

TODOS LOS NIÑOS TODOS LOS DERECHOS!

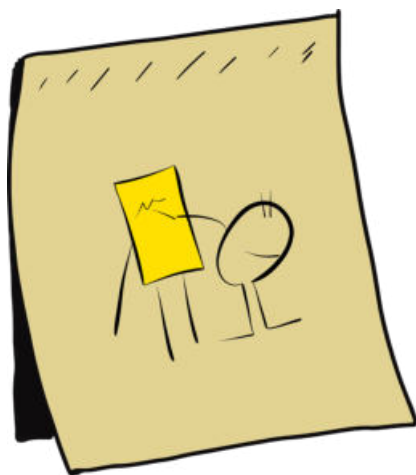
ACTIVIDADES Y JUEGOS SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO



© Mobile School vzw - Abril 2023

Con el apoyo de:





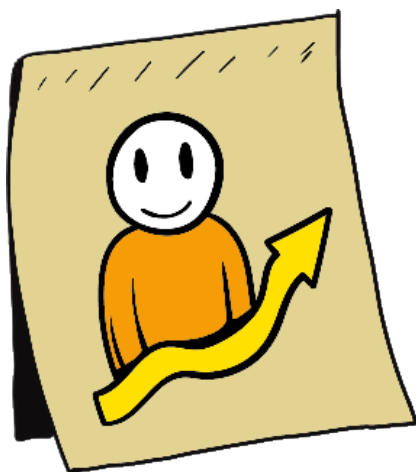
BIENVENIDO - P4



**INTRODUCCIÓN GENERAL A
LOS DERECHOS DEL NIÑO - P8**



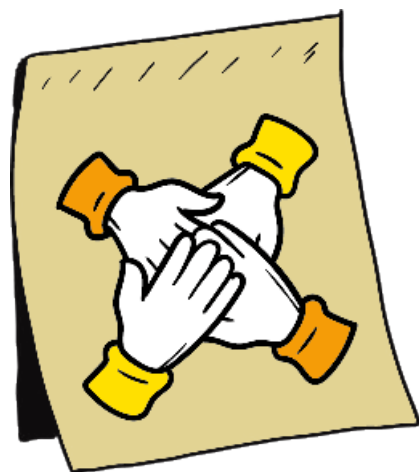
**EL DERECHO A LA PROVISIÓN:
SUPERVIVENCIA - P22**



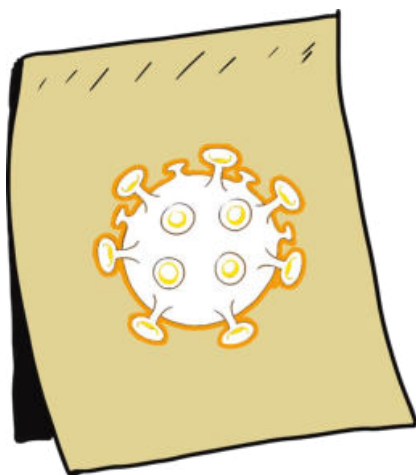
**EL DERECHO A LA PROVISIÓN:
DESARROLLO - P33**



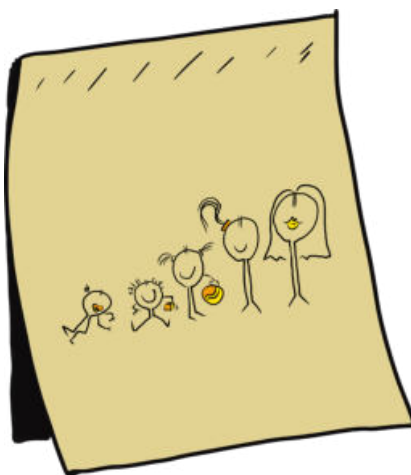
**EL DERECHO A LA
PROTECCIÓN - P44**



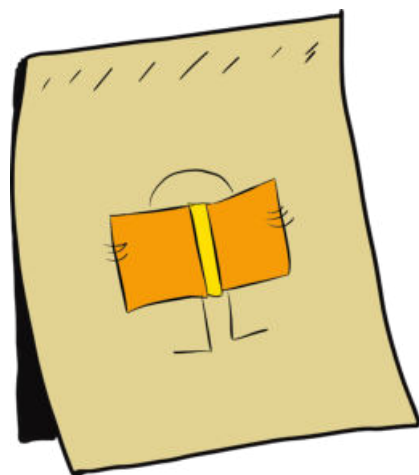
**EL DERECHO A LA
PARTICIPACIÓN - P55**



**CAPÍTULO EXTRA: PANDEMIA
- P67**



**CAPÍTULO EXTRA:
DESARROLLO DE LA PRIMERA
INFANCIA - P72**



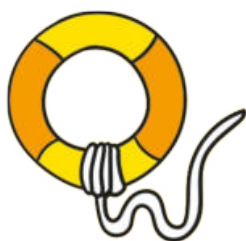
APÉNDICE - P83

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

¡Bienvenidos!

Bienvenido a nuestra colección de actividades y juegos sobre los derechos del niño. Este manual forma parte del conjunto de herramientas Todos los niños, Todos los derechos, y ha sido diseñado para ayudar a trabajadores juveniles, educadores, profesores y cualquier otra persona que trabaje con niños y jóvenes a promover y salvaguardar los derechos de la infancia. El manual incluye una serie de actividades y juegos que pueden utilizarse para que los niños y jóvenes aprendan sobre sus derechos, desarrollen sus habilidades y conocimientos, así mismo que actúen para promover sus derechos y los de los demás.

Las actividades y los juegos están organizados según las diferentes dimensiones de los derechos del niño: provisión, protección y participación (tal como se definen en la [Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño](#)). Cada sección se centra en una dimensión específica e incluye una introducción al tema, actividades para los jóvenes y actividades en las que participan los titulares de deberes o relacionadas con ellos. Hemos creado 11 carteles educativos relacionados con las distintas dimensiones. Las actividades y juegos relacionados a esos a esos carteles están enumerados al inicio de cada capítulo. También hay disponibles actividades de animación adicionales para cada dimensión.



SUPERVIVENCIA



DESARROLLO



PROTECCIÓN



PARTICIPACIÓN

¿Por cierto, te has fijado en nuestros cinco protagonistas de la portada? Julia, Anna, Priya, Fredrick e Ibrahim te guiarán a través de los derechos del niño y el material didáctico que hemos creado. ¿Quieres conocerlos mejor? Entonces no dudes en escuchar los audiocuentos que encontrarás a través de los códigos QR de nuestros carteles educativos.



Esperamos que este manual sea un recurso valioso para cualquier persona que trabaje con niños y jóvenes, y que contribuya a una mejor comprensión y promoción de los derechos del niño.

¡Juguemos y aprendamos juntos!

Consejos para el facilitador

Trabajar con niños y jóvenes puede ser a la vez gratificante y difícil, especialmente cuando se trata de los derechos del niño. Como educador juvenil, desempeñas un papel crucial ayudando a los jóvenes a conocer y ejercer sus derechos. Para apoyarte en esta importante labor, hemos recopilado una lista de 10 consejos generales que te ayudarán a comprometer y empoderar a los jóvenes con los que trabajas. Esperamos que estos consejos te proporcionen orientación práctica e inspiración y te ayuden a tener un impacto significativo en las vidas de los niños y jóvenes con los que trabajas.

1. Familiarícese con las diferentes dimensiones de los derechos del niño y las actividades relacionadas. Esto te ayudará a elegir las actividades más pertinentes y adecuadas para tu público objetivo.
2. Elije actividades apropiadas para la edad y el desarrollo de su público objetivo.
3. Utilice el manual como punto de partida, pero no tema modificar o adaptar las actividades para que se ajusten mejor a su contexto o necesidades específicas.
4. Presente las actividades de forma atractiva y divertida para que los niños y jóvenes se involucren en el tema de los derechos del niño.
5. Fomente la participación y el trabajo en equipo entre niños y jóvenes, asegurándose de que todos puedan contribuir y aprender. Esto puede ayudar a generar confianza y un sentimiento de pertenencia al grupo.
6. Cree un entorno seguro e integrador en el que todos se sientan valorados y respetados para compartir sus pensamientos e ideas. Establece expectativas claras de comportamiento y comunicación, y asegúrate de que todos comprendan y acepten estas normas. Esto puede ayudar a crear una sensación de seguridad y respeto dentro del grupo.
7. Esté preparado para ofrecer apoyo emocional a los niños y jóvenes que puedan estar experimentando emociones difíciles relacionadas con el tema de los derechos del niño. Asegúrese de que sepan que está bien sentirse mal y que usted está ahí para escucharlos y apoyarlos.
8. Utilice actividades para facilitar el debate y la reflexión sobre el tema de los derechos del niño y animar a los niños y jóvenes a pensar de forma crítica y empática sobre esas cuestiones.
9. Evalúe el impacto de las actividades y solicite comentarios para mejorar las sesiones futuras. Esto puede ayudar a crear un entorno de aprendizaje más receptivo y eficaz.
10. Diviértase y disfrute del proceso de aprendizaje con los niños y jóvenes.

Más información sobre el proyecto

CONTEXTO

A pesar del derecho fundamental a la atención sanitaria, la vivienda, la educación, etc., no todos los niños tienen el mismo acceso a los derechos de la infancia. Los conflictos armados, las catástrofes naturales, la pobreza, las pandemias, ... agravan las desigualdades preexistentes dificultando aún más el ejercicio de sus derechos a los jóvenes de comunidades vulnerables. Para abordar este problema, hemos desarrollado el conjunto de herramientas "¡Todos los niños, todos los derechos! Nuestro objetivo es empoderar a los trabajadores juveniles y proporcionarles directrices y métodos para promover los derechos de los niños. Muchos trabajadores juveniles están familiarizados con la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CNUDN), pero puede que no sepan cómo aplicarla en la práctica, y los que sí lo saben pueden carecer del marco teórico. Este conjunto de herramientas pretende colmar esta laguna y ayudar a los monitores juveniles a superar los obstáculos que impiden a los niños desarrollar todo su potencial.

OBJETIVOS

- Proporcionar a los trabajadores juveniles, herramientas pragmáticas e innovadoras para trabajar con niños y jóvenes en la educación no formal sobre los derechos del niño.
- Proporcionar a los trabajadores juveniles, herramientas pragmáticas e innovadoras para trabajar directa e indirectamente con /sobre el tema de los titulares de deberes.
- Proporcionar acceso a trabajadores juveniles a formaciones en temas cruciales que requieren una inversión de tiempo limitada.
- Proporcionar a las organizaciones, herramientas para formar al nuevo personal y a los voluntarios de su organización en materia de derechos del niño.

CAJA DE HERRAMIENTAS "TODOS LOS NIÑOS, TODOS LOS DERECHOS"

El conjunto de herramientas "Todos Los Niños, Todos Los Derechos" consta de ...



11 nuevos carteles educativos. Estos carteles se pueden encontrar en este manual de juego, en [StreetSmart Play](#) y en el sitio web de nuestro kit de herramientas <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>, donde se pueden descargar gratuitamente.



Un manual de juegos con todas las actividades relacionadas con los derechos del niño. Todas las actividades y juegos están disponibles gratuitamente en [StreetSmart Play](#). También es posible descargar capítulos individuales del manual si se desea trabajar una dimensión específica a través de <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>.



10 audiocuentos relacionados con los carteles educativos. Están disponibles en seis idiomas (Inglés, Holandés, Francés, Español, Griego y alemán) y pueden escucharse gratuitamente en varias plataformas como [Spotify](#), [Google Podcasts](#) y [Apple Podcast](#). Un código QR en el póster lleva inmediatamente al audio-cuento correspondiente.



6 programas de formación sobre los derechos del niño. Cada programa consta de cursos teóricos autodidácticos y buenas prácticas que pueden seguirse en línea y de forma gratuita en [StreetSmart Learn](#).

ORGANIZACIONES COLABORADORAS



Mobile School vzw es una organización belga sin ánimo de lucro que apoya a jóvenes trabajadores a través de StreetSmart. Dentro de StreetSmart, desarrollan herramientas innovadoras para el desarrollo del talento y la capacitación de niños y jóvenes vulnerables de todo el mundo.

www.mobileschool.org | www.street-smart.be



mobileschool.org
streetsmartyouthwork



mobileschool_org
streetsmartyouthwork



streetsmartyouthwork



Uit De Marge es una organización flamenca que aboga por los jóvenes socialmente vulnerables y los centros juveniles. Uit De Marge trabaja con trabajadores juveniles de distintas organizaciones, responsables políticos de distintos niveles y la sociedad en general, así como con los propios jóvenes a través de sus trabajadores juveniles.

www.uitdemarge.be



uit.demarge



uitdemarge



e.p.a. - european playwork association - es una ONG juvenil internacional independiente con sede en Hamburgo. e.p.a. cuenta con una red de socios en más de 40 países de 4 continentes y participa en intercambios juveniles internacionales, cursos de formación, seminarios, etc. Trabajan principalmente con jóvenes de comunidades desfavorecidas, crean acceso al aprendizaje no formal y apoyan proyectos europeos de juventud. <http://epa-network.org>



European playwork
association



epa_rainbow



ARSIS -Asociación para el Apoyo Social de la Juventud- es una ONG griega activa en el campo de la protección de la infancia y la juventud. El principal objetivo de ARSIS es proteger a los niños en situación de riesgo y ayudar a reintegrar a los grupos socialmente vulnerables amenazados de exclusión social y marginación. www.arsis.gr



arsis.gr



arsis.gr



ARSIS - Association for the
Social Support of Youth



Este proyecto está cofinanciado por Erasmus+. Erasmus+ es el programa de la Unión Europea de apoyo a la educación, la formación, la juventud y el deporte en Europa.

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu>



Erasmus+



INTRODUCCIÓN GENERAL A LOS DERECHOS DEL NIÑO

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN GENERAL A LOS DERECHOS DEL NIÑO

Introducción

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN), es un tratado jurídicamente vinculante que se centra específicamente en la protección de los derechos de los niños, definidos como cualquier persona menor de 18 años. El tratado consta de 54 artículos, que establecen un marco exhaustivo de los derechos del niño y las obligaciones de los titulares de deberes para garantizar su realización. La CDN reconoce que los niños tienen derecho a disfrutar de todos los derechos humanos, independientemente de su raza, sexo, etnia, religión o cualquier otra condición. Estos derechos son interdependientes e igualmente importantes. Al establecer normas claras para la protección y promoción de los derechos del niño, la CDN pretende garantizar que todos los niños puedan crecer y desarrollarse en un entorno seguro, sano y enriquecedor.

Aquí encontrará un resumen de todos los derechos del niño:



¿Quieres dar a conocer a niños y jóvenes los derechos del niño en general? ¿O a los garantes de derechos? En las páginas siguientes encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema, que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



CARTELES - P10



DINÁMICAS - P14



GARANTES DE DERECHOS - P19

ACTIVIDADES PARA LOS JÓVENES

¿Quiere saber más?

Explora nuestro programa de formación en línea, "[Introducción a los derechos del niño en el trabajo con jóvenes](#)" en StreetSmart Learn, para ampliar tus conocimientos sobre este importante tema. El programa proporciona una introducción completa a la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN), incluyendo su historia y significado. También aprenderás cómo incorporar los derechos del niño a tu organización, comunidad y actividades. Además, el programa ofrece consejos y estrategias para trabajar con los garantes de derechos en la promoción de los derechos del niño.



Panorama general de los derechos del niño: ¿Qué son los derechos del niño y por qué son importantes?

Organiza un debate introductorio sobre qué son los derechos del niño y por qué son importantes con la ayuda de este póster general.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Edad	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño		6-11		
Dificultad	Icon	Materiales	Icon	12-14		15-17		
Fácil		Descargas imprimibles						

Panorama general de los derechos del niño: completa el par

Explore todos los diferentes derechos de los niños de una manera divertida y activa.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Habilidades motoras gruesas		
Movimiento y deportes		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Memoria		
Número de jugadores	Icon	Juego de cartas		Gran espacio		Atención y concentración		
+5 jugadores		Juego de la mancha		Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay
Dificultad	Icon	Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
				Elaboración propia		12-14		

Panorama general de los derechos del niño: ¡Adivina el derecho correcto!

¿Eres capaz de acertar el niño lo más rápido posible? ¡El jugador con más tapones de botella en el cartel gana!

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
		Juego de rol		Espacio pequeño		Atención y concentración		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11		
				Descargas imprimibles		12-14		
						15-17		

Las historias de los cinco personajes: debate sobre los derechos del niño!

Identificar y discutir los diferentes derechos de los niños en las historias de los cinco personajes.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C3



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay
		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
						12-14		

Las historias de los cinco personajes: Crear el hilo argumental

¿Puedes adivinar la historia de Ibrahim, Frederick, Priya, Julia y Anna?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C3



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva	Icon	
+5 jugadores		Juego de autocorrección		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon			
		Intermedio		Descargas imprimibles		Cooperación		
				Elaboración propia				
Edad	Icon							
6-11								
12-14								

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Las historias de los cinco personajes: paseo privilegiado

Descubra lo que significa ponerse en la piel de uno de los cinco personajes principales durante la actividad del paseo de los privilegios.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C3



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon			
+5 jugadores		Juego de rol		Gran espacio		Empatía y conciencia social		
		Discusión en grupo						
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon			
		Intermedio		Descargas imprimibles				
Edad	Icon							
15-17								

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Ciudad de los Derechos: juego de mesa por la ciudad de los derechos del niño

Descubre y reflexiona sobre los derechos de los niños jugando al tablero de la oca a través de la Ciudad de los Derechos.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C2; SOCIETY C1

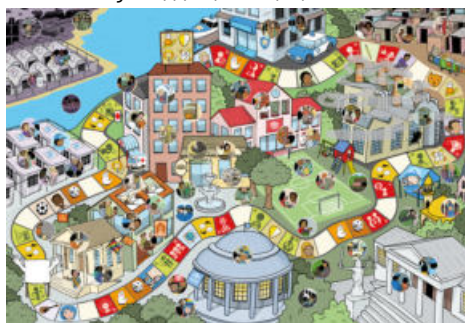


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Calculando y contando		
Comunicación y medios de comunicación		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Movimiento y deportes		Juego de rol		Mediano		Atención y concentración		
Número de jugadores	Icon	Juego de mesa		Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
		Intermedio		Básico		6-11		
						12-14		StreetSmartPlay

Ciudad de los Derechos: Déjame guiarte

Los jugadores se enseñan unos a otros la Ciudad de los Derechos y reflexionan sobre las similitudes y diferencias con su propia ciudad.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Cultura y religión		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Sociedad		Juego de rol		Espacio pequeño		Orientación espacial		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		Conciencia de sí mismo		¿CÓMO JUGAR?
		Fácil				6-11		
						12-14		StreetSmartPlay

Ciudad de Derechos: ¿Dónde estoy?

Deje que los niños descubran y hablen de la Ciudad de los Derechos dibujando e identificando los distintos edificios del cartel.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		<5 minutos		Calma		Habilidades motoras finas		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Dibujo		Espacio pequeño		Percepción visual y auditiva		
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Atención y concentración		
		Dificultad	Icon	Básico		Conciencia de sí mismo		
		Fácil		Descargas imprimibles		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						6-11		
						12-14		StreetSmartPlay

Un Nuevo Planeta

Se ha descubierto un nuevo planeta. Puedes redactar la carta de derechos de este planeta totalmente nuevo?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1

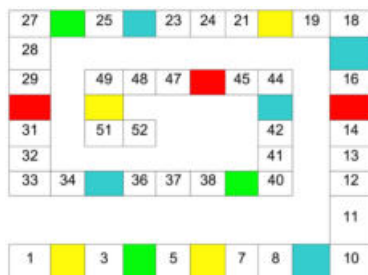


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Comunicación y medios de comunicación		> 15 minutos		Calma		Resolución de problemas y toma de decisiones		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Mediano		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
+5 jugadores		Difícil		Básico		Cooperación		¿CÓMO JUGAR?
				Descargas imprimibles		Edad	Icon	
						12-14		StreetSmartPlay
						15-17		

Recogiendo Mis Derechos

Los jugadores reúnen el mayor número posible de derechos mientras discuten los diferentes derechos de los niños en el tablero de juego.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11		
				Descargas imprimibles		12-14		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Un Regalo Espacial

¡Es hora de un regalo especial! Haz un regalo que represente un derecho de la Convención de los Derechos del Niño.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Arte y Artesanía		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
		Discusión en grupo		Mediano		Habilidades motoras finas		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Dibujo		Básico		6-11		
+5 jugadores		Elaboración y construcción		Descargas imprimibles		12-14		
		Intermedio				15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Publicidad de Los Derechos del Niño

Los jugadores desarrollan un anuncio de televisión para los derechos de los niños.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Tecnología digital		> 15 minutos		Medio		Pensamiento crítico y reflexivo		
Comunicación y medios de comunicación		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
Derechos humanos y ciudadanía		Juego de rol		Mediano		Comunicación y expresión		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Básico		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
+5 jugadores		Difícil		Descargas imprimibles		6-11	6-11	
						12-14	12-14	StreetSmartPlay

Querido Diario

Los niños leen tres diarios diferentes sobre la misma experiencia y discuten los errores de juicio sobre las personas y la conexión con los derechos.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
		Distanciamiento físico		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
+5 jugadores		Discusión en grupo		Descargas imprimibles		6-11	6-11	
		Intermedio				12-14	12-14	StreetSmartPlay

Dibuja el Derecho

¡Demuestra tus habilidades de dibujo! ¡El primer grupo que adivine correctamente gana un punto!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Percepción visual y auditiva		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Energizantes		Mediano		Habilidades motoras finas		
+5 jugadores		Juego de preguntas y desafíos		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Discusión en grupo		Básico		6-11	6-11	
		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		12-14	12-14	
		Intermedio				15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?

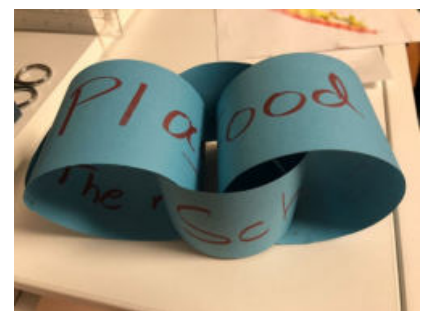


StreetSmartPlay

Continúa la cadena de los derechos de los niños

¡Hagamos una cadena de derechos! ¡Unámonos!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento creativo		
Arte y Artesanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Dibujo		Espacio pequeño		Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Elaboración y construcción		Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		6-11	6-11	
		Fácil		Elaboración propia		12-14	12-14	

¿CÓMO JUGAR?














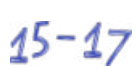


StreetSmartPlay

Superhéroe

El superhéroe no sólo salva a personas necesitadas, itambién te ayuda a aportar ideas!

Código de(l)(los) cartel(es): /















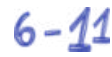

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento creativo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Ninguno		12-14		
						15-17		

Globo Aerostático de Derechos

¡Recoge todos los globos en un globo aerostático de los derechos de los niños!

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>		
+5 jugadores		Dibujo		Espacio pequeño				
		Elaboración y construcción		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Discusión en grupo		Básico		0-5		
		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		6-11		
		Fácil						

8

¡Canto para crear un arcoíris!

¡Prepárate para dejar volar tu imaginación y expresar tu personalidad única!

Código de(l) (los) cartel(es): /














Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Cultura y religión		<5 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
Música						Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Energizantes		Espacio pequeño		Edad	Icon	
		Juego circular en grupo		Materiales	Icon			
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Ninguno		0-5		¿CÓMO JUGAR?
						6-11		
		Fácil						StreetSmartPlay

Las historias de los cinco personajes: tomando la perspectiva del garante de deberes

Deja que los niños y los jóvenes empaticen con uno de los responsables de su trayectoria vital y que cuenten la historia desde su perspectiva.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C3



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Percepción visual y auditiva		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
		Intermedio		Descargas imprimibles				

Edad


Icon

6-11

12-14

15-17

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

19

Las historias de los cinco personajes: cómo son percibidos los garantes de deberes

Los garantes de deberes reflexionarán sobre cómo los niños y jóvenes los ven y cómo perciben su propia presencia y responsabilidades.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C3



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Pensamiento creativo		
+5 jugadores		Difícil		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						18+		
								StreetSmartPlay

Panorama general de los derechos del niño: carrera de derechos

Desafíe a los jugadores a identificar qué derechos de los niños están siendo violados o protegidos, en la implicación de los garantes de derechos.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1

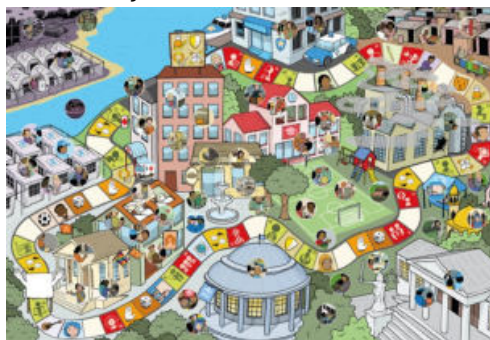


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Medio		Habilidades motoras gruesas		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Juego de preguntas y desafíos		Mediano		Atención y concentración		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Coordinación y flexibilidad		
2 - 4 jugadores		Intermedio		Básico				
+5 jugadores				Descargas imprimibles		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						6-11		
						12-14		
						18+		StreetSmartPlay

Ciudad de Derechos: Juego de reflexión con garantes de derechos

Anime a los garantes de derecho a pensar en el propósito del juego de mesa e involúcrelos en debates sobre situaciones específicas.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Empatía y conciencia social		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Fácil		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay



EL DERECHO A LA PROVISIÓN SUPERVIVENCIA

CAPÍTULO 2. EL DERECHO A LA PROVISIÓN - SUPERVIVENCIA

Introducción

El derecho a la provisión abarca los derechos a la supervivencia y al desarrollo. Los derechos de supervivencia incluyen el derecho del niño a la vida y a necesidades básicas como la nutrición, la vivienda, el nivel de vida y los servicios médicos, así como el acceso a la atención médica. Además, este derecho garantiza el acceso a cuidados especiales y apoyo a los niños con necesidades especiales (Save the Children, 2016). Aunque la mayoría de los niños de países de ingresos altos tienen acceso a estos derechos, muchos niños de países de ingresos bajos y medios no lo tienen, lo que da lugar a resultados diferentes.

Todos los artículos siguientes tienen un enlace a la supervivencia:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con garantes de derechos? En las páginas siguientes encontrarás una selección de actividades y juegos sobre el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



CARTELES - P24



DINÁMICAS - P27



GARANTES DE DERECHOS - P32

ACTIVIDADES PARA LOS JÓVENES

¿Quiere saber más?

Explore nuestro programa de formación en línea [“El derecho a la provisión”](#) en StreetSmart Learn, para ampliar sus conocimientos sobre este importante tema. Se explicarán el derecho a la supervivencia y el derecho al desarrollo. También aprenderás a integrar el derecho a la provisión en tu organización, comunidad y actividades. Además, el programa ofrece consejos y estrategias para trabajar con los garantes de derechos en la promoción del derecho a la provisión.



StreetSmartLearn

Las necesidades básicas de la vida: ¡Explora el derecho a la supervivencia!

Aprende más sobre los diferentes derechos del niño relacionados con el derecho a la supervivencia explorando el póster.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C4; SOCIETY C1



Tema	Icon
Derechos humanos y ciudadanía	
Sociedad	
Número de jugadores	Icon
+5 jugadores	

Duración	Icon
5-15 minutos	
Tipos de juego	Icon
Discusión en grupo	
Dificultad	Icon
Intermedio	

Intensidad	Icon
Calma	
Espacio	Icon
Espacio pequeño	
Materiales	Icon
Descargas imprimibles	
Elaboración propia	

Competencias	Icon
Comunicación y expresión	
Pensamiento crítico y reflexivo	
Adaptación social	
Empatía y conciencia social	
Edad	Icon
6-11	
12-14	
15-17	
18+	

Creador

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Las necesidades básicas de la vida: ¿A dónde ir?

Infórmate sobre los distintos lugares de la ciudad donde puedes encontrar apoyo si te enfrentas a un problema.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C4



Tema	Icon
Derechos humanos y ciudadanía	
Sociedad	
Número de jugadores	Icon
2 - 4 jugadores	

Duración	Icon
> 15 minutos	
Tipos de juego	Icon
Dibujo	
Dificultad	Icon
Intermedio	

Intensidad	Icon
Medio	
Espacio	Icon
Espacio pequeño	
Materiales	Icon
Básico	
Descargas imprimibles	

Competencias	Icon
Comunicación y expresión	
Pensamiento creativo	
Pensamiento crítico y reflexivo	
Resolución de problemas y toma de decisiones	
Edad	Icon
6-11	
12-14	

Creador

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Las necesidades básicas de la vida: ¡Dibuja, cuenta o actúa!

¡Dibuja, cuenta o actúa algo del póster sobre las necesidades básicas de la vida!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C4



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
Número de jugadores	Icon	Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Resolución de problemas y toma de decisiones		
		Intermedio		Básico		Edad	Icon	
				Descargas imprimibles		6-11		
						12-14		

¿CÓMO JUGAR?

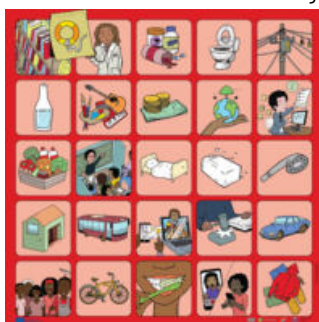


StreetSmartPlay

Necesidades Básicas: Bingo de necesidades básicas

Relaciona la descripción de una necesidad básica con una de las imágenes formulando las preguntas pertinentes sobre las distintas necesidades básicas.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Atención y concentración		
Número de jugadores	Icon	Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
2 - 4 jugadores		Juego de mesa		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Dificultad	Icon	Básico		12-14		
		Fácil		Descargas imprimibles		15-17		

¿CÓMO JUGAR?

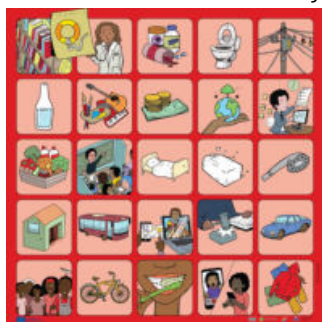


StreetSmartPlay

Necesidades Básicas: La maleta

Pida a los niños que piensen y hablen sobre qué necesidades básicas son más importantes para ellos utilizando la metáfora de una maleta.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Salud		Dibujo		Espacio pequeño		Autogestión y orientación hacia el futuro		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Edad	Icon	
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Básico		12-14		
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		15-17		
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Necesidades básicas: Hundir la flota

Reclama las necesidades básicas del otro grupo y discute por qué es importante tener esos derechos básicos específicos.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento lógico		
Salud		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Autogestión y orientación hacia el futuro		
		Juego de mesa		Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Básico		Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?

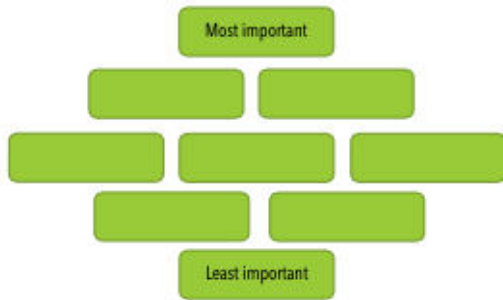


StreetSmartPlay

Tres Cosas

¿Qué tres cosas te llevarías si de repente tuvieras que huir de tu casa?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Transporte y movilidad		> 15 minutos		Calma		Conciencia de sí mismo		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Difícil		Básico		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						15-17	15-17	
						18+	18+	StreetSmartPlay

¿Qué necesitas para sobrevivir?

Demuestra tus dotes creativos haciendo un collage sobre tus necesidades básicas de supervivencia.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Salud		> 15 minutos		Calma		Habilidades motoras finas		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
		Elaboración y construcción		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
1 jugador		Fácil		Básico		6-11	6-11	
				Elaboración propia		12-14	12-14	StreetSmartPlay

Navegando a una nueva isla

Vayamos juntos a una isla para empezar de nuevo, pero para llegar allí deben optar por tirar por la borda lo que no es esencial.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Salud		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Resolución de problemas y toma de decisiones		
		Juego de rol		Espacio pequeño		Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11		
				Descargas imprimibles		12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

¿Quién puede tomar la última pieza?

¿Quién es el jugador más afortunado en poder llevarse el último trozo de la manzana?

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Atención y concentración		
Salud		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
		Juego circular en grupo		Mediano				
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Fácil		Básico		6-11		
						12-14		

¿CÓMO JUGAR?


















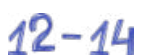
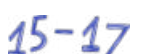
StreetSmartPlay

[Ir al Mercado](#)

Reúna sus suministros de alimentos en el mercado, ¡pero tenga cuidado con el ladrón!

Código de(l) (los) cartel(es): /




















Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Salud		> 15 minutos		Alto		Habilidades motoras gruesas		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Atención y concentración		
		Energizantes		Gran espacio		Coordinación y flexibilidad		
Número de jugadores	Icon							
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Fácil		Básico		6-11		
				Elaboración propia		12-14		
						15-17		

Mi propio kit de supervivencia


¿En qué consistiría tu equipo de supervivencia si se te cae en un lugar desconocido?

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Estrategia y lógica		> 15 minutos		Calma		Resolución de problemas y toma de decisiones		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Juego de preguntas y desafíos		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Dificultad	Icon	Básico		6-11		
		Intermedio				12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?















StreetSmartPlay

¡Da un paso!

Eres un animal. ¿Tienes derecho a moverte? Depende del animal que seas.













Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Mediano				
		Juego de rol		Materiales	Icon			
		Dificultad	Icon	Elaboración propia				
		Fácil				Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	

¡Qué mundo tan maravilloso!

Crea un dibujo de un entorno en el que te gustaría residir y otro en el que no te gustaría vivir. ¿Qué distingue a estos dos entornos?



















Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Naturaleza y ecología		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Arte y Artesanía		Tipos de juego		Espacio	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>		
		Dibujo		Espacio pequeño				
		Elaboración y construcción		Materiales	Icon			
		Dificultad	Icon	Básico				
		Fácil				Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Una buena vida en acción

Juega a este divertido juego de rol para que los jugadores exploren sus propias ideas sobre lo que hace que una vida sea una "buena vida".


















Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
Arte y Artesanía		Juego de rol		Mediano		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		6-11		¿CÓMO JUGAR?
		Intermedio				12-14		
								StreetSmartPlay

Somos familia

Los jugadores dibujan y discuten diferentes conceptos y estructuras de una "familia".

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Dificultad	Icon	Básico		6-11		¿CÓMO JUGAR?
		Fácil				12-14		
						15-17		StreetSmartPlay

Las necesidades básicas de la vida: El detective garante de derechos

Es hora de un juego divertido para jugar con los garantes de derecho. Intenta encontrar lo más garantes de derechos posible.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C4

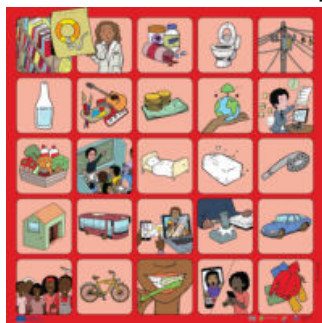


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Atención y concentración		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
		Juego de preguntas y desafíos		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Fácil		Descargas imprimibles		18+	18+	¿CÓMO JUGAR?
								StreetSmartPlay

Necesidades básicas: Cinco en línea

¡Utilice el cartel para que los niños y jóvenes piensen en cómo se relacionan los garantes de derecho con estas necesidades básicas.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
Salud		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
		Juego de mesa		Materiales	Icon			
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon			Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Intermedio		Básico		6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR?
				Descargas imprimibles		12-14	12-14	
						15-17	15-17	StreetSmartPlay



EL DERECHO A LA PROVISIÓN DESARROLLO

Introducción

El derecho a la provisión es un derecho fundamental de todos los niños y abarca tanto los derechos de supervivencia como los de desarrollo. Mientras que los derechos de supervivencia garantizan que el niño tenga acceso a las necesidades vitales, los derechos de desarrollo se centran en el crecimiento intelectual, social y cultural del niño. Los derechos al desarrollo que pueden relacionarse con el derecho a la provisión van desde el derecho a la educación -artículo 28- hasta el derecho al descanso, el juego, la cultura y las artes -artículo 31-.

Todos los artículos siguientes tienen un enlace al desarrollo:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con titulares de deberes? En las páginas siguientes encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



CARTELES - P35



DINÁMICAS - P38



GARANTES DE DERECHOS - P43

ACTIVIDADES PARA LOS JÓVENES

¿Quiere saber más?

Explore nuestro programa de formación en línea, [“El derecho a la provisión”](#) en StreetSmart Learn, para ampliar sus conocimientos sobre este importante tema. Se explicarán el derecho a la supervivencia y el derecho al desarrollo. También aprenderás a integrar el derecho a la provisión en tu organización, comunidad y actividades. Además, el programa ofrece consejos y estrategias para trabajar con los garantes de derechos en la promoción del derecho a la provisión.



StreetSmartLearn

Mentes Creciendo, Derechos Creciendo: Explora el derecho al desarrollo

Aprende más sobre los diferentes derechos del niño relacionados con el derecho al desarrollo explorando el cartel.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
2 - 4 jugadores		Dificultad		Materiales	Icon	6-11		
				Descargas imprimibles		12-14		
						15-17		
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Mentes Creciendo, Derechos Creciendo: Yo Nunca

Alguna vez has ...? Descubre lo que tú y tus amigos ya habéis hecho con la ayuda de este juego de declaraciones fácil de jugar.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
2 - 4 jugadores		Juego circular en grupo		Espacio pequeño				
+5 jugadores		Discusión en grupo		Materiales	Icon	6-11		
		Dificultad		Descargas imprimibles		12-14		
						15-17		
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Mentes Creciendo, Derechos Creciendo: Veo veo

Veo veo... algo redondo y tiene los colores blanco y negro. ¿Qué es? ¿Puedes adivinar?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva	Icon	
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Fácil		Descargas imprimibles		6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR?
								StreetSmartPlay

Habilidades Diferentes, Derechos Iguales: Exclusión vs inclusión

Discutan juntos las barreras y las oportunidades de inclusión que a menudo enfrentan las personas con discapacidades y deficiencias.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C7























Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Salud		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11	6-11	
						12-14	12-14	¿CÓMO JUGAR?
						15-17	15-17	
						18+	18+	StreetSmartPlay

Habilidades Diferentes, Derechos Iguales: ¡Todos somos iguales!

A pesar de las diferencias, ¡todos tenemos algo en común! Habla de las diferencias y similitudes con este cartel.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C7

























Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Salud		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
+5 jugadores						12-14		
						15-17		

Capacidades Diferentes, Derechos Iguales: discapacidades y trastornos en la ciudad de los derechos

Explora la Ciudad de los Derechos desde los ojos de una persona con discapacidad o trastorno. ¿Qué descubres?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C7; SOCIETY C2



















Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Salud		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		37

Los Juegos Paralímpicos Anuales

¿Estás listo para los Juegos Paralímpicos anuales?

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Movimiento y deportes		> 15 minutos		Alto		Conciencia corporal		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Juego de pelota		Gran espacio		Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico				
		Fácil		Elaboración propia				
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?


















StreetSmartPlay

El Juego de Lenguaje

Los jugadores escriben palabras de una categoría determinada mientras se elige una letra del alfabeto al azar. ¿Quién tiene más puntos al final?

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Idioma		5-15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Cultura y religión		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Energizantes		Espacio pequeño		Lengua, lectura y escritura		
		Juego de preguntas y desafíos		Materiales	Icon			
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Básico				
+5 jugadores		Fácil				Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Baila Mi Canción

Pida a los jugadores que presenten a los demás un baile o una canción específica de su propia cultura.

Código de(l)(los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Medio		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
Cultura y religión		Juego de construcción en equipo		Mediano		Habilidades motoras gruesas		
		Energizantes		Materiales	Icon	Edad	Icon	
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Básico		6-11		
2 - 4 jugadores		Fácil				12-14		
+5 jugadores						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Bolsa Táctil de Derechos

Deje que los jugadores exploren objetos esenciales para el desarrollo y la supervivencia de los niños.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras finas		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Mediano		Comunicación y expresión		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Pensamiento lógico		
Número de jugadores	Icon	Intermedio		Básico		Edad	Icon	
+5 jugadores						6-11		
						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?






StreetSmartPlay

¡Dale vida a tu objeto!

Crea un objeto y dale vida asignándole caracteres.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
		Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Juego de rol		Básico		6-11		
		Intermedio				6-11		

¿CÓMO JUGAR?




















StreetSmartPlay

Globos de Texto

Los niños analizan las imágenes y dan a los personajes globos de texto. ¿Surgen estereotipos?

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Habilidades motoras finas		
Arte y Artesanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
		Dibujo		Espacio pequeño		Percepción visual y auditiva		
Número de jugadores	Icon	Elaboración y construcción		Materiales	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		6-11		
		Intermedio				6-11		

¿CÓMO JUGAR?


















StreetSmartPlay

¿Educación para todos?

En este juego, los jugadores tendrán que encontrar y emparejar cartas mientras contemplan las disparidades en la educación.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Tipos de juego		Icon		Espacio		Icon		
Juego de cartas				Espacio pequeño				
Discusión en grupo				Materiales		Icon		
Dificultad		Icon		Básico				
Intermedio				Descargas imprimibles				
Edad		Icon		12-14				
15-17								
								

¿CÓMO JUGAR?



















StreetSmartPlay

El Gran Intercambio

¿Puedes adivinar qué característica es de quién?

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador	
Identidad y emociones		5-15 minutos		Medio		Comunicación y expresión			
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social			
		Juego de rol		Mediano		Pensamiento creativo			
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Percepción visual y auditiva			
+5 jugadores		Fácil		Básico					
							Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
							6-11		
							41		
							StreetSmartPlay		

¿CÓMO JUGAR?


















StreetSmartPlay

Tour de Gestos

Conozca a todo el mundo a través de los gestos.

















Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Medio		Conciencia corporal		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
		Energizantes		Mediano		Pensamiento creativo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Fácil		Ninguno				
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR?  StreetSmartPlay
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¡Di hola!

¿Sabes que en cada país la gente dice "Hola" de diferentes maneras?

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Cultura y religión		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Idioma		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Lengua, lectura y escritura		
Derechos humanos y ciudadanía		Juego circular en grupo		Mediano		Habilidades relacionales		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Fácil		Ninguno				
						Edad	Icon	
						0-5	0-5	¿CÓMO JUGAR?  StreetSmartPlay
						6-11	6-11	

Mentes Creciendo, Derechos Creciendo: ¿De acuerdo o en desacuerdo?

¿Los jugadores están de acuerdo o en desacuerdo con las declaraciones relacionadas con sus derechos al desarrollo?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Resolución de problemas y toma de decisiones		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Mediano		Conciencia de sí mismo		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Comunicación y expresión		
		Fácil		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay

Habilidades Diferentes, Derechos Iguales: Explorando las discapacidades y los trastornos con los garantes de derechos

Deje que los garantes de derechos reflexionen sobre sus experiencias y el uso de herramientas relacionadas con discapacidades y trastornos.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C7; SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon			
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	
						18+	18+	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay



DERECHO A LA PROTECCIÓN

CAPÍTULO 4. DERECHO A LA PROTECCIÓN

Introducción

Todos los jóvenes merecen sentirse seguros a medida que crecen y se desarrollan. Debido a su desarrollo físico y mental, los niños son especialmente vulnerables, por lo que es crucial dar prioridad a su protección. Trágicamente, demasiados niños siguen sufriendo violencia, explotación y abusos, que pueden tener consecuencias para toda la vida. Garantizando el derecho a la protección, podemos crear un mundo en el que todos los niños sean libres de crecer y prosperar. Es hora de unirnos y salvaguardar sus necesidades físicas, psicológicas y cognitivas, para que puedan alcanzar su pleno potencial y tener un impacto positivo en nuestro mundo.

Todos los siguientes artículos tienen un enlace a la protección:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con titulares de deberes? En las páginas siguientes encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



CARTELES - P46



DINÁMICAS - P49



GARANTES DE DERECHOS - P54

ACTIVIDADES PARA LOS JÓVENES

¿Quiere saber más?

Nuestro programa de formación en línea, "[El derecho a la protección](#)" en StreetSmart Learn, incluye una amplia introducción al derecho a la protección. Aprenderás sobre los derechos específicos de los niños que entran dentro del derecho a la protección, y adquirirás habilidades prácticas para trabajar con niños y jóvenes sobre este tema dentro de tu organización, comunidad, y te inspirarás con nuestras actividades y juegos propuestos. Además, ofrecemos valiosos consejos y trucos para colaborar con los titulares de deberes para defender el derecho a la protección y promover el bienestar de todos los niños.



StreetSmartLearn

Atrapacámaras: Explora el derecho a la protección

Aprende más sobre los diferentes derechos del niño relacionados con el derecho a la protección explorando el cartel.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8; SOCIETY C1

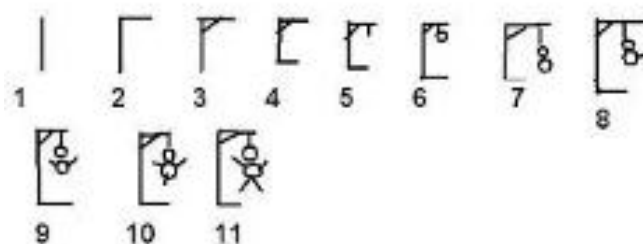


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Salud		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento lógico		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles				
+5 jugadores								
						Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						12-14		
						15-17		

Atrapacámaras: El ahorcado

Adivina la palabra... si no, ¡que te cuelgues!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8























Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Lengua, lectura y escritura		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Atención y concentración		
2 - 4 jugadores		Juego de mesa		Mediano				
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon			
		Intermedio		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						6-11		
						12-14		
						15-17		

Atrapacámaras: héroes resolutivos

Permitir que los niños piensen en posibles soluciones en situaciones en las que se viola su derecho a la protección, haciendo uso del juego de roles.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Juego de rol		Mediano		Pensamiento creativo		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Materiales	Icon	Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		6-11		
		Difícil				12-14		

StreetSmartPlay



















StreetSmartPlay

El Camino del Refugiado: el camino de la vida

Descubre el camino de la vida de un refugiado con este emocionante juego de mesa y reflexiona sobre la buena y mala suerte y las elecciones de la vida

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C9



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento creativo		
Numéro de jugadores	Icon	Tipos de juego		Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
2 - 4 jugadores		Juego de mesa		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Resolución de problemas y toma de decisiones		
Dificultad	Icon	Intermedio		Descargas imprimibles		Edad	Icon	<div>¿CÓMO JUGAR?</div>  <div>StreetSmartPlay</div>
						6-11	<div>6-11</div>	
						12-14	<div>12-14</div>	
						15-17	<div>15-17</div>	

StreetSmartPlay

El Camino del Refugiado: Jarra secreta

¿Que está sucediendo aquí? Elige una palabra de la jarra, encuentra el objeto o personaje en el cartel y explica lo que está pasando.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C9



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
2 - 4 jugadores		Juego de rol		Mediano		Resolución de problemas y toma de decisiones		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Pensamiento lógico		
		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		Empatía y conciencia social		
		Fácil						
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

El Camino del Refugiado: ¿quién soy?

¿Quién soy? ¡Intenta averiguar qué personaje del cartel eres haciendo preguntas de sí/no!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C9



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
+5 jugadores		Juego de preguntas y desafíos		Espacio pequeño		Cooperación		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		Conciencia de sí mismo		
		Intermedio						
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?

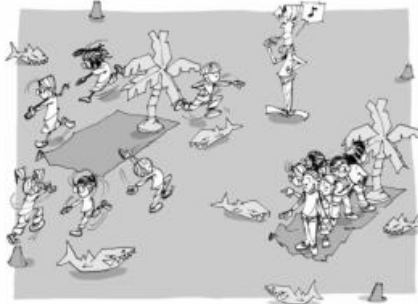


StreetSmartPlay

La Isla de los Tiburones

Los jugadores aprenden sobre el derecho a la protección después de usar su imaginación para estar en una isla de tiburones.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Estrategia y lógica		5-15 minutos		Alto		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Cooperación		
		Juego de construcción en equipo		Gran espacio		Coordinación y flexibilidad		
Número de jugadores	Icon	Energizantes		Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		6-11		¿CÓMO JUGAR?
		Fácil						

StreetSmartPlay

Escape de la Prisión

¡Los niños detenidos deben escapar de la prisión sin ser atrapados por la policía!

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Movimiento y deportes		5-15 minutos		Alto		Atención y concentración		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Coordinación y flexibilidad		
		Juego de la mancha		Gran espacio		Habilidades motoras gruesas		
Número de jugadores	Icon	Energizantes		Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Ninguno		6-11		¿CÓMO JUGAR?
		Fácil				12-14		

StreetSmartPlay

Libérame del Hechizo de las Brujas

¡Las brujas están en la ciudad! ¿Quién te liberará del hechizo de las brujas?

Código de(l)(os) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Movimiento y deportes		5-15 minutos		Alto		Habilidades motoras gruesas		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Atención y concentración		
		Juego de la mancha		Mediano		Coordinación y flexibilidad		
Número de jugadores	Icon			Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Energizantes		Ninguno		0-5		
		Dificultad	Icon			6-11		
		Fácil				12-14		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Encontremos a Nuestro Protector

Encuentra a tu protector con los ojos vendados siguiendo su voz, ¡pero cuidado con el ladrón!

Código de(l)(os) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Conciencia corporal		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
+5 jugadores		Juego de la mancha		Gran espacio		Atención y concentración		
		Energizantes		Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Dificultad	Icon	Básico		0-5		
		Fácil				6-11		
						12-14		

¿CÓMO JUGAR?
















StreetSmartPlay

Protectores y Enemigos

Los jugadores se dividen en el "derecho", los "protectores" y los "enemigos". Los protectores intentarán defender los derechos de los enemigos.

















Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Edad	Icon	<p>¿CÓMO JUGAR?</p>  <p>StreetSmartPlay</p>
+5 jugadores		Juego de rol		Mediano		15-17		
		Discusión en grupo		Materiales	Icon	18+		
		Dificultad	Icon	Básico				
								


Luna y Tierra

Tienes derecho a mantener un espacio personal y decidir si permites que alguien se te acerque o te mantienes a distancia.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Medio		Conciencia corporal		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades relacionales		
		Energizantes		Mediano		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Fácil		Ninguno		6-11		
						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

51

Guiño

Dos jugadores se colocan en círculo, y uno de ellos intenta atrapar a su compañero guiñándole un ojo, mientras que el otro intenta escapar.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Alto		Fuerza y resistencia		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades relacionales		
Número de jugadores	Icon					Conciencia corporal		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Mediano		Empatía y conciencia social		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
						6-11		
		Fácil		Ninguno		12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

La Historia de Ashique

Conoce la historia de Ashique, un niño trabajador, y discutid juntos qué se puede hacer con la situación de Ashique.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Trabajo, empresa y emprendimiento						Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores						12-14		
		Intermedio		Básico		15-17		
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Escenas de acoso

Los niños hablan sobre el acoso y muestran cómo reaccionarían ante diferentes escenas de acoso.

Código de(l) (los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
		Discusión en grupo		Mediano		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11	6-11	
				Descargas imprimibles		12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

¡Mi Vida No Es Un Espectáculo!

Concienciar a los jugadores sobre el mal uso de las tecnologías de la información y la comunicación en general, y del ciberacoso en particular.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Tecnología digital		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Mediano		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		12-14	12-14	
				Descargas imprimibles		15-17	15-17	
						18+	18+	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Atrapacámaras: ¿Cómo protegen sus derechos los garantes de derechos?

Deja que los dados definan a tu personaje y cuenten su historia: ¿Cómo se sienten en esta situación? ¿A quién podrían pedir ayuda? ...

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
				Elaboración propia		12-14		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Atrapacámaras: Iniciar un debate

Use el cartel 'Atrapacámaras' para iniciar una conversación/discusión con los garantes de derechos sobre el derecho a la protección.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8

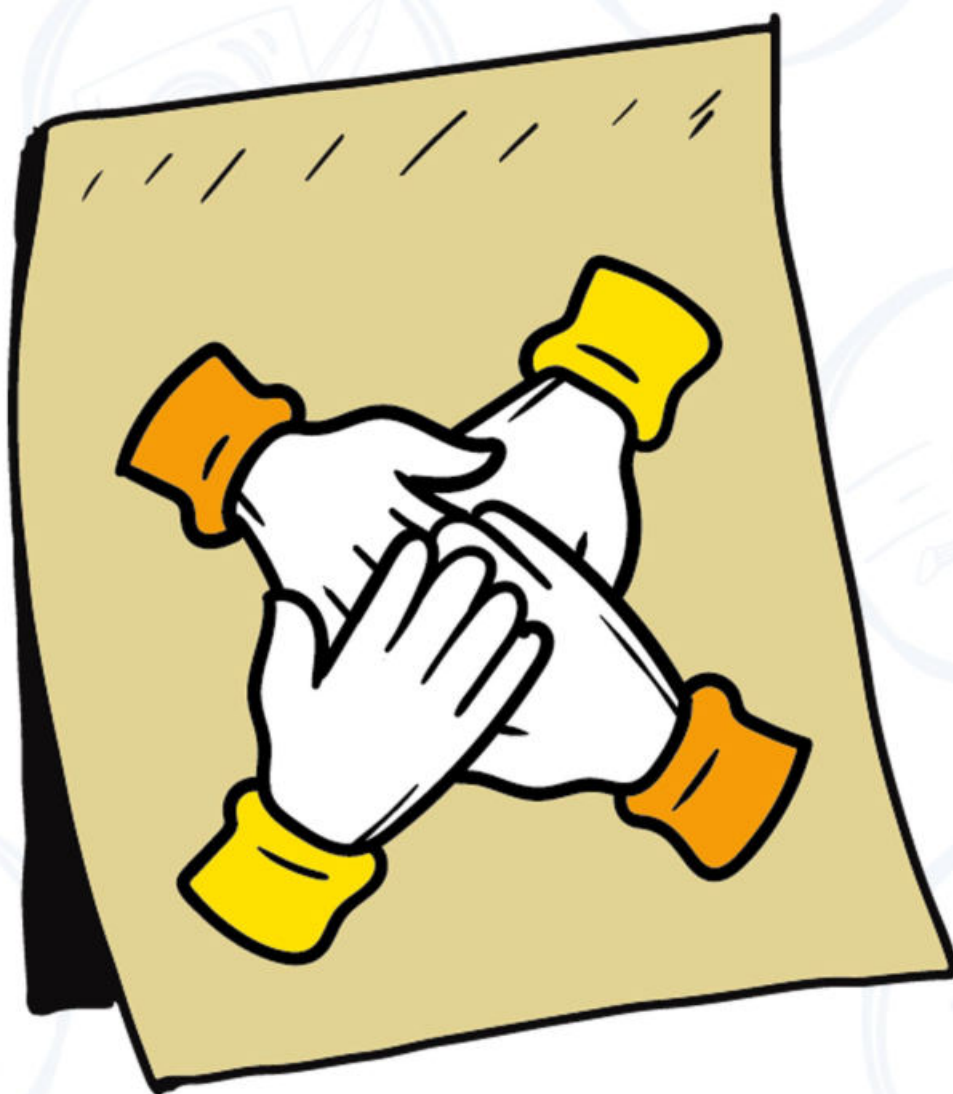


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		18+		
				Elaboración propia				

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay



DERECHO A LA PARTICIPACIÓN

CAPÍTULO 5. DERECHO A LA PARTICIPACIÓN

Introducción

La participación es una piedra angular de la Convención sobre los Derechos del Niño, cuyo artículo 12 garantiza específicamente el derecho del niño a ser escuchado. Otros artículos de la CDN, entre ellos los artículos 13 a 17, están estrechamente relacionados con el artículo 12, y ayudan a definir la participación significativa de los niños. Estos artículos abarcan una serie de derechos humanos, como el derecho a la libertad de expresión, pensamiento, conciencia, religión, asociación, protección de la intimidad y acceso a la información. Colectivamente, forman un marco para la participación de los niños que es esencial para su desarrollo personal y su empoderamiento. Al participar en los procesos de toma de decisiones y en las actividades, los niños pueden adquirir valiosos conocimientos y aptitudes para la vida, y tomar medidas para prevenir y abordar los abusos y la explotación.

Todos los siguientes artículos tienen un enlace a la participación:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con garantes de derechos? En las siguientes páginas encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



CARTELES - P57



DINÁMICAS - P60



GARANTES DE DERECHOS - P65

ACTIVIDADES PARA LOS JÓVENES

¿Quiere saber más?

En nuestro programa de formación en línea, "[El derecho a la participación](#) en StreetSmart Learn", comprenderás mejor los derechos específicos de los niños que engloba el derecho a la participación, y aprenderás estrategias prácticas para trabajar con niños y jóvenes sobre esta importante cuestión dentro de tu organización, comunidad, y te inspirarás en nuestras actividades y juegos propuestos. Además, le proporcionaremos consejos y trucos útiles para relacionarse eficazmente con los garantes de derechos en torno al derecho a la participación, de modo que pueda garantizar que las voces de los niños sean escuchadas y valoradas en todos los contextos relevantes.



StreetSmartLearn

El Parlamento Infantil: Explora el derecho a la participación

Obtenga más información sobre los diferentes derechos de los niños vinculados al derecho a la participación explorando el parlamento infantil.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10; SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo	Icon	
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Fácil		Descargas imprimibles		6-11		
						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

El Parlamento Infantil: Molestar al mensajero

Explore el derecho a la participación haciendo llegar su mensaje a los receptores al tiempo que reflexiona sobre las violaciones que se han producido.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Comunicación y medios de comunicación		5-15 minutos		Calma		Atención y concentración		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Juego de preguntas y desafíos		Mediano		Edad	Icon	
+5 jugadores		Discusión en grupo		Materiales	Icon	6-11		
		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		12-14		
		Intermedio				15-17		

¿CÓMO JUGAR?

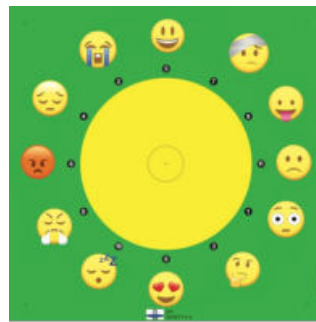


StreetSmartPlay

El Parlamento Infantil: Descubriendo emociones en el parlamento infantil

Busque diferentes emociones en el parlamento infantil. ¿Cómo se sienten los personajes? ¿Cómo te sentirías en una situación similar?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Edad	Icon	
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	6-11	6-11	
1 jugador		Intermedio		Descargas imprimibles		12-14	12-14	
2 - 4 jugadores						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?

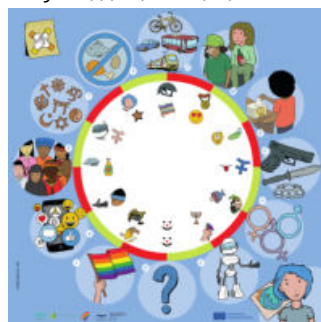


StreetSmartPlay

¡Debatamos!: Encuentra el detalle en el disco

Busca los detalles de los dibujos en el disco, pero ojo: ¡presta atención a los detalles!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C11



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Atención y concentración		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento lógico		
		Juego de autocorrección		Espacio pequeño		Edad	Icon	
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	6-11	6-11	
1 jugador		Intermedio		Descargas imprimibles		12-14	12-14	
				Elaboración propia				

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

¡Debatamos!: tiempo de debate!

Gira el disco de rotación y comienza un debate sobre el tema en el que cae. ¿Estás a favor o en contra, y puedes construir un argumento sólido?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C11

























Tema	Icon
Identidad y emociones	
Comunicación y medios de comunicación	
Derechos humanos y ciudadanía	
Número de jugadores	Icon
+5 jugadores	
Duración	Icon
5-15 minutos	
Tipos de juego	Icon
Juego circular en grupo	
Discusión en grupo	
Dificultad	Icon
Intermedio	
Intensidad	Icon
Calma	
Espacio	Icon
Mediano	
Materiales	Icon
Descargas imprimibles	
Competencias	Icon
Comunicación y expresión	
Pensamiento creativo	
Pensamiento crítico y reflexivo	
Empatía y conciencia social	
Conciencia de si mismo	
Edad	Icon
12-14	12-14
15-17	15-17
Creador	
	¿CÓMO JUGAR?

iDebatamos!: Aventura de demostración callejera

¡Inventa tus cinco temas principales por los que vale la pena manifestarse en las calles!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C11



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Comunicación y medios de comunicación		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						12-14		
						15-17		

Forasteros

Deje que los jugadores experimenten lo que es ser un forastero.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
Sociedad		Discusión en grupo		Mediano		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Ninguno		6-11		
						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

¡Los chicos no lloran!

Los jugadores presentan su sketch sobre afirmaciones provocativas sobre el género.

Código de(l) (los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Pubertad y sexualidad		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Juego de rol		Mediano		Empatía y conciencia social		
						Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11		
						12-14		

¿CÓMO JUGAR?




















StreetSmartPlay

Barómetro de Voz

Mida el alcance de su mensaje utilizando este barómetro físico.



















Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Conciencia de sí mismo		
Comunicación y medios de comunicación		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia corporal		
		Energizantes		Gran espacio		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Juego de construcción en equipo		Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Ninguno		6-11		¿CÓMO JUGAR?
		Fácil				12-14		
								StreetSmartPlay

¿Cuál es tu posición?

En esta actividad de debate, las personas literalmente defienden sus opiniones.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Mediano		Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Intermedio		Básico		Edad	Icon	
						12-14		¿CÓMO JUGAR?
						15-17		
						18+		StreetSmartPlay

Flor de Identidad

Al crear una flor de identidad y compartirla con los demás, los jugadores pueden llegar a conocerse mejor a sí mismos.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras finas		
Número de jugadores	Icon	Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Elaboración y construcción		Materiales	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		Conciencia de sí mismo		
		Intermedio				Edad	Icon	
						6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR?
						12-14	12-14	
								StreetSmartPlay

Romper el círculo

Destacar la facilidad y la sutileza de la exclusión. Concienciar al grupo de su propio papel y responsabilidades.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Medio		Conciencia corporal		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Sociedad		Juego circular en grupo		Mediano		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Discusión en grupo		Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Básico		Edad	Icon	
		Intermedio				12-14	12-14	¿CÓMO JUGAR?
						15-17	15-17	
						18+	18+	StreetSmartPlay

¿Quién debe decidir?

Los jugadores participan en una actividad en la que indican su postura sobre quién debe tomar las decisiones en distintos escenarios.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
		Discusión en grupo		Mediano		Habilidades relacionales		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Intermedio		Básico				
						Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Caminata de Poder

Todos somos iguales, pero unos son más iguales que otros.




















Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		> 15 minutos		Calma		Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Comunicación y expresión		
Sociedad		Discusión en grupo		Mediano		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		6-11	6-11	¿CÓMO JUGAR? StreetSmartPlay
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

El Gran Viento Sopla

Un energizante para que un grupo se conozca de una manera divertida y lúdica.

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Comunicación y expresión		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Juego circular en grupo		Gran espacio		Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Energizantes		Materiales	Icon	Habilidades motoras gruesas		
		Dificultad	Icon	Ninguno		Edad	Icon	
		Fácil				6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

¿CÓMO JUGAR?



















StreetSmartPlay

Un Pequeño Amigo

¡Juega a este divertido energizante y juntos intentemos "salvar" a nuestros amiguitos!

Código de(l)(los) cartel(es): /

Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Medio		Pensamiento creativo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Cooperación		
+5 jugadores		Energizantes		Mediano		Conciencia de sí mismo		
		Juego circular en grupo		Materiales	Icon	Habilidades motoras gruesas		
		Dificultad	Icon	Ninguno		Edad	Icon	
		Fácil				0-5		
						6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

El Parlamento Infantil: Explorando los derechos de participación en diferentes

Haga que los niños piensen en situaciones específicas en las que su derecho a la participación puede florecer. ¿Han vivido ya estas situaciones?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Identidad y emociones		5-15 minutos		Calma		Autogestión y orientación hacia el futuro		
Sociedad		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Fácil		Descargas imprimibles		6-11		
2 - 4 jugadores						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

El Parlamento Infantil: la influencia de los garantes de derechos en el derecho a la participación

Use el cartel como inspiración en una discusión sobre la influencia de los garantes de derecho en el derecho de los niños a la participación.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Autogestión y orientación hacia el futuro		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Fácil		Descargas imprimibles		18+		

¿CÓMO JUGAR?





















StreetSmartPlay

¡Debatamos! : ¿Los garantes de derechos me apoyan o me obstaculizan?

Haga que los jugadores piensen en cómo los garantes de derechos pueden apoyarlos u obstaculizarlos en situaciones específicas.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C11

















Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Identidad y emociones		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
Derechos humanos y ciudadanía		Juego de mesa		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Empatía y conciencia social		
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						12-14		
						15-17		StreetSmartPla

Debatamos!: En varias rondas


Haga que los garantes de derechos piensen en temas de discusión específicos en varias rondas de discusiones.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C11

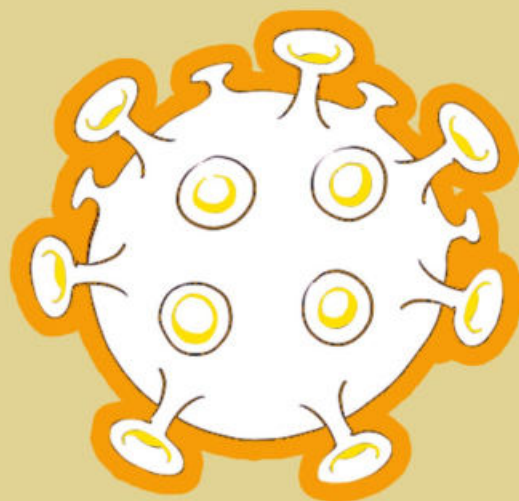


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		18+		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay



CAPÍTULO EXTRA: RESPUESTA ANTE LA PANDEMIA

Introducción

La pandemia de COVID-19 tuvo un gran impacto en los derechos de los niños, especialmente en los ámbitos de la educación, el juego, el desarrollo, la salud y la seguridad alimentaria. A pesar del cierre de escuelas y sectores clave para combatir la pandemia, algunos niños pasaron más tiempo con sus familias, mientras que otros se volvieron más vulnerables al abuso y la explotación. La pandemia puso de relieve la importancia de implicar a los niños en las decisiones que afectan sus vidas. Es crucial dar prioridad a sus derechos durante y después de una pandemia, haciéndoles partícipes de la toma de decisiones para que se satisfagan sus necesidades y se protejan sus derechos.

Una pandemia puede afectar todos los derechos de los niños:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con titulares de deberes? En las siguientes páginas, encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



¿Quiere saber más?

La pandemia de COVID-19 afectó a las personas en diversos grados, y los cierres y restricciones posteriores pusieron de manifiesto desigualdades preexistentes y dieron lugar a violaciones de los derechos de los niños. El programa "[Trabajando por los derechos de la infancia durante y después de una pandemia](#)" pretende llamar la atención sobre el impacto de la pandemia, y presenta tres directrices para abordar los derechos de la infancia. Además de estas directrices, el programa también esboza estrategias para trabajar con los responsables de proteger los derechos de los niños y jóvenes en circunstancias vulnerables durante una pandemia.



StreetSmartLearn

Mentes Creciendo, Derechos Creciendo: el impacto de la COVID-19

¿Cómo afecta la pandemia del COVID-19 a tu derecho a la provisión?

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6; SOCIETY B9



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Pensamiento crítico y reflexivo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Adaptación social		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Juego de mesa		Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Descargas imprimibles		Edad	Icon	
		Intermedio		Básico		6-11		
						12-14		

¿CÓMO JUGAR?

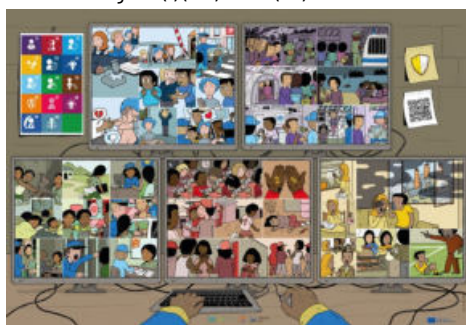


StreetSmartPlay

Atrapacámaras: El impacto del COVID-19

¿Cómo afecta la pandemia del COVID-19 al derecho a la protección? ¡Empatiza con uno de los personajes y explica los riesgos.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles		6-11		
						12-14		
						15-17		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

El Parlamento Infantil: El impacto del COVID-19

¿Cómo afecta la pandemia de COVID-19 su derecho a participar? Explique qué situaciones se permitieron durante la pandemia y cuáles no.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		5-15 minutos		Calma		Adaptación social		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Empatía y conciencia social		
		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
2 - 4 jugadores		Intermedio		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

COVID-19: Necesidades básicas • Impacto en los derechos del niño

¿Cómo afecta una pandemia a los derechos del niño? Para resolver la pregunta, simplemente use este panel de derechos del niño.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño		Resolución de problemas y toma de decisiones		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Pensamiento lógico		
		Intermedio		Descargas imprimibles				
						Edad	Icon	
						6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Ley de confinamiento: encuentros policiales en tiempos de COVID

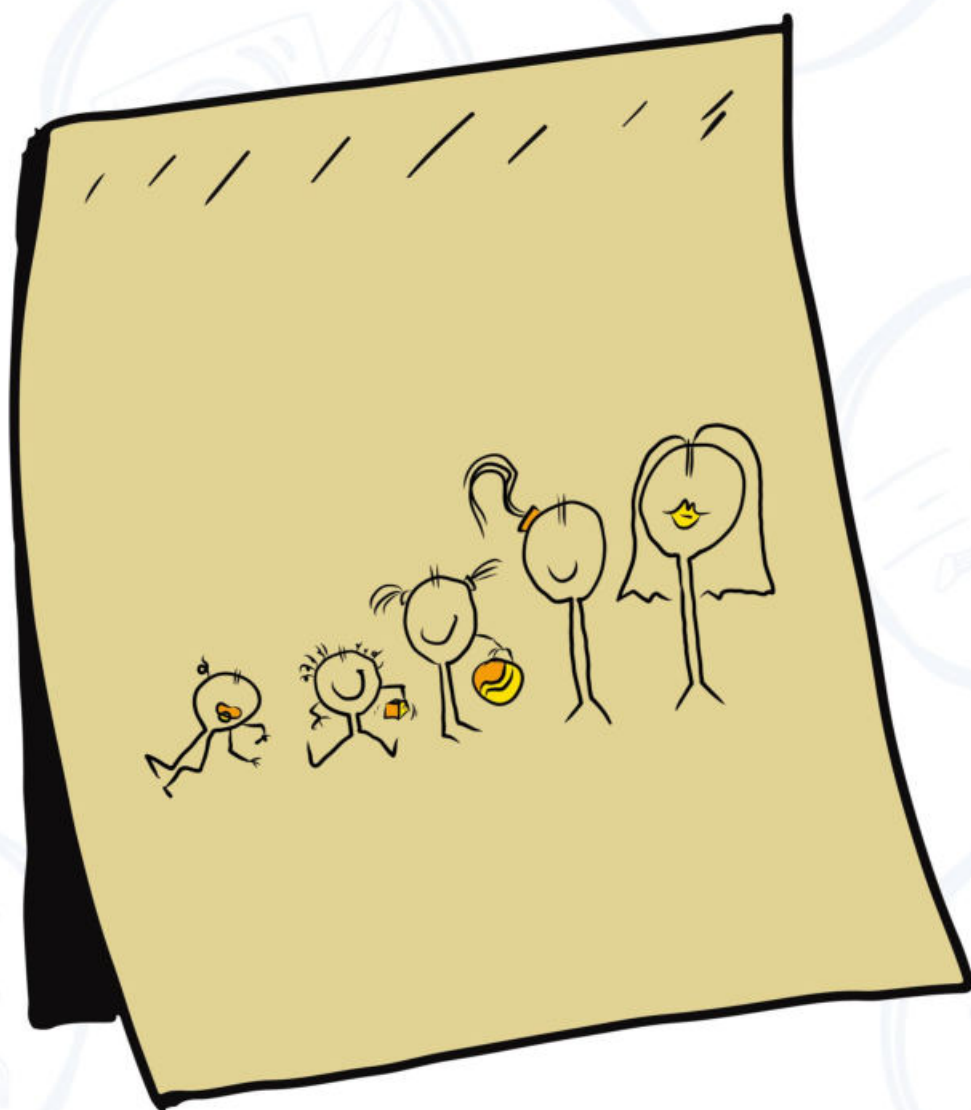
Pida a los jugadores que piensen en los encuentros con la policía durante el confinamiento o las restricciones pandémicas.

Código de(l)(los) cartel(es): /



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Sociedad		> 15 minutos		Medio		Pensamiento creativo		
Derechos humanos y ciudadanía		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
Número de jugadores	Icon	Juego de rol		Mediano		Empatía y conciencia social		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Conciencia de sí mismo		
		Intermedio		Básico				
						Edad	Icon	¿CÓMO JUGAR?
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

StreetSmartPlay



CAPÍTULO EXTRA: PRIMERA INFANCIA

Introducción

La primera infancia es una etapa crítica del desarrollo que afecta el crecimiento físico, cognitivo y socioemocional del niño. La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN) reconoce la necesidad de proteger el bienestar de los niños y promover su desarrollo. Los artículos de la CDN dan prioridad a la provisión de un entorno enriquecedor, oportunidades para aprender y jugar, y libertad para expresarse y participar en la toma de decisiones. Las actividades adecuadas a la edad que promueven los derechos de los niños, pueden ayudarles a convertirse en miembros responsables de sus comunidades. Los trabajadores juveniles pueden fomentar el crecimiento social y emocional de los niños mediante juegos, música, arte y movimiento, promoviendo al mismo tiempo la curiosidad y el pensamiento crítico.

En este capítulo, nos centramos en una selección de artículos de la CDN que son comprensibles para los niños pequeños:



¿Quieres trabajar este tema con niños y jóvenes? ¿O con titulares de deberes? En las siguientes páginas, encontrarás una selección de actividades y juegos relacionados con el tema que pueden resultarte útiles. Cada juego viene con un manual detallado y también está disponible en StreetSmart Play a través del código QR.

Estructura



¿Quiere saber más?

El programa “[Un enfoque de los derechos del niño en la primera infancia](#)” le introducirá en el concepto de desarrollo de la primera infancia y la importancia de invertir en él, así como en el Marco de Cuidados Nutritivos (NCF). A través de lecciones interactivas y ejemplos prácticos, aprenderá a aplicar el NCF para promover los derechos del niño y satisfacer sus necesidades de forma lúdica. También se exploran estrategias para trabajar con los garantes de derechos en la promoción de los derechos del niño. Al final de este programa, habrás adquirido valiosos conocimientos y habilidades para promover y proteger los derechos de los niños pequeños.



Magia de Colores con los Cinco Personajes

¡Una actividad de dibujo y coloreado donde los niños colorean su personaje favorito del cartel!

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Percepción visual y auditiva		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras finas		
+5 jugadores		Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Intermedio		Básico		0-5		
						6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Tiempo de Teatro con los Personajes de 'Todos Los Niños, Todos Los Derechos'

Ven y juega con los personajes de la historia.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Juego de rol		Espacio pequeño				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Descargas imprimibles		0-5		
				Elaboración propia		6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Caza de derechos

Trate de encontrar todos los diferentes derechos de los niños lo más rápido que pueda.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C1



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Descargas imprimibles				

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Construyendo una ciudad

Construye tu propia ciudad.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C2



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Pensamiento lógico		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Orientación espacial		
2 - 4 jugadores		Elaboración y construcción		Mediano				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Intermedio		Básico				

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Rayuela de la etapa de vida

¡Salta hasta la cima!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Medio		Habilidades motoras gruesas		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Coordinación y flexibilidad		
1 jugador		Energizantes		Espacio pequeño				
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
+5 jugadores		Intermedio		Básico		0-5	0-5	
						6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Carrera por los recursos

Una actividad grupal donde los niños corren para recolectar artículos para su área designada mientras esquivan a un etiquetador en el medio.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C6



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Alto		Orientación espacial		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras gruesas		
+5 jugadores		Juego de la mancha		Gran espacio		Cooperación		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Básico		0-5	0-5	
						6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Adivina en la Oscuridad

¡Prepárate para un enfrentamiento sensorial! Pon a prueba tu sentido del tacto en este juego con los ojos vendados.

Código de(l)os cartel(es): SOCIETY C7



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras finas		
2 - 4 jugadores		Juego circular en grupo		Espacio pequeño				
Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon			
Intermedio		Básico		0-5				
				6-11				

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Superando Obstáculos Juntos

Trabajen juntos para superar varios desafíos y tareas que enfrentan diferentes discapacidades.

Código de(l)os cartel(es): SOCIETY C7



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Cooperación		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon			
2 - 4 jugadores		Juego de construcción en equipo		Espacio pequeño		Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon			
		Intermedio		Elaboración propia		Pensamiento creativo		
				Edad	Icon			
				0-5				
				6-11				

¿CÓMO JUGAR?

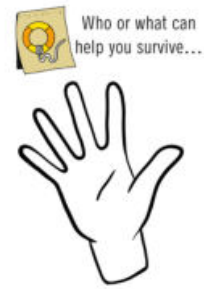


StreetSmartPlay

Manos Solidarias

¡Crea manos coloridas que te ayuden a sobrevivir!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C4



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento crítico y reflexivo		
+5 jugadores		Dibujo		Espacio pequeño		Pensamiento creativo		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Intermedio		Descargas imprimibles		0-5	0-5	
						6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?

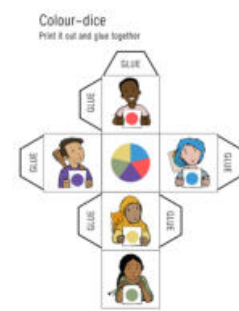
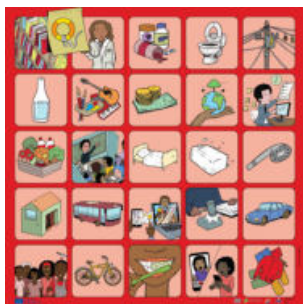


StreetSmartPlay

Bingo de Colores

Mejore sus habilidades cognitivas haciendo coincidir colores y números para encontrar la imagen correcta.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Atención y concentración		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Orientación espacial		
2 - 4 jugadores		Juego de mesa		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Difícil		Descargas imprimibles		0-5	0-5	
				Elaboración propia		6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Detective de Necesidades Básicas

Conviértete en un auténtico detective y adivina qué necesidades básicas faltan, un juego que fomenta el pensamiento crítico.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Lengua, lectura y escritura	Icon	
2 - 4 jugadores		Juego circular en grupo		Espacio pequeño		Pensamiento lógico		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Descargas imprimibles		0-5	0-5	
						6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?

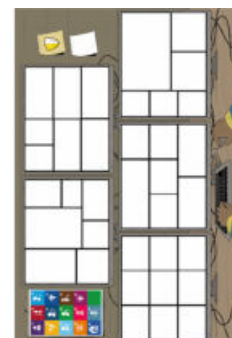
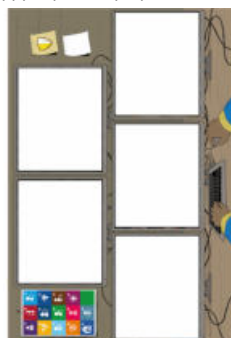


StreetSmartPlay

Boceto de Cámara de Seguridad

¡Deja volar tu creatividad y dibuja tu propia escena!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Conciencia de sí mismo		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Habilidades motoras finas	Icon	
+5 jugadores		Dibujo		Espacio pequeño		Comunicación y expresión		
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Intermedio		Básico		0-5	0-5	
				Descargas imprimibles		6-11	6-11	

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

La patrulla de guardia

Encuentre los objetos seleccionados de las imágenes de vigilancia lo más rápido posible.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C8



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Pensamiento lógico		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Percepción visual y auditiva		
2 - 4 jugadores		Búsqueda de tesoros		Espacio pequeño				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Intermedio		Básico		0-5		
				Descargas imprimibles		6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Activistas de Derechos Creativos

¡Haz que se escuche tu voz y defiende tus derechos siendo creativo!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Empatía y conciencia social		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
1 jugador		Elaboración y construcción		Espacio pequeño				
2 - 4 jugadores		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Lengua, lectura y escritura		
+5 jugadores		Fácil		Descargas imprimibles				
				Básico		Edad	Icon	
						0-5		
						6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Eco Ritmo

Deja que los niños den rienda suelta al músico que llevan dentro creando sus propios instrumentos con materiales reutilizables.

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C10



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		> 15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Música		Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Pensamiento creativo		
		Elaboración y construcción		Mediano				
Número de jugadores	Icon	Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
1 jugador		Intermedio		Básico		0-5		
2 - 4 jugadores						6-11		
+5 jugadores								

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay

Gira y Comparte

¡Gira la rueda y conoce mejor a tus amigos compartiendo este divertido e interactivo juego!

Código de(l) (los) cartel(es): SOCIETY C11



Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Edad	Icon	
2 - 4 jugadores		Discusión en grupo		Espacio pequeño		0-5		
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	6-11		
		Fácil		Descargas imprimibles				

¿CÓMO JUGAR?
















StreetSmartPlay

Desfile del Parlamento


¡Únase al desfile y diga lo que piensa! Camina con tus amigos, gira la rueda para decidir el tema y forma un parlamento para tomar una decisión.

Código de(l)(los) cartel(es): SOCIETY C11

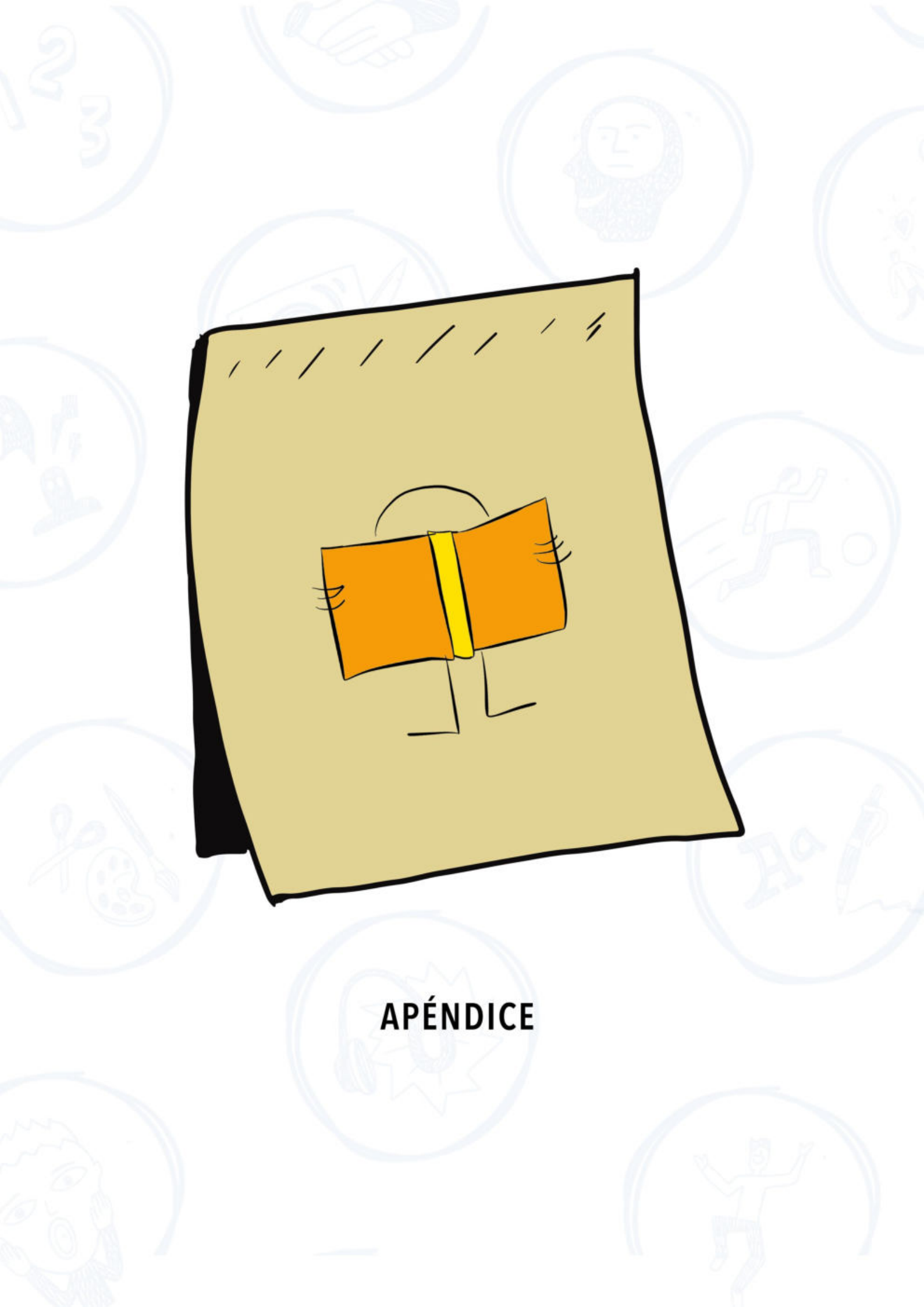


Tema	Icon	Duración	Icon	Intensidad	Icon	Competencias	Icon	Creador
Derechos humanos y ciudadanía		5-15 minutos		Calma		Comunicación y expresión		
Número de jugadores	Icon	Tipos de juego	Icon	Espacio	Icon	Conciencia de sí mismo		
+5 jugadores		Discusión en grupo		Mediano				
		Dificultad	Icon	Materiales	Icon	Edad	Icon	
		Fácil		Descargas imprimibles		0-5		
						6-11		

¿CÓMO JUGAR?



StreetSmartPlay



APÉNDICE



La historia de Julia

Hola... Soy Julia, tengo 16 años y ¡dibujar es mi pasión! Hasta hace poco, no hubiera podido imaginarme que era posible vivir de esto, pero aquí estoy, ¡vendiendo mi arte! Pero espera, quizás sea mejor que te cuente mi historia desde el principio.

Hasta hace unos meses, vivía con mi mamá y su novio en nuestra casa en el campo. La situación ahí era insostenible porque era un hombre colérico y violento. Todos los días peleábamos ...

No sé cómo mi mamá puede tolerar eso, pero yo no aguantaba más. Por eso, una noche decidí escapar de esta horrible situación. Agarré mi cuaderno de dibujo, un poco de dinero para el bus y ya no miré hacia atrás.

El plan era venirme a la gran ciudad ¡porque siempre había soñado con eso! Estaba contenta y nerviosa al mismo tiempo. Al cabo de unas horas en el bus, llegué aquí, finalmente estaba en "la ciudad".

Pero después de unas horas, me di cuenta de la realidad. Ya sabes, ... no tenía dinero para comprar comida y no tenía idea de dónde pasar la noche. Me entró un poco de miedo e incluso pensé en regresar a casa. Pero pensando en ese horrible novio de mi mamá decidí quedarme y empecé a explorar la ciudad. Al cabo de unas horas, estaba totalmente agotada y desesperada. ¡Entonces me encontré con Rodrigo! Se acercó a mí y me preguntó si necesitaba ayuda. [suave música romántica de fondo] Era guapo y divertido. Empezamos a charlar y me presentó a algunos de sus amigos. Me contaron que todos vivían en una antigua fábrica abandonada a las afueras de la ciudad. Rodrigo me ofreció la posibilidad de quedarme con ellos hasta que encontrara otra cosa. Dudé un poco porque lo conocía apenas, pero era una opción mucho más segura que pasar la noche sola caminando por las calles. Por eso, decidí unirme a ellos. Por cierto, ... Rodrigo era demasiado encantador para rechazarlo ... y como ya puede imaginarse... Después de pasar algún tiempo juntos, nos enamoramos. O más bien, eso es lo que yo pensaba en aquel momento...

Al principio todo era maravilloso y yo disfrutaba con mi nueva vida. Sobrevivir en las calles era difícil, pero juntos lo lográbamos. Un día, Rodrigo necesitaba plata y me contó que le había surgido una oportunidad para ganar plata. Me contó que quería que yo conociera a un amigo que tenía dinero. Si yo pasara una noche con él, nos daría mucha plata. Al principio, yo estaba furiosa porque no me podía imaginar pasar una noche con un hombre extraño. ¿Qué tipo de novio era Rodrigo para pedirme algo así? Pero me contó que era una emergencia y que realmente necesitaba esa plata para evitar problemas. Me prometió que solo sería una vez, así que tuve que ayudarlo. Yo le quería y no sabía cómo sobrevivir en la ciudad sin él. Por eso, me sentí como si no tuviera otra opción. Era bastante ingenua y no me daba cuenta de lo que estaba pasando. Al poco tiempo me encontraba en una habitación de hotel con un hombre vestido de traje. Empezó a tocarme y resultó ser mi peor pesadilla jamás ...

No podía abandonar el hotel ya que el propietario me tenía presa. Cada día, me llevaba hombres desconocidos a mi cuarto. Yo estaba aterrorizada y triste, y esperaba a que Rodrigo fuera a rescatarme. Ese recuerdo sigue evitando que duerma de noche ... Una noche me desperté por el ruido de sirenas de carros de la policía. Miré por la ventana y vi a unos 15 policías entrando al hotel. Antes de que me diera cuenta, me detuvieron junto con algunas otras chicas que estaban en el mismo hotel. Nos llevaron a la comisaría y tuve que pasar la noche en prisión preventiva. No entendía por qué estaba ahí y por qué me tenían encerrada! Nadie me explicó nada. Tenía mucho miedo y me sentía muy sola.

Después de pasar unos días en la cárcel, recibí la visita de una persona que ellos llamaban "trabajadora social". A decir verdad, hasta aquel momento no tenía ni idea de lo que era un trabajador social. Pero la verdad, ... ella fue lo mejor que me ha pasado en mi vida. Se llamaba Lucía y era muy amable. Me explicó que Rodrigo me había utilizado para ganar plata. No tenía la intención de ir a rescatarme dado que recibía una parte de la plata que el hombre en el hotel pagaba para estar conmigo. Empecé a entender que él no me quería y que tenía que mantenerme lejos de chicos como él. Yo había sido víctima de Rodrigo.

Lucía me ofreció una plaza en el refugio en el que residí ahora hasta que encuentre una manera de mantenerme a mí misma. Es un lugar seguro que comparto con otras chicas y hay mucha gente amable que nos cuida. ¿Y lo mejor de todo? Ya que Lucía se dio cuenta de mi pasión por el dibujo, ¡me presentó a un profesor de arte genial! ¡Cada fin de semana, vengo a esta plaza para vender mis dibujos y estoy ahorrando el dinero para alquilar un pequeño apartamento! Mientras tanto, Lucía me está ayudando con todos los trámites para inscribirme en la Escuela de Arte.

A decir verdad, me siento muy feliz ahora, ... y soy optimista sobre los nuevos objetivos en mi vida.

¡Perdona, tengo algunos clientes esperándome! ¡Me tengo que ir! ¡Adiós!



La historia de Anna

Anna: ¡Hola! Este es el primer episodio de la serie de podcast "Despierta y ACTÚA!" Un podcast para sensibilizar acerca de asuntos sociales. Hoy vamos a hablar sobre el cambio climático. Nuestra tierra se está muriendo, ¿te has dado cuenta? No hay Planeta B, o sea que tenemos que actuar para proteger éste, chicos...

Pffff, se me olvidó presentarme a mí misma ... Bueno, esto es algo nuevo para mí, pero voy a hacerlo. Voy a apuntar unas cuantas cosas primero.

Hola, me llamo Ana y quiero compartir algunos datos sobre mi vida para recopilar material para los episodios de podcast. Empecemos desde el principio. Pensamientos sobre los derechos de los niños en las tomas de decisiones. Tengo 14 años y en este momento vivo con mi papá y mi hermanita en un apartamento muy agradable. Quizás te preguntes dónde está mi mamá. Bueno, mis padres se separaron y el juez decidió que teníamos que vivir con nuestro papá. A mamá solo podemos verla los fines de semana.

Yo misma y mi hermana no tuvimos voz en esa decisión. ¡El juez nunca preguntó por nuestra opinión y eso fue horrible! Al principio, mamá nos visitaba cada fin de semana, pero según fueron pasando los años empezó a visitarnos cada dos semanas y después cada mes y después... ya no. Me pregunto por qué ... ¿Acaso los niños no tenemos derecho a ver a nuestros padres cuando queremos? Deberíamos ser oídos en casos tan serios que afectan a nuestras vidas.

Episodio dos: Pensamientos sobre el acoso y los peligros de los medios sociales. Yo fui víctima de acoso recientemente, pero creo que debo hablar primero sobre Mina para explicarlo bien.

Quizás te preguntes quién es ella. Bueno... ¡Mina es simplemente la mejor! Es una chica muy especial en mi clase. Cuando termina la escuela, vende deliciosas galletas en el mercado. Me encanta pasar tiempo con ella, es tan genial. Hace poco, me di cuenta de que ella me gustaba. Cada vez que la veo, noto mariposas en el vientre. Sé que debería haberle hablado y expresado mis sentimientos. Pero no estaba segura de si era el buen momento, ... ¿Y si me rechazaba, qué? Tenía miedo y por eso decidí compartirlo primero con una compañera de clase. ¡¡¡Quizás ella podía aconsejarme, pero fue un fracaso total!!! Resultó ser muy poco fiable. Se lo contó a todo el mundo en la clase y decidió exponerme públicamente en CADA medio social que tenían! Fueron horribles todos esos comentarios duros y dolorosos, estaba destrozada. A menudo, los medios sociales son divertidos, pero también pueden ser horribles. Ahora soy mucho más prudente con las personas de las que me fío, y aún mucho más en los medios sociales. Es importante ser consciente de lo que compartes en línea y con quién te comunicas.

Afortunadamente, mi profesora es muy amable, habló con mis acosadores y les recordó las consecuencias de sus acciones. O sea, no tengas miedo de hablar con alguien si te ocurre lo mismo. Siempre hay una manera de recibir el apoyo que necesitas.

Últimos pensamientos sobre "¡Se quien quieras ser y ama a quien quieras amar!" ¡Nadie debería avergonzarse de quien es! ¡Este va a ser el mensaje que apuntaré en mi cartel!

Rashan: Oye, ¿vienes?

Anna: ¡Bajo enseguida! ¿Qué hora es? Creo que he perdido la noción del tiempo... Tengo que irme a una manifestación a favor de la igualdad de derechos y la diversidad, y empieza pronto. ¿Quieres venir?



La historia de Priya

Priya: Hola, me llamo Priya y tengo 13 años. Mi papá trabaja en la fábrica y mi mamá combina las tareas del hogar con un empleo en una panadería. Mi papá siempre dice que es el trabajo de una mujer ocuparse del hogar, por eso yo sigo la tradición y hago todo lo posible para ayudar a mi mamá con las tareas domésticas. Me levanto cada día a las 6.30 de la madrugada para barrer y limpiar. ¿Que por qué tan pronto? Bueno, deja que te cuente cómo es un día cualquiera de mi vida.

Madre: "Venga, pequeña Priya. Ya casi son las siete menos cuarto, ¡vas a llegar tarde al trabajo!"

Priya: Sí, has oído bien, también trabajo. Trabajo unos días a la semana en la panadería de mi tío. Junto con mi mamá y mi amiga Mina. ¡Mi gran sueño es ser panadera yo misma! Pero de momento, es importante ganar un poco de dinero para ayudar a mi familia. He hecho un trato con mi papá. Me ha prometido que si logro ganar dinero suficiente yo misma, no me casará. Mira, ahí está Draco detrás de la ventana. "Buenos días, gatito, ¿has dormido bien? Tss... después del trabajo, te dejaré entrar para jugar contigo".

Draco es mi mejor amigo, ... Le puedo contar todos mis secretos. sabe incluso que me gustaría ir a la escuela, igual que mi hermano. Pfff.... Voy a por mi ropa de trabajo. Ya sabes... En mi cultura las chicas no suelen ir a la escuela. Pero ¿por qué? ¡No entiendo por qué ir a la escuela sería algo malo! Mi papá dice que es la tradición y le parece importante seguirla. Pero te voy a contar un pequeño secreto. A veces, le pido a mi hermano que me enseñe lo que le han enseñado en la escuela. Cuando mi papá no anda por ahí, me saca los libros y me explica la nueva materia que ha dado. Al menos puedo aprender un poco a través de él. Bueno, ya tengo todo, vamos a la panadería.

"¡Buenos días, tío!"

En la panadería mi tío es el jefe, me asigna pequeñas tareas. Una de ellas es hornear galletas. Las envasamos en pequeñas bolsas para venderlas en el mercado. Junto con Mina voy allí para venderlas. Mina tienes suerte. Sus papás le mandan a la escuela. Lo combina con su trabajo aquí.

Ahí llega. Es la hora de salir a vender.

Me gusta pasar el tiempo con Mina en el mercado. Hablamos mucho sobre nuestros sueños, ... tener mi propia panadería. Inventamos todo tipo de dulces y pasteles que podría vender. Gente de todo el país viajaría aquí para comprar las delicias de la panadería de Priya. Pero para poder llevar una panadería, debo aprender a leer y contar.

¡Vaya! Ha terminado la escuela, voy a ir a casa corriendo para ver si mi hermano ya llegó. Quizás pueda enseñarme algunas cosas nuevas.

"Oh Draco, aquí estás. Déjame acariciarte un poco mientras espero a mi hermano.

Oh Draco, que harta estoy de limpiar los platos, barrer el suelo y todas esas tareas estúpidas. ¿Y dónde anda mi hermano? Debemos darnos prisa antes de que llegue papá. Pfff, entiendo que las tradiciones sean importantes, pero realmente quiero ir a la escuela ¡Me parece injusto!"



La historia de Ibrahim

Hola, soy Ibrahim, pasa, esta es mi nueva casa. Está un poco desordenada, es que estamos trabajando en ella. Acabo de mudarme junto con 3 de mis amigos. Este es el cuarto de estar con una pequeña cocina, y nuestros dormitorios. Es pequeño pero nos gusta. Tras vivir dos años en campos de refugiados, estamos tan contentos de tener nuestro propio lugar y un poco de privacidad, ya sabes. Hace poco, empezamos a ir a la escuela. Finalmente, podemos continuar nuestras vidas.

Pero deja que empiece desde el principio. ¿Alguna vez has oído la sirena de un ataque aéreo en una zona de guerra? Te aseguro, es aterrador. Lo único en lo que puedes pensar es huir. Quieres huir a un lugar seguro, escapar del peligro de la guerra. Unos meses después de que empezara la guerra, mi familia y yo no podíamos aguantar más. Decidimos marcharnos. Cogimos unas cuantas cosas básicas y huimos a una ciudad cerca de la frontera. Quizás ahí estábamos más seguros. Esperábamos ahí a que terminara la guerra. Yo esperaba regresar a casa pronto. Pero no teníamos alternativa: a mi papá le amenazaban continuamente para que se uniera a los paramilitares y a mi mamá la encarcelaron dos veces... Unos días antes de que nos marcháramos, mi escuela fue bombardeada. Estoy muy preocupado porque Ahmed, mi mejor amigo, decidió quedarse. Se unió a los militares.

Al principio, nos quedamos en un campo cerca de la frontera. Era un lugar extraño. En cuanto entras allí, pierdes cualquier noción del tiempo. Tienes que esperar para todo: alimentos, papeles, el médico, etc.... Tienes que protegerte del sol y de la lluvia. No podía ir a la escuela y me sentía horrible. Mis padres se dieron cuenta, y aunque siguen esperando ahí, me dieron sus últimos ahorros para seguir adelante, marcharme y encontrar un lugar mejor donde pudiera estudiar y perseguir mis sueños.

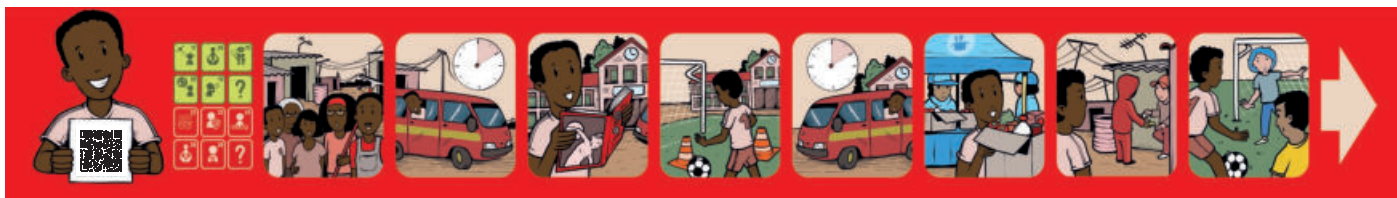
Ahí empezó mi segundo viaje. Pagué a los traficantes con el dinero que me habían dado mis padres. Junto con un grupo de personas atravesamos bosques y montañas. A veces caminando o en camiones y taxis. Nos alojábamos en almacenes sin alimentos ni agua. Después de llegar a una ciudad portuaria, nos encerraron en un gran apartamento hasta que pudimos tomar un barco.

En el barco éramos un gran grupo de personas, ... unas 85, creo, ... también había niños pequeños y bebés llorando y gritando. Hacía oscuro y frío. Tenía miedo pero debía ser fuerte. Amir es uno de los amigos que conocí durante el viaje. Tenía la pierna lesionada y sufría mucho dolor. Pero hicimos lo posible para ayudar a todo el mundo en el barco y tranquilizarlos. Eran aproximadamente las 5 de la madrugada cuando llegamos a la costa. Algunas personas allí hablaban un idioma que yo no entendía. Nos dieron unas mantas y agua y nos llevaron a otro sitio. Otra persona en el camión me dijo que nos llevaban a un campo. ¿Otro? ¿Otra vez? ... ¡Lo odio!

Ese campo estaba compuesto de contenedores blancos. No era nada agradable. Queríamos irnos a un lugar mejor, pero no podíamos. Había muchas restricciones en ese campo. Más tarde, una trabajadora social en el campo nos contó sobre un programa de vida independiente. No sabíamos muy bien lo que era, pero ella nos contó que sería mejor que quedarnos en el campo. Decidí presentar una solicitud junto con Amir. Así llegué hasta aquí. Ahora vivo junto con Amir y mis nuevos amigos Iván y Daniel.

Me encanta su compañía. Cocinamos juntos, compartimos comida, los gastos ... básicamente todo. Recibimos dinero de bolsillo del trabajador social y podemos salir hasta las 11 de la noche. Podemos recibir a invitados siempre que informemos a los trabajadores sociales. Cada semana, nos reunimos con ellos para comentar nuestros problemas y desafíos. Nos ayudan a organizar nuestras vidas. Ahora, voy a la escuela cada día, juego al fútbol y sigo clases de guitarra. Tengo pensado ir a la universidad igual que los jóvenes locales y ser profesor igual que mi mamá.

Es otra vida. No es fácil pero soy feliz. Todavía tengo que aprender muchas cosas pero estoy progresando. Un día, espero realizar mis sueños. Quiero volver a juntarme con mi familia en un lugar seguro. Pero hasta entonces, tengo que aprender a vivir yo solo y preocuparme de mi propio futuro.



La historia de Fredrick

Entrevistador: Hola y bienvenido otra vez a nuestro programa de radio. Continuamos con nuestro programa "Voces jóvenes del barrio". Hoy hemos invitado a Fredrick. Bienvenido, Frederick, ¡mucho gusto! Nos encantaría que nos contaras sobre ti y sobre este barrio. ¿Podrías contarnos algo sobre tu vida diaria?

Fredrick: Sí, claro. Gracias por invitarme. Me llamo Fredrick y tengo 14 años. Vivo con mi familia en la casa de mi abuela. Queda muy cerca de aquí, ... a la vuelta de la esquina. Mi abuela es una mujer muy amable y fuerte, pero ya es muy anciana. Mi papá trabaja en la fábrica y mi mamá trabaja limpiando. Limpia la casa de otras personas. Tengo una hermana que es mayor que yo. Hace poco quedó embarazada, es una historia muy dolorosa. De hecho, no me gusta hablar de ello. Pero procuro ayudarla en lo que pueda. En todo caso, necesita nuestro apoyo.

Ya sabes ... vivir en mi barrio, ... no siempre es fácil. En esta zona ni tenemos agua potable y la escuela queda lejos. Me toma dos horas ir a la escuela en el colectivo. Y a veces el colectivo no aparece. El maestro a menudo me castiga por llegar tarde o no acudir. Pero ¿qué puedo hacer yo? ¡Es muy injusto! El tema de la escuela es muy complicado.

Entrevistador: ¿Pero te gusta ir a la escuela?

Fredrick: Claro, cuando las cosas van bien, me encanta ir a la escuela porque aprendo mucho. En la escuela juego al fútbol. Me gusta mucho, es lo mejor. Formo parte del equipo de fútbol y nuestro profesor de gimnasia es genial, ya sabes, nos entiende. Y cuando tenemos un problema, siempre está dispuesto a ayudarnos.

Ah, ¿sabías que conozco todos los ganadores de los Mundiales desde 1950 hasta 2022? Más adelante te cuento, si quieres. ¡El fútbol es lo mejor! Espero ser jugador profesional de fútbol un día.

Entrevistador: Qué bien, Frederick. Y cuando no estás en la escuela, ¿qué haces?

Fredrick: Después de la escuela voy al banco de alimentos del barrio para recoger un poco de comida para mi familia. Son personas muy buenas que nos ayudan mucho. Pero la mayor parte del tiempo juego al fútbol con mis amigos. Afortunadamente, hay mucho espacio para jugar en esta zona.

Mich: ¡Venga Fredrick, vamos!

Fredrick: (se ríe) Ja ja, es uno de mis mejores amigos, siempre anda bromeando. Es realmente un buen arquero.

Entrevistador: Desde luego te encanta el fútbol. Pero otra pregunta. Qué tal la seguridad? ¿Te sientes seguro en este barrio?

Fredrick: Bueno, ... depende. Ya sabes, por la noche es bastante peligroso. Quisiera quedarme afuera hasta más tarde, pero por la noche anda gente por ahí. Hacen cosas raras. Venden drogas. Y a veces, sin ningún motivo, empiezan a molestarnos. ¿Ves aquel edificio, ... al otro lado de la plaza? Por ahí andan todas las noches, ... y a veces incluso de día. ¡Cómo lo odio!

Déjame compartir un secreto contigo, quieren que trabajemos para ellos. Ya sabes... con su mercancía extraña. Vender... entregar paquetitos... ¿Te imaginas? La mayoría de ellos lleva navajas encima y un día un amigo mío vio cómo metían cajas en el carro de un hombre con una pistola. No me gustan en absoluto, o sea que me mantengo a distancia.

Mich: "¡Hey Fredrick! Regresa y continuamos el partido"

Fredrick: Bueno, me tengo que marchar, voy a marcar unos goles. ¡Hasta la próxima!

Entrevistador: Gracias, Fredrick, y ¡cuídate!



Dentro de la Ciudad de los Derechos

Alcalde: ¡Hola! ¡Bienvenidos a la Ciudad de los Derechos! Me llamo Mo y soy el orgulloso alcalde de esta preciosa ciudad. Hoy, especialmente en ocasión de su visita, seré su guía personal. Estoy seguro de que les encantará. Ustedes van a adorar nuestra ciudad; tenemos todo lo que se puede soñar.

¿Estamos listos? ¡Vamos pues!

¡Este edificio frente a ustedes es la Alcaldía! Aquí tengo mi despacho. La gente viene aquí a realizar todo tipo de trámites, ... cuando se casa o para registrar bebés recién nacidos. Pueden reconocer el edificio por la bandera de los Derechos de los Niños, es la bandera multicolor. Para nuestros ciudadanos, los derechos de los niños son muy importantes. Creemos que una ciudad debe preocuparse por todos sus niños.

Miren, aquel edificio alberga los Servicios Sociales, justo detrás de la Alcaldía. Este es el lugar donde nuestros trabajadores sociales ayudan a los niños y a sus padres. Como ven, desafortunadamente cualquiera puede encontrarse en una situación mala sin saber qué hacer. Afortunadamente, contamos con unos fantásticos trabajadores sociales en la Ciudad de los Derechos. Escuchan a los niños para entender sus problemas. Juntos comentan las posibles soluciones. Y si la encuentran, el trabajador social ayudará al niño hasta que todo esté resuelto.

A la izquierda pueden ver algunos contenedores. Este es el lugar donde los refugiados pueden permanecer temporalmente a su llegada por mar si no tienen otro lugar para quedarse. Los trabajadores sociales apuntan todos sus datos personales e investigan si pueden recibir asilo acá. El asilo significa que reciben un documento que demuestra que pueden quedarse en nuestra ciudad. Algunos de ellos ya estuvieron en otro campo de refugiados, al otro lado del agua. Sí, ya sé lo que piensan. Es triste ver vivir a las personas en tiendas de campaña allá, al menos acá tenemos unos contenedores. La culpa la tienen esas estúpidas guerras y la represión de la gente en algunos países del mundo. Pero esperemos que encuentren rápido una solución más permanente.

Cuidado, apártense, tiene prisa... Si miran al otro lado de la calle, verán el hospital municipal. A la gente no le gusta venir aquí, por eso hacemos lo posible para que le resulte lo más cómodo posible. ¿Sabían que hay una planta completa dedicada a los niños? Los pasillos están llenos de colores y hasta los médicos y las enfermeras están formados especialmente para trabajar con niños. Para alegrar a los niños enfermos incluso disponemos de un equipo de payasos muy divertidos. ¿Alguna vez han visitado un hospital tan agradable?

¡Continuemos nuestra visita! A la izquierda verán la comisaría de policía. La policía se dedica a asegurar que los ciudadanos de la Ciudad de los Derechos respeten la ley y no perjudiquen a los demás. Podrán reconocer a los policías por sus uniformes azul oscuro y una gorra azul. Las personas que hacen cosas malas, deben ir a la cárcel. Sin embargo, nuestra tarea también consiste en garantizar que incluso los presos sean tratados con dignidad y respeto.

Hala, ¡cómo pasa el tiempo! Ya vamos por la mitad de nuestra visita a la ciudad. ¿Todo el mundo sigue divirtiéndose? Entramos

ahora a la zona de chabolas de la Ciudad de los Derechos. Este es uno de los barrios más pobres de la ciudad. No tiene agua potable ni electricidad. Y para ir a la escuela, los chicos deben hacer un largo viaje en bus... Como alcalde me siento un poco triste por ello. Estoy procurando que lleguen el agua y la electricidad a este barrio, pero es un enorme desafío dado que necesito la ayuda de distintas empresas privadas.

Siento tener que hablar un poco más fuerte ahora. Junto a este barrio hay una gran fábrica. Desafortunadamente, todavía no hemos encontrado una solución para reducir las emisiones de la fábrica. Debo admitir que no es muy saludable el aire que se respira aquí. No puedo cerrar la fábrica dado que en ese caso muchos trabajadores de la fábrica perderían su empleo. Debo encontrar otra solución. Pero no nos quedemos más aquí.

Les voy a llevar a una zona más verde y tranquila de la ciudad. A la izquierda verán dos edificios religiosos. ¿Los reconocen? Sí, correcto! Uno es una iglesia y pertenece a los cristianos. El otro con la torre más pequeña es una mezquita. Este es un lugar de oración para los musulmanes. En nuestra ciudad hay personas de distintas religiones. Crean en distintos dioses. Los respetamos a todos y esperamos que ellos también respeten a los demás. ¿Alguna vez han entrado a unos de esos edificios? Deberían hacerlo, son muy bonitos!

Continuemos a uno de mis lugares favoritos de la Ciudad de los Derechos. A su derecha les presento ... ¡el parque infantil! ¿Qué es lo que les gusta del parque infantil? ¡Justo al lado de los columpios y del tobogán pueden ver el terreno de fútbol! Cada lunes, miércoles y sábado por la noche los equipos de fútbol se entrenan aquí.

El edificio que ven justo detrás del terreno de fútbol es la escuela. Aquí vienen niños de 3 a 18 años a aprender a leer y escribir. Siguen clases de matemáticas, ciencias, arte y muchas asignaturas interesantes. Los profesores quieren que los niños aprendan y descubran sus talentos. ¿Sabían que cada niño tiene distintos talentos, sin ninguna excepción? ¿Ya ha descubierto los suyos? En la escuela, los niños también pueden compartir tiempo con sus amigos y jugar.

He visto que estaban mirando al otro lado de la calle esos grandes edificios grises. Tienen formas extrañas, ¿no? El edificio a la izquierda es el Tribunal. Frente a él hay una estatua que agarra la espada en una mano y la balanza en la otra. ¿Saben para qué sirve un tribunal? Aquí encontrarán jueces y abogados que atienden y deciden sobre asuntos legales. Cuando hay un conflicto o una pelea entre dos partes, el juez utiliza la ley para decidir quién tiene razón y quién no. A veces, mandan a la cárcel a las personas que hicieron cosas malas. En el tribunal también hay un Tribunal de Menores o de Niños. Ahí el juez se dedica a asuntos que afectan a los niños. Por ejemplo, si necesitan protección o si sus padres se divorcian.

El gran edificio redondo con muchas ventanas es nuestro precioso Parlamento. En este edificio, nuestros ministros debaten sobre todos los asuntos de la ciudad. En el Parlamento se juntan muchas personas electas durante las elecciones para representar a la gente. De esta manera yo fui elegido por la gente de la ciudad para ser alcalde. Si ustedes tienen una idea para mejorar la Ciudad de los Derechos, pueden unirse a las reuniones y compartir sus ideas.

Para finalizar esta visita a nuestra magnífica ciudad, les voy a mostrar nuestra plaza central. A la gente le gusta pasear por aquí, ver las palomas bebiendo de la fuente, leer el periódico sentada en un banco o comerse un delicioso sándwich de la panadería. ¿Sabían que la fuente se instaló aquí hace unos 250 años? En aquel tiempo, no había hospital y no había trabajadores sociales. El gobernante de aquellos tiempos no organizaba elecciones y lo decidía todo él mismo, sin escuchar a la gente. Afortunadamente, hemos progresado y nos hemos convertido en una ciudad mejor. Pero todavía queda mucho por hacer para garantizar que cada persona sea feliz y segura. Los derechos de los niños nos ayudan a tomar las decisiones acertadas.

Bueno, hemos llegado al final de la visita. Muchas gracias por venir y disfruten del sol en nuestra preciosa plaza central. Que pasen momentos felices en la Ciudad de los Derechos, ¡y espero volver a verles muy pronto!



El diario de Ibrahim

Querido diario,

Érase una vez ... mi casa. Estaba en un pequeño pueblo, ... en un lugar apartado con unas casitas pequeñas hechas de piedra. Estaban construidas separadas una de otra. Un pueblo con mucho espacio. Ahí crecí yo con mi familia. Yo llamaba a mi casa "el castillo" porque eso era realmente para mí. Un castillo donde yo era feliz y me sentía seguro. Tenía todo lo que necesitaba. Me sentía feliz porque era mi lugar, mi hogar, ... mi casa.

Mi familia no era rica pero nunca me faltó de nada. Mi padre siempre decía: "No pidas más de lo que tienes, se agradecido, reza y recibirás lo que te mereces". En aquellos días, las palabras de mi papá eran bonitas. Te sentías seguro y bien en tu casa. Se ocupaban de todo.

Pero ahora ... Estoy sentado bajo estas carpas y ni mi papá puede hacer otra cosa que esperar...

Hubo un temporal ayer. El agua entró en nuestra carpa. Estuvimos toda la noche intentando mantener secas nuestras pertenencias. En medio de la noche, mi papá salió a por una segunda escoba para sacar el agua. En vez de ello, encontró a una familia "sin techo" cuya carpa había sido destrozada por los fuertes vientos y la lluvia. Era una joven madre con sus dos hijos, Aziz y Abdullah. Tenían la ropa empapada y caminaban descalzos buscando un refugio. Naturalmente, los acogimos en nuestra carpa. Aziz estaba llorando, tenía hambre y estaba alterado, dijo que la noche anterior unos hombres habían entrado en la carpa y les habían robado sus pertenencias. ¡Típico! Lo he oído tantas veces ya, ¡me pone enfermo! ¡Debe haber una manera de mantenernos seguros, vivir en seguridad!

Papá está otra vez esperando en la cola del reparto de alimentos. Ya lleva 4 horas esperando ... Espero que esta vez traiga algo. Espero que no haya peleas como el jueves pasado. Pero creo que es inevitable. El campo es cada día más grande. Casi cada mes aparece una barriada nueva. Dicen que ya somos más de 10.000 ... en un campo construido para albergar a 3.000 personas. ¿Por qué me molesto en escribir todo esto? No cambiará nada ... Creo que a nadie le importa.

Hoy es lunes. La escuela empieza a las 2 [sonido: voces de niños yendo a la escuela]. Bueno, si es que puede llamarse "escuela", ... es una carpa con un profesor que intenta enseñarnos a todos un inglés básico para sobrevivir en un país extranjero. Sin embargo, es la única cosa que me ilusiona. Afortunadamente, he hecho unos amigos ahí y hablamos sobre nuestros sueños y sobre cómo será nuestra vida en los países seguros a los que intentamos llegar. Abdullrahman se marchó ayer durante el temporal. Su familia se dio cuenta de que no saldría rápido del campo y decidió seguir a un grupo de personas que se marcharon en secreto. Espero que todo salga bien para ellos ...

Mi casa... Extraño mi casa. Extraño mi castillo. Lo extraño todo. Extraño mi cuarto, mi cama, mis amigos, mi escuela ... Y sobre todo, extraño el sentimiento de seguridad, el sentimiento de normalidad. Mi casa, ... necesito una casa.



Los sueños de Rashan para Priya

Profe: ... y no olviden la tarea de proyecto para la semana próxima!

Rashan: Lo siento, chicos, tengo que contestar esta llamada, os veo en el patio dentro de unos minutos! ¡Hola, Priya!

Priya: ¡Hola hermano! ¿Tienes pausa?

Rashan: Sí, ¿estás bien?

Priya: Sí, un poco aburrida ... terminé de cocinar y ahora voy a empezar a limpiar. ¿Y tú? ¿Qué clase tienes ahora?

Rashan: Hemos terminado geografía y ahora toca matemáticas! Tenemos un proyecto interesante para la semana próxima, te contaré cuando llegue a casa, ¿vale? ¡Me tengo que ir ahora!

Priya: Oh, ¡qué bien! ¡Ojalá estuviera yo ahí también! Pero bueno ... hablamos más tarde! ¡Ciao!

Rashan: ¡Ciao!

Seth: ¡Vamos, te vas a perder la pausa! ¿Qué pasa, compadre? Pareces estar preocupado.

Rashan: Es mi hermana ...

Seth: ¿Qué le pasa?

Rashan: Se queda en casa porque mi papá piensa que ella no debe ir a la escuela. Y ella está triste por ello... Es que ... le encanta aprender de todo. Quiere realmente venir a la escuela, ... deja que te cuente ... ¡sería la mejor estudiante de todos!

Seth: ¡Qué pena! ¿Y por qué tu papá piensa así?

Rashan: Desafortunadamente, en el país donde se crio eso es normal. A muchas niñas no les dejan ir a la escuela. Según la tradición local deben trabajar en casa y se suelen casar jóvenes para crear su propia familia. Pero aquí, no parece normal en absoluto ...

Seth: No, ¡no lo es! Deberías hablar con tu papá. Quizás te haga caso ... Me acuerdo de que cuando mi hermana quiso ir a la Escuela de Arte, mis papás no estaban convencidos. Pero ahora ven que está realmente feliz realizando sus sueños y se han hecho a la idea. Incluso están orgullosos cuando ven sus obras de arte.

Rashan: No sé, igual ya es tarde ...

Seth: Oh no, ¿qué es eso? ¿Matemáticas? ¡Las odio!

Rashan: Ya, a mí tampoco me gustan, pero a Priya sí... Intentaré enseñarle esta noche lo que aprendí.

Profe: Venga chicos, ¡¡¡sentaos!!! Vamos a empezar la clase de hoy...



Fredrick y los Dragones Callejeros

Frederick: Hola Mich, ¿dónde están los demás? ¿No íbamos a jugar al fútbol?

Mich: Hola Frederick, intenté encontrarles pero no pude. Fui a casa de K y su mamá me dijo que no le dejaba venir. Me dijo que era demasiado tarde y que era peligroso para nosotros andar fuera ahora. Ya sabes, ... Hay peligro en las calles, peligro en internet, peligro en todas partes. Peligro es desde luego su palabra favorita. Me dijo que me fuera a casa yo también...

Frederick: Bueno, como siempre. Quizás sea porque ayer estuvimos jugando hasta las nueve. Unos tíos de los 'Dragones de la Calle' volvieron a acercarse a nosotros. Ya te imaginarás lo que pasó.... cómo los odio!

Mich: Tienes razón. ¡Todos los odiamos, Frederick! ¡Por su culpa no podemos jugar al fútbol por la noche! Espero que desaparezcan de aquí.

Frederick: Anoche fue distinto... No se acercaron a nosotros como otras veces. Estaban peleando entre ellos.

Mich: ¿De veras? ¿Por qué? ¿Qué pasó?

Frederick: Empezaron a apalear a un chico. Uno de ellos rompió una botella y le atacó con el vidrio roto. Le llamaban traidor. Estaba sangrando cuando logró escaparse. Todavía se ven las manchas de sangre en la acera frente al antiguo edificio. Todos estábamos paralizados por el miedo. Su jefe nos gritó: "Esto es lo que pasa si nos molestáis".

Mich: ¿Qué? No te creo.

Frederick: ¡Que sí, hombre! Era aterrador. ¡No sabíamos qué hacer! La mamá de K lo vio todo y llamó a la policía. Pero cuando oyeron las sirenas acercándose, la banda huyó. Oh no, quizá los Dragones piensen que nosotros llamamos a la policía. ¿Te imaginas lo que nos harían?

Mich: Hala, ¿eso piensas? Oh... Frederick, qué hartos estoy, de veras, qué hartos. ¿Por qué no podemos estar simplemente afuera y jugar. ¿Qué podemos hacer? ¿No podemos estar siempre metidos en casa?

Frederick: Lo sé, Mich. No creo que podamos hacer gran cosa. Quizá tengamos que quedarnos en casa unos días y esperar que los Dragones de la Calle se tranquilicen, ... ¡Quizá todo vuelva a la normalidad!

Mich: Venga, vamos a casa

Frederick: Nos vemos mañana en la escuela.



Anna alza su voz

Poeta slam en la calle : "Guerrero, activista, hip-hopper con un mensaje. Emprendo acción, no entiendo por qué el mundo es tan confuso. El clima está cambiando, la gente es bombardeada. ¿Podemos tolerar esto? Pues no. Levanten las voces, ... griten fuerte. Debemos cambiar porque las cosas van mal".

Anna: "Oye, ¿qué es eso? ¡Qué bien!"

Poeta slam: "Oh... gracias... es simplemente un poema slam que hice..." Gracias por el piropo. Eso me motiva para seguir.

Anna: "Me gusta, también el mensaje que compartes. ¿Por qué haces poemas slam?"

Poeta slam: De hecho, es una forma de expresión que me funciona bien cuando quiero ventilar realmente mi historia. A veces, me siento tan frustrado viendo todas las malas noticias del mundo. Escribir sobre mis sentimientos y opiniones en mis poemas slam me ayuda. Y presentarlos en una plaza me permite desahogarme".

Anna: "¿De qué cosas te desahogas? Hablaste sobre el cambio climático, ¿verdad? Yo también estoy realmente preocupada por la crisis climática... Es real y deberíamos actuar ya. En realidad, voy de camino a la marcha climática en el centro de la ciudad. Mira, ahí hay unos activistas que van para allá".

Poeta slam: Qué bien, quizá yo también vaya después. Sabes, las noticias también me dan inspiración. Pero mi poesía también se inspira en lo que pasa en mi vida personal. Es mi manera de hacer que se oiga mi voz".

Anna: "Sí, entiendo. Personalmente, yo prefiero protestar. Me gusta caminar por las calles con los amigos, ¡porque juntas nuestras voces suenan más alto! Si nos juntamos muchos, las autoridades no nos pueden ignorar. Sí, en mi opinión, la única cosa que puedes hacer para presionar a los que tienen el poder como "persona corriente" es manifestarte. Y si no te escuchan, grita más fuerte"

Poeta slam: "Pero creo que es una pena que los medios de comunicación se centren siempre en los disturbios y los incidentes durante las manifestaciones. Así se pierde el mensaje y es una pena.

Anna: "Tienes razón, los medios siempre enfocan lo que va mal".

Poeta slam: La poesía slam consiste en contar tu historia y mostrar tu pasión. De esta manera, puedes compartir tu mensaje con el mundo. Además, en la poesía slam no hay disturbios.

Anna: "Pues sí, ¡así es! Yo creo que cada uno debería poder expresar su opinión. Cada voz debería oírse... A lo mejor...tengo una idea... Podría preguntar a mis amigos si puedes presentar tu poesía slam en el escenario que se monta en la manifestación climática. Estoy segura de que les gustará! ¿Qué piensas?"

Poeta slam: "Guerrero, activista, hip-hopper con un mensaje. Emprendo acción, no entiendo por qué el mundo es tan confuso. El clima está cambiando, la gente es bombardeada. ¿Podemos tolerar esto? Pues no. Levanten las voces, ... griten fuerte. Debemos cambiar porque las cosas van mal".

GLOSARIO

Artículo	En el contexto de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN), un artículo se refiere a una de las 54 disposiciones que componen la Convención. Cada artículo describe un derecho específico o la protección a la que tienen derecho los niños, así como las obligaciones de los garantes de derechos de respetar, proteger y cumplir ese derecho.
Defensor del menor	En cada país hay un responsable específico de la protección y promoción de los derechos de los niños y los jóvenes: el Defensor del Menor.
Derechos del niño	Los derechos que asisten a todos los niños, reconocidos por la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN). Estos derechos incluyen el derecho a la vida, la salud, la educación, la protección y la participación.
Los garantes de derechos	En el contexto de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN), un titular de deberes es cualquier individuo o entidad que tiene la obligación legal o moral de respetar, proteger y cumplir los derechos del niño. Los garantes de derechos pueden ser padres, tutores, cuidadores, profesores, trabajadores sanitarios, trabajadores sociales, agentes de policía, jueces, funcionarios públicos y otras personas que desempeñan un papel en la promoción y protección de los derechos del niño.
Comentario general	El Comité redacta estos documentos para explicar con más detalle derechos específicos de niños, adolescentes y jóvenes. Estos documentos también explican cómo los gobiernos y otros actores, como organizaciones no gubernamentales, académicos y defensores de los derechos humanos, pueden hacer realidad estos derechos. Los niños, adolescentes y jóvenes están invitados a compartir sus opiniones sobre los temas de los comentarios generales.
Comisión General de los Derechos del Niño	La principal forma de hacer cumplir la Convención, es a través de la supervisión continua que realiza este equipo independiente de 18 expertos. Estos expertos tienen su formación en el campo de los derechos del niño y proceden de distintos países.
Socios gubernamentales	Países que ratifican tratados
Inalienable	Esto significa que los derechos humanos son los mismos para todos los hombres, mujeres y niños del mundo, sean cuales sean sus circunstancias.
Indivisibles e interdependientes	Todos los artículos de la CDN tienen la misma importancia. Nadie puede decidir que unos son más importantes que otros. La supresión de un derecho repercute negativamente en todos los demás.
OPAC	un Protocolo facultativo relativo a la participación de niños en los conflictos armados.
OPCP	un Protocolo Facultativo sobre procedimientos de comunicaciones
OPSC	un Protocolo facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía.

Protocolos Facultativos	<p>Se trata de tratados adicionales que pueden profundizar en algo del tratado adicional o abordar algo que el tratado original no menciona, como una cuestión que no existía cuando se adoptó por primera vez (Cypcs.org.uk, 2022).</p> <p>La CNUDN tiene tres Protocolos Facultativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un Protocolo Facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía (OPSC), • un Protocolo facultativo relativo a la participación de niños en los conflictos armados (OPAC), • un Protocolo facultativo relativo a procedimiento de comunicaciones (OPCP).
Titulares de derechos	<p>Según la CDN, un titular de derechos es un niño que tiene derecho a toda la gama de derechos y protecciones consagrados en la Convención. La CDN reconoce que todo niño tiene el derecho inherente a la vida, la supervivencia, el desarrollo, la protección y la participación, y esboza disposiciones y normas específicas para la realización de estos derechos. Como titular de derechos en virtud de la CDN, un niño tiene derecho a ser tratado con dignidad, respeto y no discriminación, y a que se tenga en cuenta su interés superior en todas las decisiones que le afecten.</p>
Derecho a la provisión	<p>Esta categoría incluye los derechos a una vivienda adecuada, a la alimentación y a la educación, pero también al juego, al ocio, a las artes y a la oferta recreativa, proporcionada por los servicios de atención extraescolar.</p>
Derecho a la protección	<p>Estos derechos protegen a los niños contra la explotación y los malos tratos y permiten intervenir en caso de que se produzcan.</p>
Derecho de participación	<p>Esta categoría de derechos permite a los niños participar en las decisiones que les conciernen o afectan. Tienen derecho a expresar libremente sus pensamientos, puntos de vista y opiniones. Sus voces deben tenerse muy en cuenta.</p>
Ratificar	<p>Ratificar es dar la aprobación o el consentimiento formal a un acuerdo o tratado jurídicamente vinculante, haciéndolo legalmente válido y aplicable. Cuando un Estado ratifica un tratado o acuerdo, indica su intención de quedar vinculado por los términos y obligaciones establecidos en dicho acuerdo.</p>
CNUDN	<p>Es la abreviatura de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño.</p>
Universal	<p>Todos los seres humanos tienen el mismo conjunto de derechos que deben respetarse, independientemente de su raza, origen étnico, color, sexo, identidad de género, orientación sexual, estado civil, edad, discapacidad, lengua, religión, asociación política u origen nacional o social.</p>
3 P's	<p>Los 54 artículos de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño se dividen artificialmente en tres categorías, también llamadas las 3 P: provisión, protección y participación.</p>