

Montevideo, 22 de julio de 2014.



Propuesta para la segunda edición del Proyecto de celebración del Día del Niño 2014
Grupo de Trabajo de Promoción Socio Cultural de INAU

1. INTRODUCCIÓN

En el marco de los lineamientos dados por el Directorio del INAU para la definición de un nuevo enfoque conceptual y metodológico a las celebraciones, actividades y campañas que el organismo realiza anualmente, se propone realizar en el mes de agosto la segunda edición de la campaña comunicacional “Es Hora de Jugar” promocionando el juego en toda la sociedad para la celebración del próximo día del niño el domingo 17 de agosto.

Dado que el proyecto pretender aportar en la construcción de procesos de empoderamiento del uso del tiempo libre, favoreciendo la socialización entre pares así como las relaciones intergeneracionales, es que en esta oportunidad, se propone **difundir nuevamente a la sociedad uruguaya el mensaje de “Es hora de Jugar” apoyado con un producto de calidad orientado a compartir experiencias entre los integrantes de los hogares uruguayos**, vinculadas a experiencias de juego, apostando así a replicar el apoyo mediático recibido el año anterior en la difusión del mensaje en todos los canales de televisión nacional, diversos programas radiales de todo el país, así como también a través de diversas redes sociales.

A efectos de sensibilizar a la población en general sobre la importancia del juego en la vida de todos los uruguayos y en el entendido de que los juegos son un excelente medio para el desarrollo de habilidades de colaboración, convivencia y desarrollo personal, es que creemos que esta es una importante oportunidad para que el **Instituto diseñe contenidos lúdicos vinculados a la promoción de derechos orientados al fortalecimiento de los vínculos familiares** de modo de enlazar esta conocida celebración nacional a un mensaje institucional.

Dando continuidad a los vínculos generados el año anterior con los medios de prensa a nivel nacional en la promoción del derecho al juego y al fomento de la generación de espacios lúdicos-recreativos en los hogares uruguayos, proponemos apoyar el mensaje a difundir con el **lanzamiento de un juego de mesa intergeneracional** con consignas relacionadas tanto a las experiencias de juego de los integrantes, como también a la promoción de derechos de niñas, niños y adolescentes.

2. OBJETIVO GENERAL

Promover a nivel nacional el mensaje de valorización del juego y el jugar como experiencia de intercambio e interacción intergeneracional en el marco de la celebración del Día del Niño.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Sensibilizar a la población uruguaya a través de la realización de una campaña comunicacional e intervenciones urbanas que difundan el mensaje “Es hora de Jugar” en los medios de comunicación a nivel nacional durante la semana previa al domingo 17 de agosto “Día del Niño”, estimulando al juego intergeneracional y en los espacios públicos desde una diversidad de medios de comunicación de nuestra sociedad.
- b) Potenciar la apropiación de los niños y niñas de su derecho a jugar brindando una herramienta lúdica de fácil acceso que posibilite la generación de un espacio intergeneracional para jugar en los hogares uruguayos como actividad que favorece dichas relaciones a través del intercambio de experiencias.

4. DETALLES DEL PROYECTO

En procura de dar continuidad al trabajo de promoción del derecho al juego que el INAU lleva adelante desde el año pasado especialmente en el marco de la celebración del Día del Niño, **será utilizada la misma estética y logo definido anteriormente como forma de lograr una unidad a nivel nacional** a través del uso de materiales gráficos comunes y de la identificación del mensaje a difundir unificando el sentido de las acciones a desarrollarse en dicho marco.

Para el presente año se proponen tres ejes de trabajo:

A) IMPLEMENTACIÓN DE UN PLAN DE DIFUSIÓN DEL MENSAJE

Medios de comunicación:

Uno de los objetivos principales de la campaña es difundir el mensaje *ES HORA DE JUGAR* y apostando a que diferentes actores se adhieran a la difusión, cada uno desde su ámbito de acción. Para ello será fundamental establecer contacto con los diferentes comunicadores de manera personalizada y algún elemento novedoso desde el cual se pueda apoyar el mensaje. Al igual que se hiciera en el año 2013, se enviará un comunicado de prensa que contendrá pautas y consignas a seguir para ser parte de la campaña. El comunicado resaltaré la realización de intervenciones urbanas en distintos puntos de la ciudad y se solicitará la cobertura mediática de las mismas, al igual que la personalizada invitación al lanzamiento de la campaña a realizarse días previos al domingo Día del Niño. AL igual que el año anterior, se enviará adjunto vía correo electrónico el archivo de audio del spot radial a los diversos programas de radio de todo el país.

Por otra parte se solicitará apoyo a la difusión de la campaña a través de medios de comunicación vinculados a las redes sociales y portales webs a las siguientes instituciones: MEC, IMPO, ANTEL, OSE, UTE, Plan CEIBAL.


Coordinaciones Institucionales:

Se coordinará con diversos organismos estatales el envío de elementos para publicidad en Internet/Redes Sociales, como ser logo y/o banner con link a la descarga del juego en su versión digital que tendrá como base la web de INAU. Asimismo se coordinará con las dependencias de Recursos Humanos y Comunicación de diversos Organismos (incluido INAU) la solicitud a todos los funcionarios a adherirse a la campaña ES HORA DE JUGAR de distintas maneras como por ejemplo: lanzando una circular con preguntas y consignas del Juego HJ para que realicen entre los compañeros de trabajo, pudiendo descargar el tablero ES HORA DE JUGAR desde la web de INAU o dándole **Me Gusta** a la página de Facebook y Twitter de ES HORA DE JUGAR, al tiempo que planifican tomarse un momento del día 17 de agosto para jugar con los niños de su entorno.

Al igual que el año anterior, se invitará a que la ANEP a través del CEIP organice en su interna, la segunda edición del concurso de juegos y juguetes artesanales dentro de sus centros educativos u otras actividades que estimen pertinentes y que se enmarquen en la consigna de la campaña.

Se habilitarán canales para que las personas que deseen puedan enviar sus historias y anécdotas sobre juegos, así como compartir registros fotográficos alusivos, circulando vía mail una invitación de apoyo a la campaña “jugando”, a partir de una base de datos que reúne contactos de diversas Instituciones de todo el país como Ongs, Colectivos pro Derechos, Centros Culturales y Educativos e Instituciones Públicas como Ministerios e Intendencias.

B) CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA INTERGENERACIONAL

Nombre del Juego:	
Tipo de Juego:	Tablero de mesa con preguntas y consignas sobre juegos de todos los tiempos.
Ejes temáticos:	Juegos de ayer y de hoy, derechos de niñas, niños y adolescentes y propuestas para jugar
Soporte:	Formato impreso y formato digital para recortar y colorear descargable vía web INAU

El siguiente producto tiene como objetivo que los participantes a través de su propia experiencia en juegos, fortalezcan habilidades para comunicarse y convivir. La dinámica de juego consiste en responder preguntas y realizar consignas colectivas entre grandes y chicos, recordando y compartiendo diversas vivencias de juego al tiempo que desarrollan su creatividad, aprenden a trabajar en equipo y a resolver problemas de manera colaborativa, siempre respetando la diversidad de ideas debiendo acordar respuestas grupales para poder avanzar por el tablero de juego. Al mismo tiempo está la posibilidad de por unos instantes “salirse del tablero” a jugar entre todos los grupos desde un formato sencillo en el que puedan jugar-jugando al tiempo que recuperan experiencias y vivencias alrededor de los distintos tipos de juegos clásicos de ayer pero que mantienen total vigencia en la actualidad.

Se adjunta un documento preliminar con los contenidos temáticos del juego en el que se destacan diversos niveles de dificultad para interactuar entre varias generaciones, procurando mantener cierta dinámica

divertida/attractiva para encuadrar un espacio lúdico en el que prime el saber de la experiencia en juegos así como la estrategia para desarrollar diversas consignas y/o jugar premiando el conocimiento.

C) INTERVENCIONES URBANAS EN MONTEVIDEO

Para implementarlas se solicitará colaboración al Departamento de Recreación de la División Educación de INAU, y se convocará a niños, niñas y adultos provenientes de diversos centros educativos para invitarlos a jugar y a promover su derecho. Inicialmente se maneja el siguiente itinerario:

DÍA	HORA	LUGAR	ACCIÓN
Miércoles 13/8		A modo de “expectativa”	Se repartirán algunos volantes as promocionales en oficinas públicas y centros comerciales, así como a peatones y pasajeros de transporte colectivo urbano y sub-urbano.
Jueves 14/8	14:30hs	Lanzamiento Oficial de la Campaña HJ en espacio público del centro de Mdeo.	Desplegar la Gigantografía del tablero HJ y jugar una partida en vivo (invitar a todo aquél transeúnte que pase que juegue una partida). Niños/as y Adolescentes realizarán un toque musical.
Viernes 15/8	14hs	Plaza Matriz	Desplegar la Gigantografía del tablero HJ y jugar una partida en vivo (invitar a todo aquél transeúnte que pase que juegue una partida)

Se propone que el **Lanzamiento Oficial de la Campaña** y la presentación del Juego HJ se realice el día jueves 14 durante la Intervención lúdica en el centro de la ciudad en la que habrá promotores que invitarán a jugar a todos los participantes. Durante el lanzamiento y las intervenciones se hará entrega de materiales promocionales como stickers, volantes y llaveros con la consigna.

NOTA: La gigantografía del Tablero del Juego, será un elemento para jugar en el piso y podrá ser utilizada posteriormente como elemento del Stand de INAU a instalarse en ferias y eventos socioculturales.

Para el caso del Interior del país, se coordinará con los referentes de cada Dirección Departamental de INAU el apoyo institucional en la difusión del mensaje de la campaña, ofreciendo colaboración desde el grupo de promoción socio cultural para la organización de “Intervenciones Urbanas” definidas por cada departamento y desde las cuales se promueva el derecho a jugar enmarcado en la consigna nacional.

A la interna de INAU La organización de cada evento contará con apoyo a nivel central del grupo de trabajo promotor del proyecto “Es hora de Jugar”, así como con la colaboración del Programa PROPIA y sus referentes en todo el territorio nacional. Los costos que generen las actividades en cada departamento deberán tramitarse con fondos departamentales y/o solicitando la correspondiente partida específica.