



CPTSPR

COLEGIO DE PROFESIONALES
DEL TRABAJO SOCIAL
DE PUERTO RICO

JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE

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



C O N T E N I D O

- | | | | |
|----|--|----|-------------------------------------|
| 01 | <i>Introducción</i> | 05 | <i>Juegos de formación dispersa</i> |
| 02 | <i>Juegos tradicionales: aportes de Calixta Vélez Adorno</i> | 06 | <i>Juegos multiculturales</i> |
| 03 | <i>Juegos en círculo o ronda</i> | 07 | <i>Juego con las palabras</i> |
| 04 | <i>Juegos en hilera</i> | 08 | <i>Al rescate de rimas y nanas</i> |

Introducción

El juego es una actividad típica de las personas desde sus primeros meses de vida. A través del juego se favorece el desarrollo de las habilidades motoras, comunicativas, sociales, emocionales y conductuales. Este permite que la niñez y la juventud participen activamente de situaciones similares a las de la vida cotidiana. El juego es común a todas las etnias y culturas. Las personas significan su historia personal y comunitaria a través de éste. Permite que éstas puedan satisfacer sus necesidades de acción y expresión a cualquier edad. La actividad física que se produce al jugar es un determinante de la calidad de vida y salud de todas las personas. Se ha relacionado el juego sedentario y pasivo como juegos electrónicos y su exposición prolongada a la obesidad infantil, junto a pobres hábitos de alimentación.



Desde el 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 del juego y la recreación como derecho social. Posteriormente, el derecho al juego se consignó en el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas (1989) sobre los Derechos de la Niñez. 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).



Se podría afirmar que es necesario jugar, divertirse y aprender. La desigualdad en el acceso al derecho a jugar, menoscaba el valor de la justicia social. Las personas adultas tenemos que propiciar las condiciones necesarias para garantizar los espacios de juego.

Es imprescindible hacer accesible la actividad de juego sin segregación para la población infantil y juvenil con diversidad funcional, para fomentar su integración social. Por lo tanto, es necesario promover espacios de juego y generar oportunidades para éste. Su juego es más abundante, más variado y más sofisticado en una situación social integrada, que en una segregada (Cacéres, Granada, & Pomés, 2018; Esposito & Koorland, 1989; Kohl & Beckman, 1984 citado en Damián, 2007). Hay que acoplar el juego a la edad, a los intereses y al nivel de desarrollo. Las actividades de juego que lo requieran deben ser modificadas para propiciar su participación activa y la inclusión. Esas modificaciones deben realizarse observando criterios de seguridad y permitiendo varias formas de interacción. Al jugar, considerar lo siguiente: los sonidos, texturas o relieves facilitan la exploración de un niño o niña con pérdida de visión,



use soportes para que el material de juego no se desplace involuntariamente, emplee efectos perceptibles (luces, imágenes o vibración) ante discapacidades auditivas, para diagnóstico que repercute en el área motora fina y gruesa, elija materiales o actividades que sean de fácil ejecución y que no exijan rapidez, ni precisión de forma rígida en sus movimientos (Macintyre, 2010).



Los niños y niñas con diversidad funcional, en edades tempranas, necesitarán transitar del juego dirigido al espontáneo para conocer como se realiza el mismo, aplicar las reglas, generalizar aprendizajes y crear oportunidades de socialización (Cacéres, Granada & Pomés, 2018). El acompañamiento que requiere el juego dirigido podrá ofrecerlo un par, la familia y personal docente. Este debe ser gradual y de apoyo mínimo (Cacéres, Granada & Pomés, 2018). No podrá interferir con la posibilidades imaginativas que el propio niño o niña despliega al jugar.

Observación Número 17

Convención de los Derechos de la Niñez

La Convención de los Derechos de la Niñez (CDN) tiene un comité que está constituido por 18 personas con una distribución equitativa por sexo. Este se conoce como el Comité de los Derechos. Las personas son reconocidas como expertas y estudiosas en materia tales como: salud, educación, derechos, desarrollo evolutivo de la infancia y juventud. Tienen 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. En el 2013, el Comité evaluó el estado del Artículo 31 que salvaguarda el derecho al juego, esparcimiento, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. Esto produjo la Observación general Núm. 17 que fue presentada ante el Comité de los Derechos de la Niñez de las Naciones Unidas en 2013.

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)

Señala Gómez (2020) que el acceso que tienen las niñas, niños y jóvenes al juego, se ve “afectado por la desigualdad económica, falta de oportunidades, deficiencia en servicios públicos en algunas zonas (sobre todo rurales), violencia, entre otros aspectos” (p.38).



El informe de la Observación Núm. 17 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. Los avances que se comenzaron a observar se han estancado; durante este periodo pandémico

28 de mayo: Día Internacional del Juego

La organización International Toy Library Association impulsó la celebración del Día Internacional del Juego. Muchos países realizan campañas para promover el juego como derecho y el rescate de los espacios públicos y privados para jugar, divertirse y recrearse. Cada 28 de mayo, se conmemora el Día Internacional del Juego y 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 Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico

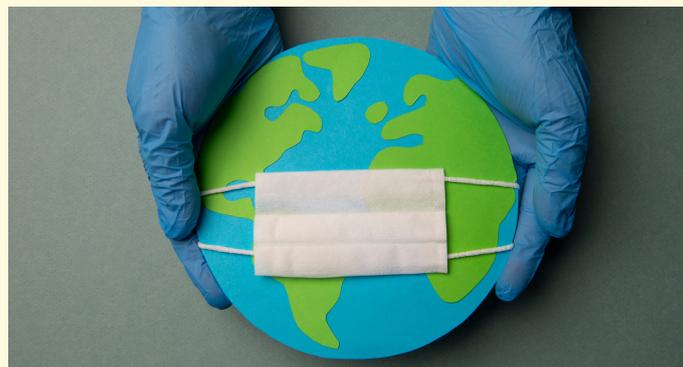
celebra desde el 2014 el Día Internacional del Juego en espacios comunitarios. Las pasadas celebraciones se han realizado conjuntamente con el Departamento de Recreación y Deportes (DRD), el Proyecto Enlace del Caño Martín Peña, Asociación de Residentes de Daguao en Naguabo, Escuela Elemental Rexville 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 y con tropas de las Niñas y Niños Escuchas en Cabo Rojo. 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. El año pasado, el Capítulo del Noreste desarrolló la celebración con una comunidad de fe de su zona.

"Quiero tiempo, pero tiempo no apurado, tiempo de jugar que es el mejor."

María Elena Walsh

Pandemia, pérdida, y juego

Desde principios del 2020 hasta el presente, la pandemia del Covid-19 ha provocado una nueva forma de vivir e interactuar. Ha tenido efectos en las actividades de juego y en el uso de instalaciones recreativas dedicadas a jugar tales como: parques, juegotecas o ludotecas, paseos lineales para correr bicicletas y natatorios. Aquellos espacios públicos donde se congregan muchas personas son propicios para la transmisión de un virus tan contagioso. Esto ha repercutido en que las autoridades nacionales e internacionales realizaran recomendaciones en cuanto a seguridad, protección e higiene. Esas medidas implicaron mantener distanciamiento físico entre las personas, cerrar instalaciones recreativas para evitar las aglomeraciones, regulación de las actividades al aire libre y confinar el espacio del juego y el jugar al interior de las casas o apartamentos y en espacios públicos con regulaciones muy estrictas. Por otro lado, dejamos de asistir a la escuela presencialmente por un largo periodo de tiempo, no jugamos con nuestros pares, interrumpimos visitar a los abuelos, abuelas y a otras personas queridas en las familias.



Estas circunstancias pueden considerarse pérdidas no relacionadas a una muerte. Igualmente, puede que en las familias haya ocurrido el fallecimiento de algún miembro a causa del virus. Cuando ocurren pérdidas por muerte o no muerte, una serie de emociones surgen a raíz de la experiencia como tristeza, desasosiego, coraje, sentido de culpabilidad e inseguridad. El mundo que uno conocía antes de la pérdida deja de existir y comienza un proceso de reorganización de la cotidianidad sin ese algo o alguien que fue significativo en la vida. Además, el entender y comprender estas emociones dependerá de la etapa de desarrollo de la persona, género, de contar con otros sistemas de apoyo, de experiencias previas, entre otros aspectos.

Es importante considerar que la población infantojuvenil al igual que las personas adultas, atraviesan sus procesos de pérdida y hay que reconocer y validar sus emociones. Es un momento de mucha confusión para ellos y ellas porque tal vez no entienden

las emociones que puedan estar sintiendo y no saben cómo regularlas. Acercarse a los niños, niñas o jóvenes y proveerles un espacio para escucharlos, es el primer paso para brindarles apoyo. Dejarles saber que lo que sienten es natural, también es importante para esa niña o niño que logre comprender sus emociones. De entender que la niña o el niño se encuentra significativamente afectado por las pérdidas producidas por la pandemia y no ha podido elaborar sus emociones de forma efectiva, se recomienda la búsqueda del apoyo de algún profesional de la conducta.

Darles un espacio para jugar es otra manera de aportar y encausar sus emociones, creatividad y ocupar su tiempo de ocio. La pandemia no ha detenido que juguemos. Hemos jugado con la familia en casa, de forma virtual y hemos jugado imaginariamente en el patio de la escuela. Se ha producido el juego invariablemente de las condiciones materiales.

El juego es una manifestación o hecho social y cultural. Está vinculado a la organización de la vida comunitaria y familiar. Actúa como expresión de la cotidianidad. Los niños y niñas representarán eventos del diario vivir.

El juego ha acogido el desorden que ha producido la pandemia. A veces el juego ha sido caótico, solitario o de conjunto, reglado, por imposición, simple o complejo y en libertad.

Las personas adultas han tenido la demanda de ocupar el tiempo de ocio de los niños, niñas y jóvenes, de ofrecerle alimentación saludable, de regularle la exposición a redes sociales y a las actividades electrónicas y de apoyar la educación virtual o a distancia, híbrida y el regreso al salón. Las familias podrían experimentar que estas demandas son excesivas y crean un clima predominantemente tensionado para jugar. Tampoco podemos esperar un espacio y una atmósfera para el juego placentero y relajado si en las familias predomina la exclusión social y la desigualdad. Por otro lado, el juego y su exploración por los niños, niñas y jóvenes se sostiene para éstos y sus familias en condiciones muy precarias ante desastres socioambientales y pandemias.



El papel de las personas adultas en las familias es de acompañamiento en el juego. Regular y controlar excesivamente el juego, lo transforma en otra actividad diferente, impuesta y controlada. Al promover el juego y la recreación en familias, albergues o instituciones desde una propuesta socioeducativa debemos considerar los siguientes aspectos: incluir objetos fáciles de encontrar, o sea, de lo doméstico y reciclables, reconocer que a veces requerirá acompañamiento para jugar y, en otras ocasiones, es en solitario, no debe tener contenido sesgado por género y otras formas de opresión, desarrollar actividades pasivas (se realizan sentado o de pie) y actividades activas (caminar rápido, correr, trepar o saltar), observar aspectos de seguridad y que la actividad no ofrezca peligro.

Los intereses del juego son heterogéneos e influyen el periodo evolutivo en éstos. Debemos jugar a hacer cosas, en vez de jugar con cosas. Es importante que estas entidades evalúen el lugar que ha ocupado el juego, en estos tiempos pandémicos. Las medidas que hayan adoptado deben valorar el juego y el jugar como un aliado contra los estresores que produce la pandemia. Algunas personas expertas en materia del juego y el jugar

han señalado que este ha sido el “derecho olvidado”. Las políticas de protección sobre salud tales como: órdenes ejecutivas, decretos y otras por los gobiernos; postergaron medidas que valoraran el tiempo de ocio, el juego y la recreación para la población infantojuvenil.



Juegos tradicionales: aportes de la educadora Calixta Vélez Adorno a su rescate

Dentro de nuestro patrimonio cultural tenemos los juegos tradicionales que se practicaron por nuestros antepasados o sea de una generación a otra. Estos juegos sirvieron como vínculos de unión entre las personas en las comunidades. Constituyen nuestras costumbres y evidencian una señal de identidad. El origen de los juegos tradicionales está influenciado por la historia de la colonización y los flujos migratorios de este continente. No podemos separar el juego tradicional

y el lugar que ocupa en el esparcimiento de los factores sociales, culturales, económicos y políticos de la época. La conquista impuso otras formas de organización social, y eso incluye al juego y su valor para ocupar el tiempo de ocio. El juego tradicional fue un espacio de resistencia, para los pueblos originarios. Reconocieron las contradicciones de la usurpación y la asimilación cultural sobre su actividad lúdica.

La transmisión de los juegos tradicionales ha sido oral. Las personas hemos aprendido los juegos unas de otras. No requerían ningún tipo de adiestramiento especial y proveían muchas horas de diversión. Tampoco son necesarios materiales costosos para jugarlos. Son sencillos de organizar y ejecutar. Se practican en espacios variados. El juego tradicional estuvo unido al recreo de la escuela y al esparcimiento en las comunidades.

Este comenzó a practicarse aisladamente a partir del desarrollo y expansión de la industria del juguete. Las nuevas formas de entretenimiento a través del juguete, los juegos electrónicos, la televisión por cable, etcétera impuso un mercado y formas de consumo para la niñez. El desarrollo en materia de juguetes y entretenimiento ha

hecho que la niñez y juventud jueguen y se diviertan de una manera diferente. Las nuevas formas de diversión desarrollan unas capacidades en el periodo de la niñez y la juventud pero dejan de lado muchas otras. Los juegos tradicionales permiten que recuperemos en los niños, niñas o jóvenes el desarrollo de las relaciones interpersonales solidarias y de cooperación.

La profesora Calixta Vélez Adorno ha rescatado del olvido y la indiferencia su práctica y su uso. Ella fue una educadora de nivel primario y secundario del sistema de educación pública de Puerto Rico. Conoció a Don Ricardo E. Alegría en el 1963 cuando comenzaba su carrera magisterial. Ella relata que todo comenzó a través de un libro titulado “Conociendo a Puerto Rico”, observando que el mismo tenía unas incongruencias históricas y decidió entrevistar a Don Ricardo. Como parte de ese encuentro, Don Ricardo le otorgó la medalla de su fundación junto a una nota de agradecimiento y exhortación a que continuara con los estudios folklóricos.





Es así como ella cuenta como se motivó a continuar estudios de maestría en Artes con especialización en Estudios Puertorriqueños y del Caribe en el Centro de Estudios Avanzados de Puerto Rico y el Caribe, siendo parte de la primera clase graduanda de ese Centro.

Como parte del curso Sociedad y Cultura de Puerto Rico que tuvo el honor de tomar con el doctor Alegría, realizó un trabajo sobre los juegos infantiles de Puerto Rico. Don Ricardo, al ver su trabajo le exhortó a desarrollarlo como parte de su tesis. Esto a pesar de que ella cuenta que ya tenía otro tema seleccionado. Es entonces cuando se adentra en la investigación sobre los juegos infantiles en Puerto Rico y encuentra que solo existía el libro titulado Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico de la doctora María Cadilla, así como la obra de la profesora Monserrate

Deliz titulada Renadio del Cantar Folklórico de Puerto Rico, dándose cuenta de la gran necesidad de profundizar en la temática para las presentes y futuras generaciones. Es así como se dio a la tarea de comenzar a entrevistar niños y niñas de 5 a 12 años, así como adultos de 38 a 88 años en los municipios de Bayamón, Vega Alta, Ponce, y Loíza.

Su libro titulado Juegos Infantiles de Puerto Rico es la compilación de los resultados de su tesis de maestría motivada por su respetable profesor Don Ricardo Alegría, de quien ella misma indica que aprendió sobre el amor a la cultura. Su libro no solo expone el componente teórico metodológico de su trabajo, sino que, además, realiza una extensa compilación de sobre unos 247 juegos tradicionales que clasifica en seis modalidades de juegos infantiles a saber: a) entretenimientos para el bebé, b) sorteos, c) juegos en círculo, d) juegos en hilera, e) juegos de formación dispersa y, f) juegos con objetos. Además, hace una exposición muy detallada de los múltiples beneficios que tiene el juego en todos los aspectos de la vida integral de los niños y las niñas, enfatizando que:

...los niños se tornan generosos, ávidos de compartir, comprometidos con la vida que de ahí en adelante tendrá más sentido para ellos. De esta manera también ellos se convierten en

transmisores de conocimientos, que es uno de los logros morales y éticos de la educación, así proveemos al país de seres de alta calidad humana que se valoran a sí mismos y a los demás” (Vélez, 1991, p. xvii).



Su trabajo ha sido reconocido por diversos organismos culturales tales como el Instituto de Cultura Puertorriqueña y el Colectivo Contarta Inc, quienes le dedicaron el Cuarto Encuentro Pura Belpré a la profesora Vélez en mayo de 2019. Sin duda, un proyecto que deja un legado para presentes y futuras generaciones. ¡Gracias, maestra Calixta por invitarnos a jugar!

Juegos en círculo o ronda

1- La carbonerita: Se comienza haciendo un círculo en el que las personas estén agarradas de las manos. Elegirán a una persona que irá en el centro. La persona que esté en el centro será quien hará el papel de la carbonerita. Cantando lo siguiente, van a girar hacia la derecha las personas que componen el círculo:

*¿Dónde vas carbonerita,
dónde vas hacer carbón?*

*A la buena, a la buena,
a la viña, ña
a la viña, ña
del amor.*

*Me dirás si eres casada
O si tienes un amor
a la viña, ña
a la viña, ña
del amor.*

Al terminar la estrofa se detiene el círculo. La carbonerita contesta cantando:

*No, señor, no soy casada
Ni tampoco tengo amor
que soy una niña pobre
que juega con el carbón.*

Al terminar de cantar, comienza a moverse el círculo y responden los demás niños y niñas con la siguiente rima:



*Si eres una niña pobre
que juega con el carbón
vamos todos a la viña
a la viña del amor.*

Cuando se detiene el círculo, la carborenita escoge a alguien del grupo y se arrodilla ante él o ella cantando lo que sigue:

*A tus pies yo me arrodillo
a pedirte de favor
que me saques de la cárcel
y me metas en prisión.*

Luego la persona escogida cambiará por la que se encontraba en el centro. Este proceso se repite.

2- Doña Ana: Las personas forman un círculo agarrándose de las manos. Una persona se colocan en el centro del círculo y hará el personaje de Doña Ana. El círculo se moverá cantando lo siguiente:

*Doña Ana no está aquí,
que está en su vergel
abriendo la rosa,
y cerrando el clavel.
Mariquita la de adelante
Mariquita la de atrás
le pregunta a doña Ana
Doña Ana, ¿cómo está?*

Se detiene el círculo, al final de las estrofas. Las personas del círculo preguntarán "Doña Ana, ¿cómo está?".

Ella contestará cualquier cosa, por ejemplo: "tendiendo la cama".

Continúa moviéndose y doña Ana responderá de forma distinta. Cuando doña Ana responda ¡Muerta! se deshace el círculo. Las personas correrán, para no dejarse capturar. Aquella que atrape doña Ana, pasará al centro.

3- Tempestad: Todas las personas forman un círculo sentados en sillas. Una persona se posiciona fuera del círculo con sus ojos cerrados y comienza a decir los siguientes comandos: "ola a la derecha", que significa que todas las personas que están sentadas se mueven una silla a la derecha, "ola a la izquierda" para que se genere un movimiento de las personas a la silla de la izquierda y "tempestad" en donde todos deben salir de sus sillas originales y sentarse en una diferente. Puedes usar música de fondo y aumentar la velocidad en que se dicen las instrucciones.

4- Chequi Morena: Las personas forman un círculo y una persona irá en el centro. Todos cantan las siguientes estrofas:

*El juez le dijo al cura
¿Qué cura?
El cura le dijo al juez.
¿Qué juez?
Que adónde está ese ritmo.
Caramba, del merecumbé, Ué*

*Chequi morena, che qui,
Chequi, morena, jue
¿Que adónde está
ese ritmo, caramba
del merecumbé?
¡Eh!*

En la tercera estrofa la persona que está en el centro cierra los ojos y estira su mano señalando las personas del círculo dando vueltas mientras canta:

*Un pasito a'lante
y otro para 'trás
Y dando la vuelta
y dando la vuelta
¿Quién se quedará? ¡Jue!*

Cuando diga “¡Jue!” abre los ojos y la persona señalada será la que vaya al centro en esta ocasión.

.....

5- El juego del plátano: Consiga un plátano o cualquier otro objeto. Las personas forman un círculo estando de pie y con las manos detrás. Se coloca una persona en el centro. Otra persona camina por la parte de afuera del círculo y discretamente pone el plátano en las manos de alguien. Entonces el plátano se pasa de persona en persona alrededor del círculo detrás de los participantes. El reto será que la persona que se encuentra en el centro intente adivinar quién tiene el plátano.

Cuando logre el objetivo intercambiará roles con la persona que tenía el plátano.

**En diferentes regiones podemos escuchar de este juego bajo el nombre de "Chapas", ya que es este objeto el que se intercambia por el plátano.*



Juegos en hilera

1- Pase misín, pase misán: Se colocan dos personas cogidas de las manos uno frente al otro haciendo un puente o arco y los demás participantes pasarán por debajo. Las personas que forman el puente o arco seleccionan un color o fruta que el resto del grupo no conoce. Eligen varias frutas o colores. Mientras se canta la siguiente rima:

*“Pase misín, pase misán, por la
puerta de San Juan, los de alante
corren mucho, los de atrás se
quedarán, se quedarán. De este
grupo, ¿cuál será? El puente se
está cayendo, cayendo ¡Pum!”*

Al cantar, las personas irán corriendo en círculo y pasan por debajo del puente o arco. Al acabar la rima, las dos personas que forman el puente o arco bajan sus brazos y alguien quedará encerrado entre éstos. Se apartarán los tres hacia un lado, para que no sean escuchados por el resto del grupo. Ahí se le preguntará que si quiere fruta o color. De coincidir su respuesta, la persona se

colocará detrás de quien lo haya elegido. Así se hará continuamente hasta que no quede ninguna persona. Ganará el juego quien tenga más participantes.

.....

2- Pan quemao': Se forma una cadena con los brazos de las personas entrelazadas. Los jugadores deben estar tomados de la mano. La persona de uno de los extremos dirá "Pan quemao', quién lo quemó". Las demás personas van a pasar por debajo de los brazos que están unidos mientras dicen "La perrita traidora" Que pase, que pase". Cuando llega el último participante del juego dice "Ya" y halan la cadena formada.

.....

3- 1, 2, 3 pescao: Una persona hará de pescador en un espacio que este marcado por una línea (puedes cruzar la línea con tiza en el suelo). Este dirá 1, 2 3 pescao de espaldas, mientras el resto de las personas en el otro extremo comenzaran a correr hasta que el pescador se gire. Si alguien se mueve luego de que el pescador se gire este debe volver a la salida. Se repite hasta que alguien cruce la línea para sustituir al pescador.

*Esta versión suele ser jugado de esta forma en el lado oeste de Puerto Rico.



4- Las estatuas: Los participantes forman una hilera y uno de estos irá halando a cada uno de los participantes. Cuando se muevan de posición deben quedarse en la posición que caigan. No se pueden mover. Luego este regresa para hacer gestos graciosos, pero no puede hablar o tocar a los participantes. La intención será hacer reír a los jugadores. Si alguien se ríe sale de la hilera hasta que vuelva a jugarse desde el comienzo.

Juegos de formación dispersa



Dentro de los juegos tradicionales, se encuentran los juegos de formación dispersa donde el juego ocurre con movimiento amplio. Fomenta el desarrollo del planeamiento motor y balance Rosen (s/f) señala que el planeamiento motor es la habilidad de aprender, recordar y llevar a cabo los pasos para algún tipo de movimiento o acción motora, desde cepillarse los dientes, hasta abotonarse la camisa y el gatear, caminar para luego correr.

Añade la autora que a través de la vida se utilizan una gran variedad de habilidades motoras para la realización de todo tipo de actividades, pero para poder ejecutarlas con naturalidad hay que aprenderlas primero (Rosen, s/f).

Según expone Vélez (2006), algunos juegos de formación dispersa conocidos en Puerto Rico son:

1- Comadrита la rana: *Se forman dos grupos con igual número de personas. Se traza una línea para separar ambos grupos. Todas las personas tienen que estar cuclillas y seguir el diálogo de más abajo mientras brincan. Gana el grupo que logre tener el mayor número de participantes sin caerse hasta el final del diálogo.*

- Comadrита la rana*
- señor, señor*
- ¿Vino su marido?*
- Sí señor.*
- ¿Qué le trajo?*
- Una mantilla.*
- ¿De que color?*
- Verde limón.*
- Vamos a misa.*
- No tengo camisa.*
- ¿Vamos al sermón?*
- No tengo ropón.*
- Pues sopita y pita que no tiene tapita*
- Pues sopita y pon*
- Que no tiene tapón.*

2- Chico paralizado : *Hay diferentes versiones para este juego. En todas hay una persona que le toca "paralizar" al resto de las personas tocándola mientras corren.*

Primera versión: La persona que queda paralizada, podrá seguir corriendo cuando otra persona que corre lo toque y grite "rescatada".

Segunda versión: Previo a empezar el juego se acuerdan unos lugares "seguros" donde las personas pueden parar para descansar y no ser paralizadas mientras se mantengan tocando ese lugar "seguro". Pueden acordar que si se toca a la persona mientras se encuentre "seguro" ese que tocó pierde el juego.

Tercera versión: Se queda paralizado sin que haya quien rescate. La última persona que queda corriendo gana el juego y se convierte en la que paraliza. También el juego puede terminar cuando la que paraliza se rinde o cuando una misma persona es paralizada tres veces y ese se convierte en quien paraliza a los demás.

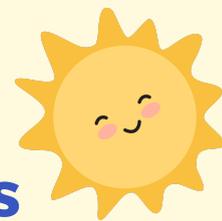


3- Esconder o escondite: Se escoge una persona que cierra sus ojos frente a una pared y comienza a contar en voz alta, casi siempre hasta 10 o lo que se decida. Mientras, las demás personas se tienen que esconder. La persona que cuenta, cuando llegue hasta 10 o el número acordado, abre los juegos y comienza a buscar al resto del grupo. Cada vez que encuentre a alguien que está escondido tiene que decir en voz alta su nombre y que lo vio: “_, te vi”. Esa persona tiene que salir del escondite y colocarse un lugar escogido previamente hasta que finalice el juego. Hay veces que la persona al buscar dice el nombre que no es y quien está escondido grita “te quemaste” y sale del escondite. Hay veces que cuando la persona que busca se quema, todos salen de su escondite. Termina el juego cuando todas las personas han salido del escondite

4- Periquear o periquito: Dos niños o niñas se colocan una frente a la otra, juntan la punta de los pies, se agarran de las manos y echan sus cuerpos hacia atrás. Ahí comienzan a dar vueltas rápidamente hasta que se cansan. Está la opción de jugar por pareja y gana la pareja que dure más tiempo dando vueltas.

Juegos

multiculturales



En su libro *Juegos de calle multiculturales*, Severino Ballesteres (2005) define la multiculturalidad como la existencia de muchos y diferentes grupos culturales en un mismo espacio y sucede con más frecuencia en el mundo global hoy día. Cada vez son más las personas que abandonan su país de origen y esto crea un espacio donde diferentes culturas convergen. Más allá de la multiculturalidad, Ballesteres con su libro apuesta a la interculturalidad en donde surge el intercambio, la igualdad y la relación entre los grupos culturales en un mismo espacio. De esta forma ocurre un enriquecimiento mutuo y conocimiento real sobre otras culturas.

El juego multicultural se basa en jugar juegos de otros países. El juego de por sí ayuda a desarrollar múltiples funciones motoras y si se complementa con la interculturalidad, fomenta los nexos y conocimiento entre culturas, explica Ballester. Desarrolla el respeto a la diversidad y tolerancia hacia las diferentes culturas del mundo. Los juegos multiculturales se dividen por continente: África, Asia, Europa, América y Oceanía.

Los siguientes juegos han sido recopilados por Gómez (s/f) en el proyecto Juegos tradicionales interculturales. Actividad enmarcada dentro del proyecto #Entrepasos.

1- El gato y el ratón: Tiene su origen en China y es un juego de círculo. Alguna persona hace el papel de gato y otra el de ratón. El resto de las personas forman un círculo, se agarran de las manos. El gato se queda fuera y al ratón en el interior. Las personas en el círculo giran durante un rato alrededor del ratón y luego se detienen. Cuando se detienen, el gato intenta atrapar al ratón. El ratón intenta evadir al gato y puede salir del círculo. El gato tiene que seguir el mismo camino que el ratón tomó. El juego continúa hasta que el gato caza al ratón. Luego, el gato se convierte en el ratón y se elige un nuevo gato.

2- Pillo y policía "Saluf": Tiene su origen en Egipto y es un juego de formación dispersa. Hay entre 8 y 30 personas. Se dividen en dos grupos: uno será el perseguidor (policías) y el otro el perseguido (ladrones). Alguna persona del equipo perseguidor hace el papel de dueño y se coloca en el interior de un espacio que designaremos como "guarida".

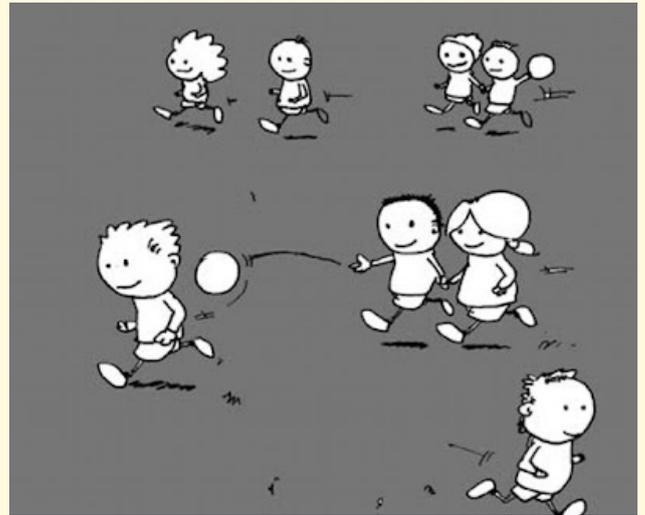
Cuando un perseguidor atrapa a una persona del otro grupo, le lleva a otro espacio que llamaremos "prisión" y allí permanece hasta que alguien que no ha sido atrapado le salve, tocándole. Los perseguidores pueden colocarse cerca de la cárcel, pero no pueden pisar en su interior. El espacio designado como "guarida" sirve de refugio para quienes son perseguidos. El dueño les puede echar, si permanecen demasiado tiempo dentro. Cuando todas las personas del grupo de perseguidos han sido capturadas, se reinicia el juego, intercambiando ambos grupos sus papeles.

3- La gallinita ciega: Se origina en España. Para este juego hace falta un grupo de niños y niñas de al menos cuatro participantes y un pañuelo con el que vendar los ojos. Del grupo se elige un niño o una niña que tendrá que taparse los ojos con el pañuelo y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás" para despistarlo. El niño o la niña que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás y adivinar quién es.



4- Carrera de sacos: Se origina en España. No hay un mínimo de jugadores. Se necesitan unos sacos de tela y espacio para saltar. Las niñas y los niños se colocan dentro de los sacos y sujetan el saco de las manos. De ahí comienza la carrera de sacos saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Ballesteros (2005) en su libro *Juegos de calle multiculturales* exponen las siguientes actividades lúdicas:



5- “La Txila” : Se origina en Argelia. Hay una versión parecida que se conoce como tiritápaté en Puerto Rico. Participan 12 o más personas. El objetivo es dar con un balón a las personas que juegan del equipo contrario. Se forman dos equipos. Uno de los equipos se subdivide en parejas. Cada pareja se agarra de la mano y tiene un balón blando. El otro equipo se dispersa en un espacio ilimitado. La pareja del balón corre contra las personas del equipo contrario e intentan darles con el balón. Cada vez que el balón toca a un contrincante, se acumula un punto a favor del equipo que lleva el balón. Todo esto ocurre en un tiempo limitado. Cuando acaba el tiempo, se intercambian las funciones entre los dos equipos.

6- Pescadito, Pescadito: Se origina en Paraguay. Juegan ocho participantes o más. El objetivo es sacar los pescados con una cuerda. Se establecen dos equipos. Un equipo, que son los pescaditos, se encuentra dentro de un círculo de tal vez tres pies de diámetro. Los pescaditos agarran la soga. El otro equipo, que son los pescadores, se divide y coloca a las extremidades de la soga. Los pescadores tienen que ingeniárselas para sacar a los pescaditos del círculo. Los pescaditos tienen que evitar ser arrastrados por los pescadores. Hay varias variantes de este juego incluida la que se conoce en Puerto Rico y se juega en los eventos de pista y campo en las escuelas. En este juego, dos grupos jalan de la soga en extremos opuestos tratando de hacer caer al equipo contrario.

7- Pasando el aro: Se origina en El Salvador. El objetivo es pasar el aro con la mayor rapidez posible. Todas las personas se agarran de las manos y forman un círculo. La misión es pasarse el aro de cualquier forma, pero sin soltarse las manos. Hay un tiempo límite y se contabilizan las vueltas completas del aro. Es bien divertido.



8- Juego de mesa - Mancala: Machuca (2019) expone que el mancala es un juego africano y se considera uno de los más antiguos del mundo. El nombre es de origen árabe y significa movimiento o transferencia. Esto es el objetivo del juego.

¿Cómo se juega el mancala?

Machuca (2019) expone que en el mancala hay dos jugadores de seis años en adelante. Se utiliza un tablero casi siempre de madera y 48 fichas. El tablero contiene dos filas con seis huecos y dos espacios más grandes en cada esquina conocido como la casa de cada jugador. El objetivo del juego es capturar la mayor cantidad de

fichas también conocidas como semillas.

Antes de comenzar, se coloca el tablero entre los dos jugadores y se echan cuatro fichas en cada hueco. Cada jugador tendrá otros 6 huecos vacíos de frente. El espacio que se considera la casa de cada jugador es donde éste almacena las semillas acumuladas. Para decidir quién jugará primero uno de los jugadores esconderá una pieza en una de sus manos. El otro jugador tiene que adivinar en qué mano está la pieza. Si adivina correctamente, ese jugador empieza el juego. El primer jugador tomará todas las semillas de una de sus casillas y las irá colocando por lo menos una semilla en las siguientes casillas. El movimiento se hace en contra de las manecillas del reloj y es conocido como movimiento de siembra. Si al mover las piezas terminas en tu casa puedes jugar nuevamente. De lo contrario, terminará tu turno. Luego el segundo jugador hará lo mismo (Machuca, 2019).

Menciona Machuca (2019) que si durante el juego se pasa por la casilla de almacenamiento del contrincante no hay que colocar semillas en la misma. Si un jugador llega a un hueco vacío, podrá capturar las semillas en la casilla opuesta y la propia casilla.

Las fichas capturadas se colocan en la casilla de almacenamiento.

El juego termina cuando un jugador no tiene semillas en sus huecos. En este caso, el otro jugador tiene derecho a capturar las semillas. El jugador que haya capturado más semillas gana (Machuca, 2019).

Algunos videos que muestran cómo se juega el mancala:

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

<https://asisejuega.com/juego-s-de-mesa/mancala/>

<https://www.aboutespanol.com/mancala-2077674>



¿Cómo hacer un mancala casero?

El material principal necesario para el juego casero es un cartón de huevos. Aquí unos videos que muestran como crear un mancala casero:

<https://www.youtube.com/watch?v=RtvQZYMHVd8>

<https://www.youtube.com/watch?v=cIliqp3esVY>

<https://www.youtube.com/watch?v=O2rjC0JNcc8>

Juego con las palabras



Los juegos con las palabras son diversas actividades lúdicas que involucran palabras, letras y la capacidad del manejo del lenguaje. Algunos juegos requieren materiales u objetos. Otros suelen combinar rimas, adivinanzas, trabalenguas, paradojas y cuentos.

Al utilizarlos se estimula la atención, concentración y agilidad mental. Promueve la adquisición de vocabulario y su uso. También, se estrechan los vínculos al facilitar la interacción y el encuentro con otras personas.

1- Adivinanzas: Las adivinanzas son acertijos. Se formulan en forma de rima. Promueven la asociación de ideas y palabras. Aumentan el vocabulario, facilitan el pensamiento abstracto y la diversión en la población infantil y juvenil.

*Adivina, adivinador
¿Cuál es el pueblo más bonito de
Puerto Rico?*

Respuesta: otinobiA

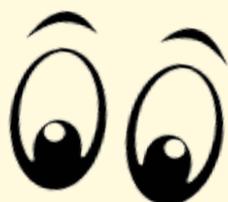
*Te la digo, tela digo
te la vuelvo a repetir;
te la digo 20 veces
y no la sabes decir
Respuesta: aleT*

*Adivina, adivinadora
¿Qué cosa es?
¿Qué cosa es?
...que corre mucho y no tiene pies
Respuesta: otheiv le*

*Blanco es,
la gallina lo pone,
con aceite se fríe
y con pan se come
Respuesta: oveuH*

Otro ejemplo de adivinanzas es el juego: "Veo, Veo".

Utilizando la observación, una persona identifica un objeto a su alrededor. Luego de la selección, involucra a las demás personas a través de un juego de frases. La secuencia de las frases es la siguiente: Veo, veo/ ¿Qué ves? / Una cosita/ ¿Con cuál letrecita?/ Con la letrecita _____ (puede utilizar cualquier letra del abecedario). De ser necesario, la persona podrá ofrecer pistas para facilitar su identificación.



2- Retahílas: Las retahílas son grupos de palabras típicamente cortas. Estas cuentan una historia con versos que riman. Se entonan como canción o poema. Este juego de palabras promueve la fluidez verbal, atención y memoria. A través de la repeticiones, rimas y armonía se divierten y aprenden. Hay diferentes tipos de retahílas: sorteos, pedir prenda, calmar, para quedarse con lo encontrado, entre otras.

Aquí algunas retahílas:

*De tin marín
de dos pingüé,
cúcara, mácara,
títtere fue.*

*Sana, sana
colita de rana
si no sanas hoy,
sanarás mañana.*

*Palomita blanca
palomita azul
todo lo digas
lo eres tú.*

3- "Stop": Consiste en establecer temáticas como: nombre, fruta, país, pueblo, color, y cualquier otra que se acuerde entre las personas que constituyen el grupo. Luego,

cada integrante dibujará una tabla en un papel y la dividirá en columnas de acuerdo con el número

de temáticas seleccionadas.

Deberá incluir una columna final, para anotar las

Name	Color	Animal
(S) Sam	Sepia	Salmon
(T) Tam	--	Tapir
(O) Oscar	Orca	Orca
(P) Paul	Pastel	Panda

puntuaciones obtenidas. Se escogerá una letra del abecedario (como también puedes hacerlo tipo sorteo). Las personas del grupo completarán la tabla con palabras que comiencen con la letra seleccionada. La primera persona en completar las columnas dirá en alta voz la palabra "stop". Esto paralizará el juego. Se intercambian respuestas entre las personas. Estas obtendrán 10 puntos por respuesta no repetida y 5 puntos para respuestas repetidas. Se suman las respuestas en la columna de puntuación, para finalizar el juego.



4- La frase interminable: Es una manera divertida de contar una historia colectiva o una frase. Una persona comenzará diciendo una palabra. Aquella persona que está a su lado la repetirá y le añadirá una propia y así sucesivamente hasta formar una historia o una frase interminable.

Al sumarse las palabras, cada vez se hará más difícil recordarlas todas. ¡Diviértete!

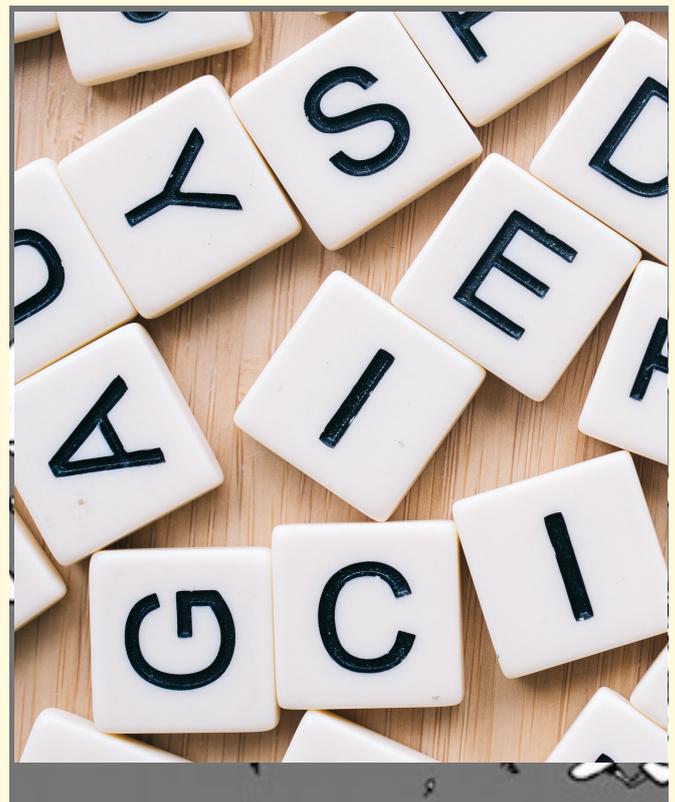
A continuación, compartimos varios enlaces en los que podrás aprender sobre los juegos de las palabras.

[Phttps://arbolabc.com/adivanzas-para-ninos](https://arbolabc.com/adivinanza-s-para-ninos)

[Phttps://www.youtube.com/watch?v=l6mlyqj3UPE](https://www.youtube.com/watch?v=l6mlyqj3UPE)

[Phttps://www.etapainfantil.com/juegos-palabras](https://www.etapainfantil.com/juegos-palabras)

<https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-con-palabras/>



CUENTA CUENTOS:

Juguemos con las palabras

¿Cómo prepararse para narrar un cuento?

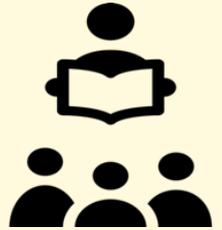
1. Elija un libro considerando los intereses de la persona oyente o audiencia.
2. Busque datos de la persona autora del libro.
3. Lea el cuento hasta que no dependa del libro para narrarlo.
4. Analice la trama.
5. Identifique las palabras o frases que se repiten que son útiles para mantener la atención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

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

1. Nuestra actitud como una influencia que moldea el relato. Añade el autor: "si usted lo disfruta, lo hará disfrutar".
2. Contacto visual con la audiencia o persona.
3. El semicírculo como forma de distribución adecuada para la narración grupal.
4. Evaluar factores distractores tanto externos como en el arreglo personal.

5. Contar una anécdota o chiste para establecer conexión con la audiencia o persona.

6. Evitar la introducción del título del cuento, para no anticipar el relato.



¿Qué es Kamishibai?

El Kamishibai, se desarrolla inicialmente en Japón para el 1930. Aldama (2005), nos dice que el Kamishibai, es una forma de contar cuentos utilizando un conjunto de láminas con un dibujo en cada cara y texto en la otra. Se realiza colocando las láminas en orden sobre un soporte, "butai" o teatrillo de tres puertas, de cara a la audiencia y deslizando las láminas una tras otra mientras se narra el cuento. Se necesita una persona que presente y narre los cuentos mientras las personas espectadoras contemplan los dibujos.



¿Quieres aprender más acerca de Kamishibai?

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

1. ¿Qué es Kamishibai?:

- <https://www.kamishibai-ikaja.com/en/>

2. Aprendiendo a narrar: el Kamishibai.

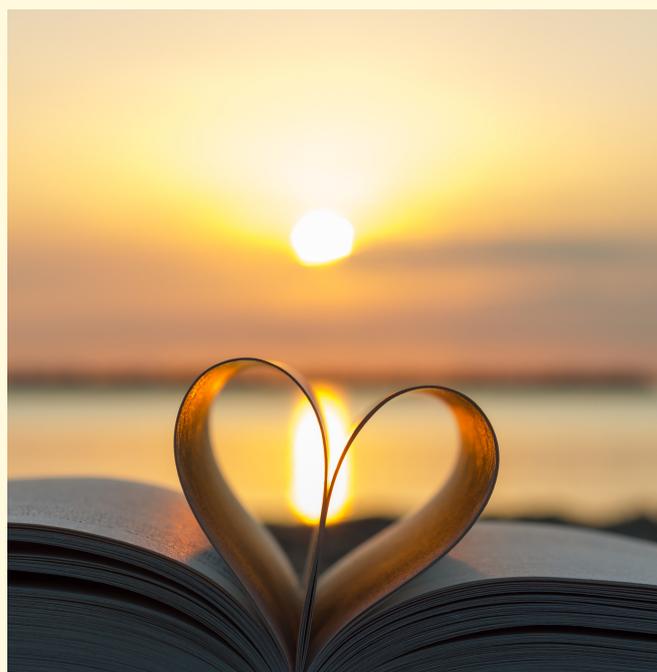
- <https://www.youtube.com/watch?v=L6b6ZhnnMas>

3. Crea tu Kamishibai con la niñez:

- <https://www.youtube.com/watch?v=NCFNWcmPIC8>

4. Crea tu Kamishibai de cartón:

- <https://www.youtube.com/watch?v=AsXEIgwOKpA>



Cuentos sobre los Derechos de la niñez

Acosta, A. & Amavisca L. (2018). *Vivan las uñas de colores*. Editorial Nubeocho.



Arroyo, Y. (2018). *Pelo bueno*. Editorial EDP University.

Campbell G. (2006). *Elenita*. Editorial Kókinos.

de Dios, O. (2013). *Monstruo Rosa*. Ediciones Apila.

Febles, I.M. (2007). *El cumpleaños de Baldomero*. Editorial de la Universidad de Puerto Rico.

Fitó, Y. & Piérola, M. (2015). *Laura tiene dos mamás*. Editorial Bellaterra.

Freire de Matos, I. (1996). *Los derechos del niño*. Editorial Santillana.

Kasza, K. (1992). *Choco encuentra una mamá*. Editorial Norma.

Kurusa. (1998). *La calle es libre*. Ediciones Ekaré.

Mebes, M. & Sandrock, L. (1994). *Ni un besito a la fuerza*. Editorial: Maite Canal.

Ruillier J. (2014). *Por cuatro esquinitas de nada*. Editorial Juventud S.A.

Sabaté, T. & Sola, C. (2002). La caja mágica. Editorial Salvatella.

Sabaté, T. & Sola, C. (2002). El niño sin nombre. Editorial Salvatella.

Venegas, I. (2019). Yo opino. Editorial Callejón.



Cuentos sobre los Derechos de la Niñez (enlaces)

<https://www.youtube.com/watch?v=g5LuL-cKa18>

<https://www.youtube.com/watch?v=9hFw1dMMG9s>

<https://soundcloud.com/user-4909741/sets/cuentos-feministas-para-la>

Espacios comunitarios que facilitan la lectura de cuentos en Puerto Rico



FB: Lee Conmigo

<http://www.leeconmigopuertorico.com>

FB: Amapola Montessori

FB: SOLE: Biblioteca Rodante

FB: Los Cuentacuentos de Puerto Rico

Al rescate de rimas y nanas

Cuando era niño escuchaba a mi abuela cantando “ay turulete, ay turulete, el que no tiene vaca no bebe leche”. Tal vez ella nos lo cantó a mí o mis hermanos cuando éramos bebés, ciertamente no tengo memoria consciente de eso, pero sí es un recuerdo posterior de mi infancia. Y es que las canciones de cuna, los arrullos y las nanas forman parte de esa memoria musical que permanece y nos acompaña durante toda la vida. Cabrejo (2020) indica que “arrullos, cantos de cuna y nanas constituyen la primera literatura que todo ser humano encuentra en la cultura que lo trae al mundo” (p. 34). Añade el autor que “una lengua que careciera de arrullos, de cantos de cuna y de nanas no sería una lengua” (p. 34).

En las nanas y arrullos se establece un vínculo entre la persona que canta o arrulla y el bebé. Esta unión permite la transmisión de la cultura a través de las generaciones. Ayuda a conectar al bebé con su pasado, a la formación de una identidad y el lugar que le pertenece; en fin, “el canto y los arrullos invitan a celebrar la vida que llega, dan la bienvenida, acogen y reciben” (Chávez, 2017, párr. 7).

El sueño implica dejar el mundo de lo conocido para acercarnos “a lo enigmático, al reino inseguro de nuestras fantasías inconscientes, mundo interno mayoritariamente desconocido por nosotros mismos” (Rodríguez da Silveira, 2020, párr. 13). En esa transición las nanas y los arrullos crean una envoltura afectiva y así “cuidan al sueño del insomnio y sustentan la capacidad de soñar” (párr. 17).

En una entrevista sobre su libro-disco “Bordando Nanás (con hilos de amor)” Verónica Parodi recuerda que es un acto que transforma a ambos: al bebé y a la persona que arrulla:

La voz susurrada, cantada, va dejando huellas en ese niño, que entonces puede enfrentar el sueño de otra manera. Pero también en el adulto, todo su cuerpo se prepara para acunar, para sostener, para acompañar. La canción de cuna es apego, crea un vínculo perdurable, hace huella en la memoria emotiva de cada uno (Micheletto, 2018, párr. 19).

Además representa un encuentro del bebé con la música popular. Expresa Parodi:

La canción de cuna también es una forma de resistencia, de construcción de identidad, de transmisión de los sentidos: casi sin darnos cuenta, estamos transmitiendo toda una manera de ser y de ver el mundo, que tiene que ver a su vez con lo que nos transmitieron a nosotros” (Micheletto, 2018, párr. 17).

En su acompañamiento al sueño y al dormir, las nanas y arrullos se cantan con una voz suave reflejando el amor que siente esa madre, ese padre o la persona que arrulla a la criatura. “Nanita Nana” es una nana muy conocida en muchos de nuestros países. Originalmente un villancico del siglo XVIII, se hizo popular en la Navidad como una nana dirigida al niño Dios. Con el tiempo se convirtió en parte de la tradición de nanas del mundo de habla hispana. Aquí una versión recopilada por el proyecto Furgonana (Jur&Jur, 2010b) de esta hermosa nana: <https://vimeo.com/12388644>.



Esta versión de “Señora Santa Ana” nos recuerda el estilo de repetición y de melodías simples que generalmente caracteriza a las canciones infantiles y de cuna. Aquí una versión recopilada por Furgonana (Jur&Jur, 2011b) con acompañamiento de acordes en arpeggios interpretada por María Morfín:

<https://vimeo.com/channels/furgonana/25098775>.

Tradicionalmente, las canciones de cuna, nanas y arrullos son cantadas y transmitidas por generaciones de mujeres, las madres, las abuelas, las cuidadoras. No obstante, también los hombres, padres, abuelos, cuidadores pueden acompañar a sus bebés mediante la tradición de las nanas y arrullos. El nicaragüense Luis Enrique Mejía Godoy nos trae “Dormite mi niño” desde la perspectiva de un padre que canta a su hijo (Jur&Jur, 2011a). Lo pueden ver y escuchar aquí: [https://vimeo.com/26598011?](https://vimeo.com/26598011?ref=em-v-share)

[ref=em-v-share](https://vimeo.com/26598011?ref=em-v-share). El grupo colombiano Canturriantes nos muestra, en esta nana, a un padre que le canta a su hijo y que lo ama “de antes de nacer” (Canturriantes TV, 2021): <https://www.youtube.com/watch?v=7aacyeXVUHK>.

Aunque generalmente las nanas son para acompañar el dormir, este padre compuso esta canción de cuna para el despertar de su hijo (Jur&Jur, 2010a): <https://vimeo.com/12903342>



Algunas nanas apuntan también a lo social, en especial el tema del trabajo; dormir para trabajar, dormir mientras se va a trabajar o hacer otras cosas. El compositor mexicano Francisco Gabilondo Soler conocido a través de su personaje de “Cri-Cri, el grillito cantor” nos dejó un legado inmenso de canciones infantiles. En las “Nanas Cochinitos” nos cuenta de los cochinitos que fueron a dormir y el más pequeño “soñaba con trabajar para ayudar a su pobre mamá” (Jur&Jur, 2010c): <https://vimeo.com/14074073>.



El tema del trabajo también se presenta en la recopilación de Atahualpa Yupanqui del famoso “Duerme Negrito” que ha sido interpretada por muchos cantantes. “Duerme, duerme negrito, que tu mama está en el campo”; nuevamente la relación entre la necesidad del dormir para que la persona que arrulla pueda trabajar. En este también hay una denuncia de las condiciones de trabajo, “trabajando sí, trabajando duramente, trabajando y no le pagan”. Les invitamos a escuchar esta hermosa nana en esta versión de Mercedes Sosa: <https://www.youtube.com/watch?v=gKgEBBUI6U4>.

Las nanas, así como las canciones infantiles, con el paso del tiempo también se han transformado musicalmente y rítmicamente. Aunque algunas conservan algo de su estructura original un poco más simple, también podemos escuchar nanas al estilo de ritmos diferentes. El libro-disco “Bordando Nanas (con hilos de amor)” contiene una recopilación de nanas que reflejan diferentes estilos musicales. De esa obra compartimos aquí el Bossa Nova “Con Hilos de Amor” (Bordando Nanas – Topic, 2020): https://www.youtube.com/watch?v=Wec-NR_8_h4&list=OLAK5uy_mSzbw3PDu_oXGGPkadLXbyhWTtrxX2w6jE&index=8.

Finalmente, como parte del legado del querido Héctor “Tito” Matos y la agrupación Viento de Agua, la grabación “Sonidos Primarios” nos presenta un conjunto de canciones infantiles al ritmo de plena. De ahí su “Plena Nana” invita a la “plena de dormir” y a soñar con “panderos que puedas oír”. Es una invitación a dormir arropados por nuestra cultura y nuestra música (Viento de Agua – Topic, 2015): <https://www.youtube.com/watch?v=Fdm6aCbT01A>.

Las nanas y arrullos se tratan de cantarles con amor desde muy temprano en su desarrollo. En este día que celebramos el derecho al juego, rescatemos y construyamos nuevas rimas y nanas que arropen a nuestra niñez y les dejen un legado de su cultura y su identidad.



Referencias:

Aldama, C. (2005). *La magia del Kamishibai. La Ratonera. Revista Asturiana de Teatro, 17, pp.153-162.*

Ballesteros, S. (2005). *Juegos de calle multiculturales. Editorial CCS.*

Bantulá, J. & Mora, J. M. (2005). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global. Editorial Paidotribo.*

<https://books.google.es/books?id=jdhVwq23Yd0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
Bordando Nanas - Topic. (2020, 16 de enero). *Con Hilos de Amor (feat. Maria de los Angeles Ledesma) [Video]. YouTube.*

https://www.youtube.com/watch?v=Wec-NR_8_h4&list=OLAK5uy_mSzbw3PDuoXGGPkadLXbyhWTtrxX2w6jE&index=8

Cabrejo, E. (2020). *Lengua oral: destino individual y social de las niñas y los niños. Fondo de Cultura Económica.*

<https://www.scribd.com/read/482633280/Lengua-oral-destino-individual-y-social-de-las-ninas-y-los-ninos>

Cáceres, F., Granada, M. & Pomés, M. (2018). *Inclusión y juego en la infancia temprana. Revista latinoamericana de educación inclusiva 12(1) 181-198. DOI: 10.4067/s0718-73782018000100181*

Canturriantes TV. (2021, 6 de marzo). *Canturriantes – Duérmete pajarito azul (en vivo) [Video]. YouTube.*

<https://www.youtube.com/watch?v=7aacyeXVUHk>

Calzetta, J., Cerdá, M.R. & Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: niñez en riesgo y prevención. Lumen.*

Chávez, M. (2017, 6 de febrero). *Con nanas y arrullos los bebés se acercan a la literatura. MaguaRED. <https://maguared.gov.co/nanas-arrullos-bebes-acercan-literatura/>*

Coalition to Support Grieving Students. (2021). *Talking with children.*

<https://grievingstudents.org/>

Comité de los Derechos del Niño, Convención de los Derechos de la Niñez. (2013, abril 17). *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%2FPPrICAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NizR6137848REb2YcW3r1ykP3%2F*

Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.

Gómez, C.A. (2020). El derecho al juego y esparcimiento de las niñas y niños, una perspectiva comparada. Cl. 65 F.pdf (senado.gob.mx)

Gómez, J. (s/f). Juegos tradicionales interculturales. Actividad enmarcada dentro del proyecto #Entrepasos. Proyecto financiado por: Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha por medio del Fondo Social Europeo, P. Operativo 2014-2020, Diputación de Toledo y Obra Social la Caixa. España. <http://www.alganda.org/webalgaranda/wp-content/uploads/2019/12/Juegos-tradicionales-Interculturales.pdf>

Jur&Jur. (2010a). Luis Delgadillo [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/12903342>

Jur&Jur. (2010b). Nana Nanita Nana [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/12388644>

Jur&Jur. (2010c). Nanas Cochinitos [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/14074073>

Jur&Jur. (2011a). Dormite mi niño [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/26598011?ref=em-v-share>

Jur&Jur. (2011b). Señora Santa Ana [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/channels/furgonana/25098775>

kbzn44. (2008, 7 de mayo). 05 Mercedes Sosa – Duerme Negro (5 13) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gKgEBBUI6U4>

Machuca, M. (2019). Mancala: historia y reglas de este milenar juego de mesa. <https://www.aboutespanol.com/mancala-2077674>

Macintyre, C. (2010). *Play for children with special needs: Supporting children with learning differences, 3-9 (2nd ed)*. Routledge.

Mato, D. (2012). *Cómo contar cuentos: el arte de narrar y sus aplicaciones educativas y sociales (3era ed.)*. Monte Ávila Editores.

Micheletto, K. (2018, 20 de junio). La canción de cuna también es una forma de resistencia. *Página 12*. <https://www.pagina12.com.ar/122590-la-cancion-de-cuna-tambien-es-una-forma-de-resistencia>

Rodríguez da Silveira, M. (2020, 16 de agosto). Sueño, Nanas y Arrullos. FEPAL.
<http://www.fepal.org/es/sueno-nanas-y-arrullos/>

Rosen, P. (s/f). Planificación motora: Lo que necesita saber.
<https://www.understood.org/es-mx/articles/motor-planning-what-you-need-to-know>

Vélez, C. (2006). Juegos infantiles de Puerto Rico (2da ed.). Editorial de la Universidad de Puerto Rico.

Viento de Agua - Topic. (2015, 12 de septiembre). Plena Nana [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Fdm6aCbT01A>



La primera publicación de la Guía Socioeducativa en-DERECHOS: JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE fue en 2014. Revisada en mayo 2022 por Natalia Calderón Álvarez, Fernando A. Cuevas Quintana, Marinilda Rivera Díaz, Rosa Figueroa Sánchez, Yajaira Lebrón Ramos y Libertario Pérez Quiñones. Diseño por Fernando A. Cuevas Quintana. 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

