



CPTSPR
1940

COLEGIO DE PROFESIONALES
DE TRABAJO SOCIAL
DE PUERTO RICO

JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE - 2024

Guía Socioeducativa en DERECHOS de la
Comisión Permanente para la Defensa de
los Derechos Humanos



*“Quiero Tiempo, pero
tiempo no apurado,
Tiempo de jugar que
es el mejor.”*

-María Elena Walsh

COLEGIO DE PROFESIONALES DE TRABAJO SOCIAL DE PUERTO RICO

JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE – 2024

Guía Socioeducativa en DERECHOS de la Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos

La primera publicación de la Guía Socioeducativa en-DERECHOS: JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE fue en 2014. Revisada y ampliada en mayo 2024 por Fernando A. Cuevas Quintana, Rosa Figueroa Sánchez, Yajaira Lebrón Ramos, Zaiska Pacheco Cruz, Libertario Pérez Quiñones, Maritza Robles Rivera, Yalitzia N. Serrano González y Emirilly Vega Vega. Las guías socioeducativas son un esfuerzo colaborativo de la Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos. Las actividades de juego contenidas en esta guía fueron recopiladas mediante el conocimiento popular, la experiencia y práctica de colegas que integran la Comisión y la consulta de las fuentes enlistadas.

Cómo citar la publicación según APA:

Cuevas, F., Figueroa, R., Lebrón, Y., Pacheco, Z., Pérez, L., Robles, M., Serrano, Y. & Vega, E. (2024). *Guía Socioeducativa en-DERECHOS: JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE*. Repositorio del Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico.

Contenido

4 Introducción: 10 años jugando

9 Unas palabras sobre el juego en la identidad y organización comunitaria

12 El arte de contar historias

17 Juegos sonoros / Juegos musicales

20 El juego como manifestación de la vida: actividad lúdica en la vejez

21 Juego y diversidad funcional

23 Juegos cooperativos

26 El arte y su expresión en el juego

28 Referencias





Introducción

10 años jugando

Hace 10 años, la Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos (CPDDH) se involucró en la promoción del juego y el jugar, en cualquier lugar y espacio viable. Esta promoción del juego se apoyó en su defensa como derecho social, en su importancia a cualquier edad y que todo espacio encierra en sí mismo la posibilidad de jugar. Eso fue el producto de la reflexión sobre la Observación general Núm. 17 de la Convención de los Derechos de la Niñez de las Naciones Unidas (CDN) que evaluó las condiciones materiales que facilitan la experiencia de jugar.

Desde 1959, el juego se reconoce como un derecho en la Declaración de los Derechos de la Niñez aprobada en asamblea general por las Naciones Unidas (Calzetta, Cerdá & Paolicchi, 2005). Hay un claro vínculo sobre el juego y el esparcimiento como derecho social. Posteriormente, el derecho al juego se consignó en el Artículo 31 de la CDN en 1989. Sostiene que “la niñez tiene derecho al descanso, esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes” (p. 181).

Por otro lado, la Observación general Núm. 17 examinó el estado del Artículo 31. Esta evaluación fue realizada por el Comité de los Derechos. Estuvo constituido por personas reconocidas como expertas y estudiosas de varias materias o disciplinas de la comunidad internacional. El Comité tiene la función de revisar la interpretación, la aplicabilidad y

la protección de los derechos que se consignan en la CDN. Esto permite conocer la atención y desatención que los países ofrecen a los derechos de la niñez y juventud. Los resultados de esta evaluación fueron presentados a la CDN en el 2013.



El informe de la Observación general Núm. 17 señaló los obstáculos que afrontan los países para garantizar el disfrute del derecho al juego para grandes y chicos. Entre los obstáculos más significativos que se hallaron están los siguientes:

- “1) Falta de conciencia de la importancia intrínseca del juego y la recreación. 2) Ambientes pobres y peligrosos. 3) Falta de interés y de inversión en áreas destinadas al juego y la recreación que sean amigables para la niñez, incluyendo a la población con diversidad funcional. 4) Resistencia de la sociedad a que los niños y niñas usen los espacios públicos. 5) Equilibrar el riesgo y la seguridad. 6) Falta de acceso a la naturaleza. 7) Presión excesiva de logros educativos. 8) Horarios demasiado estructurados y programados. 9) Negación del artículo 31 en los programas de desarrollo. 10) Falta de inversión en oportunidades artísticas y culturales para la niñez. 11) El papel creciente de los juegos electrónicos. 12) La comercialización y mercadotecnia del juego”.** (pp. 12-16)

Esto produjo que los países evaluaran las acciones y programas que han desarrollado a favor de la defensa al juego, esparcimiento, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. Esto dio paso a un movimiento creciente entre organizaciones gubernamentales y sin fines de lucro, asumiendo una posición proteccionista sobre el derecho al juego y el esparcimiento. A ese movimiento se unió la Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos (CPDDH) e iniciamos acciones concretas en la defensa del juego como un derecho social. Durante el periodo pandémico, los avances que se comenzaron a observar se estancaron. Algunas personas expertas en varias disciplinas de las ciencias sociales comentaron que fue “el derecho olvidado”.

Por otro lado, la organización International Toy Library Association ha impulsado la celebración del Día Mundial del Juego cada 28 de mayo. Su celebración tomó un interés renovado ante el informe de la Observación general Núm. 17. Muchos países realizan campañas para promover el juego como derecho y el rescate de los espacios públicos y privados para jugar, divertirse y recrearse. Surgió un movimiento entre organizaciones y países para impulsar la fecha de manera internacional. Esto dio paso a otra manera de promoción, o sea Día Internacional del Juego. A este movimiento se unió el Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico (CPTSPR) y hemos promovido la defensa del juego entre nuestra matrícula, las comunidades y organizaciones sin fines de lucro y gubernamentales.

Cada 28 de mayo, se reflexiona sobre las condiciones materiales e inmateriales que garantizan el derecho a jugar. Se desarrollan actividades para reconocer el valor de jugar en todas las edades. Por estas razones, el CPTSPR celebra desde el 2014 el Día Internacional del Juego en espacios comunitarios. Las pasadas celebraciones se han realizado conjuntamente con el Departamento de Recreación y Deportes, el Proyecto Enlace del Caño Martín Peña, Asociación de Residentes de Daguao en Naguabo, Escuela Elemental Rexville y la Juegoteca: Jugando al Derecho de la Corporación para el Desarrollo Integral de la Península de Cantera, Escuela Elemental Altinencia Valle Santana en Toa Baja, con tropas de las Niñas y Niños Escuchas en Cabo Rojo y con una comunidad de fe en la zona del noreste. Nos hemos unido a jugar con estas organizaciones y comunidades.



En el 2020 invitamos a las personas a jugar en familia y celebramos un sorteo entre la matrícula y la comunidad. Se promovió el juego en familia siguiendo las recomendaciones de organizaciones salubristas para contener la propagación del coronavirus. En el año 2022, el Capítulo del Suroeste realizó la celebración con Boys & Girls Club de Mayagüez. También la Comisión Permanente de Derechos Humanos brindó apoyo, en la ejecución y planificación, al Centro de Acogida y Sostén Agustino (CASA) en Aguas Buenas y al Taller Comunidad La Goyco y Centro de Acción Urbana, Comunitaria y Empresarial de Río Piedras (CAUCE) en San Juan. Otras organizaciones desarrollaron actividades de celebración o divulgación tales como: ALAPAS, Centro Pediátrico Metropolitano, Corporación para el Desarrollo de la Península de Cantera, Iniciativa Comunitaria y la Sociedad Psicoanalítica de Puerto Rico.

El año pasado, según el Informe del Día Internacional del Juego de la CPDDH:

“se desarrollaron actividades en un total de 11 entidades. La entidad EDP University tuvo estaciones distintas durante cuatro días consecutivos. Por lo tanto, el número total de actividades fueron 14. El 55% fueron planificadas por organizaciones (6) no gubernamentales. De estas organizaciones, tres (3) tenían base de fe. La base capitular del CPTSPR organizó dos (2) que representaron un 20%. El sector gubernamental planificó el 25% de las actividades. En término de la participación, las personas adultas y jóvenes representaron el 52% de la población. Por otro lado, la población de adultos mayores representó el 17% de la participación. El 31% estuvo constituido por niños y niñas. La población total impactada fue 305 personas”. (Figuerola, 2023, p. 3)

En los primeros años, tuvimos un énfasis en la promoción del juego y el jugar con la población infantojuvenil. Posteriormente, examinamos las implicaciones del Artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos que señala “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes” (Organización de las Naciones Unidas, 1948, p.1). El juego es un componente de la vida cultural de las comunidades. Ese juego que no apela al juguete industrial, sino a aquellas formas artesanales y populares al jugar. Esas formas de juegos y juguetes artesanales y populares representan el patrimonio cultural de las comunidades. Ha sido transmitido de una generación a otra y tiene un valor identitario. Se jugaban en los espacios públicos (plazas, parques, solares, baldíos y en la calle). Es una forma de uso del tiempo de ocio para las comunidades. Ese juego facilita el sentido de pertenencia, repercute en la participación comunitaria



y en la unión y socialización entre las personas. En los espacios públicos se observaban a las personas jugar dominó, ajedrez, briscas, ocho loco, tira y tápate, peregrina, brincar la cuica, entre otros. Las personas adultas se involucraban en el juego y el jugar en esos espacios.

Paulatinamente, ese juego artesanal y popular se fue reemplazando por las apuestas y el entretenimiento. Paradójicamente, la industria de las apuestas transforma el juego a uno de carácter falso y banal al describir su actividad como juego y jugar. Esta industria de las apuestas define su actividad o producto como juego de azar. Ese juego falso ha dado paso a una categoría diagnóstica en el DSM que se ordena como trastorno patológico al juego (ludopatía). Las personas pasaron a la clasificación de jugadores compulsivos. También surgió la creación de servicios para la prevención, el tratamiento y la investigación en este diagnóstico. En Puerto Rico, la mayoría de la actividad de azar y apuestas es legal. Hay una actividad de apuestas en línea que aumenta su práctica o consumo entre adultos y adolescentes. Este análisis propició que afirmáramos la importancia del juego a cualquier edad, que es una forma de unión entre las personas en la vida comunitaria y familiar, a distinguir qué es el juego falso y sus efectos, rescatar la noción de jugar a hacer cosas; en vez de jugar con cosas, que el juego por mandato se convierte en juego excesivamente regulado y controlado perdiendo el papel protagónico las personas que juegan y su defensa como derecho social.

Estos pasados 10 años, nos han permitido afianzar la importancia del juego en la cotidianidad de las personas y las comunidades. El juego ha significado la posibilidad de compartir, gozar, aprender y crear. En el período pandémico observamos que el juego permitió sobrellevar anímicamente las consecuencias que a nivel emocional dejó el aislamiento. A pesar de que jugar se realizaba en espacios reducidos y se modificaron las actividades lúdicas, fue un antídoto contra el aburrimiento, el miedo y el distanciamiento social. Ese período pandémico y los desastres socioambientales que ha afrontado el país nos permite afirmar que el juego necesita recuperar su protagonismo en el espacio público. Por lo tanto, es imprescindible sostener un énfasis en la promoción del juego en las comunidades tanto urbanas como rurales, en favorecer vínculos y alianzas con organizaciones comunitarias y utilizar medios de comunicación de carácter independientes que realizan defensa de movimientos sociales, comunitarios y de derechos humanos para la divulgación. Estamos celebrando una década del juego y jugar.



Nuestro cartel conmemorativo fue elaborado por la artista plástica Tania María González Justiniano. Es una creación de forma ascendente y vertical de la Plaza Pública Santiago Riera Palmer en Caguas. Observamos la fuente, el aviario, el reloj, la Catedral Dulce Nombre de Jesús y personas de distintas edades interactuando en actividades de juego. La joven artista eligió la plaza pública como espacio de encuentro y celebración colectiva. Su diseño vertical estuvo inspirado en el tótem. Explicó Tania María que el tótem memorial era utilizado para celebrar acontecimientos y honrar a los ancestros. Su cartel constituye una representación visual y celebratoria de los 10 años de defensa del juego como derecho. Añadió que el reloj marca el horario de las 10:05 a.m. señalando el tiempo transcurrido y los nuevos tiempos que se avecinan. Indicó que el diccionario de la Real Academia Española define al tótem como objeto que en algunas sociedades se toma como emblema protector y el CPTSPR asumió la defensa y protección del derecho al juego.



Salgamos a la plaza pública, a la calle, al parque y alcemos nuestra voz para decir:

**¡Porque es mi derecho,
yo quiero jugar!**

¡Juguemos!



Unas palabras sobre el juego en la identidad y organización comunitaria

Llegas a una comunidad en Puerto Rico, es fin de semana, ves un grupo de adultos jugando dominó, escuchas a varias vecinas poniéndose de acuerdo para jugar bingo, niños y niñas juegan con algún balón, mientras otros prueban su agilidad en la cancha del barrio jugando baloncesto. Tal vez estas escenas escasean, pero insisten como modos de **filiación**. Desde el trabajo comunitario, los juegos y actividades recreativas se revelan como una fuerza para la organización comunitaria. El encuentro con lo lúdico logra aminorar diferencias allí donde otras actividades humanas levantan muros ante ella.

Una de las características de una comunidad física, es la riqueza de la diversidad. Según Wing y Sue:

“El concepto de diversidad ha sido utilizado de manera intercambiable para incluir aspectos de identidad de género, discapacidad, clase, edad, raza, nivel educativo, religión, la espiritualidad, la orientación sexual, y estado socioeconómico, como ejes fundamentales de las dimensiones culturales”. (como se citó en Feliciano, 2019, p. 208)

El trabajo comunitario tiene como reto lidiar con las tensiones identitarias que empujan a refugiarnos en lo individual. En el juego se hace evidente la condición humana, la creatividad que nos descubre únicos, pero también ligados.

Hay organizaciones comunitarias en la historia de Puerto Rico que han utilizado el deporte aficionado, los juegos, la música popular como **mediadores** ante el conflicto entre sus miembros. Estar presentes y juntos sin el peso de la exigencia crea otro ambiente más apto para compartir la palabra, ideas, recuerdos, chistes, los unos con los otros. Ejemplo de esto han sido las ocho comunidades alrededor del Caño Martín Peña, las comunidades de Río Piedras y la comunidad Mariana en Humacao. Estas organizaciones comunitarias entienden el valor de jugar para la identidad comunitaria y el sentido de pertenencia. Ha señalado Cotté (2015) que,

“En un sistema capitalista- colonial, en el cual se fomenta el individualismo, se hace necesario fortalecer en los residentes el sentido de pertenencia hacia su comunidad. Otro de los ejemplos de actividades en las que se fomenta el sentido de pertenencia es en el Torneo de Sóftbol comunitario. En este se promueve la participación de una población de adultos varones, que tradicionalmente no gustan de participar en reuniones comunitarias”. (p.178)



Precisamente, teniendo en cuenta la diversidad de intereses en una comunidad, los espacios de recreación, actividad física y juego abren la posibilidad de crear lazos sólidos, que a la larga redunden en el accionar comunitario. Ante esto, la líder comunitaria y trabajadora social Luz Vega (2015) del barrio Mariana en Humacao comparte: “La integración y plena participación se construye desde crear los espacios de encuentro en actividades” (p.207). A diferencia de los talleres educativos, reuniones organizativas que comúnmente tienen objetivos delineados, unas fases y control de grupo, abrir espacios libres para el juego tiene ventajas en las relaciones que allí se desenvuelven.

Por otro lado, en nuestras comunidades y en nuestras familias se juegan típicamente los mismos juegos. Algunas actividades tales como: **dominó, briscas, bingo, adivinanza, “stop”, ocho loco, esconder** o un **3 pa’ 3** en baloncesto son

ejemplos de formas de diversión y junté entre las personas.

Son en estos espacios de encuentro y junté en que las personas tienden a relajarse, a mostrarse abiertos al diálogo y la cooperación, surgen las afinidades, la alegría y el gozo. En la Plaza del Mercado de Río Piedras, se produce un encuentro entre personas viejas para jugar dominó (Castillo, 2015). Este aporta tranquilidad, paz, alegría, mitiga la soledad y aburrimiento, compenetración étnica y camaradería (Castillo, 2015).

Expone Castillo que uno de los jugadores *...busca la paz. La persigue en cada partida de dominó. Él siente que cuando juega es cuando único logra sentirse tranquilo. Solo en esos momentos su mente desaloja todas las preocupaciones y cualquier otro tipo de pensamiento. Su mente se despoja por completo para concentrarse exclusivamente y con mucha seriedad en un único problema: deducir las fichas del oponente. (2015, párr. 18)*



A nivel subjetivo, el juego tiene una gran importancia en el desarrollo humano. Promueve personas con mejor estado anímico causando un tipo de efecto dominó, o sea grupos y comunidades con mejor manejo de la angustia. En el libro *Jugar es cosa seria* de la psicóloga Clemencia Baraldi (2022) señala:

“Son muchos los espacios, públicos o privados, familiares o escolares, donde podremos y debemos incitar al advenimiento del juego para augurar un trabajo psíquico capaz de trocar agresión en energía, trauma en inscripción-elaboración y pasividad en actividad” (p.29).



El juego es una herramienta y oportunidad para crear puentes y lazos en cualquier tipo de comunidades, ya sean profesionales, equipos, físicas, intereses en común, entre otras. Tiene elementos esenciales para nuestro desarrollo singular y colectivo. Jugar es signo de tiempo de calidad y salud.

¿Quieres jugar?



El arte de contar historias

En las guías **en derechos** hemos vinculado la promoción de la lectura y escritura creativa como parte de las estrategias para la educación en materia de derechos humanos y particularmente en la defensa del juego, la recreación y el acceso a la cultura. A través de estos 10 años, fomentamos la narración de cuentos, incluyendo los clásicos y folclóricos. También formamos parte de espacios donde se ofrece la narración de los mismos. Sin embargo, se nos habla muy poco sobre el vínculo del cuento y el juego, su importancia y valor.

Existe una relación entre la palabra y el juego. En ocasiones, el libro, como objeto, puede transformarse en motivo de juego. El cuento narrado por medio de láminas o aquella que se relata desde la memoria nos transmite gozo y placer. Estos se convierten en juegos con las palabras para la población infantojuvenil y adulta cuando se encuentra una manera de contar la historia, manipularla y recrearla. Al transformar las historias, permite que las personas se sorprendan, imaginen, utilicen su creatividad durante la narración y posterior a esta.

La narración oral aporta grandes beneficios en cualquier etapa del desarrollo de las personas. Algunos beneficios de la narración oral son los siguientes:

- Promueve la atención, concentración y agilidad mental.
- Estimula la memoria.
- Facilita la adquisición del lenguaje y el uso de vocabulario.
- Fortalece vínculos ya que facilita la interacción con las personas que nos rodean.
- Potencia la imaginación y creatividad.
- Crea espacios para el pensamiento crítico.

"...el término "literatura infantil" puede resultar limitante, pues son lecturas que podemos disfrutar todos"

— Sylma García

La narración de cuentos y otros géneros asumen una función lúdica cuando fomentamos la variación de la historia contada. Al recrear sus personajes, utilizando nuevos matices en la voz y entonación, incorporando otros movimientos y control del cuerpo y vestimenta (gafas, pañuelo, sombrero, enrollando el pantalón, entre otros), junto a la audiencia. Organizar a esta en distintas posiciones para escuchar la narración del cuento. A veces produce dinamismo el introducir elementos para relatar la historia, tales como: el tubo de cartón del papel toalla o el palo de una escoba. El cuento tiene una función lúdica cuando lo alejamos de la obligatoriedad y el mandato de leer que se produce en algunos contextos sociales.



El arte de contar historias improvisadas o publicadas

¿Cómo prepararse para narrar un cuento?

- Elija un libro considerando los intereses de la persona oyente o audiencia.
- Busque datos de la persona autora del libro.
- Lea el cuento hasta que no dependa del libro para narrarlo.
- Analice la trama.
- Identifique las palabras o frases que se repiten que son útiles para mantener la atención sostenida en la narración.
- Visualice los personajes hasta darle vida gestualmente.
- Utilice la modulación de la voz, incluyendo el ritmo, volumen y tono; así también los gestos y movimientos corporales para interpretar los personajes.
- Practique la narración.

Al iniciar la narración, Mato (2012), nos invita a considerar:

- Nuestra actitud como una influencia que moldea el relato. Añade el autor: "si usted lo disfruta, lo hará disfrutar".
- Contacto visual con la audiencia o persona.
- El semicírculo como forma de distribución adecuada para la narración grupal.
- Evaluar factores distractores tanto externos como en el arreglo personal.
- Contar una anécdota o chiste para establecer conexión con la audiencia o persona.
- Evitar la introducción del título del cuento, para no anticipar el relato.

Kamishibai: otra forma mágica de contar historias

Es una técnica muy popular para narrar cuentos. Su nombre significa teatro de papel. Se desarrolla inicialmente, como arte de actuación callejera, en Japón para el 1930 (McGowen & Tamaki, 2023). Según McGowen y Tamaki (2023) fue desplazada por la llegada de la televisión en la década de 1950. Las personas que narraban viajaban en bicicleta de barrio en barrio, vendiendo golosinas y contando historias episódicas de suspenso y otros géneros, logrando seducir al público durante semanas (McGowen & Tamaki, 2023).

Definen la técnica McGowen y Tamaki (2023) como un conjunto de tarjetas con ilustraciones de un lado de la cara y texto en el reverso de esta. Las tarjetas se colocan en un teatro (butai) que se dirige visualmente hacia el público. El butai puede ser construido con madera o cartón duro. La persona que narra se sitúa a un lado del butai y con contacto visual hacia la audiencia o público. Mueve las tarjetas del butai y narra brindando voces y gestos variados a los personajes. Crea una atmósfera de animación intensa y suspenso (McGowen & Tamaki, 2023). El proceso de creación de una historia para la técnica del kamishibai involucra frecuentemente en tres pasos:

- 1 Generar una idea para la historia
- 2 Crear las ilustraciones de las tarjetas y
- 3 Narrar la historia ante una audiencia variada.



En Puerto Rico, la familia Marichal Lugo ha utilizado la técnica del kamishibai a través de tres generaciones. Se distinguen entre sus miembros por el uso de la técnica la Profa. Flavia Lugo (q.e.p.d) escritora y docente, Tere Marichal Lugo; escritora y teatrera y Sebastián Marichal; contador de historias y estudiante graduado de psicología social. La teatrera y escritora Tere Marichal Lugo ha sido galardonada por su labor como dramaturga y su activismo ambiental. Tiene experiencia en la ilustración, diseño y creación de cuentos para kamishibai (McGoven & Tamaki, 2023). Ha publicado más de 20 cuentos para dicha técnica. Muchas de las historias de Tere provienen de cuentos populares como resultado de la esclavitud africana durante la colonización en Puerto Rico (McGoven & Tamaki, 2023). Expone McGoven y Tamaki (2023) que utiliza estas historias poco contadas para inspirar al público a participar activamente de las movilizaciones sociales. En el World Kamishibai Forum del 2022, Tere presentó el uso del kamishibai con población estudiantil sordas para crear aulas más inclusivas (McGoven & Tamaki, 2023).



¿Quieres aprender más acerca de Kamishibai?

Aquí compartimos unos enlaces que te ayudarán a conocer más sobre este y podrás crear el tuyo.

- 1 **¿Qué es Kamishibai?**
[The International Kamishibai Association of Japan | IKAJA | Home \(kamishibai-ikaja.com\)](#)
- 2 **Aprendiendo a narrar: el Kamishibai**
[\(25\) Aprendiendo a narrar: El Kamishibai, con Cía. AlumbraCreanco - YouTube](#)
- 3 **Crea tu butai de caja de regalo**
[\(25\) Teatro de kamishibai.avi por Evahilda Rodríguez - YouTube](#)
- 4 **Crea tu butai de cartón**
[\(25\) ¿Cómo hacer un kamishibai de cartón? - YouTube](#)

Espacios comunitarios que facilitan la narración de cuentos en Puerto Rico

- 1  [Lee Conmigo](#)
 Página oficial:
<http://www.leeconmigopuertorico.com>
- 2  [Amapola Montessori](#)
- 3  [SOLE: Biblioteca Rodante](#)
- 4  [Los Cuentacuentos de Puerto Rico](#)



Pura Teresa Belpré y las historias contadas desde la diáspora puertorriqueña

Pura Teresa Belpré fue una persona multifacética y asumió el liderato en su comunidad. Inició su carrera como bibliotecaria, narradora y autora entre las décadas de 1920 al 1930 (Sánchez-González, 2013, como se citó en Jiménez-García, 2015). Fue la primera bibliotecaria contratada en el Sistema de Bibliotecas Públicas de Nueva York. Ella observó un variado acervo de literatura en inglés y sin conexión cultural para los niños, niñas y jóvenes de origen puertorriqueño que visitaban la biblioteca.

Pionera en la narración y escritura de literatura infantil desde la diáspora (Sánchez-González, 2013, como se citó en Jiménez-García, 2015). Estableció un proyecto de narración utilizando un teatro de títeres. Sus narraciones eran bilingües. Recurrió a los cuentos folclóricos puertorriqueños transmitidos por historia oral para el desarrollo de su proyecto (Sánchez-González, 2013, como se citó en Jiménez-García, 2015). Ella rescata cuentos de la tradición de origen africana y de los pueblos originarios. Las heroínas de sus relatos asumen responsabilidad y control de su propio destino (Sánchez-González, 2013, como se citó en Jiménez-García, 2015). En un análisis de contenido sobre 16 libros publicados por Belpré reveló lo siguiente: personajes fuertemente vinculados a nociones familiares y comunitarias, interdependientes, que trabajan de forma colaborativa e ingeniosa hacia objetivos compartidos de justicia y valoran su identidad y riqueza cultural como caribeños y latinoamericanos (Pratt, Puzio & Lee, 2021).



Belpré brindó a su audiencia infantil y juvenil la posibilidad de reflexionar sobre sus experiencias vividas, imaginar una comunidad socialmente más justa, una comprensión de los procesos históricos y construir formas de lucha y resistencia (Pratt, Puzio & Lee, 2021).

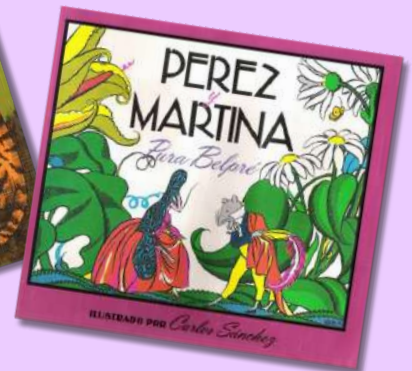
En 1996, la Asociación Estadounidense de Bibliotecas (ALA, por sus siglas en inglés) estableció el Premio Pura Belpré que reconoce la literatura y la ilustración en autoras y autores latinos. Las personas que han recibido la distinción deben afirmar la experiencia cultural caribeña y latinoamericana en su obra e ilustración. El Centro de Estudios Puertorriqueños de Hunter College es el custodio del archivo y colección de la autora. Está accesible para la investigación de su obra y legado.

Publicaciones sobre la autora

- Aldamuy, A. (2019). *Planting Stories: The Life of Librarian and Storyteller Pura Belpré*. Harper Collins.
- Bay Pimentel, A. (2021). *Pura's Cuentos: How Pura Belpré Reshaped Libraries with Her Stories*. Harry N. Abrams.
- González, L. (2008). *The Storyteller's Candle/La velita de los cuentos*. Lee & Low Books.
- Sánchez-González, L. (2013). *The Stories I Read to Children: The Life and Writing of Pura Belpré, the Legendary Storyteller, Children's Author, and New York Public Librarian*. Centro Press.

Publicaciones de la autora

- Belpré, P. (1932). *Perez and Martina: A Portorican Folktale*. Warne.
- Belpré, P. (1946). *The Tiger and the Rabbit, and Other Tales*. Houghton.
- Belpré, P. (1962). *Juan Bobo and the Queen's Necklace: A Puerto Rican Folk Tale*. Warne.
- Belpré, P. (1969). *Ote: A Puerto Rican Folk Tale* (ilustró Paul Galdone). Pantheon.
- Belpré, P. (1969). *Santiago*. Warne.
- Belpré, P. (1972). *Dance of the Animals: A Puerto Rican Folk Tale*. Warne.
- Belpré, P. (1973). *Once in Puerto Rico*. Warne.
- Belpré, P. (1978). *The Rainbow-Colored Horse*. Warne.
- Belpré, P. (1996). *Firefly Summer*. Arte Público.



Juegos sonoros / Juegos musicales

Los primeros sonidos en la infancia

La musicalidad es algo que tiene cualidad de musical (Real Academia Española, s.f., definición). Cuando hablamos de lo musical podemos referirnos a diferentes características o propiedades de la música, como pueden ser armonía, melodía, sonoridad y ritmo, entre otras. Las habilidades musicales y de lenguaje del infante comienzan a formarse desde antes del nacimiento en el vientre materno (Poćwierz-Marciniak, 2021). El desarrollo musical en la infancia ocurre principalmente en el contexto del lazo y del canto de la madre. Las madres en todas las culturas del mundo tienden a hablar más musicalmente a sus infantes que a los adultos (Woodward, 2019). Ciertamente ese lazo también puede fomentarse por otras personas como padres, familiares y personas cuidadoras, especialmente a través del canto de las nanas infantiles.

Música y juegos a través del desarrollo

La música y los juegos musicales tienen grandes beneficios en el desarrollo infantil. Entre ellos cabe mencionar: desarrollo de la creatividad y estímulo de la imaginación infantil; ayuda a la coordinación motora y la expresión corporal y refuerza el lenguaje, entre otras destrezas. Además, promueve los lazos sociales y el desarrollo de la autoestima (Sirera Conca, 2019).



Música y experimentación

Simón Musical - El juego clásico de Simón se puede recrear con papeles de colores. Se trata de repetir la secuencia que se toca. En [este video](#) se pueden ver variantes de este juego musical que estimula la repetición, la memoria y el sentido del ritmo (Vicky Sur, 2020).

Juego musical de 16 pulsos - Los juegos con coreografías pueden ser muy divertidos y fomentan la coordinación de manos, piernas y el sentido del ritmo. DonLuMusical nos trae esta divertida coreografía de 16 pulsos donde cada pulso equivale a un tiempo, un "beat" en música. Pueden practicar este juego rítmico con sus variantes en grupo, según se explica en [este video](#) (DonLuMusical, 2018).

Director de orquesta - Se trata de descubrir quién es el director de orquesta. Se designa a un participante como el detective y se separa del grupo. Los demás participantes se colocan en un círculo y uno será el director de orquesta. El director marcará el ritmo básico que todos deben imitar. Cuando regresa el detective, el director irá cambiando el ritmo sin que el detective lo descubra. En [este video](#) se puede ver que es un juego que también puede hacerse con adultos y resulta muy divertido (Mis Dinámicas, 2018).



Juegos rítmicos - Materias reciclables pueden servir para hacer sonidos, especialmente como los de instrumentos de percusión. El grupo La Bombocova de Argentina nos presenta varias muestras de juegos rítmicos combinados con movimientos. En [este video](#) hay una muestra de su trabajo (La Bombocova, 2017).

Juegos con percusión corporal - El grupo Tarambé de Costa Rica utiliza la percusión corporal para crear ritmos interesantes. En [este video](#) nos muestran un tutorial de algunos movimientos rítmicos iniciales (Tarambé Percusión Corporal, 2020). Para una muestra de su trabajo también pueden ver [este video](#) (Tarambé Percusión Corporal, 2019). ¿Se animan a repetir alguna secuencia de movimientos?

*¡Cantando, bailando,
tocando, a divertirse
con la música!*

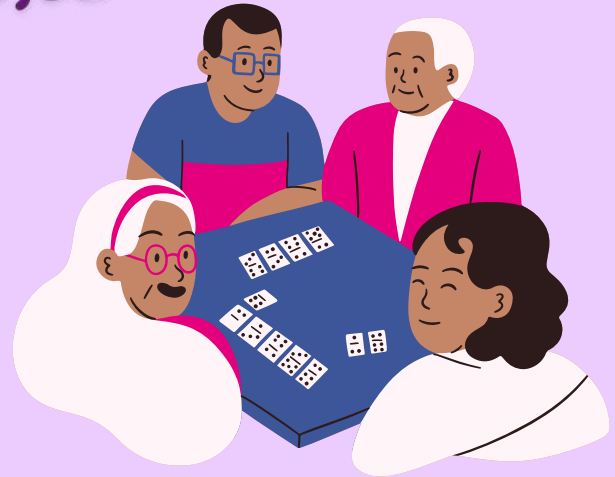


El juego como manifestación de la vida: actividad lúdica en la vejez

Cámara (2012) indica que en la actividad lúdica se destacan la creatividad, el espíritu artístico, la actividad física y la integración social. Se emplea en el tiempo de ocio y redundante en el bienestar integral de quienes juegan. El juego aporta al bienestar físico, emocional y social de las personas en su transcurso de vida.

En Puerto Rico, la Carta de Derechos y la Política Pública del Gobierno a favor de los Adultos Mayores (Ley Núm. 121 de 2019), define a un adulto mayor como una persona de 60 años o más. Se reconoce que las acciones del Estado deben dirigirse al fortalecimiento de la autonomía, toma de decisiones y desarrollo integral de la persona en la vejez. En esta etapa del desarrollo humano, las personas se enfrentan a transiciones y retos propios del envejecimiento. La actividad lúdica en la vejez presenta una oportunidad de desarrollo personal y establece espacios de encuentro para un envejecimiento activo.

El envejecimiento activo es el proceso por el cual se optimizan las oportunidades de salud, participación y seguridad con la finalidad de aumentar la calidad de vida de las personas mientras envejecen. (Organización Mundial de la Salud, 2022). De esta forma, las personas mayores continuarán desarrollándose, aprendiendo, integrándose y contribuyendo a la sociedad. Al realizar actividades que sean placenteras y divertidas mejoramos la calidad de vida de quienes participan en la experiencia lúdica. Por lo tanto, la actividad lúdica contribuirá a un envejecimiento activo.



¡Juguemos!

- Actividades que promuevan la concentración, memoria y vocabulario. Se recomiendan juegos de letras –sopa de letras, crucigramas, laberintos, sudoku, diferencias o semejanzas en imágenes-. También, juegos de mesa como las cartas, el dominó, el parchís y el bingo.
- Juegos con movimiento corporal. Uso de la música con baile coordinado y sin coordinación.
- Actividades que promueven la creatividad y destrezas motor fino como dibujar, pintar y esculpir.
- Juegos tradicionales para conectar con los recuerdos. Algunos ejemplos son: contar historias con un objeto, reconocer canciones y completar refranes. Puede añadir, la elaboración de juguetes artesanales con material reciclado (trompos, chiringas, gallitos).



Juego y diversidad funcional

El término diversidad funcional hace referencia a “personas que son diferentes a la norma estadística, aplicada a personas de edad parecida, y que por ello realizan algunas de sus funciones de manera diferente a la media de la población” (CPTSPR, 2017, p. 4). Una de cada tres personas adultas en Puerto Rico tiene diversidad funcional (Centers for Disease Control and Prevention, 2021). En el 2021, el Censo de los Estados Unidos estimó en un 8.3% la población infantojuvenil con diversidad funcional (Hinojosa, Colón-Meléndez, Soldevilla-Irizarry & Figueroa-Lazu, 2023).

La población diversa funcionalmente enfrenta múltiples retos para ejercer el derecho al juego, aun cuando existen pronunciamientos internacionales. La Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad reconoció el derecho al juego de esta población en el artículo 30 (Organización de las Naciones Unidas, 2006) estableciendo que todas las personas con diversidad funcional tendrán derecho a participar de actividades recreativas y de esparcimiento.

El diseño de los espacios físicos, las actitudes hacia la diversidad funcional y las preferencias de juego son algunas de las barreras que impiden la participación de las personas funcionalmente diversas (Barron, et al., 2017). Es importante reconocer que el problema radica en una sociedad que no acomoda la diversidad de habilidades (Barron, et al., 2017). El diseño universal emerge como alternativa. Algunas de las características de entornos, servicios y productos con diseño universal es que sean de uso flexible, simple, intuitivo y que requieran poco esfuerzo físico (Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad, 2016). También, los juegos adaptados fomentan la inclusión. Los juegos adaptados están modificados

para promover la participación de personas de todas las edades y habilidades (Nottingham Trent University, s.f.). Compartimos algunas sugerencias para adaptar los juegos (California Deaf-Blind Services, s.f.):

- 1 Considere modificaciones en texturas, colores, sonidos y tamaño.
- 2 Simplifique las reglas de los juegos.
- 3 Los juegos de mesa pueden ser adaptados. Por ejemplo, elabore piezas más grandes que faciliten el agarre y que puedan ser creadas mediante la reutilización de materiales.
- 4 En el juego de memoria, sustituya las imágenes con texturas o colores.
- 5 Juegue papa caliente con objetos que vibren, tengan diferentes texturas o se iluminen.
- 6 Cubra áreas recargadas de los tableros de juegos de mesa para facilitar el enfoque.



Actividades:

1

Descarga la Guía Socioeducativa sobre la Diversidad Funcional:

<https://u4tc26.p3cdn1.secureserver.net/wp-content/uploads/2023/02/EN-DERECHO-GUIA-SOCIOEDUCATIVA-JUNIO-2017.pdf>

2

Los cuentos también son actividades lúdicas.

En los siguientes enlaces, encontrarás cuentos con voz:

A. Mil cuentos

B. Cuentos feministas para la niñez boricua

3

Juego: *Los retos de la empatía* (Educación para compartir, 2022). Las instrucciones son: a) pregunté a cada participante si conoce a alguna persona con diversidad funcional; b) anímeles a realizar lo siguiente: abrir un recipiente utilizando una sola mano; colocarse una camiseta con los ojos tapados; pintar sin hacer uso de las manos; correr con un solo pie, etc.; y c) luego, reflexionen sobre cómo los ambientes pueden ser más facilitadores.

4

Visita un espacio público de tu comunidad. Reflexiona sobre cómo podría adaptarse para que las personas con diversidad funcional puedan ejercer el derecho al juego.



Juegos cooperativos

Violencia e individualismo

La violencia y el individualismo están estrechamente entrelazados en muchos aspectos de nuestra sociedad contemporánea. A menudo podemos ver cómo se valora el éxito personal sobre el bienestar colectivo en diferentes contextos y espacios y los juegos competitivos pueden abonar a este tipo de creencia. Desde la niñez se nos enseña a competir, a ganar y a sobresalir, mientras somos comparados con las demás personas, lo que puede incrementar un sentido de individualismo extremo. Esto puede llevar a comportamientos agresivos, egoístas e incluso violentos cuando los intereses personales entran en conflicto con los de las demás personas.

El individualismo exacerbado puede desencadenar una serie de comportamientos perjudiciales cuando los intereses personales chocan con los de los demás. Cuando los individuos priorizan exclusivamente sus propias necesidades y deseos sobre el bienestar colectivo, es más probable que adopten una mentalidad competitiva y poco empática hacia otras personas. Esta falta de consideración por los intereses y derechos de las demás personas puede llevar a confrontaciones, conflictos y en casos extremos a la violencia.

En muchos juegos y en el deporte, la victoria se considera la meta más alta o el foco de atención, lo que limita, sin duda alguna, un pensamiento colectivo o cooperativo. Además, los medios de entretenimiento como los videojuegos a menudo utilizan como forma principal la violencia para la resolución de conflictos a través del poder y la agresión, promoviendo una cultura que normaliza la individualidad y la competitividad.

Juegos cooperativos: solidaridad o conflicto

La solidaridad implica un compromiso (responsabilidad) con el bienestar mutuo y la colaboración conjunta. Los juegos cooperativos ofrecen un espacio para cultivar la solidaridad al centrarse en metas colectivas y colaborativas. Muchas veces se establecen espacios co-creados en el que se entrelazan las ideas, pensamientos y acciones de las personas. Al jugar juntos para alcanzar un objetivo común, las personas promueven la escucha activa, intercambian ideas y resuelven conflictos de manera constructiva. Esta experiencia les enseña la importancia de trabajar en equipo y les brinda habilidades para colaborar en situaciones conflictivas fuera del juego (Brown, 2000).



Características de los juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos se distinguen por una serie de características que los separan de los juegos competitivos. En primer lugar, se establecen metas colectivas entre las personas que juegan para lograr un objetivo común en lugar de competir entre sí. Esta colaboración se promueve activamente, fomentando el trabajo en equipo sobre la competencia individual. La comunicación efectiva es fundamental en estos juegos, ya que las personas deben coordinar sus acciones y resolver problemas en conjunto. Además, se enfatiza la equidad, garantizando que todos los jugadores tengan iguales oportunidades de contribuir al equipo. La interdependencia también juega un papel crucial, ya que las personas deben confiar en las demás y comprender que el juego está intrínsecamente ligado al grupo en su conjunto. Finalmente, se celebra la colectividad, subrayando la importancia de reconocer y valorar los logros del equipo por encima de las actuaciones individuales. Estas características no solo hacen que los juegos cooperativos sean divertidos y emocionantes, sino que también promueven valores como la colaboración, la equidad y la solidaridad entre quienes juegan.

¡Juguemos!

- 1 La cadena** - Comienzan dos personas tomándose de las manos. Estas deberán intentar tocar a otras para unir las a la cadena mientras estas intentan escapar limitadas por un perímetro previamente delimitado o acordado. Cuantos más "eslabones" tenga, más fácil será unir a todas las personas. El juego termina cuando la totalidad del grupo esté unido (Beeloomkids, 2017).
- 2 Montaña de zapatos** - En este juego se colocan todos los zapatos en el centro del lugar en donde se realice la actividad formando una "montaña de zapatos". A la cuenta de tres todas las personas buscan sus zapatos apoyando a aquellas que no consiguen sus zapatos. El juego termina cuando todos hayan encontrado sus zapatos (Saraldi, 2020).
- 3 Pies juntos** - Mientras todos están de pie, una persona del grupo tira una pelota hacia arriba mientras grita "pies quietos" y los demás deben intentar atraparla. Cuando una de las personas jugadoras atrape la bola deberá decir: "pies quietos" los demás deben detenerse. La persona jugadora con la pelota tendrá hasta un máximo de tres pasos para lanzarle la pelota a alguien. Si la pelota le da a alguien, esta persona deberá quedarse estática. Las demás deberán tocar a la persona y decir "pies juntos" para provocar añadir más personas a su equipo (Ruiz, 2014).



- 4 **Gusano peloto** - Todas las personas deberán sentarse una detrás de la otra en el piso. El primero de la fila tendrá una pelota que deberá pasar de persona en persona hasta finalizar.



- 5 **Ciempíes** - Las personas se colocarán una detrás de la otra, agarrando los tobillos de la de atrás. Se desplazarán a la vez hasta llegar a un lugar preestablecido o acordado (Manrique, 2023).

- 6 **Que no caiga** - Todas las personas se reúnen de pie y alguien tira una pelota al aire. Cada persona dará golpes a la pelota para evitar que caiga al suelo. Se cuentan las veces que se le da a la bola con la intención de superar la puntuación del grupo (Lara, 2013).



El arte y su expresión en el juego

No importa la edad, qué mejor antídoto que la risa, la diversión y la compañía que nos brinda el arte juego. Estamos ante una sociedad cambiante que enfrenta grandes retos educativos y sociales por la actividad tecnológica, y un mundo de adultos muy ocupados. Se ha cambiado el disfrute de compartir, comunicar y divertirse por estar inmersos en solitario con la tecnología. En una mirada retrospectiva, hace unas décadas atrás sin internet, se jugaba en el vecindario y el recreo. El arte y el juego aportan diversión a la vida de las personas. Gutiérrez (2009) establece que hay una relación entre el juego y el arte y que “el arte se puede desarrollar “en” el juego y “como” juego” (p.52). Además de producir emociones muy agradables, capaces de motivarnos, también contribuye a crear vínculos afectivos, a la vez que fomenta la socialización (Menese & Monge, 2001). Expone Ibid y Martínez (2011, 2019) que “El arte también se comporta como un juego de creación como consecuencia de la exploración, el descubrimiento y la redefinición” (como se citó en Gómez-Pintado, Martínez-Abajo & López-Vélez, 2022, p. 1583). Este ofrece espacios de expresión, de juego, de intimidad y gozo en los que la población infantojuvenil experimentará libertad para participar e interactuar activamente (Álvarez, Garay & Vizcarra, 2022).

Las artes plásticas, la música o la danza son actividades que contribuyen a la imaginación, la memoria, el manejo de reglas y a nuestra sensibilidad. Esto permite que fluyan los sentimientos y emociones a través de la creatividad, inventando cosas nuevas. Para los infantes, la experiencia creadora, a través de los colores, las texturas y tamaños, les brinda aprendizajes sobre la representación de las cosas que les rodean.



Por otro lado, el juego es definido como, una actividad que ejecutamos de manera voluntaria y que se realiza con el único propósito de divertirse. Esta es una fuente de aprendizaje. Cuando los niños y las niñas juegan están aprendiendo de su mundo exterior y de los demás libremente, lo que les resulta en una experiencia totalmente excitante (Melo & Hernández, 2014). Tradicionalmente, los juegos tales como: la peregrina, chequi morena o la cebollita que pasaron de generación en generación estuvieron ligados al recreo en la escuela o comunidad y aportaron al desarrollo de habilidades y valores para la sana convivencia (Gordillo Gordillo, Gómez Acuña, Sánchez Herrera, Gordillo & Vicente, 2011).



Hay algunas características comunes entre el arte y el juego tales como:

- Son reconocidos como lenguajes universales.
- Posibilitan la expresión y la comunicación humana más allá de la palabra.
- Facilitan la imaginación y creatividad.
- Posibilitan el ejercicio pleno de las habilidades cognitivas.
- Actividades placenteras y liberadoras.

Exponen Calderón, Cuevas, Figueroa y Pacheco (2020) que “las personas se han servido de la creación artística para entretenerse, para contar historias, desarrollar el sentido estético de las habilidades manipulativas” (p.4). El juguete artesanal ocupó la expresión creadora y artística sin la construcción mecanizada y serial que produce la industria del juguete. Su confección manual y única refleja la imaginación, la sensibilidad y la originalidad de quien lo fabrica. Ese juguete artesanal se construye con materiales desechados y de la naturaleza. Su simpleza y modestia facilitan la concentración e imaginación. Durante estos 10 años de defensa del juego como un derecho social hemos rescatado ese juguete artesanal.

Utilizando materiales que se encontraban en el entorno tales como: textil (medias viejas), celulosa (papel y cartón reciclado), termoplástico (cds usados), entre otros, hasta convertirlos en un objeto para jugar. Estos materiales fueron transformados en marionetas, molinos de viento, aviones, gusanos, teatros y trompos.

Se ha reconocido la importancia del arte y juego a cualquier edad como una necesidad para divertirse y aprender. Fomentemos espacios sociales donde las personas puedan disfrutar de pintar, dibujar, esculpir, construir y garabatear. Son actividades sencillas sin la necesidad de materiales costosos.



Referencias

- Álvarez-Uria, A., Garay, B., & Teresa Vizcarra, M. (2022). Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3), 891–910. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.5209/aris.76087>
- Baraldi, C. (2022). *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana antes de que sea tarde*. Letras Vivas.
- Barron, C., Beckett, A., Coussens, M., Desoete, A., Jones, N., Lynch, H., . . . Salkeld, D. F. (2017). *Barriers to play for children and young persons*. De Gruyter Open Ltd. <https://doi.org/10.1515/9783110526042>
- Beeloomkids. (2017). Juegos cooperativos infantiles: tipos y beneficios. <https://www.beeloomkids.com/edublog/juegos-cooperativos/>
- Brown, G. (2000). *Qué tal si jugamos... otra vez: nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Lumen.
- Calderón, N., Cuevas, F., Figueroa, R. & Pacheco, Z. (2020). *Guía socioeducativa: juega diviértete y aprende*. Repositorio Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico.
- California Deaf-Blind Services. (s.f.). *Consejos y mecanismos para adaptar juegos de mesa*. <https://www.unr.edu/ndsip/spanish/recursos/consejos/adaptando-juegos-de-mesa>
- Calzetta, J., Cerdá, M.R. & Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: niñez en riesgo y prevención*. Lumen.
- Cámara Estrella, Á. M. (2012). El Juego en las Personas Mayores: Una Vía de Desarrollo Personal. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 46 (1), 37–56. https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/download/1647-8614_46-1_2/1130/5218
- Castillo, J. (2015, 9 de mayo). La moda del dominó: aquellos que se hacen hermanos en una plaza pública. *Diálogo*. [La moda del dominó: aquellos que se hacen hermanos en una plaza pública – Diálogo UPR](https://www.dialogo.upr.edu/la-moda-del-dominon-aquellos-que-se-hacen-hermanos-en-una-plaza-publica)
- Centers for Disease Control and Prevention. (2021). *Disability Impacts Puerto Rico*. <https://www.cdc.gov/ncbddd/disabilityandhealth/impacts/pdfs/Puerto-Rico-Disability-h.pdf>
- Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico [CPTSPR]. (2017). *Guía sobre la diversidad funcional*. <https://u4tc26.p3cdn1.secureserver.net/wp-content/uploads/2023/02/EN-DERECHO-GUIA-SOCIOEDUCATIVA-JUNIO-2017.pdf>
- Comité de los Derechos del Niño, Convención de los Derechos de la Niñez. (2013, 17 de abril). *Observación general Núm. 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31)* [docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d/PPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF/5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb440EtL5G5etAmvs6AwUE1aKL/eLXNzf5T64E7NizR6137848REb2YcW3rlykP3/](https://www.docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d/PPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF/5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb440EtL5G5etAmvs6AwUE1aKL/eLXNzf5T64E7NizR6137848REb2YcW3rlykP3/)

- Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad. (2016, 17 de junio). *Hablemos de diseño universal*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/conadis/articulos/diseño-universal#:~:text=Cuando%20nos%20referimos%20al%20Dise%C3%B1o,necesidad%20de%20un%20dise%C3%B1o%20especializado>
- Cotté, A. (2015). Transformación social desde las entrañas del gobierno: experiencias del trabajo social comunitario en el Proyecto Enlace del Caño Martín Peña. En A. Cotté et al., *Trabajo comunitario y descolonización* (pp. 139 - 194). Fundación Francisco Manrique Cabrera
- DonLuMusical. (2018, 31 de mayo). *Juegos musicales para niños el 16 DonLuMusical* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Cpi0lcNphUQ&t=194s>
- Educación para compartir. (2022). *15 juegos por la inclusión*. <https://educacionparacompartir.org/wp-content/uploads/2022/11/15-juegos-por-la-inclusio%CC%8In-Digital.pdf>
- Feliciano, I. (2019). *Hacia una práctica transformadora en trabajo social. Implicaciones para la defensa de los derechos humanos y sociales*. Bibliográficas
- Figueroa, R. (2023). *Informe Día Internacional del Juego a junio 2023*. Comisión Permanente para la Defensa de los Derechos Humanos. Repositorio del Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico
- Gómez-Pintado, A., Martínez-Abajo, J., & López-Vélez, A. L. (2022). Análisis de la instalación Escenografía de juego para crecer con la cultura, dirigida al primer ciclo de 0-3 años de Educación Infantil. Una propuesta de viaje a través del juego y el arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(4), 1579-1601. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.5209/aris.80542>
- Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T., & Vicente Castro, F. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1 (1), 2011, 197-206.
- Gutierrez Parraga, T. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 51-71.
- Hinojosa, J., Colón-Meléndez, L., Soldevila-Irizarry, J. & Figueroa-Lazu, D. (2023). *The Puerto Rico Children Vulnerability Index, 2021*. Centro Hunter. <https://centropr.hunter.cuny.edu/app/uploads/2023/10/Child-Vulnerability-Index-Oct-2023-rev.pdf>
- Jiménez-García, M. (2015). The stories I read to the children: The life and writing of Pura Belpre, the legendary storyteller, children's author and New York public librarian by Lisa Sanchez-Gonzalez. *Latino Studies*, 13(1), 137-139. <https://doi.org/10.1057/lst.2014.67>
- La Bombocova. (2017, 30 de septiembre). *Rhythm games dance with sticks dance for kids and adults* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qti8j5xKqSQ>

- Lara, J. (2013). *Juegos cooperativos*.
<https://www.educacionfisicaenprimaria.es/blog-de-patio/juegos-cooperativos>
- Ley de la Carta de Derechos y la Política Pública del Gobierno a favor de los Adultos Mayores. Ley Núm. 121 de 1 de agosto de 2019.
<https://www.lexjuris.com/lexlex/leyes2019/lexl2019121.htm>
- Manrique, C. (2013). *Juegos cooperativos*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/enavgue/juegos-cooperativos/>
- McGowan, T. M., & Tamaki, D. (2023). Whole Language Learning in Action: Cultivating a Cosmopolitan Perspective through the World Kamishibai Forum. *Talking Points*, 34(2), 10–19. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.58680/tp202332465>
- Melo Herrera, M. P. & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41–63.
- Meneses Montero, M. & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124.
- Mis Dinámicas. (2018, 28 de abril). *Juego divertido director de orquesta* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1f-FBdSmHj4>
- Nottingham Trent University. (s.f.). The adapted games.
<https://www.ntu.ac.uk/c/adapted-sports/the-adapted-games>
- Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. [La Declaración Universal de los Derechos Humanos | Naciones Unidas](https://www.un.org/es/about-us/un-declaration-of-human-rights)
- Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*.
<https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas. (2022). *Active Ageing A Policy Framework*.
<https://extranet.who.int/agefriendlyworld/wp-content/uploads/2014/06/WHO-Active-Ageing-Framework.pdf>
- Pratt, K. L., Puzio, K., & Lee, Y.-H. (2021). “¡Olé!” Locating capital and community cultural wealth within multicultural children’s literature. *Journal of Latinos & Education*, 20(1), 48–61. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.1080/15348431.2018.1540350>
- Poćwierz–Marciniak, I., & Harciarek, M. (2021). The Effect of Musical Stimulation and Mother’s Voice on the Early Development of Musical Abilities: A Neuropsychological Perspective. *International journal of environmental research and public health*, 18(16), 8467. <https://doi.org/10.3390/ijerph18168467>
- Real Academia Española. (s.f.). Musicalidad. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 19 de marzo de 2024, de <https://dle.rae.es/musicalidad>

- Ruiz, L. (2014). *12 juegos cooperativos para niños*.
<https://estilonext.com/estilo-de-vida/juegos-cooperativos-ninos>
- Saraldi, C. (2020). *Juegos tradicionales convertidos en cooperativos*.
<https://froggies.es/wp-content/uploads/2020/04/15-juegos-tradicionales-cooperativos.pdf>
- Sirera Conca, M. (2019, noviembre). El poder de la música en el desarrollo infantil: 9 beneficios. *Red Cenit*. <https://www.redcenit.com/el-poder-de-la-musica-en-el-desarrollo-infantil-9-beneficios/>
- Tarambé Percusión Corporal. (2019, 2 de marzo). *Tarambé percusión corporal / Body percussion* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ncD2xjg7ltw&t=51s>
- Tarambé Percusión Corporal. (2020, 24 de abril). *Tutorial percusión corporal stepping – Tarambé Costa Rica* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oK06N6uG740>
- Vega, L. (2015). El trabajo social como práctica liberadora en el contexto colonial de Puerto Rico. En A. Cotté et al., *Trabajo comunitario y descolonización* (pp. 195 – 228). Fundación Francisco Manrique Cabrera.
- Vicky Sur. (2020, 4 de mayo). *Simon Musical – Juego rítmico* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W0fAtmoyvd4>
- Woodward, S. C. (2017). Fetal, Neonatal, and Early Infant Experiences of Maternal Singing. En G. F. Welch, D. M. Howard & J. Nix (Eds.), *The Oxford Handbook of Singing* (pp. 430–454). <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199660773.013.41>