

BRÚJULA 2007



Guía práctica para potenciar la Celebración del Día de la Niñez en sus empresas y en el país

¡Vamos a jugar!

Tips para dinamizar el juego en hipermercados, centros comerciales, parques...



El juego es más de lo que crees...

CORPORACION DIA DEL NIÑO



Presidencia
Consejería de
Programas Especiales
República de Colombia

Libertad y Orden

BRÚJULA 2007



Guía práctica para potenciar la Celebración del Día de la Niñez en sus empresas y en el país



Tips para dinamizar el juego en hipermercados, centros comerciales, parques...

El juego es más de lo que crees...



CORPORACION DIA DEL NIÑO



Presidencia
Consejería de
Programas Especiales
República de Colombia

Libertad y Orden

Documento elaborado por la Corporación Día del Niño, entidad sin ánimo de lucro que se ha propuesto trabajar por el ejercicio lúdico de los derechos de la infancia, con énfasis en convivencia pacífica.

Dirección General: Ruth Camelo
Directora Ejecutiva, Corporación Día del Niño

Adecuación de textos

De Corporación Día del Niño:
Sandra Patricia Bojacá Coordinadora Nacional de Programas Lúdicos; Mario Fontalvo F.,
Doris Salazar y Marlon Pachón, Monitores de la entidad

Diseño: Corporación Día del Niño
Impresión: Auroscopias
Impreso en Colombia

Corporación Día del Niño
Calle 124 No. 7-38 Primer Piso
Conmutador: 6375042
Teléfono Móvil: 315 7957798
e-mail: direjecutiva@corporaciondiadelnino.org
www.corporaciondiadelnino.org



CONTENIDO

PRESENTACIÓN	5
LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN :	
UN PROYECTO NACIONAL SOSTENIBLE	7
ESTRATEGIAS QUE SE IMPLEMENTAN PARA AVANZAR EN EL EJERCICIO DEL DERECHO AL JUEGO	11
POTENCIE LA CAMPAÑA PARA EL 2007	16
MANEJO DEL LOGO DE LA CORPORACIÓN DÍA DEL NIÑO	29
EL COMPROMISO DE LA EMPRESA PRIVADA SE VE	32

PRESENTACIÓN

Desde que se inició la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación en Colombia en 1999, la presencia del sector privado ha sido fundamental para posicionarla como una estrategia que brinda múltiples oportunidades para el ejercicio de la responsabilidad social empresarial, articulándose a las actividades propuestas desde la Comisión Nacional Intersectorial (CNI), liderada por la Consejería de Programas Especiales y acompañada técnica y operativamente por la Corporación Día del Niño.

Por eso, hoy la celebración no es sólo un día; es todo un proceso en el que se unen los esfuerzos institucionales a través de alianzas entre entidades públicas, privadas y sociedad civil, las cuales son indispensables para la adecuada implementación de las políticas, planes o programas que se desarrollan en nuestro país. De esta manera, la Celebración extiende su cobertura hacia todos los departamentos de Colombia, llegando en el 2006 a más de 450 municipios que participan con proyectos propuestos desde el Plan General de la Celebración 2005 - 2007, con la finalidad de sensibilizar sobre la importancia del ejercicio de los derechos de la infancia, en especial del derecho al juego.

Partiendo de este objetivo, la Celebración 2007, siguiendo la línea que se trabajó en el 2006, se propone como un espacio para recuperar el juego entre adultos y niños y niñas, estableciendo como fundamental la calidad del tiempo que los padres les dedican a sus hijos. Para ello se considera vital la articulación de instituciones públicas y privadas en torno a los proyectos y las actividades que se plantean en la campaña "EL JUEGO ES MAS DE LO QUE CREES".

Este documento presenta, entonces, ideas clave sobre cómo potenciar la Celebración del Día de la Niñez en el 2007, a través de iniciativas institucionales y apoyo a los proyectos nacionales que se ejecutan gracias al compromiso de las alcaldías y gobernaciones, y al liderazgo de entidades de la Comisión Nacional Intersectorial como Policía Nacional, Ministerio de Protección Social, Ministerio del Interior y Justicia y Coldeportes.

Estamos seguros que con el apoyo de todos, conformando una gran alianza en torno a la Celebración, podemos avanzar en el respeto de los derechos de los niños y niñas de Colombia, potenciando el juego como medio para incidir en su desarrollo integral y para que sean mejores personas. Porque el juego es más de lo que crees...

LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN: UN PROYECTO NACIONAL SOSTENIBLE

La protección integral de la infancia ha sido definida por la Convención Internacional de los Derechos del Niño como el objetivo fundamental de los Estados. En este sentido, los gobiernos se comprometieron a proteger a la infancia contra cualquier tipo de daños, malos tratos, explotación, violencia y descuido. Sin embargo, miles de niños, niñas y jóvenes en el mundo y, en especial, en países con desarrollos desiguales en sus diferentes regiones y atravesados por problemáticas sociales como la violencia generalizada y el desplazamiento forzado -entre otros- como sucede en Colombia, se encuentran directamente afectados en su formación como ser social y en su calidad de vida.

Bajo este contexto y con el propósito de aunar esfuerzos para hacer un reconocimiento a la niñez y sensibilizar sobre la importancia del juego para el desarrollo integral, la Comisión Nacional Intersectorial, encabezada por la Consejería Presidencial de Programas Especiales, ha buscado el avance en la promoción y ejercicio de los derechos de los niños y niñas en todo el territorio nacional, a través de una estrategia denominada en la ley 724 de 2001 como Celebración del Día de la Niñez y la Recreación (ver recuadro 1), en donde la Corporación Día del Niño es el ente dinamizador y asesor de los procesos técnicos y operativos en el país.

HISTORIA DE LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN

La Ley 724 de 2001 institucionalizó la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación, reconociendo la importancia de consolidar desde la familia, la sociedad civil y el Estado el ejercicio lúdico de los derechos de la niñez, propiciando su desarrollo integral. A lo largo de ocho años, entidades públicas y privadas han desarrollado acciones tan importantes como:

1999: Inicia la Celebración.

- 2 millones de niños y niñas participan de actividades lúdicas en abril.
- Se recaudan fondos para poner en funcionamiento 28 Paraderos para libros para parques infantiles en el eje cafetero.
- La unión de esfuerzos estatales y privados permite que el país hable de la importancia de los derechos de la niñez.

2000: Organización de la Celebración.

- Se unen nuevas empresas estatales y privadas para poner en la agenda pública el tema de los niños y las niñas.
- La empresa privada asume nuevos compromisos con aportes para el montaje del Programa Ludotecas NAVES en 6 municipios como resultado de la Celebración.
- Mayor cobertura de las actividades implementadas por el Estado.

Recuadro 1



- Las entidades del Estado en los diferentes niveles nacional, departamental y local se organizan en comités de infancia para revisar sus quehaceres en relación con las problemáticas que aquejan a la niñez en el país.
- Se constituye la Corporación Día del Niño como entidad sin ánimo de lucro del sector educativo, para coordinar y asesorar técnicamente el programa social de la Celebración: las Ludotecas NAVES y apoyar la continuidad de la celebración a favor de la infancia.

2001: Los niños se hacen escuchar.

- Representantes de niños y niñas de todo el país se hacen escuchar en el Congreso de la República y es así como se institucionaliza, mediante Ley de la República, la fecha para el último Sábado del mes de abril de cada año.
- Se amplía el programa Ludotecas NAVES de la mano del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, extendiéndose a 30 municipios.
- Los cónyuges de gobernadores y alcaldes asumen con gran liderazgo la gestión de la Celebración y se amplía la cobertura de Municipios que participan de esta iniciativa.

2002: Apertura masiva de espacios lúdicos para la infancia.

- La Celebración se estructuró bajo el marco de la Ley 724 de 2001 y se construye el Plan Celebración

2002- 2004.

- Entidades como Cajas de Compensación, clubes sociales, parques y espacios de diversión se abren masivamente para los niños y niñas.
- Se amplió el compromiso y cooperación de entes departamentales y municipales.
- Se abren 10 nuevas Ludotecas NAVES municipales con aportes de empresas privadas.

2003: Un País para los niños.

- Se estructura la Celebración a partir de la Comisión Nacional Intersectorial creada por el Decreto 1621 de 2002.
- Para avanzar en la construcción de UN PAÍS PARA LOS NIÑOS, el Gobierno Nacional revisa y reenfoca la Celebración para que se generen proyectos sostenibles y no actividades puntuales de un día.
- En por lo menos 40 municipios se presenta el proyecto de institucionalización de la Celebración.
- Las entidades de la Comisión Nacional Intersectorial proponen el reto de trabajar por la promoción de los derechos de los niños y las niñas todo el año.
- Se recaudan recursos de la empresa privada para seguir sosteniendo y cualificando las 43 Ludotecas NAVES en 27 departamentos.
- Las gobernaciones y municipios de todo el país desarrollaron la programación de la Celebración alrededor de 17 proyectos enmarcados en cuatro programas y dos proyectos transversales.

2004: Municipios comprometidos.

- Se revisa el plan técnicamente y se estructuran 5 proyectos monitoreados y evaluados según indicadores formulados para cada uno.
- 259 municipios inscriben proyectos para ser desarrollados durante todo el año como resultado del compromiso asumido por los entes departamentales y municipales durante la capacitación de red de gestores sociales en el mes de marzo de 2004.
- Convocadas por la Consejería de Programas Especiales de la Presidencia de la República, entidades de la Comisión Nacional Intersectorial, gobernaciones y alcaldías municipales en unión con la Corporación Día del Niño, construyen participativamente el PLAN CELEBRACIÓN 2005-2007 a partir de los Logros y aciertos de la Celebración 2004.



- Cerca de 20 empresas privadas apadrinan una Ludoteca NAVES asegurando la asistencia técnica por parte de la Corporación Día del Niño.
- Los presupuestos y planes de desarrollo municipales de más de 80 municipios incluyen proyectos de infancia con metodología lúdica para promocionar los derechos de la infancia.
- Se construye una herramienta nacional denominada afiche interactivo para motivar a trabajar los 365 días con proyectos lúdicos para infancia.

2005: Un Plan para la promoción de los derechos de los niños.

- Capacitación a nivel nacional de la Red de Gestores Sociales en los meses de enero, febrero y marzo con la presencia de 1.003 funcionarios de 404 municipios de los departamentos de Risaralda, Quindío, Córdoba, Sucre, Santander, Tolima, San Andrés Providencia y Santa Catalina, Vaupés, Atlántico, Caldas, Casanare, Antioquia, Magdalena, Bolívar, Guaviare, Meta, Huila, Putumayo, Cundinamarca, Chocó, Guajira, Valle, Cauca, Nariño, Boyacá y Cesar.
- 479 proyectos son inscritos por 306 municipios de 30 departamentos.
- 50 municipios monitorean y reportan las actividades de 79 proyectos de la Celebración que ejecutan con población vulnerable durante todo el año.
- Más de 260 municipios incluyen en sus presupuestos recursos para desarrollar los proyectos del Día de la Niñez.
- 20 empresas privadas se comprometen con la cofinanciación de las Ludotecas NAVES.
- El afiche interactivo fue una guía para la realización de actividades a lo largo de todo el año.
- Entidades del nivel nacional como Coldeportes, el Ministerio de Protección Social, la Policía Nacional y el Ministerio del Interior y de Justicia siguen haciendo esfuerzos por articular procesos al interior de sus entidades para beneficiar los proyectos desde el nivel nacional.

2006: Promoción masiva de la estrategia Papás a jugar con sus hijos

En los medios de comunicación nacionales, regionales y locales se promovió la campaña "Regálale media hora de juego a tu hijo", incentivando el desarrollo de actividades que involucraran a la familia en torno al juego en todo el país.

- Con las gobernaciones se convocaron encuentros en 31 departamentos con la participación de 1.010 funcionarios de 641 municipios y 549 de las entidades del orden departamental.
- 454 municipios inscribieron cerca de 680 proyectos para la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación, así como las gobernaciones del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, Caldas, Cesar, Meta, Nariño, Risaralda y Santander.
- Gracias al aporte de los clientes de hipermercados en Bogotá se entregaron incentivos a 200 municipios como golosas y ludotequitas viajeras, que además de elementos lúdicos contaban con Guías metodológicas para trabajar con los niños y las niñas.

ESTRATEGIAS QUE SE IMPLEMENTAN PARA AVANZAR EN EL EJERCICIO DEL DERECHO AL JUEGO

1. Asistencia técnica a proyectos municipales

Una de las labores más importantes desarrolladas a partir de la Celebración es el acercamiento y conocimiento de las necesidades de los municipios y de los operadores sociales, para promover y desarrollar proyectos con metodología lúdica que favorezcan el ejercicio pleno de los derechos por parte de los niños y niñas.

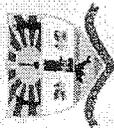


Grupo de gestores sociales en Risaralda en la socialización del juego "La Golosa" aplicada los derechos, para el aprendizaje de los contenidos necesarios para el desarrollo de los proyectos de celebración.

Es por ello que entre febrero y marzo de cada año la Consejería y la Corporación, desarrollan en los 32 departamentos de Colombia el proyecto "Encuentros Regionales de Capacitación en el marco de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación", con la participación de más de 1.000 representantes de más de 638 municipios, con el objetivo de adelantar procesos de sensibilización y educación sobre la importancia del ejercicio de los derechos de la infancia.

En este proceso de asistencia técnica, es fundamental la implementación del monitoreo y la evaluación a los proyectos de Celebración que ejecutan a lo largo del año los municipios, porque permite consolidar la CELEBRACIÓN como una verdadera estrategia de sensibilización para el ejercicio de los derechos de infancia en Colombia.

Para la Corporación Día del Niño y la Consejería Presidencial de Programas Especiales ha sido fundamental la recepción de matrices de monitoreo, informes y fuentes de verificación de las regiones pues han permitido conocer los valiosos resultados obtenidos con niños y niñas, compartir y reconocer experiencias, retroalimentar técnicamente y proponer a los municipios alternativas para mejorar los resultados con la comunidad. Esta información es la base para proponer nuevas estrategias como las que implementaremos para 2007 y que requieren que la empresa privada impulse, patrocine, avale, divulgue y articule a sus estrategias de mercadeo.



Departamento del Guaviare
Municipio de San José del Guaviare
Oficina Gestora Social y Comunitaria



Libertad y Orden

PROYECTO NIÑOS AL CONCEJO 2006

Ficha de Monitoreo de proyectos 2006

MUNICIPIO: San José del Guaviare DEPARTAMENTO: Guaviare FECHA: 30 de Septiembre de 2006 PROYECTO: Niños al Concejo 2006
ENTIDAD A CARGO DEL PROYECTO: Alcaldía Municipal PERSONA QUE OPERA EL PROYECTO: Walter Quijano
CARGO: Coordinador de la Oficina de Gestión social DIRECCION: Calle 8 N° 23-87 Barrio el Centro TELEFONO: 5840232 5840072
FAX: 5840715 CELULAR: 3112304190 E-MAIL: waltuir100@yahoo.es waltuir100@hotmail.com

Paso descrito en el cronograma.	Actividad	Fecha	Lugar	N° de niños y niñas	Descripción de la actividad	Logros	Resultado esperado al final del proceso
7 convocar a los interesados a participar del proyecto	Socialización con rectores y profesores de las Instituciones Educativas como estrategia de empoderamiento.	04 de mayo hora: 4:00pm	Sala de juntas de la alcaldía Municipal	10 personas	Se les explico al proyecto beneficios que ofrece y metodología a implementar para llevarlo a cabo en este año.	Articulación de los consejos estudiantiles para fomentar el liderazgo y la apropiación del mismo.	Que los consejos estudiantiles se sensibilicen y apropien del proyecto como un indicador que facilite el conocimiento y la articulación de los distintos sectores para solucionar las falencias en cuanto a vulnerabilidad de derechos.
8. difundir el tema o los temas de trabajo.	Cuñas radiales, foros, talleres y convocatorias abiertas.	Todo el año	Emisoras comunitarias, periódicos de la región y distintas instituciones.		Estrategia de divulgación para conocimiento y familiarización con el programa.	La comunidad ve la necesidad de este espacio de participación mediante el cual sus hijos se puedan expresar.	La participación activa de las instituciones educativas, padres y comunidad en general con el apoyo del Consejo de Política Social Municipal.
9 postulación de los niños y niñas interesados de participar del gobierno infantil	Socialización de los distintos formatos de inscripción y los requisitos.	19 de mayo al 01 de agosto.	Las 5 instituciones educativas del área urbana y 1 del área rural.	Consejos estudiantiles de las Instituciones Educativas: 86 personas	Se les explican al proyecto, beneficios que ofrece y metodología a implementar para llevarlo a cabo en este año	Apropiación por parte de los consejos estudiantiles y responsabilidad de compromisos para con el proyecto.	Con el apoyo de los consejos estudiantiles se logran realizar unas preselecciones al interior de la institución educativa que permitan la clasificación de los candidatos que reúnan todas las cualidades y habilidades para representar mejor su institución. Cabe resaltar que solo una institución decidió respaldar a todos sus candidatos para después dar una explicación pedagógica.

"En la Sencillez está el secreto de la verdadera grandeza"
"Por el San José que Quiero"
Calle 8 No. 23-87, Comendados (049) 5840232 Ext.
Teléfono (049) 584



Departamento del Guaviare
Municipio de San José del Guaviare
Oficina Gestora Social y Comunitaria



Libertad y Orden

Paso descrito en el cronograma.	Actividad	Fecha	Lugar	N° de niños y niñas	Descripción de la actividad	Logros	Resultado esperado al final del proceso
10. Capacitar a los niños postulantes para complementar sus propuestas.	Jornada de expedición de tarjetas de identidad	16 y 17 de agosto	Registraduría Especial Regional Guaviare.	350 asistieron a la convocatoria	En estos dos días se mantuvo jornada continua de 8:00am a 4:00pm con población objetivo de 7 a 14 años.	Se expedieron 280 tarjetas de identidad pero por problemas del NIUP y otros de Registro no fue posible la cobertura total.	La asistencia de los niños que no poseen tarjeta de identidad y el soporte por parte de la Alcaldía con las fotos y el RH totalmente gratis y la entrega y dedicación de la Registraduría para dicha actividad.
	Tablado público	11 de septiembre hora: 3:00pm	Coliseo de la Esperanza	150 niños y niñas de las diferentes instituciones educativas	Los niños candidatos expresaron sus propuestas y se les asignó el número respectivo con el cual se identificaron en el tablonetón electoral. Cada institución educativa contó con la participación de 20 niños para apoyar a sus candidatos.	Se asignó el número del tablonetón a 5 candidatos a la alcaldía y a 20 candidatos al consejo	La clasificación y asignación de los números para iniciar con la fase de proselitismo político en sus respectivas instituciones y comunidad en general.
	Capacitación	16 de Septiembre Hora: de 8:00am a 11:00m	Coliseo la Esperanza	20 niños y niñas candidatos y 4 participantes del consejo de política social.	Se realizó una exposición de las funciones de cada una de las distintas entidades que hacen presencia y forman parte del consejo municipal de política social, y de cómo pueden sumar esfuerzos con las instituciones educativas para mejorar la calidad de vida.	Se afirmaron las propuestas de los niños y se les hizo énfasis en la dimensión de las tareas que tiene como responsabilidad un niño concejal o un niño alcalde del gobierno infantil.	Que los niños tengan una visión más clara de cómo es el sector público y las funciones del gobierno infantil a su vez que actividades pueden realizar.

Fuentes de verificación anexas:

Fotografías: _____

Listados de asistencia: X

Video: _____

Trabajos de los niños y niñas: _____

testimonios: _____

formatos de cada proyecto: _____

actas de política social: _____

carnes de niños y niñas: _____

cronograma: X

plegables: X

otro(s): _____

cuel es: _____



"En la Sociedad está el secreto de la transformación" Cu

"Por el San José que Queremos"

Calle 8 No. 25-27 Comendador (998) 5346252 Ext

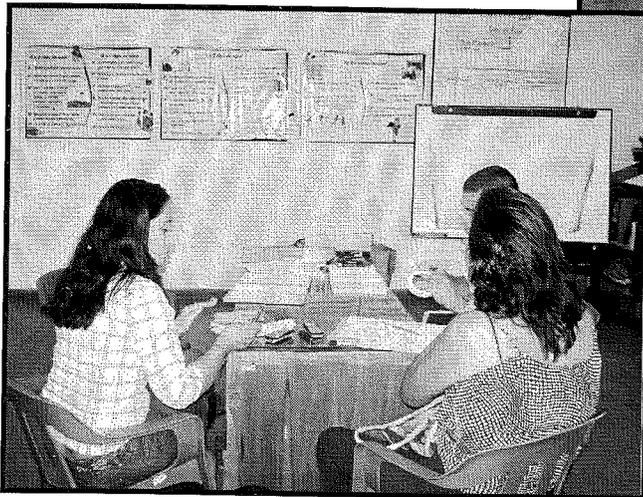
Teléfono (099) 584



En el 2006, la asistencia se complementó de manera satisfactoria con la realización de nueve encuentros macro regionales de capacitación durante los meses de octubre y noviembre, a los que acudieron los operadores de los proyectos municipales para formarse en el concepto del juego y los derechos de la niñez, así como conocer nuevas herramientas para realizar actividades en el marco de los proyectos de la Celebración.

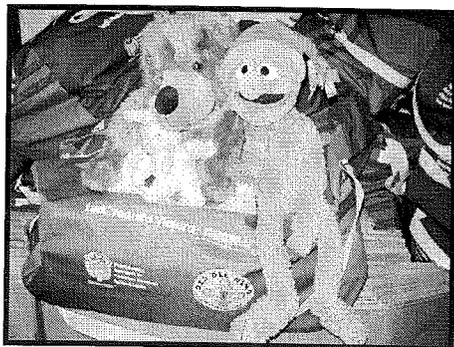


Taller de herramientas conceptuales y metodológicas para el desarrollo de los proyectos, realizado en Pasto - Naríño



Encuentro regional realizado en Villavicencio - Meta

Compartimos estas fotos sobre esta labor porque consideramos que, sectores como la empresa privada, pueden aportar nuevos recursos para garantizar la continuidad de estos procesos que dan sostenibilidad a la labor emprendida desde 1999 en el país.



Ludotequita Viajera Naves

Finalmente, la asistencia técnica se apoya con la producción materiales pedagógicos para los operadores de los proyectos. Con recursos recaudados por las empresas vinculadas y por más de 100.000 clientes que donan sus vueltos en las compras de diciembre en los hipermercados de Cafam, Colsubsidio, Pepe Ganga, Olímpica y Almacenes Éxito, Ley y Pomona, más de 20.000 niños se educan por medio del juego.



Niños jugando con los elementos contenidos en la Ludotequita Viajera en El Copey - Cesar



ENTREGA DE LA LUDOTEQUITA VIAJERA EN EL JARDIN "SEMILLITAS DE AMOR" DEL ICBF Cachipav



2. Sensibilización en medios

Con el objetivo de sensibilizar sobre la importancia del ejercicio de los derechos de la infancia, en especial del derecho al juego, impulsamos el desarrollo de campañas educativas en medios en las que le proponemos a los adultos, cómo pueden jugar con sus hijos con actividades cotidianas y tradicionales. Con estas campañas planteamos además, que el juego es importante para el desarrollo de la personalidad, de la creatividad y de otras destrezas en la etapa de la niñez; por tanto es fundamental la calidad del tiempo que se les dedica a los hijos e hijas, contribuyendo así con el respeto de sus derechos.

La campaña se convierte en una propuesta para activar de manera conjunta entre los sectores públicos y privados el proceso de sensibilización nacional, hacia el respeto de los derechos de infancia en el país y en especial el trato que le dan los padres y madres a sus hijos e hijas, durante todos los días del año, es decir, de manera constante y cotidiana, además de ser un asunto de todos.



Actividades de padres e hijos en el municipio de Cajicá y en los Parques Simón Bolívar y Nacional de Bogotá, confirmando el impacto de la campaña de sensibilización 2006: "Regálale a tu hijo media hora de juego al día"



POTENCIE LA CAMPAÑA PARA EL 2007

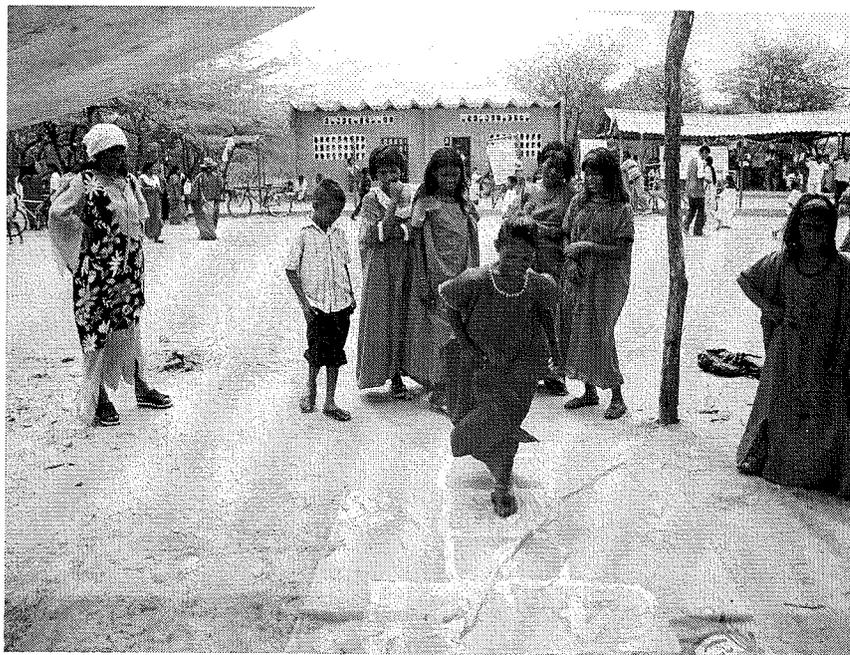


Niña jugando a la Golosa en Santa Bárbara de Pinto, Magdalena

El Plan de la Celebración en el 2007 requiere de una estrategia que permita que la reflexión sobre los derechos de los niños y las niñas, se realice masivamente en todo el país. Por esa razón, abril es una oportunidad para que podamos invitar a los adultos a jugar con los niños y las niñas, abrir espacios para la expresión, juntarnos en espacios públicos para celebrar y, sobretodo, acercarnos muchos más a la infancia y al respeto de sus derechos.

Si bien es cierto que prevalece la responsabilidad del Estado en el ejercicio de los derechos de la infancia, este compromiso es también compartido -aunque en diferente proporción- por la familia y la sociedad civil, lo que propone una participación activa de los tres estamentos que conlleve al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas y a su desarrollo armónico.

En esta medida, se considera vital conformar alianzas creativas y eficaces, como símbolo de solidaridad, para llegar a todos los niños y niñas de Colombia. Es por ello que la Celebración se convierte en la oportunidad ideal para que entes estatales, ong y empresa privada participen activamente en un espacio con diferentes públicos, en el que el



Niños de la comunidad Wayuu en Manaupe, La Guajira

principal referente son los niños y las niñas, para posicionar al juego como un asunto serio y no como simple entretenimiento, formando a los actores responsables en todos los ámbitos en los que se trabajan los temas de infancia.



1. ¿Cómo potenciar esta estrategia?

- ▶ Empleando los diversos canales de comunicación de las empresas privadas, para que el esfuerzo del Estado genere el impacto que necesita el tema de la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- ▶ Implementando campañas de mercadeo con sus productos y servicios manejando el tema del juego.
- ▶ Desarrollando programaciones y actividades de Parques, Museos, Centros Comerciales, Almacenes y diferentes instituciones relacionadas con el tema de infancia.
- ▶ Vinculándose a la Corporación en sus áreas de servicios 2007: asesoría técnica a proyectos en cientos de municipios que lo requieren; capacitación a padres, abuelos etc., sobre la necesidad de jugar con sus hijos; transferencia del modelo de Ludotecas Naves; operación de modelos de ludotecas; construcción de lineamientos técnicos para entes responsables de programas sociales; producción de materiales lúdicos, entre otras.

2. Campaña: El Juego es más de lo que crees

¡Vamos a jugar en el 2007!

Teniendo en cuenta la importancia de la promoción del juego en la familia, para el 2007 contamos con una campaña que, para dar continuidad al mensaje anterior, se acerca más a los padres, madres y adultos dándoles a conocer los beneficios del juego.

Debemos seguir avanzando en el reconocimiento de la importancia del juego por los adultos, contándoles claramente a los papás y las mamás como el juego ayuda en el desarrollo a sus hijos e hijas y crea espacios para unir a la familia.

La forma más efectiva que encontramos para transmitir este mensaje es por medio de los animales, que pueden servir como elemento de identificación y refuerzan del principio de la socialización, por el cual todas las especies pasan información sobre su cultura y formas de comportamiento a los más jóvenes, en este caso por medio del juego.

Con base en lo anterior, en las diferentes piezas de la campaña aparecerán diferentes animales mostrando los beneficios del juego, por ejemplo de pintar, cantar, bailar y leer junto con el siguiente cierre:

El juego es más de lo que crees.

**Por eso, regálale media hora diaria de juego a tu hijo para conocerlo,
desarrollar sus capacidades y hacerlo una mejor persona.**





2.1 ¿Por qué es importante el juego?

El juego es reconocido como parte fundamental del desarrollo integral de los niños y las niñas, por lo cual en la Convención de los Derechos de los Niños ratificada por Colombia: "Los Estados Partes reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural". Los niños y niñas no sólo tienen derecho a jugar, sino que los Estados deben "proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas"¹.

a. ¡El Juego no es sólo para niños!

En algunos casos los padres de familia no reconocen que al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y que a través de éste los menores recrean el mundo, ensayan formas de convivencia, normas, aprenden de su entorno y construyen visiones de futuro y puede ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes.

Está comprobado que los adultos que logran integrar en forma creativa y lúdica su mundo laboral y social, encuentran gran placer y satisfacción en sus actividades, realizando un juego continuo que nunca deja de ser parte de su personalidad.

Beneficios del juego

Para la Corporación Día del Niño, el juego desarrollado de una manera adecuada genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano, que en términos generales se resumen en:

- ▶ Favorece la catarsis
- ▶ Desarrolla la creatividad
- ▶ Es indispensable para la socialización del niño o niña
- ▶ Desarrolla y favorece la comunicación
- ▶ Genera reflexión
- ▶ Colabora con la solución de problemas
- ▶ Favorece el aprendizaje
- ▶ Permite el descubrimiento del cuerpo
- ▶ Desarrolla el pensamiento creativo
- ▶ Desarrolla la psicomotricidad
- ▶ Desarrolla el vocabulario
- ▶ Media la realidad
- ▶ Posibilita el desarrollo moral
- ▶ Desarrolla destrezas mentales
- ▶ Desarrolla destrezas físicas
- ▶ Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- ▶ Permite el intercambio generacional
- ▶ Propicia la horizontalidad de las relaciones
- ▶ Desarrolla la imaginación

.....

b. ¿Por qué la lúdica?

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. La lúdica es parte fundamental del proceso de socialización.



Ruth Camelo, Directora Ejecutiva de la Corporación Día del Niño, comenta que: "la lúdica en los niños fortalece el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplia los lazos sociales, y en general su capacidad intelectual, -entendida como adaptación al entorno-, así como ayuda a que el niño vaya representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta".

c. Oferta de espacios de juego

Esta estrategia de abrir y ofrecer espacios lúdicos y recreativos durante el mes de abril, de manera que padres y niños se motiven a acercarse por medio del juego, tendrá impacto en la medida que no dejemos solos a los entes estatales en la oferta de los mismos.

La participación de las Cajas de Compensación y de las empresas privadas de todos los sectores, será vital para que clientes y poblaciones con mayor vulnerabilidad cuenten con diversas opciones de diversión y esparcimiento en familia.

La invitación a las familias colombianas debe ser apoyada con estrategias de mercadeo de empresas, tanto privadas como de otros sectores, que **OFREZCAN** a la gente **ESPACIOS DE JUEGO** que atraigan a papás a compartir con sus hijos. Así como los parques de los municipios y las ciudades contarán con actividades ofrecidas por las instancias estatales, es necesario que las empresas privadas ofrezcan opciones de juego para sus clientes **PAPÁS-HIJOS**.

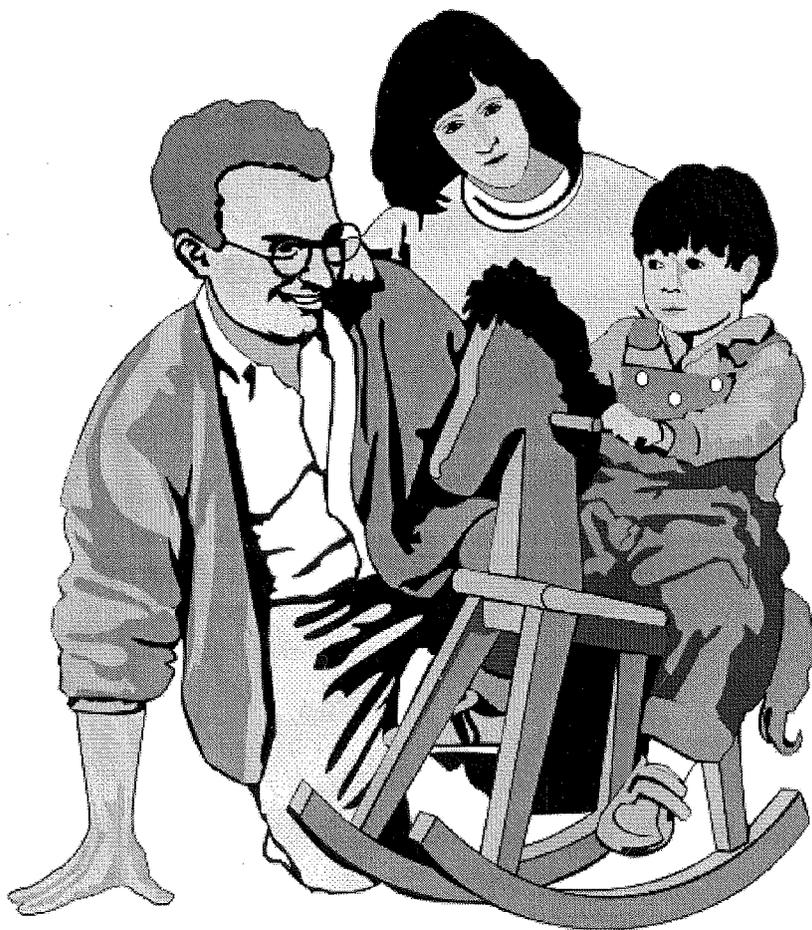


PLANEÉ ACTIVIDADES CON SUS CLIENTES

Gran parte de las actividades que se pueden realizar para jugar entre padres, hijos e hijas son útiles para todas las edades. Recuerde que las necesidades de los niños son diferentes, de acuerdo con las etapas que constituyen el desarrollo infantil; por eso los invitamos a que lideren el desarrollo de actividades como las que proponemos a continuación. Dos niños de una misma edad pueden ser iguales en algunos aspectos y diferentes en otros, por ello es importante entender y respetar sus diferencias.

La Corporación Día del Niño, en su constante interés de contribuir con la educación de la población

infantil y sus familias en el respeto de los derechos y deberes de la niñez empleando la lúdica como medio ideal, sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones cuando los papás jueguen con sus hijos e hijas.

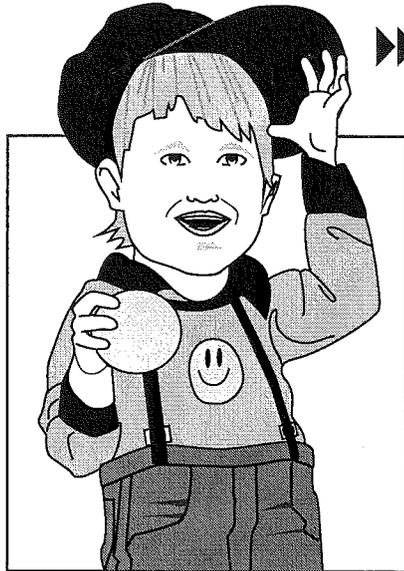


▶▶ **Niños de 2 años de edad:** jugar con una pelota, globo o bomba, gestos, perseguidos, armado con bloques grandes, esconder objetos con sábana, carreras distorsionadas, escondite de láminas, onomatopeyas, sombras y bailar, entre otros. Esta clase de juegos permite estimular el desarrollo motriz, la seguridad corporal, la creatividad, la coordinación, el desarrollo socio-afectivo, el desarrollo cognitivo, la memoria y el lenguaje.

▶▶ **Niños de 3 años de edad:** Juegue con él diariamente, así sea por lo menos 15 minutos al día. Los niños de esta edad pueden jugar con agua, inventar cuentos, jugar

con cubos lógicos, títeres, pedir carros, pintar manos, apilar almohadas, escondidas, cantar y leer cuentos. Con estos juegos, los niños van a estimular la capacidad de sentir, de orientarse y concentrarse.

▶▶ **Niños entre los 3 y 5 años:** La Corporación Día del Niño recomienda jugar a hacer el mercado, a la escuelita, al espejo, el rey y al confidente. Permitiendo que el niño conozca sobre los alimentos, el respeto a los superiores y hábitos importantes como el lavarse los dientes, peinarse, bañarse, entre otros.

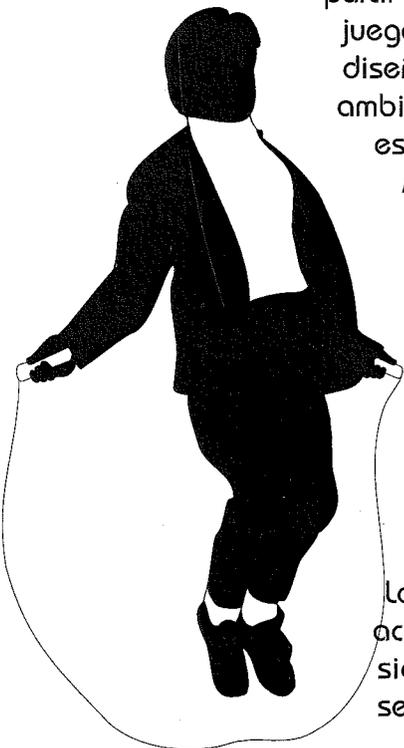


▶▶ Niños entre los 5 y 7 años: se recomienda jugar con herramientas de juguete y aprender a manipularlas, practicar el ejercicio de agarre del lápiz de manera adecuada, saltar la cuerda, la carretilla, la natación, ejercicio de escritura con ambas manos sobre el escritorio, trabajo sobre la postura del cuerpo, origami, independencia en actividades de la vida diaria y hacer elementos con material reciclable, entre otros. Todo esto permite al niño mejorar su desempeño en actividades bimanuales, coger fuerza en los dedos, brazos y articulaciones. También aprenden valores como el cuidar el medio ambiente.

▶▶ Niños entre 7 y 9 años: Es importante tener en cuenta juegos como la ciudad de cajas, recolectando objetos de la naturaleza, memoria de láminas, adivinanzas creativas, relojes de agua, la casa de mentiras, representar películas, trabalenguas caseros, mural gigante, cuento equivocado y este soy yo. Estas actividades permiten que los niños estimulen su pensamiento creativo, la innovación, el contacto con la naturaleza, el lenguaje, el vocabulario, el pensamiento matemático, la imaginación y también favorece el desarrollo socio-afectivo.



▶▶ Niños entre 9 y 10: Crear juegos de mesa, elaborar juguetes a partir de materiales reciclables, jugar a "la lleva", juegos como: "la tiendita" o "el supermercado", diseño y puesta de la decoración de su ambiente, jugar "stop" (de palabras), escondidas, policías y ladrones, imitación / personificación, caricaturas. Así mismo, los niños aprenden a reconocer los riesgos y ventajas al tomar decisiones, ven la importancia de cuidar y aprovechar los recursos naturales.

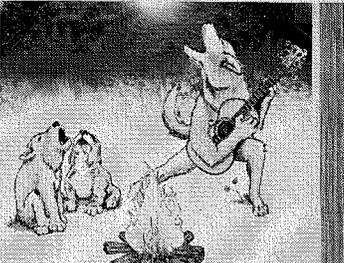
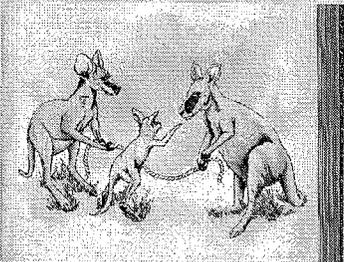


▶▶ Niños entre los 10 y 11 años: Ayúdele a que no se encierre y aleje de la naturaleza. Vigile que lo máximo que pase frente al televisor o al computador sean dos horas diarias. Se recomienda jugar con los niños de esta edad a la golosa, saltar lazo o soga, palmaditas, revolver harina, peinar muñecas, armar y desarmar carros, desarmar el cuarto. Los niños en este rango de edades aprenden con estas actividades reglas para la vida cotidiana, a jugar en equipo, se sienten útiles, aprenden a cuidar su cuerpo, adquieren seguridad y confianza.

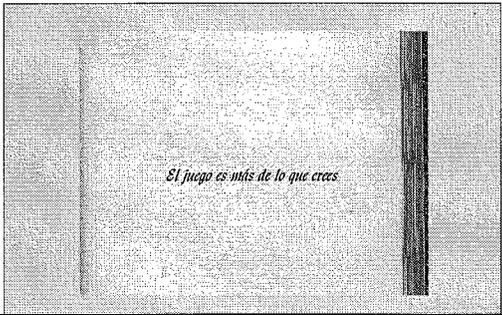
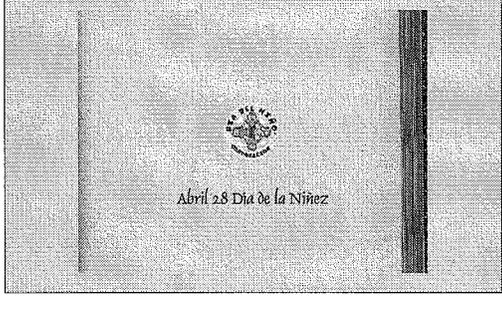


2.2. Piezas de comunicación

a. Story board del comercial de tv

VIDEO		AUDIO
<p>Vemos un libro de cuentos que se abre</p>		<p>SFX Abre libro Música</p>
<p>En la primera hoja aparece un lobo que aulla a la luna</p>		<p>Música</p>
<p>Abrimos el plano y descubrimos que el papá lobo tocando guitarra y cantando con sus hijos al lado de la fogata</p>		<p>Música Loc. Off Por medio del juego, los padres pueden fortalecer la personalidad de sus hijos,</p>
<p>Pasamos la hoja y encontramos a una pareja de canguros que están jugando a saltar lazo con su pequeño hijo canguro</p>		<p>Loc. Off aumentar sus habilidades...</p>
<p>Pasamos nuevamente la hoja y descubrimos a papá camaleón que le está pintando unas hojas en la espalda a su pequeño hijo, para ayudarlo a camuflarse</p>		<p>Música Loc. Off y aumentar su creatividad</p>



VIDEO		AUDIO
<p>Pasamos la hoja y aparece el crédito: El juego es más de lo que crees</p>		<p>Música Loc. Off El juego es más de lo que crees</p>
<p>Sigue apareciendo crédito: Regálale media hora diaria de juego a tu hijo</p>		<p>Música Loc. Off Regálale media hora diaria de juego a tu hijo... Para conocerlo, desarrollar talentos y hacerlo una mejor persona</p>
<p>Aparece logo y crédito: Abril 28 Día de la Niñez</p>		<p>Música Loc. Off Abril 28 Día de la Niñez</p>

b. Gráficas





C. Cuñas de Radio

Referencia: Cachorros

Duración: 30"

Perro adulto (mamá): Bueno mis cachorros, les voy a contar una historia.

Cachorros: Eeeeh... guau, guau, guau

Perro adulto (mamá): Un perrito llevaba un trozo de carne en su boca. Vio su reflejo en el río y creyó ver otro perro con un trozo de carne más grande. El perrito se lanzó al río para robarse el otro trozo, pero al intentarlo, soltó en el agua la carne que ya tenía. ¿Qué nos enseña esta historia?

Cachorro: Que no debes querer más si ya tienes suficiente.

Perro adulto (mamá): Siii.... y qué más??

Cachorro: Guau!! Y que no se debe nadar con el hocico lleno!!!

Perro adulto (mamá): Siii.... y qué más?? (bajando el volumen y perdiéndose)



LOCUTOR: Contando cuentos los padres ayudan a que sus hijos aprendan valores.

INSTITUCIONAL: El juego es más de lo que crees. Por eso, regálale media hora diaria de juego a tu hijo para conocerlo, desarrollar capacidades y hacerlo una mejor persona.

Referencia: Loros

Duración: 30"

Loro adulto (papá): Pancho le compro una plancha a pancha y ahora pancha plancha con la plancha que le regalo pancho.

Ahora tu, junior

Loro hijo: Plancho le compro una pancha a plancha...

Papi, ¿qué es una pancha?

LOCUTOR: A través de los juegos de palabras, los papás y las mamás pueden mejorar el uso del lenguaje de sus hijos y su capacidad de expresión.

INSTITUCIONAL: El juego es más de lo que crees. Por eso, regálale media hora diaria de juego a tu hijo para conocerlo, desarrollar sus capacidades y hacerlo una mejor persona.



2.3. ¿Cómo desarrollar la campaña al interior de las empresas, parques y centros comerciales?

Para dinamizar la campaña hemos diseñado ¡Vamos a jugar!, como medio para concretar el mensaje de nuestra campaña ofreciendo a padres, madres y adultos alternativas para que jueguen con sus hijos, enlazadas con los nombres de diferentes animales para que sean más atractivos.

De esta forma, las diversas instancias del nivel estatal y privado cuentan con una estrategia, que por su sencillez y practicidad, puede ser replicada en las diferentes iniciativas de mercadeo que se desarrollan en el marco de la Celebración 2007.

Por tanto, además de la promoción del mensaje de la campaña, el 28 de Abril y todos los días de este mes, sugerimos incluir algunas de las actividades que se programen para niños, niñas y familias, en la casa o en los espacios públicos, a partir de la siguiente recopilación clasificada de acuerdo con las edades.

0 a 2 años Sigamos a mamá Gallina (Los juegos en esta edad involucran a el niño o niña y su papá o mamá)
<u>Pollito ríe:</u> Se seleccionan varias parejas de niño o niña y papá o mamá (5 o 7 parejas aproximadamente) y mirar que papá o mamá puede hacer reír al bebé más rápidamente.
<u>¿Eres tu mi pollito?:</u> Se seleccionan varias parejas de niño o niña y papá o mamá (5 o 7 parejas aproximadamente) y por turnos un adulto con los ojos vendados tratará de identificar a su bebé.
<u>Pasar el huevito:</u> Consiste en tirar una pelota de plástico suave al bebé y hacer que se la devuelva a la mamá o el papá.
<u>Aprendiendo a hacer el nido:</u> El bebé apila cosas (almohadas pequeñas, cubos de plástico) ayudado por su papá o mamá.
<u>Carrera de pollitos:</u> Carrera de gateadores en una "pista" con colchonetas y con su papá o mamá llamándolos en la meta para que llegue de primero su respectivo bebé.
<u>Pío Pollito:</u> Se motiva al niño a decir onomatopeyas de animales como el pollo, la vaca, el león, el perro, el gato, entre otros.
<u>Cosquillas:</u> Hacerle cosquillas al bebé.
<u>Soy un pollito:</u> Avanzar en el autoreconocimiento corporal diciendo y posteriormente señalando partes del cuerpo humano como cabeza, ojos, mano, pierna, entre otros.
<u>Encuentra la lombriz:</u> Esconder objetos bajo una tela para que el bebé los encuentre en el menor tiempo posible.





2 a 3 años
Cantemos como lobos y Pintemos como camaleones
<u>Rondas de la luna:</u> Cantar y jugar con rondas infantiles seleccionadas.
<u>Canciones de lobos para niños:</u> Cantar canciones infantiles seleccionadas.
<u>Cuentos cantados:</u> Escucha de canticuentos infantiles seleccionadas.
<u>Cuentos de pata:</u> Lectura y/o relato de cuentos y fábulas infantiles seleccionadas.
<u>Camufla tu cara:</u> Maquillaje artístico sencillo como flores, mariposas, corazones en el rostro de los niños y niñas.
<u>Pintura manos:</u> Pintar hojas de papel con pintura dactilar (pintumanitas).
<u>Pintar a la familia camaleón:</u> Dibujar y/o pintar a la familia del niño o la niña.
<u>Los niños y niñas camaleón dejan huella:</u> Elaborar un "mural" con mensajes escritos con tiza en el piso de un parque o plaza.
<u>Jugar con la familia camaleón:</u> Elaborar títeres de la familia en los dedos de las manos y presentar pequeñas obras con ellos.



3 a 5 años
Corramos como caballos y Construyamos como castores
<u>Saltando por la pradera:</u> Carrera con obstáculos sencillos como saltar con ula ula, encostados y con una pelota.
<u>Corcel más veloz:</u> apostar carrera de velocidad.
<u>Yegua y caballo:</u> Se divide un grupo de niños y niñas en dos. Unos serán yeguas y otros caballos. Se ubica cada grupo en escuadra quedando un caballo al frente de una yegua, separados por aproximadamente tres metros de distancia. Si el animador dice "yegua", las yeguas deberán girar 180° correr y pasar una línea imaginaria a 10 metros de distancia sin ser tocadas por los caballos. Si lo logran, ganarán un punto; de lo contrario, ganarán los caballos. Lo mismo ocurre cuando se dice "caballo", los caballos deberán girar 180° correr y pasar una línea imaginaria a 10 metros de distancia sin ser tocados por las yeguas. Se pueden hacer 15 o 20 rondas del juego.
<u>Cabalgata:</u> Realizar una cabalgata con caballos de palo.
<u>El hipódromo:</u> Es un juego en el que se ofrecen instrucciones y movimientos simulando una carrera de caballos; el facilitador debe mencionar que hace algunos años existían hipódromos en los que se corrían carreras de caballos. Hoy imaginaremos uno muy especial; lo primero que haremos será alistar los caballos, que somos cada uno de nosotros. Se debe explicar que esto se hará cuando se diga: ¡salen los caballos! Se dan palmadas en las piernas rápidamente. Pero cuidado, aparece un árbol, así que todos se tienen que agachar levemente y decir ¡uy un árbol!. Más adelante hay un charco por lo que los participantes deberán dar un salto estirando el pie izquierdo adelante y el pie izquierdo atrás. Posteriormente aparecen piedras en el camino que serán representadas por el sonido de las manos propias entrelazadas y golpeando las palmas (tarso de las manos) abriendo y cerrando rápidamente. Así sucesivamente, se podrán agregar otras acciones adicionales.
<u>Construyamos la casa del castor:</u> Elaborar casitas u otros objetos en plastilina o con materiales reciclables.
<u>Hojas en el río:</u> Elaborar barks de papel y jugar con ellos en un platón.





	5 a 7 años Nademos como delfines y Vivamos juntos como abejas (Los juegos de nado requieren una piscina o río)
<u>El barco perdido:</u> Consiste en sumergirse en el agua para buscar un objeto.	
<u>Carrera en el coral:</u> carrera de natación.	
<u>Que te muerde el tiburón:</u> Consiste en amarrar una almohada a un lazo y una persona gira el lazo en círculo por debajo en una ronda y que deben saltar cuando pase la almohada o "tiburón".	
<u>La casa del delfín:</u> Elaborar un collage del mar, con recortes de revistas.	
<u>Recorramos el panal:</u> Jugar la Vuelta a Colombia dibujando una carretera sencilla en el piso con tiza y con tapas de gaseosa; cada jugador intenta llegar de primero a la meta empujando su tapa en tres ocasiones por turno, sin salirse de la carretera establecida so pena de devolverse al punto inicial.	
<u>Buscando la cena:</u> Jugar a la tiendita con alimentos de "mentiras" o con productos reales que se compran y venden por los habitantes de un barrio.	
<u>Construye la colmena:</u> Ejercicios de hacer dibujos uniendo puntos con un lápiz.	
<u>La Colmena:</u> Jugar a la casita con sábanas extendidas, por ejemplo.	
<u>Recogiendo el polen:</u> Niños y niñas divididos en dos equipos recogen el mayor número de objetos que tengan a su disposición y que se puedan guardar en una caja de fósforos grande, sin dañar la naturaleza.	

7 a 9 años Repitamos como loros y Pensemos como Búhos
<u>Trabaloros:</u> Decir o aprenderse trabalenguas.
<u>Rima la lora:</u> Elaborar y decir rimas.
<u>El loro que rima adivina:</u> Juegos de memoria.
<u>Concéntrese lorito:</u> Jugar concéntrese, encontrando las parejas en el tablero.
<u>¿Quiere cacao?:</u> Decir adivinanzas.
<u>Encuentra el nido escondido:</u> Consiste en encontrar un "tesoro" puede ser una pelota, que se ha escondido diciendo si se está caliente, tibio o frío, sin utilizar elementos que golpeen, sino compartir el tesoro.
<u>Conociendo el bosque:</u> Jugar Stop. El juego consiste en que cada participante con una hoja de papel tomada horizontalmente escribe una serie de categorías por ejemplo nombre, animal, apellido, juego, cosa, localidad (barrio, vereda, corregimiento, ciudad, país), fruta, planta y color. Al momento de terminar el diligenciamiento de la hoja un jugador procederá a mencionar una letra con la que se deben llenar los espacios de las categorías con palabras que tengan como inicial la letra que se mencionó. Cuando el primer niño o niña haya terminado de diligenciar las categorías dirá en voz alta "stop", que dará fin a la ronda e impedirá que los otros continúen escribiendo. Se revisará que no existan faltas de ortografía y que las palabras efectivamente hayan sido escritas con una mínima claridad, es decir que puedan ser leídas por un tercero. Cada casilla respondida tendrá un puntaje de 100 puntos, pero si nadie más diligenció la casilla se ganan 200 y si alguien más tenía la misma palabra se asignan solo 50 puntos.
<u>Acechando la presa:</u> Jugar batalla naval u otro juego de estrategia, pero cambiando los barcos y aviones por animales.
<u>Vuelo silencioso:</u> Jugar mímica con canciones, películas, programas de tv, entre otros. Un jugador del equipo contrario le dice al oído a uno del otro equipo una película, libro o serie de televisión. Sin hablar ni señalar personas u objetos se debe identificar a través de expresión corporal la película o serie de televisión en máximo un minuto. Al finalizar se suman los aciertos de cada equipo.





9 a 11 años
Juguemos como leones y Volemos como pájaros
<u>Jugar a la presa:</u> Jugar a la lleva.
<u>Apunta y ataca:</u> Juegos de puntería.
<u>Defiende la manada:</u> juegos de territorios y banderas.
<u>Pasa la llama:</u> Juegos de relevos.
<u>¿Quién le teme al león?:</u> Está inspirado en el juego "Hombres de negro". Para jugarlo se requiere un amplio espacio. Se ubican en una escuadra el grupo salvo tres o cuatro jugadores que se ubican igualmente en escuadra a unos 15 metros delante de ellos aproximadamente. Ambas escuadras miran al frente, esto quiere decir que el grupo pequeño (leones) le da la espalda al otro. El grupo pequeño (leones) dice en voz alta. ¿Quién le teme al león? Y da un paso atrás. Inmediatamente el otro grupo dice: nadie y da un paso al frente. Después de gritar las veces acordadas la frase inicial (2, 3 o 4 veces), el grupo pequeño (leones) gira de improviso y sale a "cazar" a los otros participantes y a quién logre tocar se convierte en león. Se repite la operación hasta que todos se vuelvan leones.
<u>Animales de la pradera:</u> Se forma una ronda y cuando se señale a alguien y le diga "elefante", la persona señalada debe hacer con los brazos la trompa de un elefante y las dos personas de al lado deben hacerle las orejas. De la misma manera cuando se señale a alguien y se diga jirafa, la persona señalada se empina y estira los brazos arriba y las dos personas del lado se agacha junto a él. Se pueden agregar los animales que se deseen.
<u>Pesca Milagrosa:</u> Con una sencilla caña de pescar (un palito con un gancho) se pescan figuras de peces en un cesto o platón.

11 años en adelante	
Saltemos como canguros y Trepemos como gorilas	
<u>Salta a la serpiente:</u> Saltar lazo.	
<u>Salta en la bolsa del canguro:</u> Carreras de encostalados.	
<u>El canguro goloso:</u> Jugar golosa.	
<u>Las horas del canguro:</u> Con un lazo largo sostenido por dos niños o niñas se debe pasar por la cuerda inicialmente sin tocarla y después acumulativamente entrando dando un salto y saliendo de nuevo. Después entrar dar dos saltos y salir y así sucesivamente intentando llegar a las 12 horas como en un reloj. Si un niño o niña toca el lazo comienza desde cero.	
<u>Aprendamos a trepar:</u> Jugar caucho.	
<u>El limbo:</u> Con un palo ubicado a la altura del pecho de los participantes se debe pasar por debajo sin agacharse o bajar la cabeza al frente.	
<u>Doblemos las ramas:</u> Hacer figuras en papel (Origami)	

MANEJO LOGO DE LA CORPORACIÓN DÍA DEL NIÑO



GENERALIDADES

La marca Corporación Día del Niño está registrada ante la Superintendencia de Industria y Comercio. El logotipo está conformado por dos niños y dos niñas tomados de la mano sobre un fondo de cielo con nubes, enmarcados en un círculo amarillo sobre el que se lee la inscripción «DÍA DEL NIÑO» en el arco superior, y «CORPORACIÓN» en el arco inferior del mismo. Sólo la Corporación Día del Niño podrá modificar sus elementos.

La tipografía utilizada es dibujada, por lo cual asegúrese de utilizar, siempre, los logotipos entregados por la Corporación Día del Niño para evitar un manejo incorrecto de la misma.

LOS COLORES

Utilice los logotipos entregados por la Corporación Día del Niño para evitar alteración en los colores. A continuación encontrará la referencia de colores en tintas planas (Pantone) o tintas procesadas (process) de ser necesario prepararlos.

Tinta plana:		Process:
Círculo	Yellow C	Amarillo 100%
Círculo interior:	297C	Cyan 30%
Pieles claras:	162C	Magenta 10%+ amarillo 20%
Piel oscura:	4725C	Magenta 20%+ amarillo 30%+ negro 20%
Camiseta niño arriba:	306C	Cyan 100%
Vestido niña liso:	Magenta C	Magenta 100%
Camiseta niño abajo:	369C	Cyan 100%+ amarillo 100%
Vestido niña flores:	Yellow C	Amarillo 100%
Flores vestido niña:	2736C/Magenta C	Cyan 80%+ magenta 80% (int. Flor: mag 100%)
Zapatos:	175C	Magenta 50%+ amarillo 70%+ negro 60%
Pantalón morado:	2613C	Cyan 60%+ magenta 100%
Pantalón azul:	2736C	Cyan 80%+ magenta 80%
Texto	Negro	Negro 100%



MANEJO EN BLANCO Y NEGRO

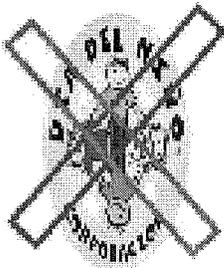
	Porcentaje negro
Texto	100%
Círculo exterior	10%
Borde círculo exterior	60%
Círculo interior	15%
Nubes blancas	
Piel caras	10%
Piel oscura	40%
Camiseta niño arriba	40%
Camiseta niño abajo	60%
Vestido niña liso	50%
Vestido niña flores	50%
Pétalos flores	60%
Interior flores	40%
Zapatos	80%
Pantalones niños	70%



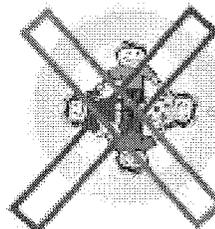
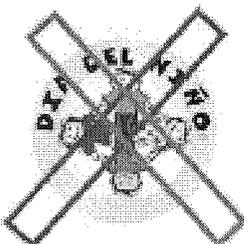
Para impresiones en blanco y negro, el círculo amarillo presenta un borde (negro 60%) para lograr mejor definición.

Cuando realice impresiones en blanco y negro, siempre utilice los logotipos entregados en blanco y negro. Impresiones en blanco y negro de logotipos a color pueden presentar problemas de registro.

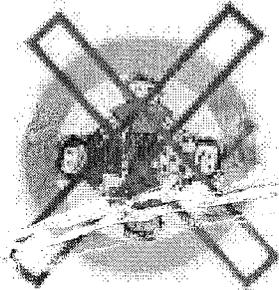
NO altere la forma del logotipo condensándolo o extendiéndolo para ajustarlo al espacio. El círculo amarillo siempre es un círculo, **NO** lo convierta en un óvalo.



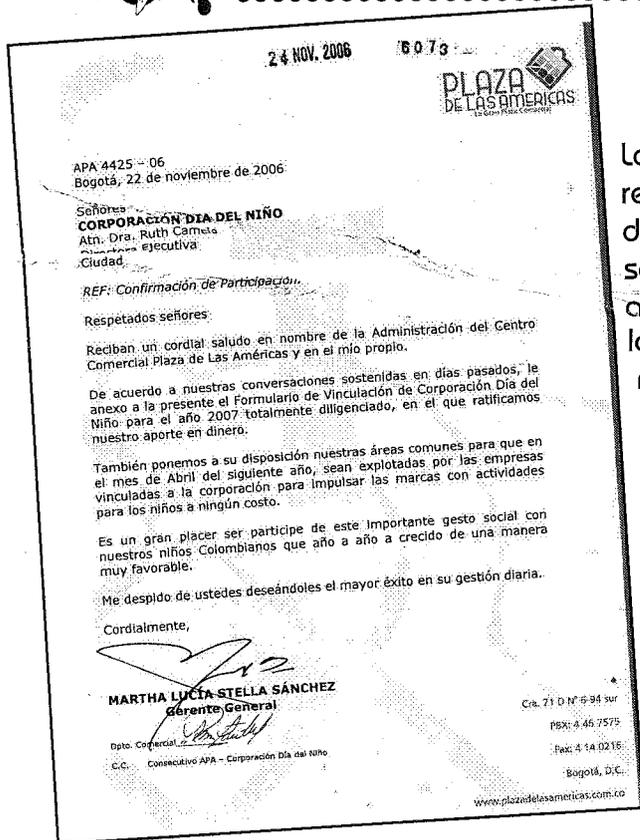
NO añada, modifique o elimine elementos. **NO** elimine los textos «DIA DEL NIÑO.» y/o «CORPORACION.» Es una fuente dibujada. **NO** escriba ningún texto nuevo en el círculo amarillo.



NO altere los colores. La tipografía es dibujada, NO la cambie.



Utilice los logotipos suministrados por la Corporación Día del Niño.



EL COMPROMISO DE LA EMPRESA PRIVADA SE VE

La Responsabilidad Social nace como una respuesta de las empresas y/o entidades para desempeñar gran parte de su liderazgo, en la solución de problemas sociales y contribuir activamente con iniciativas que den respuestas a los mismos. Es una forma de ver y actuar en los negocios bajo el respeto de los valores éticos, de las personas, las comunidades y el medio ambiente, logrando satisfacer las necesidades de sus clientes y mejorando en parte el bienestar de la comunidad con la que se involucra.

Para la Corporación Día del Niño, el papel de la empresa privada es muy importante en la medida en que está apoyando de manera directa, la realización de los proyectos de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación y la apertura y sostenibilidad de programas lúdicos como las Ludotecas NAVES, lo que

consolida el Día de la Niñez y la Recreación. Estas

alternativas se convierten en fuertes estrategias para que los empresarios ejerzan su responsabilidad social y solidaria, permitiendo que entre todos logremos un avance en el ejercicio del derecho que tienen los niños y las niñas a jugar.

El pasado 30 de octubre de 2006, durante la reunión de lanzamiento de la campaña 2007, pudimos ver el nivel de compromiso que la empresa privada tiene con los niños y niñas de Colombia, tanto por los testimonios que a continuación transcribimos, como por el resultado de la "encuesta" que nos respondieron "pintando como camaleones" y que también mostramos en las páginas siguientes.

- ☛ *Kraft Food: Nos gustaría apoyar los programas de la Corporación porque queremos llegar a la población mas necesitada. (Karen Muller)*
- ☛ *Bayer: Con la CDN tenemos un trabajo muy serio, queremos expandirnos al resto de los países de la región andina. (Carolina Plata).*
- ☛ *Compañía Nacional de Chocolates : La Celebración es un proyecto espectacular, con un impacto grandísimo y, porque no decirlo, muy bueno en la parte comercial. (Hernán Darío Restrepo).*
- ☛ *Salitre Mágico: Queremos que la Corporación sea más fuerte, más grande, nosotros nos hemos apropiado del tema y creemos que si juntamos esfuerzos tendremos un mayor aprendizaje para los niños (Alejandra Muñoz).*
- ☛ *Colsubsidio: A nosotros nos ha ido muy bien con el trabajo adelantando con la Corporación, esperamos que la campaña no se quede en las capitales sino que llegue a todo el país con el apoyo de ustedes. (Maritza Reyes).*






ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

NOMBRE: Cecilia Rivera TELEFONO: 300774587
 CARGO: Directora Ejecutiva EMAIL: crivera@real.com.ec
 EMPRESA: Fundación Grupo Nacional de Chocolate FAX: 2853431 ext 830

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACION.






ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

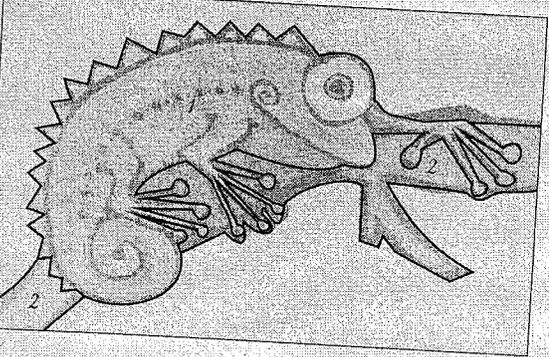
NOMBRE: Julian Bernardo Gonzalez TELEFONO:
 CARGO: jefe División de Comunidades EMAIL: jgonzalez@comprocol.com
 EMPRESA: Comprocol del Cerrojo

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACION.






ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

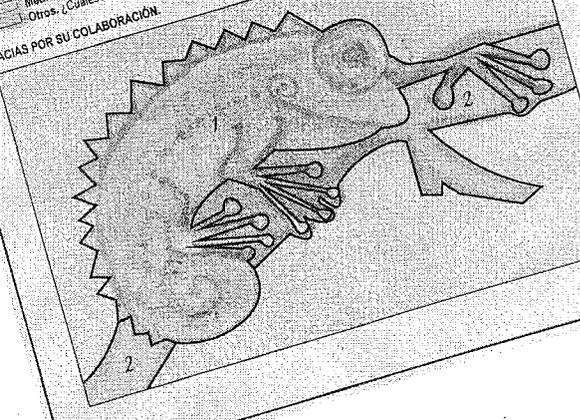
NOMBRE: Margarita Pineda TELEFONO:
 CARGO: jefe de área EMAIL: manq
 EMPRESA: Colsoberito

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACION.





ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

NOMBRE: Cecilia Montecarmelo
CARGO: Directora de Actividades
EMPRESA: Asesoría Técnica

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2 para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Medios impresos
 Otros. ¿Cuáles? Difusión del

GRACIAS POR SU COLABORACION

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

NOMBRE: Ximena Tello **TELEFONO:** 642000
CARGO: Coordinador Eventos Recreativos **EMAIL:** michelle.corsam@gmail.com
EMPRESA: Saya de Compensación Familiar SCOFAM

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Medios impresos
 Otros. ¿Cuáles?

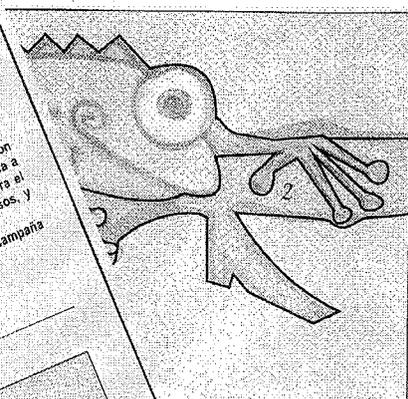
ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN"
ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL
DIA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACION 2007

NOMBRE: IRIS MORALES **TELEFONO:** _____
CARGO: PROFESORA **EMAIL:** _____
EMPRESA: _____

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Medios impresos
 Otros. ¿Cuáles? EXHIBICIONES

GRACIAS POR SU COLABORACION



ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

Corporación Día del Niño

NOMBRE: Manco Llinas
 CARGO: Gerente
 EMPRESA: Coca Cola

EMAIL: _____ TELEFONO: _____

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

Corporación Día del Niño

NOMBRE: Luis Gonzalo Alvarez
 CARGO: Gerente de Grupo Kellogg's
 EMPRESA: Kellogg's

EMAIL: luis.alvarez@kellogg.com TELEFONO: 4251240

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles? Empaques

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

Corporación Día del Niño

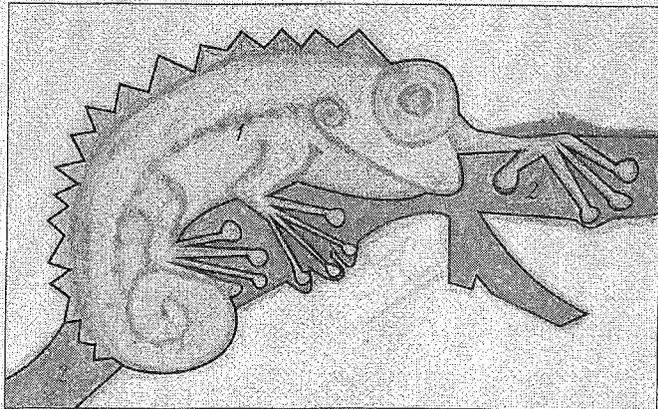
NOMBRE: María Isabella Gueso
 CARGO: Jefa de Gamble
 EMPRESA: Prode & Gamble

EMAIL: gueso.mia@pg.com TELEFONO: 5249026

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.





ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

DIA DEL NIÑO CORPORACIÓN

NOMBRE: LA CAJONILLOSA TELEFONO: 6143718
 CARGO: SECRETARIA EMAIL: secreta@cajonillosa.net
 EMPRESA: CAJONILLOSA

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios de escasos recursos, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca navas, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

DIA DEL NIÑO CORPORACIÓN

NOMBRE: MAURICIO SHELLEBATTI TELEFONO: 657700
 CARGO: Gerente Comercial EMAIL: mauricio.shellebatti@mauricio.com
 EMPRESA: Mauro Colombo SA

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios de escasos recursos, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca navas, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA RECREACIÓN 2007

DIA DEL NIÑO CORPORACIÓN

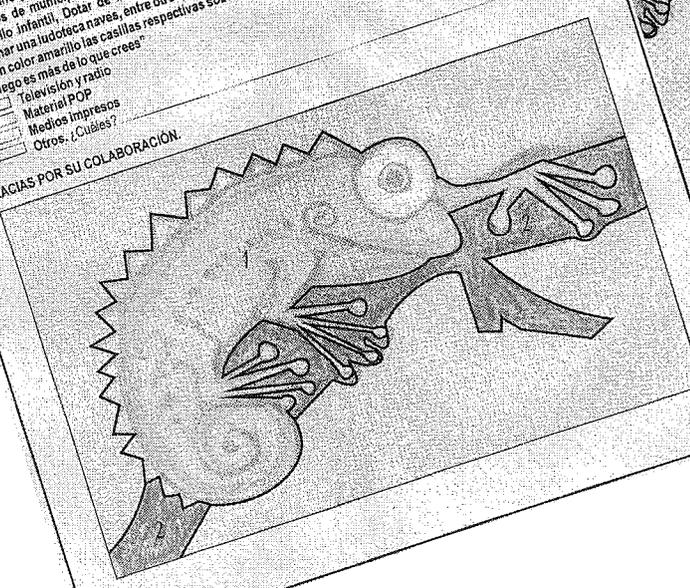
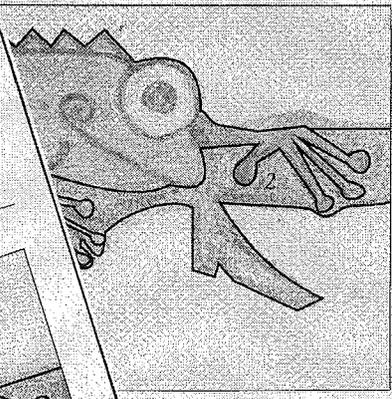
NOMBRE: MIREYA MARTINEZ TELEFONO: 3135273
 CARGO: Analista de Comunicacion EMAIL: mireya.martinez@petrobras.com
 EMPRESA: Petrobras

En el siguiente dibujo:

- Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
- Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a municipios de escasos recursos, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca navas, entre otros)
- Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL DIA DE LA NINEZ Y LA RECREACION

NOMBRE: Herminio David Restrepo
CARGO: Director Administrativo y Ventas
EMPRESA: DSA Abrevalor el chocolate

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede incluir en sus estrategias de proyectos de municipios, capacitación a comunidad desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles? *Asesoría en*

GRACIAS POR SU COLABORACION.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL DIA DE LA NINEZ Y LA RECREACION

NOMBRE: Alejandra Muñoz Heda
CARGO: Gerente Comercial y Ventas
EMPRESA: Distribuidora de Alimentos SA

TELEFONO: 300 208 4097
EMAIL: unmuoz@dsalimentos.com.co

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles?

GRACIAS POR SU COLABORACION.

ENCUESTA "PINTA COMO EL CAMALEÓN" ESTRATEGIAS PARA LA CELEBRACION DEL DIA DE LA NINEZ Y LA RECREACION

NOMBRE: María Victoria Pantoja
CARGO: Directora de Asesoría y Comunicación
EMPRESA: Municipio de Comuneros

TELEFONO: 3442242

En el siguiente dibujo:
 • Pinte con color verde la zona marcada con el número 1, si su empresa puede incluir en sus estrategias de mercadeo, la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"
 • Dibuje con color naranja la zona identificada con el número 2, si su empresa puede vincularse a la Corporación Día del Niño para apoyar el desarrollo de alguna de las áreas de servicio de la entidad (Asesoría técnica a proyectos de municipios, capacitación a comunidades vulnerables sobre los beneficios del juego para el desarrollo infantil, Dotar de materiales pedagógicos y capacitación a municipios de escasos recursos, y apadrinar una ludoteca naves, entre otros)
 • Pinte en color amarillo las casillas respectivas sobre los canales que puede emplear en la difusión de la campaña "El juego es más de lo que crees"

Televisión y radio
 Material POP
 Medios impresos
 Otros: ¿Cuáles? *Asesoría y comunicación*

GRACIAS POR SU COLABORACION.





Lo invitamos entonces a que en el 2007 haga parte de esta gran iniciativa nacional proyectándola como una excelente oportunidad para aportar al reconocimiento del juego como un derecho fundamental de la infancia, desde sus diversas estrategias de mercadeo y actividades corporativas diseñadas, especialmente, con el fin de potenciar la campaña "El juego es más de lo que crees".

Tenga la seguridad que, acciones como éstas a favor de la niñez colombiana, fortalecen la imagen de su organización como una de las entidades conscientes de su responsabilidad social corporativa, cercana a su comunidad y que trabaja solidariamente en un proyecto sostenible como un medio para avanzar en el desarrollo social del país.

Nuestra Corporación tiene las puertas abiertas para apoyar todas sus ideas y propuestas, y articularlas en esta estrategia de Celebración 2007, en donde está presente la marca que millones de niños y niñas conocen y quieren como símbolo de su día. Esta es una buena causa para unir a muchos actores responsables de la infancia en Colombia y para acercar por medio del juego a padres o adultos con sus niños y niñas para mejorar su comunicación, expresión afectiva, confianza y afianzar el afecto como factor protector para la familia.

Mayores informes:

Ruth Camelo, Directora Ejecutiva

E-mail: direjexecutiva@corporaciondiadelnino.org

Mario Fontalvo F., Monitor de Responsabilidad Social

E-mail: responsocial@corporaciondiadelnino.org

CORPORACIÓN DÍA DEL NIÑO

www.corporaciondiadelnino.org

Calle 124 N. 7-38

PBX: (1) 637 5042 - Fax: (1) 629 5039

Móviles: 315 795 7798 - 315 315 5124 - 315 333 4586



Actividades y promociones
 en parques, centros comerciales,
 almacenes de cadena,
 supermercados... muchas
 cosas para disfrutar
 en familia



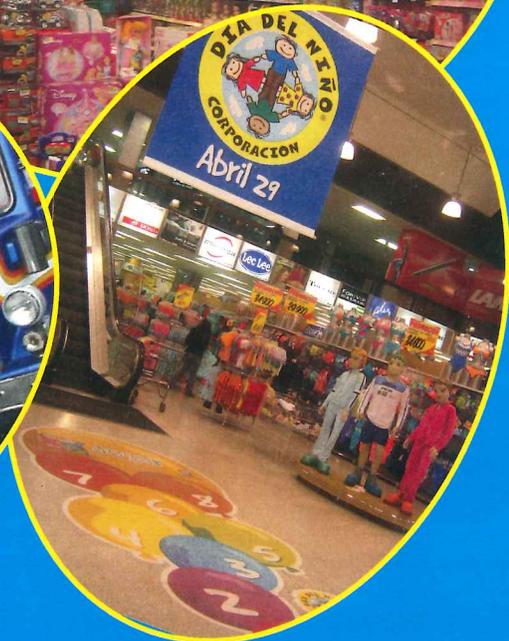
Almacenes Exito



Centro Comercial
 Atlantis Plaza



Salitre Mágico



Supermercados Cafam



CORPORACION DIA DEL NIÑO

www.corporaciondiadelnino.org

E-mail: direjecutiva@corporaciondiadelnino.org

Pbx 637 5042, Fax 629 5038 - Bogotá - Colombia