúdica estimula la implicación y anima a unirse al juego. Reflexionar sobre las experiencias de juego de la niñez puede ayudar a cultivar la actitud adecuada.



2. Dejarse guiar por el/la niño/a o joven: Niños, niñas y jóvenes son expertos en jugar. Debe valorarse lo que dicen y tenerse en cuenta y respetarse sus preferencias cuando se introduce el juego en las actividades. Esto nos ayudará a establecer una experiencia de juego fructífera, significativa y placentera para todas las personas que participan.



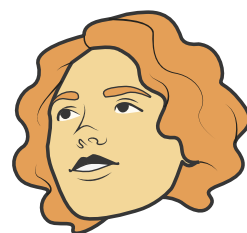
3. Hacer del juego un mero formalismo y tratar a sus participantes con condescendencia: Al preguntarles, niños, niñas y jóvenes activistas subrayaron la importancia de que se les trate con respeto y se evite la condescendencia. Una forma de evitar tratarlos con condescendencia es pedirles que sean ellos/as quienes propongan la actividad, o preguntarles qué les parece ésta antes y después de la sesión.

He aquí algunos consejos que nos dieron jóvenes a quienes preguntamos:



“Hagan actividades divertidas y lúdicas sin tratarnos como si fuéramos bebés, pónganse a nuestro nivel, pero asegúrense de que actúan de forma adecuada a la edad. A ninguna persona de 20 años le gusta que la traten como si tuviera 12.”

“En portugués decimos “intenta ponerte nuestros pantalones”. Esto significa que los adultos deben verlo desde nuestra perspectiva y comprender lo que nos gusta.”



“Deja salir a tu niño o niña interior, ¡sabes que lo tienes!”



4. Crear entornos inclusivos para el juego: Un enfoque interseccional e inclusivo del juego tiene en cuenta cómo se solapan las identidades y experiencias que los niños y niñas aportan a sus entornos de juego. Reconoce que las experiencias de juego de los niños y niñas están conformadas por múltiples factores, como la raza, la etnia, el género, la situación socioeconómica, la discapacidad o la religión, por nombrar sólo algunos.

Cuando pienses en la forma de introducir más el juego en tu trabajo, es importante que reflexiones sobre quiénes participan, y también que tengas en cuenta que a distintas personas les gustan distintos tipos de juego, y la necesidad de recibir diferente apoyo cuando se trata de jugar. **¡Si no lo ves claro, siempre puedes preguntar!**

Repasa la lista inclusiva que hay más abajo para reflexionar sobre algunas de estas importantes consideraciones:

a. Promover el lenguaje inclusivo: Utilizar un lenguaje que respete y afirme las identidades de los niños/as, evitando ideas preconcebidas sobre el género, las estructuras familiares o el entorno cultural. Fomentar un diálogo abierto que valore las diversas perspectivas y voces.



b. Fomentar la colaboración y la cooperación: Fomentar una cultura de trabajo en equipo, empatía y comunicación entre niños y niñas, ofrecer oportunidades de colaborar en proyectos y resolver problemas. Aprender de los puntos de vista de la otra persona mejora la cooperación y el respeto mutuo.



c. Celebrar las diferencias: Celebrar las diferencias organizando eventos multiculturales, resaltando las tradiciones de las diversas culturas y exponiendo los logros de los grupos marginados. Las representaciones positivas de las diferentes identidades enriquecen la experiencia de juego.

d. Potenciar la capacidad de acción de los niños y niñas: Implicar a los niños y las niñas en procesos de toma de decisiones relacionadas con el juego, como seleccionar las actividades y resolver conflictos. Respetar su autonomía, animarlos/as a que expresen sus preferencias y garantizar que se tienen en cuenta sus puntos de vista a la hora de diseñar espacios de juego y establecer reglas.

e. Aprendizaje y adaptación continuos: Reconocer que la interseccionalidad es compleja y dinámica, y por tanto requiere un aprendizaje y una adaptación constantes. Los entornos de juego deben responder a las necesidades e identidades cambiantes de los niños y las niñas, y buscar constantemente formas de promover la inclusividad y la equidad.



5. Protección: Que las medidas de protección sean algo prioritario garantiza la seguridad y el bienestar de los niños y las niñas durante una sesión en la que se juegue. Asegurarse de que la zona física (o virtual) de juego es segura, establecer compromisos claros y respetar los límites son aspectos clave. Esto contribuye a crear un entorno de juego seguro y grato. Aunque parezca obvio, es importante recordar que cada uno de los niños y niñas con quienes trabajamos procede de un entorno distinto, y que en algunos casos pueden haber sufrido privación de juego. Hay ejercicios o juegos que podrían tener un efecto negativo en ellos: tenlo en cuenta.

SALVAGUARDIAS



- ¿El área de juego está despejada de cosas con las que los niños/as podrían lastimarse, por ejemplo objetos punzantes, y no hay en ella riesgo de tropezar?
- ¿Hay reglas claras y justas para que todo el mundo las siga durante el juego?
- ¿Los juegos y actividades son divertidos para todos los niños y niñas?
- ¿Se celebran las diferencias de todos mientras se juega?
- ¿Hay reglas claras y sencillas para que el tiempo de juego transcurra de forma segura y feliz?
- ¿Quienes participan comparten ideas para ayudar a que el juego sea aún mejor?
- El consentimiento y el respeto, así como los límites también son importantes para comunicarse con niños, niñas y jóvenes. Asegúrate de que quienes participan en el juego sepan que deben pedir permiso para tocar o para participar en el juego. No todo el mundo está cómodo con todas las formas de juego.



6. Normas básicas en el juego: Establecer normas básicas garantiza que el espacio de juego se mantiene seguro y es agradable para todo el mundo. Implicar al grupo en el establecimiento de normas básicas fomenta una sensación de pertenencia y responsabilidad entre quienes participan en el juego.

El círculo de juego: El concepto de “círculo de juego”¹¹ crea una burbuja imaginaria alrededor del juego, donde quienes juegan acceden a seguir las reglas del juego. Establecer un círculo de juego ayuda a que quienes juegan comprendan los límites del juego y se sumerjan plenamente en la experiencia. Dentro de esta burbuja, los y las participantes acceden a seguir las reglas del juego y simulan que todo lo que sucede en él es real, aunque sea sólo una fantasía. Por ejemplo, antes de iniciar un juego, puedes comunicar a todos y todas que el juego va a comenzar, indicarles las reglas o instrucciones y decirles que se trata de una actividad voluntaria.



Lista de planificación de una sesión divertida y lúdica

¿Así que quieres introducir más juego en tu trabajo con niños y niñas (o personas adultas) y no estás seguro/a de cómo hacerlo?

Revisa las preguntas de esta lista, que te ayudarán a planificar tu sesión paso a paso. Al final hay espacio para dibujar tu sesión en forma de storyboard, que también es una estupenda forma de mostrar a los niños y niñas lo que pueden esperar durante el taller.



Finalidad del juego



¿Por qué introducir el juego en una sesión?

- Para que todo el mundo piense de forma diversa
- Para pensar creativamente sobre un problema
- Por mera diversión, ¿por qué no?
- Para cohesionar al equipo
- Para reducir el estrés y aumentar la implicación



Objetivos de la sesión

¿Cómo te gustaría introducir el juego en tu sesión?

- Al comienzo, para romper el hielo
- A lo largo de toda la sesión
- Sólo durante la tormenta de ideas
- Para fomentar el espíritu de equipo
- Para ampliar el aprendizaje



Implicación de niños, niñas y jóvenes

- ¿Hay alguna manera de implicar a niños, niñas y jóvenes en la elaboración de la sesión?
- ¿Puedes introducir una votación para que elijan como les gustaría jugar?

Consideraciones sobre la edad para la selección de juegos

Al elegir un juego basándose en la edad de quienes participan en la sesión, no olvides tener en cuenta su etapa de desarrollo, intereses y capacidades.

- **Seguridad:** ¿El material y el entorno del juego son seguros para el grupo de edad especificado?
- **Complejidad:** ¿La complejidad del juego es adecuada para el grupo de edad? Si es demasiado sencillo, puede resultarles aburrido, si es demasiado complicado, frustrante.
- **Implicación:** ¿El juego capta y mantiene la atención del grupo de edad especificado?
- **Duración:** ¿La duración del juego es adecuada para la capacidad de atención del grupo de edad?
- **Pertinencia del tema:** ¿El tema o el contenido del juego son adecuados y atractivos para el grupo de edad?



Uso de juegos ya existentes



¿Hay alguna manera de incorporar a la sesión un juego tradicional?

- El escondite
- Adivinanzas
- Serpientes y escaleras
- Simón dice
- Fútbol

Por ejemplo, para lograr que los niños/as den su opinión sobre una estrategia o campaña, pueden jugar al béisbol pie o futbéis (un juego similar al béisbol, donde los/as jugadores/as corren entre bases, pero chutando la pelota con el pie), y en cada base deben responder a una pregunta que tiene que ver con la estrategia.

Cambio de escenario



¿Hay alguna forma lúdica de cambiar el escenario de una reunión?

- Celébrala al aire libre.
- Decora la habitación con elementos creativos (utiliza puffs, coloca las sillas de forma distinta, añade cojines, pon carteles en la pared).
- Utiliza un escenario temático (por ejemplo, la playa, el bosque...).

Marcar el tiempo de manera divertida



¿Cómo puedes ajustar de forma divertida la duración de una reunión?

- Fija una duración poco habitual, por ejemplo, 33 minutos.
- Programa un temporizador al azar y, cada vez que suene, todo el mundo deberá hacer algo determinado: por ejemplo, actuar como un mono o intercambiar sitios.

Accesorios y elementos visuales



¿Qué accesorios pueden despertar la creatividad en una reunión?

- Bloques de LEGO
- Pintura
- Pegatinas
- Globos
- Plastilina
- Rotuladores, bolígrafos, tizas
- Notas autoadhesivas (post-its)
- Pizarra blanca, papel, revistas o periódicos
- Limpiadores de pipa
- Otros...
- Palos, conchas, hojas

Introducir el movimiento



¿Cómo se puede fomentar la participación en una reunión de manera divertida utilizando el movimiento? Asegúrate de estar al tanto de cualquier necesidad de accesibilidad que pueda haber en la sala.

- Levantarse o sentarse y hablar en distintas direcciones.
- Hacer un giro, mover la cabeza a izquierda y derecha y saltar o levantar la mano antes de hablar.
- Incorporar estiramientos o movimientos sencillos con las manos.
- Hacer pausas de baile entre un tema y otro.

Música y juego



¿Cómo puede la música mejorar una atmósfera de juego?

- Pon música durante las actividades (¿por qué no crear entre todos/as una lista de reproducción divertida sobre derechos humanos?).
- Incorpora a la sesión el juego de las sillas.
- Crea una canción o un canto en grupo basado en el tema que estás tratando.

Gamificar la reunión



¿Qué actividad gamificada podría hacer más atractiva la reunión?

- | | |
|--|----------------------------------|
| • Cuestionario en Kahoot (Kahoot quiz) | • Juegos tipo “¿Preferirías...?” |
| • Búsqueda del tesoro (Treasure hunt) | • Dos verdades, una mentira |
| • Reto de preguntas (Trivia challenge) | (Two Truths One Lie) |
| • Bingo con temas pertinentes | • Verdad o reto (Truth or Dare) |
| | • Añade aquí tu propio juego |

Lenguaje divertido



¿Cómo puedes hacer más lúdico el lenguaje de la sesión?

- Empieza con una historia.
- Utiliza metáforas creativas y divertidas.
- Anima a que los/as participantes creen nuevos términos o lemas.
- Crea la regla de que no se pueden usar determinadas palabras, como “derechos humanos”.



¡Hazlo inclusivo! <3



¿Te has asegurado de que tu juego sea inclusivo?

- Incorpora la diversidad en las representaciones de los materiales y actividades.
- Adapta los espacios y los elementos de juego para que se ajusten a discapacidades y necesidades diversas, y ofrece opciones alternativas a quienes participan.
- Utiliza un lenguaje inclusivo que respete y afirme identidades y experiencias.
- Fomenta la colaboración y el respeto mutuo entre participantes.
- Celebra la diversidad reconociendo las diversas identidades culturales, raciales y de género.
- Aborda abiertamente sesgos, estereotipos y conductas discriminatorias.
- Potencia que los/as participantes expresen preferencias, intereses y límites.
- Adáptate y aprende constantemente a lo largo de la sesión para promover la inclusividad y la igualdad.

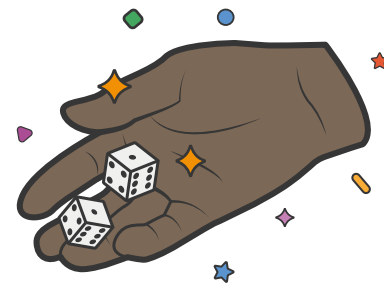


Planificación divertida

Tira el dado

¿Sigues sin ver claro cómo introducir el juego en tu actividad? Simplemente tira un dado y mira aquí abajo lo que corresponde al número que ha salido. Eso te ayudará a pensar detenidamente sobre tu actividad. (Por actividad nos referimos a reunión, formación, sesión o acción en la que participen jóvenes y niños y niñas.)

El/la facilitador/a puede realizar la planificación con dado antes de la actividad (por ejemplo, planificar previamente una reunión con un grupo de niños y niñas), o hacerlo junto con los niños, niñas y jóvenes, que ayudarán a planificarla.



Material necesario:



Un dado

Pasos:

1



Tira el dado. Comprueba qué indicación de juego corresponde al número que ha salido (por ejemplo, si ha salido el 6, debes aportar creatividad a la actividad (pintura, rotuladores, dibujos, tizas, escultura).



Reflexiona sobre la forma de aplicar esta indicación a la actividad, primero individualmente durante dos minutos, y anota todas las ideas que puedas (por ejemplo, que todo el mundo modele su animal favorito en arcilla, que todo el mundo haga un mural gigante usando las manos, etc).

2

3



Comparte con el equipo y, tras un pequeño debate, escojan su idea o ideas favoritas.



1. Introducir en la actividad un juego tradicional (el escondite, escaleras y serpientes, fútbol, adivinanzas... a elegir).



2. Usar accesorios para la actividad (piezas de LEGO, pompas de jabón, plastilina, pelotas, pintura, globos...).



3. Introducir el movimiento en la actividad (baile, movimientos, sentarse/ponerse de pie, repetir acciones).



4. ¿Hay alguna manera de introducir música en la actividad?



5. Gamificar de alguna manera la actividad (que se consigan puntos por participar/marcar).



6. Introducir la creatividad en la actividad (pintura, rotuladores, dibujo, tiza, escultura).

Programación tipo cómic

Planificar es una actividad que suele hacerse con papel y lápiz o con palabras en una pantalla. ¿Por qué no intentar planificar la actividad usando el cómic que se muestra abajo? A veces, utilizar dibujos puede ayudarnos a pensar de forma creativa. También es una buena actividad para usarla con niños y niñas cuando les mostramos el programa de una reunión: las imágenes lo hacen más interesante y fácil de seguir.

Material necesario:



Plantilla del cómic



Material de dibujo (bolígrafo, rotuladores, lápices)

Pasos:

1



Al comienzo de la actividad, presenta el cómic como el programa de trabajo.



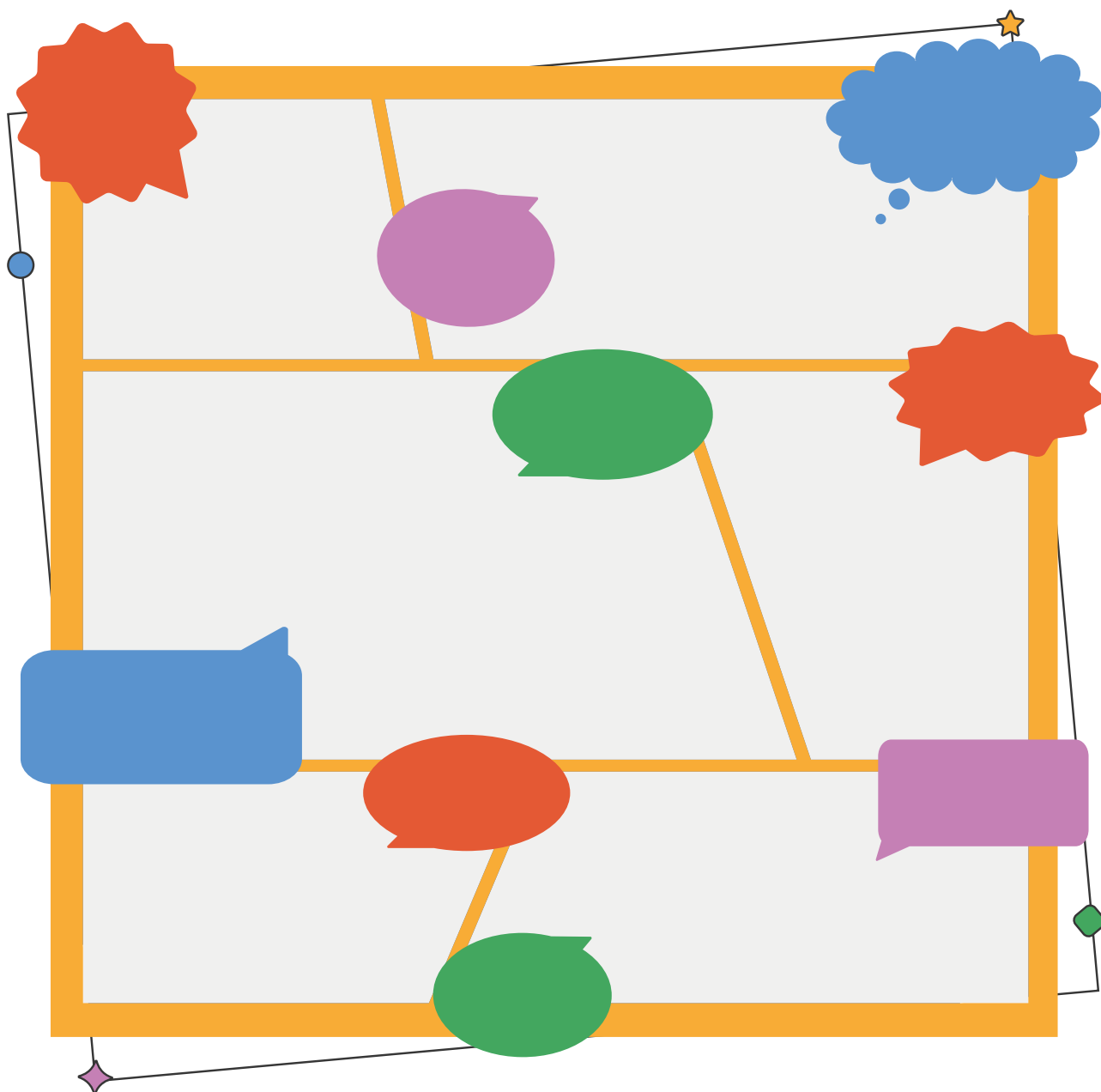
Dibuja o fotocopia la plantilla de abajo.

2

3

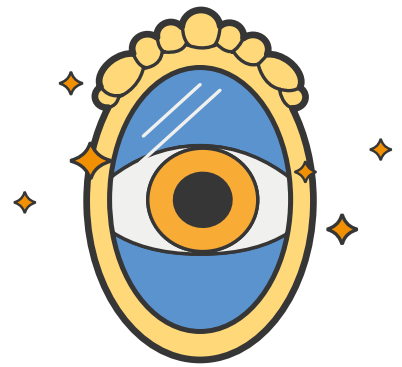


Utilizando la plantilla, dibuja la actividad paso a paso.



REFLEXIONAR SOBRE EL JUEGO

Como en cualquier reunión o sesión, es importante reflexionar después. Pensar sobre lo que fue bien y lo que podría mejorarse para la próxima vez es importante para asegurarnos de que creamos los espacios de juego más inclusivos y acogedores posibles.



Evaluación del/de la facilitador/a

☐	• ¿Logramos lo que queríamos en la sesión?	
☐	• ¿Nos divertimos?	
☐	• ¿Aprendimos algo nuevo?	
☐	• ¿Hubo una participación significativa de niños y niñas/jóvenes?	
☐	• ¿Si pudiéramos cambiar algo, qué haríamos de forma diferente la próxima vez?	
☐	• ¿Todo el mundo se sintió incluido?	
☐	• ¿Aportamos nuevas ideas?	
☐	• ¿Que sensación tuvimos? (de relajación, inspiración, motivación, aburrimiento...)	
☐	• ¿Intentamos cosas nuevas?	

Evaluación de los niños y niñas

Siempre es importante evaluar la sesión también con los niños/as y jóvenes. El seguimiento y la evaluación no tienen por qué ser aburridos, también pueden ser divertidos y lúdicos. He aquí dos ideas para evaluar una sesión de juego con niños, niñas y jóvenes.

- 1 Utiliza una plantilla divertida para que la rellenen los/as participantes. Incluye zonas para dibujar, y también para escribir lo que piensan. ¡De una imagen se puede sacar mucho!



- 2 Utiliza una plantilla divertida para que la rellenen los/as participantes. Incluye zonas para dibujar, y también para escribir lo que piensan. ¡De una imagen se puede sacar mucho!

En realidad es sencillo, basta con que dibujes una cabeza, un corazón y una mano en una hoja de papel grande. Da unos minutos para que cada cual reflexione individualmente sobre:



Después, pide al grupo que añada a las siluetas notas adhesivas o dibujos. Si hay tiempo, hablen sobre ello. Las acciones que añadan en la silueta de la mano también son una buena actividad para retomar más tarde o en la siguiente reunión.

Todas
las
edades

DIVERpausa

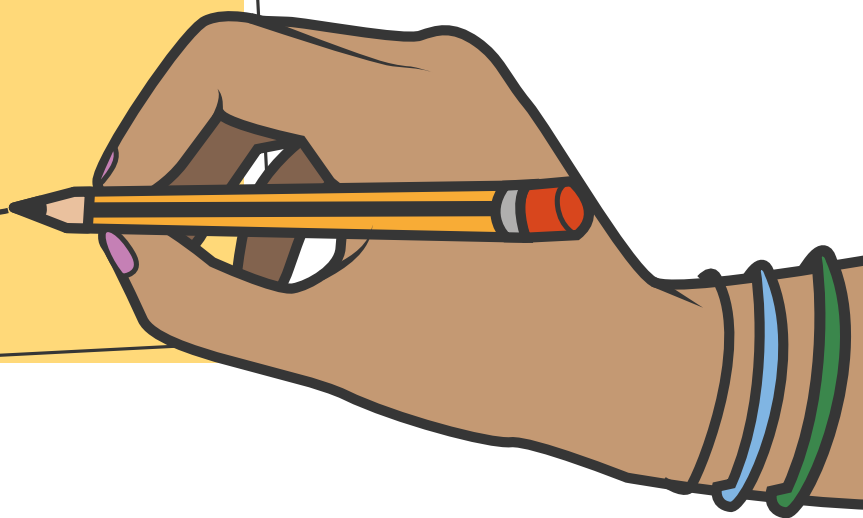


Transformar garabatos

Explicación: Añadir trazos a garabatos para crear nuevos dibujos o formas.

Objetivo: Una persona (a) hace un garabato, la otra (b) le añade un trazo para crear un dibujo o una forma nuevos.

Material necesario: Papel, material de dibujo.



¡LAS PERSONAS ADULTAS TAMBIÉN PUEDEN JUGAR!

Las personas estamos hechas para aprender y jugar durante toda nuestra vida, y los beneficios de jugar pueden verse a cualquier edad. Cuando dejamos de jugar, hay quien dice que dejamos de desarrollarnos. Si los/as adultos/as recordamos jugar, si estamos abiertos/as a hacer el tonto, dejarnos llevar y divertirnos, obtendremos mejores resultados en la tarea de crear un espacio divertido y lúdico y, por tanto, un entorno más adaptados para la infancia. Esto es importante si queremos involucrar a más niños, niñas y jóvenes en nuestro trabajo.



“Incluso en la edad adulta, ser lúdico/a o tener un sentido del humor positivo está vinculado a una salud mental mejor.” – Dra Elena Hoicka, profesora titular de Psicología Educativa.¹⁴

15 The LEGO Foundation, LEGO Play Well Report 2018, disponible en lego-play-well-report-2018.pdf.

16 IDEOU, 'Play at Work: 7 Ways to Shift Your Mindset and Unlock Innovation', disponible en <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/Play-at-work-7-ways-to-shift-your-mindset-and-unlock-innovation>.

Técnicas y herramientas para introducir el juego en espacios adultos



1. Las actividades para romper el hielo son una forma de introducir el juego en espacios adultos, como posiblemente muchos/as habrán experimentado ya. Crear espacios divertidos y lúdicos puede y debe ir más allá de realizar estas actividades al comenzar una reunión.



2. Piensa en el espacio: celebrar una reunión en un espacio o una sala nuevos, o incluso en el exterior puede poner sobre el tapete nuevas experiencias e ideas.



3. Utiliza el movimiento o las manos. ¿Qué tal utilizar arcilla o incluso hacer dibujos en la reunión?



4. Dedica algo más de tiempo al pensamiento divergente, “da tiempo a soñar antes de empezar a introducir limitaciones para hacerlo real”: Michelle Lee, IDEOU.¹⁵

+8

DIVERpausa



Reto de dados

Explicación: Se tira un dado y según la cara que sale en la tirada hay que superar un reto o responder una pregunta.

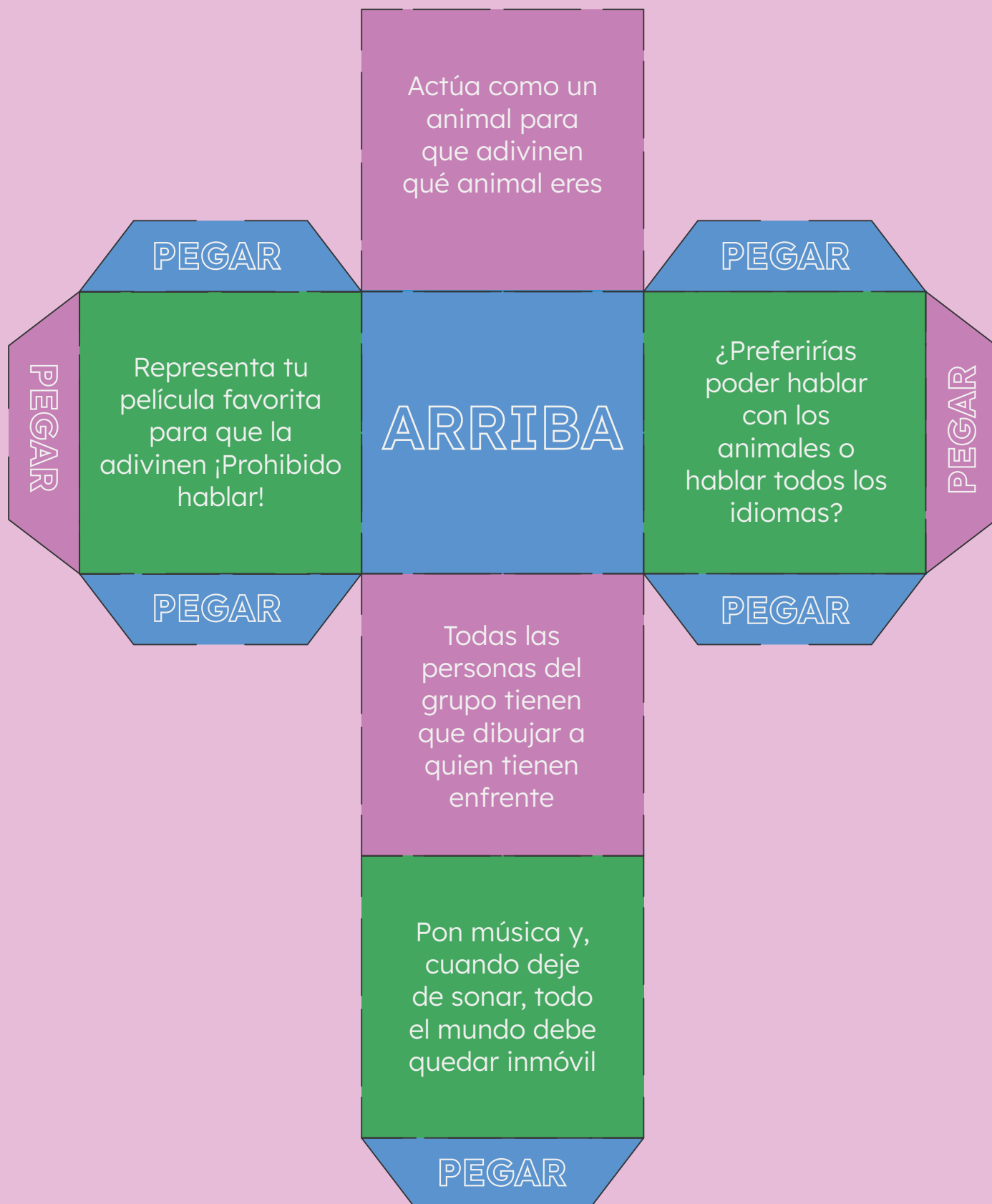
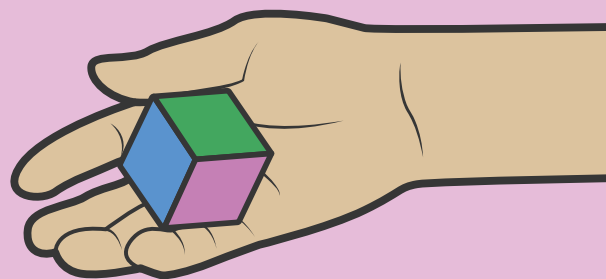
Objetivo: Implicar a las personas que participan en desafíos interactivos y divertidos.

Material necesario: Un dado en cuyas caras no hay números, sino retos o preguntas.

Modificación para derechos humanos: Utilizar un dado centrado en temas o campañas de derechos humanos. Utilizar la plantilla de dado que hay abajo, recortarla y añadir indicaciones propias.

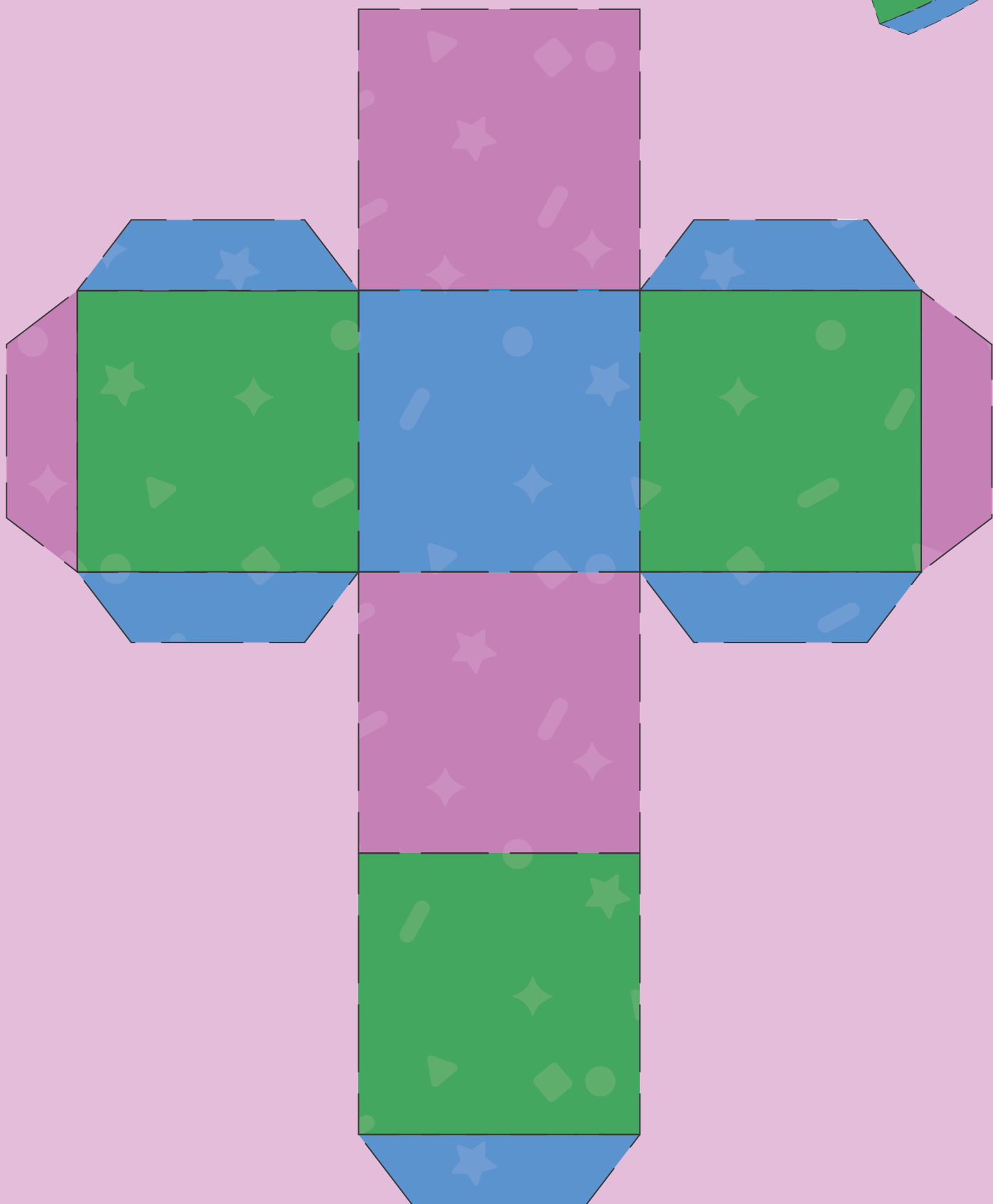
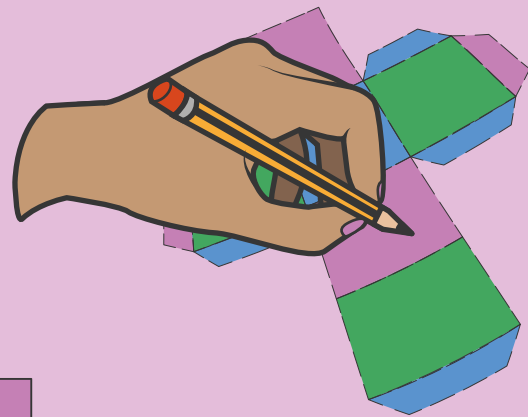
17 IDEOU, 'Play at Work: 7 Ways to Shift Your Mindset and Unlock Innovation', disponible en <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/Play-at-work-7-ways-to-shift-your-mindset-and-unlock-innovation>.

Otra manera de introducir el juego es hacer la tirada del dado al inicio o en el transcurso de una reunión. Usa la plantilla que hay abajo, recórtala y pega los lados del cubo con goma o cinta adhesiva.





Otra actividad divertida es crear tu propio dado con los niños, niñas y jóvenes con los que trabajas. Utiliza la misma plantilla, pero esta vez en blanco, para que rellenen las caras del dado con sus propias ideas.





JUEGO ONLINE E HÍBRIDO

El juego digital y online ha venido para quedarse. En muchas partes del mundo, los niños y las niñas pasan más tiempo delante de pantallas, ya sea para conectar con sus amistades, conocer a otros/as activistas de Amnistía o simplemente relajarse y conectar a través de las redes sociales. En cualquier caso, es importante que tengamos también en cuenta cómo podemos utilizar el juego en el mundo digital.

Puede que no siempre sea posible tratar con los niños y niñas en persona debido a factores como sus recursos, su capacidad o incluso su dispersión geográfica. En la actualidad, el trabajo online o digital es una de las maneras en que trabajamos. Sin duda, también es importante señalar que trabajar online es un privilegio al que no todas las personas tienen acceso.

Un informe realizado por UNICEF y la LEGO Foundation llega a conclusiones muy interesantes sobre el juego y el bienestar en la era digital.¹⁶ Jugar online puede contribuir a la regulación emocional, la conexión social, el empoderamiento y la creatividad.



Consejos para que niños, niñas y jóvenes participen lúdicamente online

¡Aporta movimiento, sal del camino (digital) trillado y diviértete en el recorrido! El hecho de que estemos online no significa que no podamos mover el cuerpo y ser creativos/as. He aquí algunas ideas para llevar el juego al mundo online:



Imitar movimientos: Un/a participante inicia un movimiento y los/as demás deben repetirlo. Esta actividad fomenta el trabajo en equipo y la creatividad, al tiempo que estimula a las personas participantes a sincronizar sus movimientos, y siempre puedes adaptarla a niños/as y adolescentes con discapacidades.



Buscar el tesoro: Organiza una carrera para encontrar cosas concretas. Los/as participantes tienen 30 segundos para buscarlo (por ejemplo algo azul, algo redondo, algo cuyo nombre comience por una letra determinada), y esto fomenta la rapidez de pensamiento y la capacidad de observación.



Utilizar las señales de manos para votar y reaccionar: El uso de las señales de manos para votar o reaccionar a propuestas mejora la implicación y la participación en los debates.



Pausa de baile: Hacer una pausa para seguir una rutina de baile divertida de un vídeo de YouTube da energía a quienes participan y fomenta la actividad física.



Buscar símbolos: Buscar objetos que representan a Amnistía Internacional o la libertad suscita el debate y la reflexión personal sobre los derechos humanos (ejemplos: “Esta lámpara representa la luz y la libertad”, “Este cuaderno representa la libertad de expresión”).

¹⁸ Daniel Kardefelt Winther, “Responsible Innovation in Technology for Children”, UNICEF, abril 2024, disponible en <https://www.unicef.org/innocenti/reports/responsible-innovation-technology-children>



Vestimenta creativa: Invitar a llevar en la reunión sombreros divertidos o colores concretos fomenta la expresión individual y contribuye a una atmósfera desenfadada.



Cambio de forma: Los/as que participan deben adoptar con su cuerpo las formas que se les indican, fomentando así la creatividad y la expresión corporal.



Ver el futuro: Imaginar la vida en el año 3000 y debatir sobre la visión que tiene cada persona sobre cómo será el mundo en el futuro, convirtiendo este debate en una tormenta de ideas sobre acciones en materia de derechos humanos en la actualidad.



Creatividad con la vela de Amnistía: Tormenta de ideas sobre usos absurdos de la vela de Amnistía, promoviendo con ello el pensamiento creativo y el humor en el grupo.



Asociación de palabras: Comenzar con una palabra y continuar asociando palabras, fomentando así la imaginación y la risa entre quienes participan (por ejemplo, una persona dice “persona”, la siguiente “humana”, la siguiente “igualdad”, y así sucesivamente).



Reto de contar: Intentar contar hasta 20 en grupo, sin repetir números al mismo tiempo, fomentando con ello el trabajo en equipo y la concentración.



Autorretratos creativos: Quienes participan se dibujan a sí mismos/as o a sus compañeros/as en papel o en plataformas online para expresar su creatividad y su conexión.



Ejercicio de dibujar una manzana: Dibujar tantas cosas relacionadas con una manzana como sea posible, fomentando así la creatividad y la diversidad de perspectivas.

JUEGO Y DERECHOS HUMANOS

Es bien sabido que Amnistía Internacional se ocupa de algunos de los asuntos más difíciles y complejos a los que se enfrenta el mundo actualmente. Por tanto, es importante señalar que, al incorporar el juego a debates o actividades en torno a temas delicados o desagradables, como puedan ser los abusos contra los derechos humanos, es fundamental abordar la cuestión con el máximo cuidado, empatía y sensibilidad.

Introducir el juego en el trabajo de derechos humanos puede ser una forma eficaz y poderosa de implicar a la gente, sensibilizar y promover el cambio social. El juego es también una forma de pensar sobre un problema o un tema de una manera diferente, de conocernos mutuamente, de crear conexiones y de relajarnos.



+8

DIVERpausa



Creación de una historia en colaboración

Explicación: Las personas que participan crean una historia de forma colaborativa, añadiendo frases una tras otra una. Para fomentar el dibujo, pídeles que dibujen la historia en forma de cómic.

Objetivo: Fomentar la creatividad y la capacidad de contar historias.

Material necesario: Cronómetro, cubos de historias (opcional), plantilla de cómic (opcional).

Modificación para derechos humanos: Centrar la historia en temas de derechos humanos o narrativas de activismo.

+5

DIVERpausa



Elaboración de un storyboard

Explicación: Crear historias usando imágenes de periódicos o revistas en un storyboard o guion gráfico.

Objetivo: Fomentar la narración de historias y la creatividad.

Material necesario: Periódicos, revistas, hojas de storyboard.

Modificación para derechos humanos: Indicar a las personas que participan que creen historias centradas en el activismo o las cuestiones de derechos humanos.

Trabajar sobre cuestiones o temas delicados

Aunque trabajamos sobre cuestiones y temas delicados, el juego puede usarse de forma considerada y cuidadosa. Por ejemplo, *The Thoughtshop Foundation*¹⁷ crea comunidad y juegos en su trabajo con niños, niñas y jóvenes en toda Bengala Occidental (India). Llevan años usando juegos y jugando para ayudar a hablar sobre temas delicados o “tabú”. El uso de juegos en su labor les ayuda a crear espacios seguros para escuchar, compartir ideas o temores y facilitar el abordaje de cuestiones delicadas, como la sexualidad y la violencia.



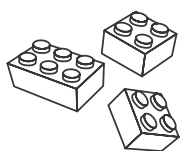
19 The Thoughtshop Foundation: <https://thoughtshopfoundation.org/>

Construyamos un futuro mejor con Lego

Amnistía Internacional Países Bajos ha utilizado LEGO en talleres con personas jóvenes sobre el uso de criterios raciales en Países Bajos. LEGO es una forma estupenda de incorporar el juego a tu trabajo.

Explicación: Esta actividad implica a jóvenes en una exploración creativa de conceptos complejos relacionados con la felicidad, la discriminación, la igualdad y el cambio social utilizando piezas de LEGO. Sirve para romper el hielo, y familiariza con el soporte LEGO a las personas que participan antes de pasar a debates más profundos.

Material necesario:



Piezas de LEGO, divididas en conjuntos para cada grupo.



Temporizador o cronómetro para controlar el tiempo de la tormenta de ideas y el tiempo de construcción.



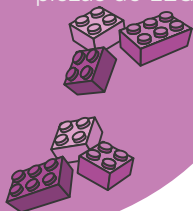
Si no tienen LEGO, les servirán pedacitos de papel cortados en diferentes formas y tamaños.

Instrucciones para el/la facilitador/a:

Empieza con una sesión de dos minutos de tormenta de ideas donde los participantes desarrollan individualmente lo que les parece que es la felicidad/la tristeza utilizando piezas de LEGO.

1

Divide a los/as participantes en grupos pequeños y da a cada grupo un conjunto de piezas de LEGO.



2

Después de la actividad para romper el hielo, pide a los grupos que desarrollen en colaboración representaciones de discriminación y desigualdad con piezas de LEGO. Tienen 10 minutos de tiempo.



3

4

Después, indica a los grupos que creen representaciones de la igualdad y de un mundo en el que no se apliquen criterios raciales, también con un límite de tiempo de 10 minutos.



5

Por último, pide a los grupos que inicien una tormenta de ideas y desarrollen cómo pasarían del concepto inicial de desigualdad a la visión final de igualdad. Fomenta las soluciones creativas, como programas de formación, iniciativas educativas, campañas o proyectos de desarrollo del sentido de comunidad.

6

Después de cada actividad de creación, facilita los debates grupales permitiendo a los/las participantes que compartan sus creaciones y reflexionen sobre la importancia de sus diseños. Fomenta el diálogo sobre las dificultades y las oportunidades de crear una sociedad más igualitaria.



Edad adecuada: Adecuado para participantes de 8 años en adelante, pues con menos edad es posible que necesiten más orientación y ayuda con conceptos complejos y las construcciones con LEGO.

+8

DIVERpausa



Sopa de letras de derechos humanos

Explicación: Encontrar palabras relacionadas con los derechos humanos en una sopa de letras.

Objetivo: Iniciar un debate sobre derechos humanos.

Material necesario: Sopa de letras, lápices o bolígrafos.

Modificación para derechos humanos: Crear una sopa de letras personalizada que se centre en temas o activistas concretos de derechos humanos. La puedes generar utilizando una de las muchas páginas web gratuitas que existen para ello, o crearla tú añadiendo las palabras en una cuadrícula y colocando después letras al azar a su alrededor.

DEFINICIONES DE TIPOS DE JUEGO



Juego libre: Juego no estructurado donde niños y niñas usan su imaginación y creatividad sin reglas ni directrices concretas. Estimula la exploración, la experimentación y la invención.



Juego de construcción: Juego que implica fabricar, hacer, poner a prueba y trabajar para alcanzar nuevas metas. Suele incluir actividades como construir con bloques, realizar tareas artísticas o resolver rompecabezas, y promueve la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades.



Juego imaginativo: Juego en el que los niños y las niñas adoptan papeles y representan situaciones, a menudo imitando situaciones de la vida real o creando mundos fantásticos. Ayuda a desarrollar las habilidades sociales, la empatía y la creatividad.



Juego físico: Juego que implica actividad física y movimiento, como correr, saltar, trepar o practicar algún deporte. Fomenta la salud física, la coordinación y las habilidades motoras.



Juego sensorial: Juego que implica los sentidos del tacto, la vista, el oído y a veces el gusto y el olfato. Se da en actividades como jugar con la arena o el agua, utilizar plastilina, o explorar distintas texturas y materiales. Fomenta la exploración sensorial, el desarrollo cognitivo y la creatividad.



Juego social o cooperativo: Juego que implica trabajar junto con otras personas para lograr un objetivo común. Contribuye al desarrollo del trabajo en equipo, las destrezas de comunicación y la interacción social.



Juego estructurado: Juego con normas, instrucciones u objetivos establecidos por personas adultas, u actividades organizadas. Pueden ser juegos de mesa, deportes organizados o manualidades dirigidas. Promueve el cumplimiento de reglas, la estrategia y el desarrollo de habilidades, todo ello dentro de un marco definido.



Juego creativo: Juego que implica el uso de arte y artesanía para divertirse, enredar o simplemente crear algo, y que puede llevarse a cabo de forma individual o en colaboración.

ÍNDICE DE DIVERPAUSAS

1 Competición de aviones de papel

Explicación: Se hacen aviones de papel y se compete a ver cuál vuela más lejos.

Objetivo: Creatividad y competición con diversión.

Material necesario: Papel.

Modificación para derechos humanos: Incorporar preguntas o indicaciones relacionadas con los derechos humanos a metas o pasos intermedios. Cuando un avión aterriza en una meta, quien lo ha lanzado debe contestar una pregunta sobre derechos humanos.

2 Tormenta de ideas sobre la vela de Amnistía

Explicación: Quienes participan tienen 60 segundos para pensar formas de utilizar la vela de Amnistía.

Objetivo: Fomentar el pensamiento creativo y divergente.

Material necesario: Lápiz, papel.

Modificación para derechos humanos: Utilizar diferentes símbolos de derechos humanos y pedir a los/as jugadores/as que dibujen todo lo que se les ocurre cuando piensan en “libertad”, por ejemplo.

3 Adivina qué es

Explicación: Varios de los jugadores/as toman al azar —y sin mirar lo que pone— un papel en el que está escrito el nombre de una persona, animal, cosa o concepto, y se lo pegan en la frente. Después, tratan de adivinar lo que pone en su papel haciéndoles preguntas a las demás personas que juegan, que sólo podrán responder “sí” o “no”.

Objetivo: Fomentar el espíritu de equipo.

Material necesario: Papeles, utensilios de escritura, algo con lo que se puedan pegar los papeles en la frente.

Modificación para derechos humanos: En vez de palabras al azar, utilizar temas relacionados con los derechos humanos (por ejemplo, “El derecho a un juicio justo”) o nombres de activistas de derechos humanos (Ahed Tamimi o Peter Benenson).

4 La búsqueda del tesoro

Explicación: La búsqueda del tesoro es un juego en el que las personas que participan buscan determinados objetos o realizan las tareas que hay en una lista, a menudo con un límite de tiempo. El objetivo es encontrar todos los objetos o realizar todas las tareas, individualmente o en equipo, mientras se explora la zona. Es una manera divertida e interactiva de fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y las habilidades para la resolución de problemas.

Objetivo: Estimular el movimiento y el trabajo en equipo.

Material necesario: Lista de objetos o pistas, un lugar al aire libre.

Modificación para derechos humanos: Incluir objetos o tareas relacionadas con temas de derechos humanos (por ejemplo, encontrar algo que para las personas participantes represente la justicia).

5 Creaciones artísticas con elementos de la naturaleza



Explicación: Los/as jugadores/as utilizan materiales de la naturaleza para crear esculturas o diseños.

Objetivo: Fomentar la creatividad y la exploración sensorial.

Material necesario: Materiales de la naturaleza, como hojas, palos, flores o piedras.

Modificación para derechos humanos: Proponer a los/as participantes que las creaciones representen temas o símbolos de derechos humanos.

6 Transformar garabatos



Explicación: Añadir trazos a garabatos para crear nuevos dibujos o formas.

Objetivo: Estimular la creatividad y el juego imaginativo.

Material necesario: Papel, material de dibujo.

7 Reto de dados



Explicación: Se lanza un dado y según la cara que sale en la tirada hay que hacer un reto o responder una pregunta. Cada vez que un/a participante tira un dado, se le pide que conteste a una pregunta o se enfrente a un reto.

Objetivo: Implicar a las personas que participan en desafíos interactivos y divertidos.

Material necesario: Un dado en cuyas caras no haya números, sino retos o preguntas.

Modificación para derechos humanos: Usar un dado centrado en temas o campañas de derechos humanos. Usar la plantilla de dado que hay en este DIVERlibro, recortarla y escribir retos y preguntas.

8 Creación de una historia en colaboración



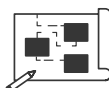
Explicación: Las personas que participan crean una historia de forma colaborativa, añadiendo frases una tras otra. Para fomentar el dibujo, pídeles que dibujen la historia en forma de cómic.

Objetivo: Fomentar la creatividad y la capacidad de contar historias.

Material necesario: Cronómetro, cubos de historias (opcional), plantilla de cómic (opcional).

Modificación para derechos humanos: Centrar la historia en temas de derechos humanos o narrativas de activismo.

9 Elaboración de un storyboard



Explicación: Crear historias usando imágenes de periódicos o revistas en un storyboard o guion gráfico.

Objetivo: Fomentar la narración de historias y la creatividad.

Material necesario: Periódicos, revistas, hojas de storyboard.

Modificación para derechos humanos: Indica a las personas que participan que creen historias centradas en el activismo o las cuestiones de derechos humanos.

10 Sopa de letras de derechos humanos

Explicación: Encontrar palabras relacionadas con los derechos humanos en una sopa de letras.

Objetivo: Iniciar un debate sobre derechos humanos.

Material necesario: Sopa de letras, lápices o bolígrafos.

Modificación para derechos humanos: Crear una sopa de letras personalizada que se centre en temas o activistas concretos de derechos humanos. La puedes generar utilizando una de las muchas páginas web gratuitas que existen para ello, o crearla tú añadiendo las palabras en una cuadrícula y colocando después letras al azar a su alrededor.

Otras **DIVER**pausas

11 Bingo para romper el hielo

Explicación: Jugar al bingo con experiencias o características personales.

Objetivo: Conocer a las personas que participan y fomentar que se compartan cosas.

Material necesario: Cartones de bingo, bolígrafos.

Modificación para derechos humanos: Personalizar los cartones de bingo de forma que incluyan experiencias de derechos humanos o nombres de activistas.

13 Reto de tirar el huevo

Explicación: Se juega en equipo, y cada equipo debe diseñar artilugios para tirar un huevo desde una altura sin que se rompa.

Objetivo: Fomentar el espíritu de equipo y la resolución de problemas.

Material necesario: Huevos crudos, materiales de reciclaje (periódicos, cartón, cuerda, globos, cinta, o cualquier otro material de reciclaje que encuentres).

Modificación para derechos humanos: Debatir los conceptos de igualdad y justicia no dando a los distintos equipos los mismos recursos y analizar cómo se sintieron por ello después.

14 Reto de la torre más alta

Explicación: Construir la torre más alta con diversos materiales en un tiempo limitado.

Objetivo: Fomentar el juego constructivo y la creatividad.

Material necesario: Diversos materiales, como pasta, arcilla, bloques de LEGO.

Modificación para derechos humanos: Reflexionar sobre la importancia de colaborar y de compartir recursos para lograr objetivos.

REFERENCIAS

Libros sobre la teoría del juego y el juego en la infancia

- Brown, S. (2009).** ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma. Urano.
- Elkind, D. (2007).** Children's play: A developmental perspective. Addison-Wesley.
- Elkind, D. (2007).** The power of play: How spontaneous play strengthens children's social, emotional, and cognitive development. Da Capo Lifelong Books.
- Ginsburg, K. R. (2007).** The importance of play: A report on the value of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- McKenna, M. C. (1999).** The play's the thing: The importance of play in the early years of schooling. Corwin Press.
- O'Connor, K. J., & Braverman, L. D. (2009).** Manual de terapia de juego. Ed. Manual Moderno.
- Rauner, D. A. (2009).** The physical play and motor development of children. Human Kinetics.
- Vialet, J. (2020).** The playful classroom: The power of play for all ages. Jossey-Bass.

Libros sobre juego para profesores/as y educadores/as

- Freire, P. (2000).** Pedagogía del oprimido Siglo XXI Editores.
- Horne, A. E. J. (2009).** The play of children: An introduction to the developmental benefits of play Sage Publications.
- Jensen, E. (2005).** Teaching with the brain in mind (2ª edición). ASCD.
- Johnson, D. W. (2003).** The creative classroom: Innovative teaching for all students. Pearson.

Recursos sobre teatro de las personas oprimidas

- Boal, A. (2009)** Teatro del oprimido, Alba Editorial, Argentina.
- Boal, A.** Juegos para actores y no actores, Alba Editorial, Argentina.
- Boal, A.** La estética del oprimido, Alba Editorial, Argentina.
- Smith, D. H. (2016).** Theatre of the oppressed: A critical introduction. Routledge.
- Zeldin, P. V. C. (2011).** Theatre of the oppressed and the pedagogy of the oppressed: The transformative power of drama. Palgrave Macmillan.

Recursos presentados en este DIVERlibro

Blob Tree. (sin fecha). Blob tree check-in tool (Herramienta de evaluación emocional del árbol de Blobs). Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.blobtree.com/>

BOERplay. (sin fecha). Inclusive play (Juego inclusivo). Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.boerplay.com/en/playground-concepts/inclusive-play/>

Cas Holman. (sin fecha). The power of play (el poder del juego). Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://casholman.com/>

Kardefelt Winther, D. (2024, abril). Responsible innovation in technology for children (Innovación responsable en la tecnología para la infancia). UNICEF. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.unicef.org/innocenti/reports/responsible-innovation-technology-children>

Education for Global Justice. (sin fecha). Recursos para la creatividad. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://galwayowc.wordpress.com/beyond-borders/>

Huizinga, J. (1938). Homo ludens.

KABOOM!. (sin fecha). Reflexionar a través del juego. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://kaboom.org/resources/build-playground-toolkit/accessibility/play-and-development/reflective-play>

The LEGO Foundation. (sin fecha). Ideas de juego. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://lego-foundation-web-prod-2reo3.ondigitalocean.app/let-s-play>

The LEGO Foundation. (sin fecha). Aprendizaje a través del juego. Consultado el 11 de febrero de 2025 en <https://learningthroughplay.com/explore-the-research/what-do-children-have-to-say-about-play>

McNeilly, N. (2023, 14 de agosto). “Playful perspectives: The art of play in evaluation”. Medium. Consultado el 11 de febrero de 2025 en <https://medium.com/@nemcneilly/playful-perspectives-the-art-of-play-in-evaluation-9027fd0b245c>

Alÿs, F. (2024). Children’s games: The art of play [vídeo]. NOWNESS. <https://www.youtube.com/watch?v=FDCgYGFtEYo>

Alÿs, F., y otros autores (2024). Francis Alÿs: Ricochets. (Edición a cargo de Florence Ostende).

Amnistía Internacional (2020). Resiliencia y autocuidado: Salvar al mundo y no morir en el intento (ACT 10/3231/2020). Consultado el 11 de febrero de 2025 en <https://www.amnesty.org/es/documents/act10/3231/2020/es/>

The Thoughtshop Foundation. (sin fecha). Inicio. Consultado el 11 de febrero de, 2025 en <https://thoughtshopfoundation.org/index.html>

Otros recursos:

Exploring Play: A Guide for Teachers (sin fecha). Disponible como cursos online o en formato PDF a través del Center on the Developing Child de Harvard o instituciones educativas similares.

Learning Through Play: A Guide for Teachers (sin fecha). Consultado en varias revistas sobre educación o disponible en archivos de universidades

TED. (febrero, 2008). The power of play [vídeo]. TEDx. Consultado el 11 de febrero de 2024 en https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_fun

TED. (febrero, 2016). How play makes kids smarter [vídeo]. TEDx. Consultado el 11 de febrero de 2024 en https://www.ted.com/talks/diane_e_levin_how_play_makes_kids_smarter

Hacer el payaso y jugar

Clowns Without Borders. (sin fecha). Página web de Clowns Without Borders (Payasos sin Fronteras). Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.clownswithoutborders.org>

Organización sin ánimo de lucro que utiliza la actuación de payasos como herramienta para aportar diversión, risas y resiliencia a niños y niñas, especialmente en regiones afectadas por crisis. La página pone de relieve el poder terapéutico de los payasos y sus beneficios educativos para niños y niñas en circunstancias difíciles.

Tritter, L. (2011). Clowning for Kids: An Introduction to the Art of the Clown. Wyzant.

Un recurso que presenta los conceptos básicos de la actuación de payasos con niños y niñas pequeños. Describe técnicas fundamentales para crear implicación y divertir y actuaciones educativas de payasos que ayudan a niños y niñas a explorar sus emociones y su creatividad a través del juego.

Juego online

Actualmente hay fantásticas herramientas online que pueden ser realmente útiles para presentar el juego online. Es importante que no te compliques más de lo necesario y que utilices sólo aquellas que te resulten cómodas como facilitador/a. Algunas son:

ABCmouse (de pago) ABCmouse. (sin fecha). Página web de ABCmouse. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.abcmouse.com>

Una amplia plataforma de aprendizaje para niños y niñas pequeños (entre 2 y 8 años) que ofrece actividades interactivas en materias como matemáticas, lectura y arte. Ofrece un programa de estudios completo con juegos, puzles y clases educativas.

BrainPOP BrainPOP. (sin fecha). Página web de BrainPOP. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.brainpop.com>

Un atractivo sitio educativo para niños y niñas que ofrece vídeos de animación, cuestionarios y juegos sobre una amplia gama de materias, entre ellas ciencias, matemáticas, inglés y ciencias sociales.

CoolMath4Kids CoolMath4Kids. (sin fecha). Página web de CoolMath4Kids. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.coolmath4kids.com>

Página web divertida e interactiva centrada en hacer amenas las matemáticas. Ofrece juegos, clases y acertijos para enseñar conceptos matemáticos de forma atractiva a niños y niñas entre 3 y 12 años.

Crayola Crayola. (sin fecha). Página web de Crayola. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.crayola.com>

La página oficial de Crayola ofrece recursos creativos, como páginas para colorear, manualidades y tutoriales de arte para estimular la expresión artística de los niños y niñas y desarrollar sus aptitudes creativas.

Funbrain Funbrain. (sin fecha). Página web de Funbrain. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.funbrain.com>

Ofrece diversos juegos y actividades que fomentan el aprendizaje en niños y niñas entre Preescolar y 8º curso, en temas como matemáticas, lectura y resolución de problemas, haciendo que el aprendizaje sea divertido y atractivo.

GoNoodle GoNoodle. (sin fecha). Página web de GoNoodle. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.gonoodle.com>

Plataforma diseñada para que los niños y niñas se muevan con vídeos breves y dinámicos. Incluye rutinas de baile, ejercicios de meditación y otras actividades para fomentar la actividad física y el bienestar.

Highlights Kids Highlights Kids. (sin fecha). Página web de Highlights Kids. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.highlightskids.com>

La versión en página web de la popular revista Highlights ofrece acertijos, juegos, bromas y contenido educativo concebido para estimular la creatividad y la resolución de problemas en niños y niñas.

Kahoot Kahoot. (sin fecha). Página web de Kahoot. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://kahoot.com>

Plataforma de aprendizaje gamificada en la que docentes y estudiantes pueden crear y participar en divertidos cuestionarios y encuestas. Es ideal para que los/as estudiantes participen en actividades de aprendizaje en grupo.

Mentimeter Mentimeter. (sin fecha). Página web de Mentimeter. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.mentimeter.com>

Herramienta concebida para presentaciones interactivas y feedback en tiempo real, que permite que niños/as, profesores/as o participantes en eventos participen en sus contenidos a través de encuestas, cuestionarios y preguntas en directo.

Miro Miro. (sin fecha). Página web de Miro. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://miro.com>

Pizarra de colaboración online utilizada como herramienta para organización y tormentas de ideas. A menudo se utiliza en las aulas para trabajos en grupo, mapas mentales y creación en equipo de proyectos gráficos.

More and More World More and More World. (sin fecha). Página web de More and More World. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://moreandmore.world>

Plataforma interactiva que ofrece actividades y recursos educativos globales preparadas para que los niños se interesen en entender distintas culturas y promover la concienciación mundial a través de divertidas experiencias interactivas.

National Geographic Kids National Geographic Kids. (sin fecha). Página web de National Geographic Kids. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://kids.nationalgeographic.com>

Sitio lleno de contenido educativo sobre animales, ciencia, geografía y medioambiente. Contiene vídeos, cuestionarios y artículos para que los niños y niñas se interesen por aprender conocimientos sobre el mundo natural.

Nick Jr. Nick Jr. (sin fecha). Página web de Nick Jr.. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.nickjr.com>

Ofrece juegos, vídeos y actividades educativas basadas en los programas de la cadena de televisión Nick Jr., como “Dora la Exploradora” y “La patrulla canina”. El contenido está enfocado hacia prescolares (entre 2 y 6 años).

Osmo (de pago) Osmo. (sin fecha). Página web de Osmo. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.playosmo.com>

Sistema de aprendizaje interactivo que combina el juego físico con la jugabilidad digital. Ayuda a los niños en el aprendizaje de materias como matemáticas, lectura y creatividad mediante actividades prácticas y juegos.

Outdoor Play Outdoor Play. (sin fecha). Página web de Outdoor Play. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.outdoorplay.com>

Esta página anima a los niños y niñas a interesarse por actividades físicas y juegos al aire libre, ofreciendo ideas y productos para estimular el juego activo y creativo al aire libre.

¡Corre, dibuja! Google. (sin fecha) ¡Corre, dibuja! Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://quickdraw.withgoogle.com>

Divertido juego de dibujo donde los niños y niñas dibujan objetos y la IA trata de adivinar lo que están dibujando. Ayuda a los niños y niñas a explorar su creatividad mientras juegan a un juego de adivinanzas interactivo.

RoomRecess RoomRecess. (sin fecha). Página web de RoomRecess. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.roomrecess.com>

Ofrece a niños y niñas de primaria juegos educativos centrados en mejorar sus habilidades en Matemáticas, Lectura y resolución de problemas. El sitio no tiene anuncios y ofrece un entorno seguro de aprendizaje.

Scholastic Learn at Home Scholastic. (sin fecha). Página web de Scholastic Learn at Home. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://classroommagazines.scholastic.com/support/learnathome.html>

Ofrece recursos de aprendizaje gratuitos para niños y niñas que incluyen actividades diarias, hojas de cálculo y proyectos en una amplia gama de materias, como ciencias, lectura y artes.

Slides with Friends Slides with Friends. (sin fecha). Página web de Slides with Friends. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://slideswith.com>

Plataforma para crear diapositivas interactivas y atractivas para eventos, reuniones o con fines educativos. Incluye funciones como pruebas, actividades para romper el hielo y actividades de formación de equipo, adecuadas para entornos online o en directo.

Starfall Starfall. (sin fecha). Página web de Starfall. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.starfall.com>

Página web educativa para enseñar a niños y niñas lectura y matemáticas a través de juegos interactivos y atractivas clases para el periodo comprendido entre preescolar y segundo grado.

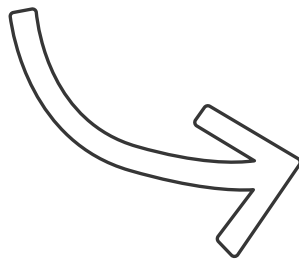
Turtle Diary Turtle Diary. (sin fecha). Página web de Turtle Diary. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://www.turtlediary.com>

Página web de llena de juegos, rompecabezas y actividades para ayudar a los niños y niñas a aprender matemáticas, lengua y otras materias a través de juegos interactivos y divertidos, adecuados para educación infantil.

The LEGO Foundation. (sin fecha). Aprendizaje a través del juego. Consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://learningthroughplay.com/>

La página web Learning Through Play de la LEGO Foundation proporciona recursos, investigación e ideas sobre lo esencial que es el juego para los niños y las niñas. Ofrece materiales educativos, resultados de investigaciones y sugerencias prácticas para educadores/as, padres y madres y cuidadores/as sobre la manera de incorporar el juego en entornos de aprendizaje.

¡Imprime las
DIVERtarjetas!



Instrucciones

Las DIVERtarjetas son una serie de tarjetas que contienen muchas formas diferentes de jugar. Estas tarjetas te ayudan a explorar el juego e introducirlo en tu trabajo en Amnistía Internacional. Hay muchas formas de jugar y divertirse con ellas. Pueden utilizarse sobre todo con niños y niñas mayores de 8 años, o adaptarse ligeramente al grupo de edad con el que trabajas.

Cómo usar las tarjetas:

1. El niño/a/joven elige una carta al inicio de la reunión, a la mitad de la reunión como DIVERpauza, o al acabar la reunión como cierre de sesión.
2. Elige el juego que más se adapte según el tiempo disponible (consulta el símbolo del reloj), los materiales que tengas a mano o si va a jugarse de forma online o presencial.
3. Una vez que alguien ha escogido una carta, ¡llega la hora de jugar!
4. Tarjetas del facilitador/a: Hay 8 tarjetas del facilitador/a, que pueden usarse antes o durante la reunión para introducir más juego o para ayudar a planificar una sesión divertida y lúdica.
5. Tarjetas en blanco: En el mazo hay 5 tarjetas en blanco, donde tú o los/as niños/as con quienes trabajas pueden añadir ideas.
6. Cada tarjeta tiene un icono de tiempo sugerido (de 2 a 15 min o más) para un grupo de 10 participantes, que puede ajustarse al grupo con el que estás trabajando. Cada carta tiene también un icono de juego (juego de movimiento, juego creativo, juego imaginativo/de pensamiento).

Juegos extra:

1. Parejas coincidentes: Cada carta tiene una imagen debajo del juego principal. Cada imagen forma parte de un par. Un juego divertido consiste en dar a cada persona una carta y que encuentre a la persona cuya carta tiene el mismo símbolo que la suya. Cada imagen también forma parte de un grupo de imágenes (por ejemplo, naturaleza y animales); las personas que participan pueden jugar a buscar los grupos coincidentes.
2. Narración de historias: Se da una carta a cada participante. La persona que empieza dice una frase relacionada con la imagen de su carta, la siguiente añade una frase a la historia basándose en la imagen de la suya, y así sucesivamente. Cuando todo el mundo haya dicho su frase, se habrá creado un relato en equipo.
3. Encontrar relaciones: En la parte inferior de cada carta hay una imagen. Se trata de sacar dos cartas y pensar en la relación que puede haber entre las dos imágenes (por ejemplo, ¿qué tienen en común una serpiente y un árbol?) Pregunta qué diferencias o similitudes puede haber entre las cartas.

¡A
JUGAR!



Érase una vez...

Crear una historia basada en una imagen. Empieza con una frase, a la que la siguiente persona añadirá otra.



10

Intercambio de lugares

Una persona comienza eligiendo un identificador, por ejemplo, que todas las personas que vistan de azul deben intercambiar su lugar con otra que también vista de azul. Eliminen una silla o hagan espacio. La persona que no encuentre silla debe decir cuál es el siguiente identificador.



10

¡Luces, cámara, acción!

Representa actuando tu película favorita. El resto del grupo deberá adivinar cuál es.



10

¡¡¡Gol!!!

Todo el mundo deberá hacer como si marcara el gol de la victoria en un partido de fútbol.



5+

Contar hasta 20

El grupo debe contar hasta 20 sin que nadie diga el mismo número dos veces ni el se comunique con las demás personas. Si dos personas hablan al mismo tiempo, ¡el juego empieza de nuevo!



10+

Dibujar del revés:

Tratar de hacer un retrato con el papel del revés.

Intercambiar los dibujos con otra persona del grupo y tratar de adivinar lo que dibujó cada una.



10

Crear tu propio extraterrestre

¿Qué aspecto tienen? ¿Qué comen? ¿Cómo se comunican? Crea una historia de antecedentes y represéntala o dibújala. Después explícala a tu grupo.



10

Buscar el tesoro:

Busca algo azul, algo redondo y algo que para ti represente a Amnistía. Quien primero lo haga, gana.



5

Transformar garabatos

Todo el mundo hace un garabato en un papel y se lo pasa a la siguiente persona, que debe convertir el garabato en algo nuevo.



5+



Juego de la mirada

1. Todo el mundo debe mirar hacia el suelo cuando los/as jefes del juego digan: “bajen la cabeza”. Cuando el jefe del juego dice: “suban la cabeza”, todo el mundo tiene que mirar a alguien.
2. Las dos personas que establezcan contacto visual al mirarse mutuamente, quedan eliminadas del juego.



10

¡Adivina lo que veo!

Cada jugador/a escoge un objeto o color dentro de la habitación.
Luego, se lo describe al resto del grupo.
Todo el mundo debe adivinarlo.



10

¡Aislamiento!

Si te perdieras en una isla desierta, qué tres cosas llevarías contigo. Pregunta a todas las personas del grupo lo que se llevarían y por qué.



10

¿Hay conexión o no?

Mira tu tarjeta y a la persona que está junto a ti, mira el símbolo que hay en la parte inferior de la tarjeta. ¿Hay alguna relación entre los dos símbolos? ¡Debatan!



10

¿Lo pulsarías?

Mira el botón rojo grande, no tienes ni idea de lo que pasará si lo pulsas... ¿lo vas a pulsar? Recorre el grupo y pregunta a todo el mundo si lo pulsaría o no y por qué.



10

¡Busca pareja!

Dale a todo el mundo una tarjeta. Mira el icono que hay en la parte inferior de la tarjeta. Encuentra ahora a la persona que tiene el mismo símbolo que tú.



5

Amnistía en un objeto

Busca un objeto que represente para ti Amnistía Internacional. Tienes 30 segundos para encontrarlo.



2

Juego de provocar opiniones

Divide en dos la habitación. Las personas que están en el lado izquierdo estarán de **acuerdo**, y las que están en el derecho, en **desacuerdo**. La persona que dirige el juego intercambiará algunas opiniones y preguntará a algunos/as jugadores/as por qué están de acuerdo o en desacuerdo. Pueden surgir ideas divertidas como “¿Preferirías hablar con los animales o hablar todas las lenguas?” o relacionadas con los derechos humanos.



15+

Autorretratos creativos:

Los/as participantes se dibujan a sí mismas o al alguien que tengan cerca, en papel o en alguna plataforma online.



2



Piedra, papel o tijeras

1. Jueguen al clásico juego de piedra, papel o tijeras.
2. Cuando alguien pierda, deberá apoyar a la persona que ha ganado y animarla en la siguiente ronda del juego.
3. A medida que va habiendo personas que ganan, se incrementa más y más el apoyo. Al final, quedan dos personas jugando, cada una con un equipo que las anima.



10+

¿Manzana?

Dibuja tantas cosas como sea posible que tengan relación con la manzana. Tienes un minuto.



5

El juego de las cuatro esquinas

Cada esquina de la habitación es un número. Tú empiezas el juego en mitad del espacio. Quien dirige el juego nombra una esquina y todo el mundo deberá ir lo más deprisa corriendo hacia esa esquina.



10

Evocar recuerdos nostálgicos

DIFÍCIL

1. Pide a la gente que traiga un objeto o una foto a la reunión. Algo que tenga valor personal. Pídeles que lo anoten.
2. Antes de la reunión: pide a todo el mundo que ponga lo que ha traído en una gran caja.
3. Ahora, la persona encargada irá mostrando los objetos uno por uno. Todas las personas asistentes tienen que adivinar qué objeto e historia encaja con cada persona.



15+

Evocar recuerdos nostálgicos

FÁCIL

1. Antes de que empiece el taller, pide a la gente que busque en la galería de su teléfono una foto que les guste mucho.
2. Pídeles que enseñen la foto y digan por qué les gusta tanto.



15+

¡Recuerda, recuerda!

1. Comienza contando un dato curioso sobre ti.
2. La siguiente persona tiene que repetir ese dato y contar uno sobre sí misma.
3. La tercera persona repite los dos datos y cuenta otro y así sucesivamente...
4. Si alguien olvida un dato, el juego empieza de nuevo.



10+

Tarjetas por la humanidad

1. El primer jugador/a escoge un tema relacionado con los derechos humanos y abre con él.
2. Cada jugador/a debe pensar una manera de solucionar el problema, que puede ser lo más imaginativa posible.
3. El jugador/a que escogió el tema debe escoger su solución favorita. La persona que la propuso consigue un punto.
4. Una vez realizada la evaluación, se pasa a la siguiente persona hasta que todo el mundo haya escogido un tema y puntuado a su favorito.
5. Quien haya sacado más puntos, gana.



15+

Alfabeto de derechos humanos

1. La primera persona debe elegir una palabra relacionada con los derechos humanos.
2. La última letra de esa palabra debe ser la inicial de la siguiente. Por ejemplo: Unicef, Feminista, Abuso.
3. Así una y otra vez hasta que alguien ya no pueda encontrar una palabra.



10

La hora del cuento

Dale a todo el mundo una tarjeta. Crea una historia basada en el símbolo situado en la parte inferior de cada tarjeta. Cada persona dice una frase.



10





 **Tarjeta en blanco**



 **Tarjeta en blanco**



 **Tarjeta en blanco**



 **Tarjeta en blanco**

La búsqueda del tesoro

FÁCIL

1. Busca un objeto en la habitación.
2. Explica cómo podría relacionarse con los derechos humanos.



 **15+**

Preguntas para cita rápida:

1. Haz parejas.
2. Elige un tema al azar. Puedes hacer estas preguntas o añadir otras: Describe tu DIVER!cita perfecta ¿De quién eres amigo/a? o ¿De qué color te sientes hoy?
3. Da a los/as jugadores/as 2 minutos para hablar sobre su tema.
4. Cuando se acaba el tiempo, todo el mundo tiene que cambiar de pareja. Como jefe/a del juego, escoge otro tema. Esto continúa hasta que todo el mundo ha hablado con todo el mundo.



 **10**

Caminar al aire libre (si el tiempo lo permite)

1. Deja que la gente salga con papel y bolígrafo. Pídeles que escriban cinco cosas de las que se han dado cuenta afuera.
2. Todo el mundo debe volver a la habitación o conectarse online cuando hayan transcurrido 10/15 minutos. Una vez dentro, pide a todas las personas participantes que compartan esas cinco cosas.



 **20**

Parejas de dibujo:

1. Dale al todo el mundo papel y bolígrafo.
2. Haz parejas. Cada pareja deberá sentarse dándose la espalda.
3. Divide a las parejas en grupo A y grupo B.
4. Cada persona dibujará algo. El dibujo debe ser fácil.
5. La persona A explicará entonces a la B en qué consiste su dibujo, sin decirle lo que es.
6. La persona B tiene que dibujar siguiendo las instrucciones de la persona A. Después el proceso se invierte.
7. La pareja cuyos dibujos sean más precisos, gana.



 **10**

¡Tiempo de música!

El juego de las sillas musicales o las estatuas musicales:

1. Consigue varias sillas.
2. Pon música y que empiece el baile.
3. Quita una silla por ronda, para que cada vez haya menos.
4. Cuando la música pare, ¡busca una silla rápidamente!
5. ¡Quien se queda sin silla, sale del juego!
6. Sigue hasta que haya un/a ganador/a.



 **10**



Comienza la sesión con un juego elegido por las personas que participan.



Tarjeta del/la facilitador/a

¿Puedes cambiar el espacio? Decora la habitación con elementos creativos (utiliza puffs, coloca las sillas de forma distinta, añade cojines, pon carteles en la pared, pon globos).



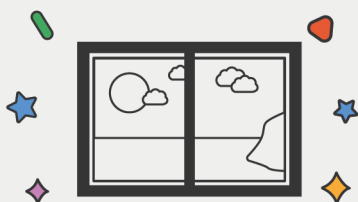
Tarjeta del/la facilitador/a

Programa un temporizador para que suene cada 10 minutos, y, cada vez que suene, crea una regla nueva: por ejemplo, ponerse de pie y mirar a lugares diferentes al hablar, girar y dar un salto antes de hablar, decir “plátano” en vez de “Amnistía”.



Tarjeta del/la facilitador/a

Haz la sesión en un lugar nuevo, por ejemplo, en el exterior o en una sala distinta.



Tarjeta del/la facilitador/a

Programa un temporizador al azar y, cada vez que suene, todo el mundo deberá actuar como un animal, o intercambiar sitios en la sesión.



Tarjeta del/la facilitador/a

En vez de pedirle a la gente que escriba, ¿por qué no pedirle que dibuje o utilice plastilina o piezas de Lego en una sesión?



Tarjeta del/la facilitador/a

Pide a alguien que tome notas de la reunión, pero usando únicamente dibujos.



Tarjeta del/la facilitador/a

¡Tira los dados! Cada número que salga al tirar los dados se corresponde con una idea de juego:

- 1 – Incorporar un juego tradicional a la actividad (el escondite, serpientes y escaleras, fútbol, adivinanzas..., o el juego que elijas).
- 2 – Usar accesorios para la actividad (piezas de LEGO, pompas de jabón, plastilina, pelotas, pintura, globos...).
- 3 – Incorporar movimiento a la actividad (bailar, moverse, levantarse y sentarse, repetir acciones).
- 4 – ¿Hay alguna forma de incorporar música a la actividad?
- 5 – Gamificar de alguna manera la actividad (que se consigan puntos por participar/marcar).
- 6 – Incorporar creatividad en la sesión (pintura, rotuladores, dibujos, tizas, escultura).



Tarjeta del/la facilitador/a



Tarjeta en blanco



El escondite

Esconde un objeto en la habitación. Todo el mundo cerrará los ojos y primera persona que lo encuentre, gana.



10

Crear la historia

1. Pon un temporizador para suene a los 5 minutos (o menos, si no tienes tiempo)
2. Una persona dice una palabra, la siguiente dice otra para crear la historia, y así sucesivamente.
3. Sigán de cinco en cinco minutos y ¡miren la historia que han creado!



10

Tormenta de ideas sobre la vela de Amnistía

Piensen en 10 formas tontas o divertidas de usar la vela de Amnistía. ¡Tienen 60 segundos! Intercambien las velas al final.



1

Adivina qué es

Quienes participan escriben en un papel el nombre de una persona, un animal, un objeto o un concepto.

Se lo dan a otra persona participantes, que debe pegárselo en la frente. El juego consiste en adivinar qué dice el papel sin mirarlo y haciendo preguntas que sólo pueden contestarse con un sí o un no.



10+

La búsqueda del tesoro

DIFÍCIL

1. Consigue otros objetos pequeños.
2. Escóndelos y dispérsalos por el lugar.
3. Si el grupo es grande, pide a sus integrantes que formen equipos. Si no, todo el mundo jugará individualmente.
4. Activa un temporizador.
5. Deja que busquen los objetos.



15+





