



CPTSPR
1940

COLEGIO DE PROFESIONALES
DE TRABAJO SOCIAL
DE PUERTO RICO

JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE

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

DIA
INTERNACIONAL
DEL JUEGO

28 de mayo de 2023

¡JUGAR ES MI DERECHO!



QUIERO TIEMPO,
PERO TIEMPO NO APURADO,
TIEMPO DE JUGAR
QUE ES EL MEJOR.

– **María Elena Walsh**



CPTSPR
1940
COLEGIO DE PROFESIONALES
DE TRABAJO SOCIAL
DE PUERTO RICO

CONTENIDO



- 1 Introducción
- 8 Pandemia, pérdida y juego
- 12 El juego post confinamiento
- 14 Tres generaciones al rescate de la narración oral puertorriqueña
- 20 Juguemos con las palabras: el valor del cuento
- 23 Cuentacuentos
- 30 Juguemos con la poesía y los cuentos en verso
- 41 Juegos de letras
- 46 Juegos tradicionales
- 55 Referencias



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 sobre el juego y el esparcimiento 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). García, Bravo y Gil (2020) concluyeron, en su investigación, que niños y niñas autistas al tener el apoyo de sus pares típicos abandonan el aislamiento y el juego individual. Añaden que juegan de forma más sociable y colectiva en el patio escolar.

Hay que acoplar el juego a la edad, a los intereses y al nivel de desarrollo de la población infantojuvenil con diversidad funcional. 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.

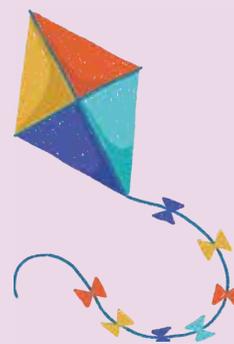
7) Presión excesiva de logros educativos. 8) Horarios demasiado estructurados y programados. 9) Negación del artículo 31 en los programas de desarrollo. 10) Falta de inversión en oportunidades artísticas y culturales para la niñez. 11) El papel creciente de los juegos electrónicos. 12) La comercialización 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).



Es imprescindible analizar que condiciones materiales entorpecen o facilitan la posibilidad de jugar.

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 Dagua 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. El año pasado, el Capítulo del Suroeste desarrolló la celebración con Boys & Girls Club de Mayagüez. También la Comisión

de Derechos Humanos se involucró o 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.



Pandemia, pérdida, y juego

Desde principios del 2020 hasta el presente, la pandemia del Covibiénd 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 ocuparles 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. 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 ocuparle 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.

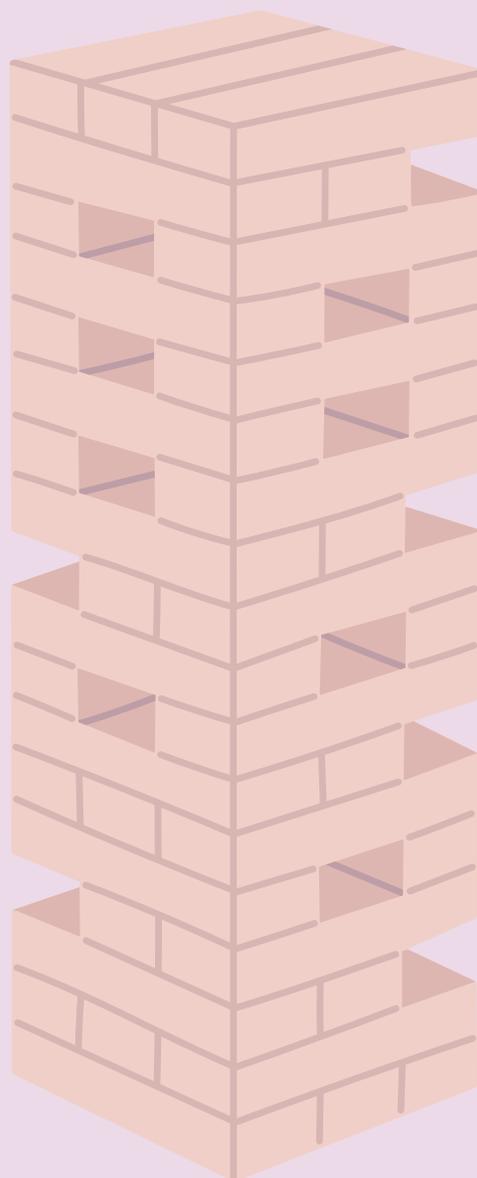
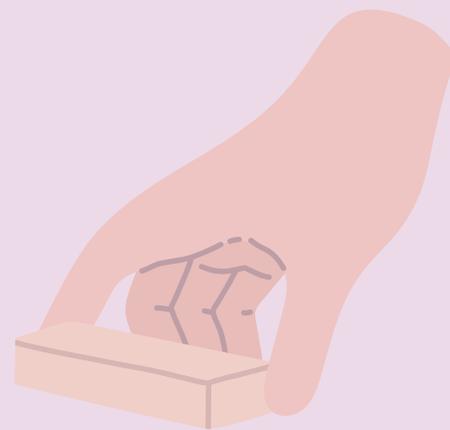


El papel de las personas adultas en las familias es de acompañamiento en el juego. Regular y controlar excesivamente el juego, lo transforma en otra actividad diferente, impuesta, controlada y por mandato. Al promover el juego y el esparcimiento en familias, albergues o instituciones desde una propuesta 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 las entidades públicas y privadas evalúen el lugar que ha ocupado el juego, en estos tiempos pandémicos y postpandémicos. Las medidas que hayan adoptado deben valorar el juego y el jugar como un aliado contra los estresores que produce la pandemia, desastres socioambientales y la violencia. 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 el esparcimiento para la población infantojuvenil. Algunas personas expertas en materia del juego y el jugar han señalado que este ha sido el “derecho olvidado”.



El juego: post confinamiento

En el periodo de confinamiento la población infantojuvenil pasó menos de tiempo de juego al aire libre. El juego pasivo ocupó principalmente el tiempo de ocio. Es probable que algunos niños, niñas y jóvenes hayan necesitado que se les aliente a jugar al aire libre post confinamiento. Esto ligado al hábito de jugar con un nivel de actividad motora amplia muy baja y el uso de los dispositivos tecnológicos.

Es importante el regreso al juego en que corremos, trepamos, construimos, saltamos, escalamos, lanzamos y pateamos. Son actividades que favorecen el equilibrio y balance, el planeo motor, la coordinación, el ritmo y la tensión-distensión muscular. Es un juego integrador en el uso del cuerpo tanto a nivel de movimiento, cognición y socioemocionalmente.

Hay una conexión entre el juego de movimientos amplios y el juego al aire libre. El espacio al aire libre

es aquel no cubierto y donde vagamos sin restricciones. Este provee una unión con la naturaleza. Esa unión le permite a las personas experimentar texturas variadas, olores diferentes, sonidos desconocidos y paisajes coloridos.



Al jugar, sus dimensiones físicas propician libertad para imaginar, actuar, descubrir e investigar. Los espacios al aire libre facilitan el juego entre pares, disminuye el sedentarismo, facilita la proximidad con personas desconocidas, favorece el diálogo con pares fuera del entorno familiar o escolar, conoce el habitat circundante y propicia el conocimiento espacial. Los niños, niñas y jóvenes deben escuchar la narración de un cuento a la sombra de un árbol. Jugar anagrama en el recreo escolar.

Bailar chequi Morena en las plazas públicas. Jugar veo, veo en algún parque. Tenderse al sol para descubrir las formas de las nubes. Necesitamos rescatar el juego al aire libre para vida comunitaria y colectiva.



Tres generaciones al rescate de la narración oral puertorriqueña

La narración oral es una forma de comunicación que se remonta a los orígenes de la humanidad. A viva voz o a través de la palabra hablada, las historias han sido contadas de generación en generación. Ha transmitido conocimientos, experiencias, cuentos, leyendas y otras narrativas. Desde la época medieval, los juglares y trovadores se encargaban de contar historias y cantar las gestas y tradiciones de la época con el fin de entretener y divertir a las personas en los mercados y en las plazas públicas. Con el surgimiento de la imprenta y de la literatura escrita, la narración oral pudo perder un poco de protagonismo, pero no desapareció. Esta permite diseminar sabiduría, compartir la historia de nuestros antepasados y mantener viva la memoria colectiva. Sigue siendo una forma de comunicación muy valorada en la literatura, la educación, el juego y en la cultura popular.

La narración oral puede ser un elemento lúdico cuando la práctica de contar historias de forma oral se realiza con el fin de animar, deleitar y divertir a un público. El narrador o narradora utiliza su voz, sus gestos y todo su cuerpo para interactuar con su audiencia a través del cual, emite un mensaje, pero también recibe retroalimentación o respuesta de dicha audiencia. Garzón (2011) expone que la persona al narrar busca comunicar e influir en la audiencia. A su vez, es impactado la audiencia logrando que el cuento oral crezca y se transformen de manera conjunta. El narrador o narradora utiliza sus recursos para crear una experiencia única y emocionante para quienes lo escuchan.

La narración oral puede tener diferentes objetivos tales como: estimular la imaginación, fomentar la creatividad, transmitir valores o simplemente, promover el disfrute. También, puede ser una herramienta educativa para enseñar habilidades de comunicación, fomentar el aprendizaje de diversos temas y

desarrollar el interés por la literatura y la cultura. Para niños, niñas o personas adultas la narración oral es una herramienta educativa poderosa que puede fomentar su desarrollo integral, ayudándoles a mejorar su lenguaje y expresión oral, desarrollar su pensamiento crítico, su empatía y conciencia social, y fortalecer la escucha activa, sus vínculos afectivos y su confianza.

Cabe destacar, la aportación de tres generaciones de cuentistas a la narración oral puertorriqueña: Flavia Lugo Espiñero de Marichal, Tere Marichal Lugo y Sergio Marichal López.



Flavia Lugo Espiñero de Marichal

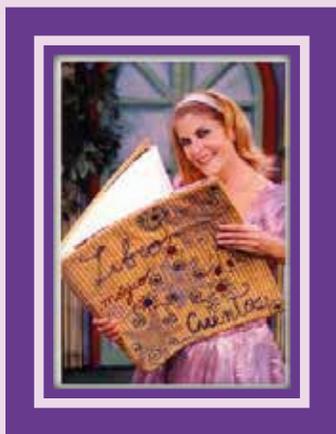
Doña Flavia Lugo fue narradora oral, actriz, investigadora, crítica literaria, libretista y profesora puertorriqueña. Nació el 22 de

diciembre de 1926 en Yauco, Puerto Rico y falleció el año pasado, el 30 de junio de 2022. Ocupó puestos directivos y posiciones de liderazgo en la Universidad de Puerto Rico y en juntas directivas, aportando significativamente al desarrollo cultural del país. Flavia Lugo contrajo nupcias con Carlos Marichal, destacado artista y escenógrafo español con quien tuvo cinco hijas y un hijo. Estos son: Flavia, Tere, Poli, Margie, Carlos y Pili.

Doña Flavia fue formada en un hogar donde su padre le narraba cuentos con regularidad, lo que permitió que su imaginación y memoria estuviera plagada de creatividad e historias. Esto fue esencial cuando fue reclutada en la estación de WIPR como guionista de un programa infantil. En dicho programa a Doña Flavia le correspondía escribir cuentos diariamente. Se plantea que escribió sobre 300 cuentos en ese periodo. A lo largo de su trayectoria, publicó muchos cuentos, entre los más reconocidos están: "Pepito palito" (1997), "La

abejita traviesa”, en 1999, “El coquí que quería ser pájaro,” en 2003; y “El muñeco del tintero,” publicado en 2020. “El amigo duende” fue publicado en 2017 y representado en teatro a través de los diversos municipios de la Isla.

En palabras de su hija Tere Marichal citadas por Alina Marrero (2022) “Mami creó un tapiz de palabras donde bordó el pasado con detalles minuciosos que describían, a su vez, la historia de una época. Nos contaba las anécdotas que hoy nosotros podemos contar” (párr.6).



Teresa Marichal Lugo en su personaje de María Chuzema

Por su parte, Teresa Marichal Lugo es titiritera, ilustradora, actriz, escritora y contadora de cuentos.

Tere Marichal nació en 1956 en Puerto Rico. A través de su trabajo, fomenta y mantiene viva la narración oral y la lectura de cuentos en Puerto Rico. Es muy conocida por su personaje de María Chuzema, quien surgió en el año 1987 y realizó una significativa aportación a la niñez de nuestro archipiélago. La “cuentacuentos del País de Lilliput” desarrollaba un cuento diario para sus programas, demostrando gran compromiso social. Algunas de sus publicaciones son: “Honoroso el oso” (2005), “Una terrible tormenta” (2006), “Mangú y mofongo” (2006) y “Tragedia en el golfo” (2010), entre otras.

Para Tere Marichal, en entrevista realizada por Echevarría (2020) “contar historias es una forma de arte performativo donde hay una interacción directa entre el que narra la historia y el que escucha. La narración oral es de vital importancia para el desarrollo de los seres humanos” (párr.8). Añade que esta “nos lleva a organizar nuestro cerebro y entendemos lo que es la empatía” (párr.9).

Su trabajo ha sido reconocido por diversas entidades. Ha recibido homenajes y premios en varios pueblos de la Isla. Se le han dedicado múltiples festivales por su aportación social y compromiso con la población puertorriqueña.

Actualmente, se mantiene activa desarrollando presentaciones continuas alrededor de todo Puerto Rico para fomentar la lectura de cuentos y la narración oral.



Sergio Marichal López (Foto tomada de Facebook)

Otro integrante de la familia Lugo Marichal quien forma parte de esa tercera generación de contadores de cuentos es Sergio Marichal López.

Este posee un Bachillerato en Artes con concentración en

Psicología y en el 2022 obtuvo su grado de maestría en Psicología Social Comunitaria. Su participación como narrador oral ha ocurrido en diversos proyectos comunitarios y culturales desde el año 2013. Formó parte de “Los cuentacuentos de Puerto Rico” y del proyecto “Cuentacuentos en el Parque Baldrich” y como animador del Programa “Te cuento lo que leí” que se transmitió por el canal 6 (WIPR).

También participó como cuentacuentos del Festival Internacional de Narradores Orales en Cuba, del CircoFest, entre otros.

Reconocemos las aportaciones de cada uno a la narración oral puertorriqueña. ¡Gracias a estas tres generaciones de cuentacuentos por mantener viva la narración oral!



Cuentos de

Flavia Lugo Espiñero de Marichal y Teresa Marichal Lugo: muestra seleccionada

- Lugo de Marichal, F. (1997). *La abejita traviesa*. Ediciones Huracán.
- Lugo de Marichal, F. (1997). *Pepito Palito*. Ediciones Huracán.
- Lugo de Marichal, F. (2003). *El coquí que quería ser pájaro*. Ediciones Huracán.
- Lugo de Marichal, F. (2017). *El amigo duende*. Ediciones SM.
- Marichal Lugo, T. (2011). *María Chucena techaba su choza*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2012). *La fiesta global*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2013). *El huerto de mi casa*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2013). *Generosa, la gallinita agricultora*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2013). *Pancha la planchadora*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2014). *Gallinita Colorá Colorá y las semillitas miseriosas*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2014). *La chivita*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2016). *El sol taíno*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2018). *La vaca de Juan Gandules*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marichal Lugo, T. (2019). *El areyto de la pluma*. Independently published.
- Marichal Lugo, T. (2019). *La cucarachita Martina y el ratoncito Pérez*. Colectivo Contarte.
- Marichal Lugo, T. (2022). *La fiesta de las abejas*. Independently published.

- Marichal Lugo, T. (2022). *La leyenda de la garita del diablo*. ISBN SERVICES.
- Marichal Lugo, T. (2022). *Los cuentos de mi abuela Guayacana*. Independently published.



Juguemos con las palabras: el valor del cuento

A través de los años, hemos escuchado sobre los cuentos, incluyendo los clásicos. 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 trasmite gozo y placer. Estos se convierten en juegos para la población infantojuvenil cuando se encuentra una manera de contar la historia,

manipularla y recrearla. Al transformar las historias, permite que la persona joven se sorprenda, imagine, utilice su creatividad durante la narración y posterior a ésta.

En Puerto Rico, diversas generaciones, podemos identificar a Juan Bobo como uno de los personajes más reconocidos en la literatura infantil.



A través de sus cuentos podemos tener una mirada del contexto cultural y social de finales del siglo XIX. El pimer libro

publicado sobre el personaje data del año 1941 (Álvarez, 2018). Los cuentos de Juan Bobo nos transmitió una idea sobre la vida campesina y las características asociadas a las personas que vivían en el campo. Estos aspectos se observan en sus personajes, su vestimenta, sus alimentos, su vida diaria y en el entorno donde se desarrollaron sus historias. El personaje de Juan Bobo, influyó en la construcción social del jíbaro puertorriqueño que hoy por hoy identificamos. Álvarez (2018) expone que, Para algunos será un campesino y la palabra jíbaro se mencionará despectivamente y se podrá ver anticuado y ridículo; hay quienes verán a Juan Bobo como Bobo; para otros será un elemento para recordar, crear afinidad, enseñar el pasado a las nuevas generaciones que no conocieron esa época de

Puerto Rico y mirarán a Juan Bobo como muchacho que “no es tan bobo ná” que como muchos boricuas tienen que “bregar” y ser “listos” para buscárselas ante las circunstancias que no pueden cambiar. (párr. 22)

Las peripecias de Juan Bobo fueron narradas con humor y picardía. Sus relatos abrieron el camino a la narración de cuentos para niños, niñas y jóvenes a través de los tiempos. El mimo, actor y maestro Luis Oliva Rodríguez popularizó nuevamente el personaje en la década de los 80 a través de la obra de teatro Los titingós de Juan Bobo.

Él mantuvo el programa Juan Bobo en Radio Isla, durante cuatro años (Rodríguez, 2018). En ese periodo, encontrábamos a Juan Bobo entre carpas, la calle y la

radio. Aquellos relatos de Juan Bobo con finales abiertos permitieron que la audiencia infantil y juvenil crearan los suyos e incluso algún nuevo personaje.

Juan Bobo y otros cuentos 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.

Organizando a ésta en distintas posiciones para escuchar la narración del cuento. Introducción algún elemento 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 que se produce en algunos contextos sociales.



Cuentacuentos

¿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?

Es una técnica para narrar cuentos. Se desarrolla inicialmente en Japón para el 1930 (Cid, 2009). Aldama (2005), nos dice que se hace utilizando un conjunto de láminas con un dibujo en un lado de la 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 detrás otra mientras se narra el cuento.



Las ilustraciones o láminas utilizadas no suelen tener muchos detalles, sino, que recogen el texto que se narrará sin regodearse (Cid, 2009). Añade el autor que los personajes a ser utilizados son pocos. Se dibujan grandes y con colores vivos para obtener la atención del público.

El butai o sea el instrumento facilitador de la narración puede ser construido con madera o cartón duro (Cid, 2009). La aplicación de la técnica no requiere un escenario elaborado para su desarrollo (Cid, 2009).

¿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?

- [The International Kamishibai Association of Japan | IKAJA | Home \(kamishibai-ikaja.com\)](http://www.kamishibai-ikaja.com)

2. Aprendiendo a narrar: el Kamishibai

- <https://www.youtube.-com/watch?v=L6b6Zhnn-Mas>

3. Crea tu butai de caja de regalo

- <https://www.youtube.-com/watch?v=iuK-Gha4pD2I>

4. Crea tu butai de cartón

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

Espacios comunitarios que facilitan la narración de cuentos en Puerto Rico

1. FB: Lee Conmigo
2. FB: Amapola Montessori
3. FB: SOLE: Biblioteca Rodante
4. FB: Los Cuentacuentos de Puerto Rico
5. FB: Jardín Botánico de Río Piedras
6. FB: Biblioteca Juvenil de Mayagüez

Cuentos: enlaces

Colectivo ContArte

https://youtube.com/playlist?list=P_LzIF-GHhEnGDqPSFkBtNGa9AkUMyGGXIK

Cuentacuentos Beatriz Montero

<https://youtube.com/watch?v=9hFwIdMMG9s&feature=share>

Taller Salud Cuentos feministas

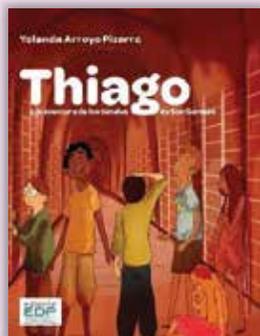
<https://soundcloud.com/user-4909741/sets/cuentos-feministas-para-la>



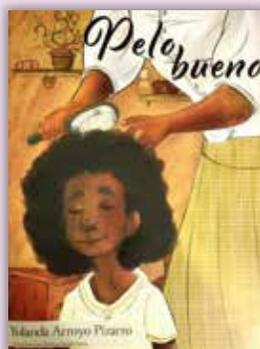
Arroyo, Y. (2015). *Capitán Cataño y las trenzas mágicas*. Editorial EDP University.



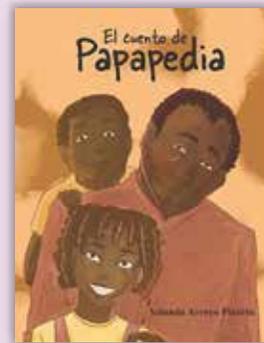
Arroyo, Y. (2015). *Thiago y las aventuras de los túneles de San Germán*. Editorial EDP University.



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



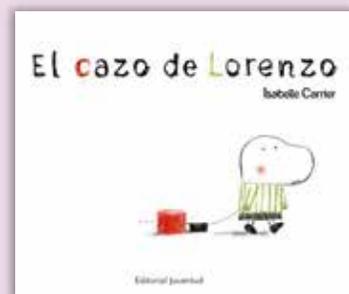
Arroyo, Y. (2018). *El Cuento de papapedia*. Editorial EDP University.



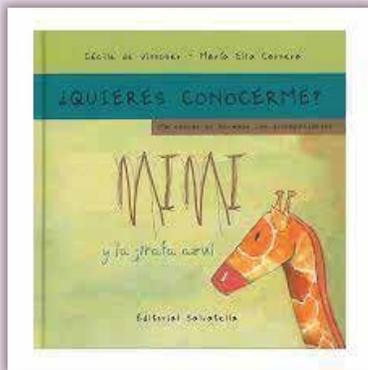
Arroyo, Y. (2018). *Thiago y la aventura del huracán*. Editorial EDP University.



Carrier, I. (2010). *El cazo de Lorenzo*. Editorial Juventud.



De Visscher, C. & Ella Carrera, M. (2008). *Mimi y la jirafa azul*. Editorial Salvatella.



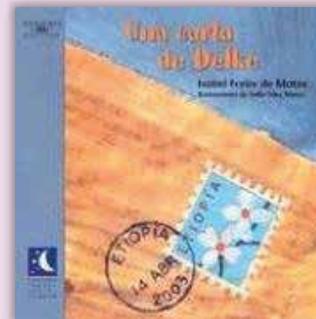
Del Rio, V. (2021). *¿De qué barriga nació yo?* Ediciones Carambuco.



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



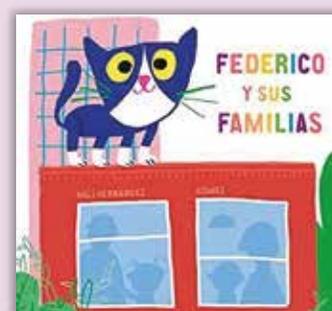
Freire Meléndez de Matos, I. (2004). *Una carta de Delke*. Alaguara



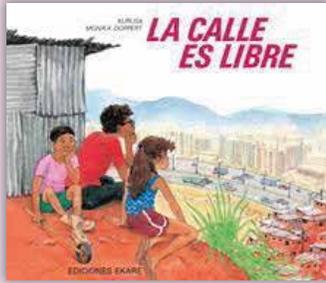
Gourion, S. & Maroger, I. (2022). *Las chicas y los chicos también... ¡pueden!* Editorial Astronave.



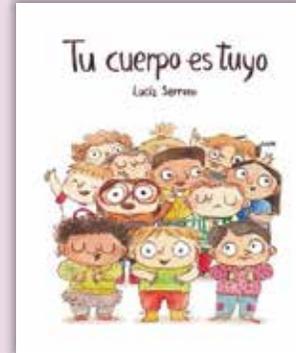
Hernández, M. (2020). *Federico y sus familias*. Editorial Nubeocho.



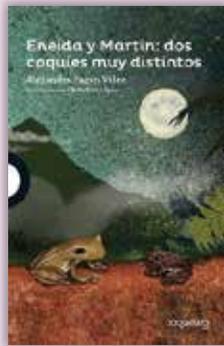
Kurusa. (1998). *La calle es libre*.
Ediciones Ekaré.



Serrano, L. (2021). *Tu cuerpo es tuyo*.
Editorial Nubeocho.



Pagán, A. (2018). *Eneida y Martin: dos coquíes muy distintos*. Editorial Santillana.



Tirado, M. (2017). *La fiesTETA*.
Editorial Carambuco.



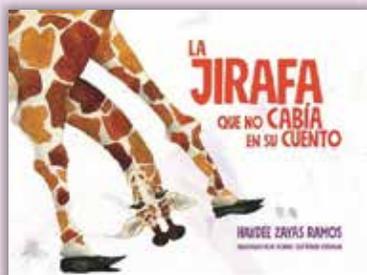
Rexach, L. (2019). *Titi Chabeli*.
Editorial Destellos.



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



Zayas, H. (2021). *La jirafa que no
cabía en su cuento*. Editorial
Destellos.



Juguemos con la poesía y los cuentos en versos

Una manera divertida de jugar con las palabras es cuando aprendemos a hacer rimas. La rima es uno de los recursos literarios que podemos encontrar en una poesía.

Cuando una poesía tiene versos en rima los sonidos al final de cada verso pueden sonar similares. Esto contribuye a escuchar la poesía como si fuera música, a su "musicalidad".



La rima puede ser asonante o consonante. En la rima asonante sólo las vocales se repiten. Por ejemplo, como cuando decimos "Paseaba por la vereda, de camino a la aldea". La terminación -eda y -dea tienen rima asonante, porque sólo las vocales e y a se repiten. En

la rima consonante, tanto las vocales como las consonantes se repiten. "Paseaba por la vereda, con lindo traje de seda".

El sentido de repetición que hay en la rima contribuye a la musicalidad de los poemas y hace divertido el juego con las palabras cuando estas son versos que riman. Si en la música tuviéramos una canción donde todas las notas tuvieran la misma duración probablemente sería muy aburrida. Por eso en la música también hay un sentido de ritmo.

Puede haber notas cortas, notas largas y silencios. La cantidad de sílabas en un verso, así como los signos de puntuación determinan el ritmo de la poesía, especialmente las pausas y los silencios. Una coma, un punto, un punto y coma pueden cambiar el sentido de ritmo de un verso. La coma después de vereda en "Paseaba por la vereda, con lindo traje de seda" denota una pausa que marca el ritmo y que refuerza la musicalidad de la rima.

Imaginar, buscar, encontrar palabras con rima es un buen juego que estimula la atención, concentración, memoria y desarrolla el vocabulario a cualquier edad. Sea individual o en un grupo puede ser una experiencia de aprendizaje divertida el buscar palabras que rimen. Para dar más variedad se pueden añadir otras palabras con otras terminaciones, para probar con rimas y acentos diferentes, ej., comer, avión, cima, juego, etc. Algunos ejemplos: comer – leer, avión – sillón, cima – clima, juego – riego.



Tal vez el poema más corto es el de dos versos que riman entre sí. Este puede servir para fomentar la creatividad cuando se tiene que adivinar la rima. Se pueden leer

ambos versos y hacer una pausa antes de la rima. Por ejemplo, se puede decir “En la calle había un perrito, era un animal _____” y pedirle a los niños que completen el verso; es decir, bonito, chiquito, erudito, mosquito, etc. Algunas pueden no tener sentido lo cual puede fomentar la creatividad y el sentido del humor, como decir que el perro era un animal mosquito. ¿Cómo imaginar un perro mosquito?



María Elena Walsh (1930-2011) fue una poetisa, escritora, cantautora, dramaturga y compositora argentina, quien dejó un gran legado de poemas, cuentos y canciones para la población infantil. En su libro *Zooloco* nos trae cuentos en verso de diferentes animales. Más que cuentos son cuentitos, ya que son

poemas cortos que sin duda tienen un efecto gracioso al hablar de toda clase de animales raros. Los cuentitos están escritos al estilo de “limericks” que según la autora vienen de la tradición inglesa y son poemas cortos, de dos versos largos, dos cortos y terminan con otro largo. El recurso del disparate y el sin sentido ayuda a captar la atención y la memoria de quien los escucha, especialmente de los más pequeños. Pueden ver estos cuentitos de todos los animales aquí (Esteban, 2021):

<https://tucuentofavorito.com/zoo-loco-una-poesia-muy-divertida-para-ninos/>.

A continuación algunos ejemplos:

*Hace tiempo que tengo una gran
duda:
hay una Vaca que jamás saluda
le hablo y no contesta.
Pues bien, la duda es ésta:
¿será mal educada o será muda?*

*¿Saben qué le sucede a esa
Lombriz
que se siente infeliz, muy infeliz?
Pues no le pasa nada,
sólo que está resfriada
y no puede sonarse la nariz.*

*Un pajarito que se llama Blas,
que tiene pico largo y para atrás,
nadie lo ha visto aún
pues parece que es un
pajarito que no existió jamás.*

En el país de Nomeacuerdo (Esteban, 2022) es otro divertido y corto poema de esta gran escritora:

*En el país de Nomeacuerdo
doy tres pasitos y me pierdo.
Un pasito para allí
no recuerdo si lo di.
Un pasito para allá,
ay, qué miedo que me da.
Un pasito para atrás,
y no doy ninguno más
porque ya, ya me olvidé
dónde puse el otro pie.*

Para conocer más sobre el legado de esta gran escritora puedes visitar el siguiente enlace (Esteban, 2021):

<https://tucuentofavorito.com/las-mejores-poesias-para-ninos-de-maria-elena-walsh/>.

Aquí puedes ver una versión animada de las canciones de algunos de sus poemas y cuentos cortos (El Reino Infantil, s.f.): <https://www.youtube.com/playlist?list=PL647D60262FC542BA>.

Gloria Fuertes García (1917-1998) fue una poetisa española muy destacada como parte de la literatura infantil española del siglo XX. Aquí puedes conocer más sobre esta autora, su vida y su obra (Fuertes, s.f.): https://www.cervantesvirtual.com/portales/gloria_fuertes/.

Conozcamos algunos de sus cuentos.

La vaca llorona. Este es un cuento corto en rimas acerca de una vaca que está triste. En el siguiente enlace se puede leer y escuchar el poema en la voz de la

escritora (cervantesvirtual, 2019): <https://www.youtube.com/watch?v=URdiV9gpSes>.

La vaca está triste,
muge lastimera,
ni duerme, ni bebe
ni pasta en la hierba.

La vaca está triste,
porque a su chotito
se lo han llevado
los carniceros
al mercado.

Está tan delgada,
la vaca de Elena,
que en vez de dar leche,
da pena.

Don Libro está helado.

Este es un cuento en verso de Gloria Fuertes acerca de un libro que estaba aburrido y tenía frío. Descubre qué le pasaba al libro y cómo termina el cuento en esta narración animada aquí (Montes, 2020):

<https://www.youtube.com/watch?v=mYDQCyGV2Og>

Liana Castello (1961 -) es una escritora argentina con una gran colección de cuentos infantiles publicados en diferentes países. En *Cuentos que curan* la escritora argentina nos habla de un niño que fue al doctor preocupado porque nunca había escuchado un cuento. El cuento en versos resalta la importancia de la lectura. Aquí en este enlace puedes leerlo (Cuentos que curan, s.f.):

<https://www.calameo.com/read/00057299684db65d0bf43>.

Y para practicar su lectura, o leerlo a alguien más, este video sin narración contiene ilustraciones y el texto del cuento (Botana, 2020): <https://www.youtube.com/watch?v=U5wVRLpPd8w&t=4s>.

Los cuentos en rimas y poesía también pueden tratar sobre conceptos más abstractos que pueden ayudar en el aprendizaje de valores tanto en niños pequeños como más grandes. El cuento *Respeto y Tolerancia* de esta escritora es un buen ejemplo (Respeto y Tolerancia, s.f.):

<https://www.encuentos.com/poemas/respeto-y-tolerancia/>.

Georgina Lázaro (1965-) es una destacada escritora y poetisa puertorriqueña de literatura infantil. Aquí les traemos dos ejemplos de su literatura. *El flamboyán amarillo* es un hermoso cuento en verso con ilustraciones, que habla de un niño, su madre y un flamboyán amarillo que encontró un día en un paseo en el campo. La repetición de la frase “flamboyán amarillo” junto a otras rimas contribuyen a la musicalidad del cuento. Aquí se puede ver y escuchar una narración ilustrada acompañada de los versos del libro (Maestra Ocasio, 2021):

https://www.youtube.com/watch?v=jt-NN_gmns0.

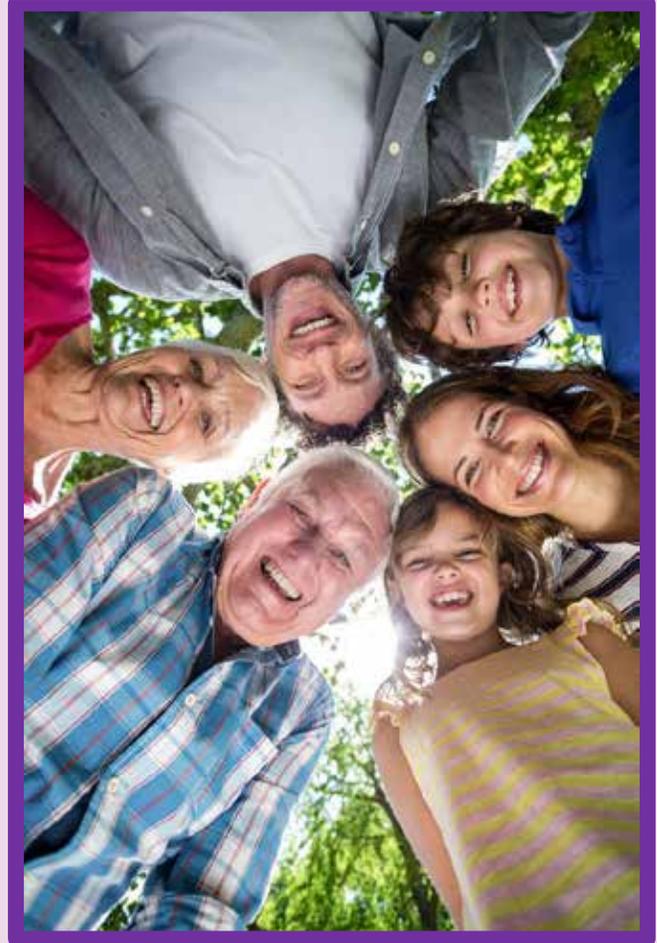
En *¡Viva la tortuga!* la autora nos cuenta sobre el nacimiento de una tortuga marina y su desarrollo. El cuento ayuda a promover los valores de cuidar a estos animales y los recursos naturales. Aquí una versión con ilustraciones, narrada por su autora (Flamboyán

Foundation, 2020):

<https://youtu.be/Orru9HsJe5s>

Además de la diversión, los cuentos en rima presentan grandes beneficios. Ayudan al desarrollo neurofisiológico, motriz, emocional y comunicativo. También refuerzan la memoria, la concentración y los vínculos afectivos (Selección de cuentos en rima, s.f.). Fomentemos el aprendizaje, la narración y la escucha atenta de la poesía infantil y los cuentos en rima.

*Un punto final agrego,
celebrar el día del juego.
Y digo Abracadabra,
A jugar con la palabra.
Con este cuento rimado,
Hasta aquí hemos llegado.
Calabaza, calabaza,
A rimar para su casa.*



Adivina, adivina: el uso de las adivinanzas y otros juegos relacionados

Nadie puede negar el carácter lúdico de la adivinanza pues ésta es ante todo un juego, un pasatiempo que consiste en armar rompecabezas verbales para poder apreciar la imagen buscada.

Las adivinanzas son acertijos breves que expresan las características de un concepto para que quien las escuche logre descifrarlas (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2016). Forman parte de los juegos de tradición oral. Han existido a través del tiempo en todas las culturas, generaciones y lenguajes. Se cree que las adivinanzas surgen en la cultura china, pero se han identificado en escritos griegos de los siglos II y III (Mendoza, 2017).

El carácter lúdico (juego) de las adivinanzas permite que se adapten a diversos espacios como el urbano o el rural, el comunitario, el escolar, el impreso y los medios de comunicación (Miaja de la Peña,

2008). Las adivinanzas han sido motivo de estudio y de intentos de recopilación (Miaja de la Peña, 2019). También, han capturado la curiosidad de diversas figuras a través del tiempo. Los faraones egipcios consideraban las adivinanzas como parte de sus saberes y en la antigua Grecia, se practicaba el juego de la adivinanza durante banquetes (Mendoza, 2017). En tiempos más recientes, el popular autor, Stephen King integra las adivinanzas como tema central en la novela, *Las tierras baldías, la torre oscura III* (Título original: *The Dark Tower III, The Waste Lands*). En el libro, varios personajes se enfrentan a un juego de adivinanzas para salvar su vida.

Las adivinanzas se agrupan en dos tipos: enigma y juego de palabras (José, 2023). Las adivinanzas de enigma están construidas en forma de pregunta o invitan a ofrecer una respuesta a partir de una descripción (José, 2023). Algunos ejemplos de adivinanzas de enigma son [**respuestas al final*]:

*Canto en la orilla,
vivo en el agua,
no soy pez,
tampoco cigarra.
¿Quién soy?*

*El verde me dice que puedo pasar,
el amarillo me quiere alertar,
y si el rojo se muestra,
¡tengo que esperar!*

*¿Qué corre, pero nunca camina,
tiene boca, pero nunca habla,
tiene lecho, pero nunca duerme?*

Las adivinanzas de juego de palabras se caracterizan por esconder el concepto a descifrar dentro de la misma oración (José, 2023). Algunos ejemplos son:

*Oro parece,
plata no es,
abre la cortina
y verás lo que es.*

*Ave me llaman a veces
y es llana mi condición.*

*Blanca por dentro,
verde por fuera,
si quieres que te lo diga,
espera.*

Las adivinanzas tratan temas cotidianos, pero se destacan por sus elementos poéticos a través del uso del verso, la repetición, el ritmo, las metáforas y la rima (Miaja de la Peña, 2008). Por ejemplo:

*Arca cerrada
de buen parecer
no hay carpintero
que la sepa hacer*

*Quiero que me traigas
un mundo
y dentro del mundo
el mar.*

A las adivinanzas se les reconocen múltiples beneficios a nivel educativo, cultural y lúdico. Las adivinanzas fortalecen la capacidad de análisis, la ampliación del vocabulario, la memoria, la asociación de conceptos y la concentración (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2016). En términos culturales, las adivinanzas revelan las tradiciones de los pueblos, los elementos cotidianos y los diferentes significados que un

mismo concepto puede tener a través de las variaciones de los idiomas y las épocas. Como actividad de juego, las adivinanzas promueven el disfrute mediante el uso del humor y cultivan las destrezas de solución de problemas. Las adivinanzas

contribuyen al desarrollo de la imaginación, la creatividad, propician la integración grupal y la escucha activa (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2016). Estos son elementos que facilitan la creación de vínculos.

Ideas para crear nuevas adivinanzas (Tripple, 2020):

1. Busca adivinanzas para que conozcas su estructura y cómo funcionan.
2. Elige la respuesta sobre la cual la adivinanza tratará.
3. Decide cuán larga será la adivinanza.
4. Crea una lista de las características del concepto que tendrán que adivinar. Por ejemplo, color, forma, uso, tamaño, etc.
5. Empieza a jugar con las palabras. Las mejores adivinanzas usan palabras sencillas.
6. ¡Comparte tu adivinanza!

Recomendaciones para el uso de adivinanzas en actividades grupales (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2016):

1. Considera el tipo y características del grupo.
2. Integra juegos de palabras, mímicas e historietas a partir de las adivinanzas.
3. Elabora una actividad en la cual se exploren las adivinanzas más usadas en la comunidad y recópiénlas de forma creativa.
4. Realiza juegos o actividades de arte vinculadas al tema de las adivinanzas.

Otras variaciones de las adivinanzas:

1. **Veó, Veó**

Otro tipo de adivinanza es el juego: *Veó, Veó*. Una persona observará su alrededor e identificará un objeto. No revelará el mismo para que las otras personas intenten descifrar cuál objeto escogió. La principal pista es la letra con la cual comienza el objeto seleccionado. Integrará a las personas, mediante el intercambio de las siguientes frases: *Veó, veó / ¿Qué ves? / Una cosita / ¿Con qué letrecita? / Con la letrecita, ___*. Este juego estimula la escucha y las habilidades de lectoescritura.

2. **Dímelo con mímica**

En este juego se usan únicamente los gestos y el movimiento corporal para comunicar una idea o concepto. Una persona elegirá una frase o palabra. Pueden considerar categorías como: personajes, canciones, películas,

animales, ocupaciones, acciones, etc. Intentará expresar la palabra o frase mediante la comunicación no verbal. Puede establecerse el límite de tiempo que tienen las personas para adivinar el concepto. *Dímelo con mímica* permite explorar la comunicación no verbal, fomenta el encuentro con otras personas, la asociación de conceptos y la observación.

3. **Palabra misteriosa**

Este juego permite la diversión y el ejercicio de destrezas de lectoescritura. Puede jugarse en pareja o en solitario y con categorías preseleccionadas. Una persona piensa en una palabra. Escribe todas las letras que componen la palabra, pero de forma desorganizada. El reto es adivinar la palabra elegida. Otra versión del juego *palabra misteriosa* consiste en realizar una pregunta para adivinar el concepto o

palabra. Por ejemplo: ¿Qué
animales empiezan con la
letra b?



**Respuestas de las adivinanzas: sapo,
semáforo, río, plátano, avellana, pera, nuez,
coco.*

Juegos de letras

Los juegos de letras son actividades lúdicas que requieren destrezas de lectoescritura. El uso de palabras, letras y manejo del lenguaje es esencial. Requieren el uso de papel y lápiz. Estas actividades promueven la interacción social, el razonamiento, memoria, concentración, el uso de funciones gramaticales y ortográficas, entre otros aspectos. Pueden realizarse con población juvenil, adulta y adultez mayor. Juegos como “stop”, colgaíto, anagrama y calambur son ejemplos de estas actividades.

1. “Stop”

El juego “stop” consiste en establecer temáticas como: nombre, apellido, fruta, país o pueblo, color, animal y cualquier otra que se acuerde entre las personas que constituyen el grupo. Luego, cada integrante trazará 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 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.

Nombre	Apellido	Cosa	Color	Alimento o fruta	Pueblo o País		Total

1. Colgaíto

El colgaíto tiene como objetivo adivinar una palabra o frase.

Instrucciones:

En un papel se dibujará la base, que será una estructura tipo poste y las líneas que correspondan a cada letra de la palabra o frase a descifrar. De contar con más de una palabra se dejará el espacio correspondiente.



Por ejemplo, para la palabra **juego**. Se realizan cinco (5) líneas sin espacio.

Se puede ofrecer una letra o definición de la palabra a adivinar.

J-----

Tendrán que mencionar las letras que entienden contienen la palabra o frase. Por cada acierto, se anotarán todas las letras que coincidan. Si la letra mencionada es errónea, se anotará la misma en la parte superior del papel y se



dibujará alguna parte del cuerpo (cabeza, torso, brazos, piernas). Además, deberán anotar las letras mencionadas que fueron incorrectas.

LETRAS INCORRECTAS

I S

Perderá el juego si tiene tantos desaciertos que se habrá completado el cuerpo antes de culminada la palabra o frase.



LETRAS INCORRECTAS:

A I S M P R L

Ganará el juego si la persona completa la palabra o frase antes de dibujar todas las partes del cuerpo.

J U E G O

2. Anagrama

El anagrama según el Diccionario de la Real Academia Española (2023), es el "cambio en el orden de las letras de una palabra o frase que da lugar a otra palabra o frase distinta".

Instrucciones:

Quien facilite este juego explicará el significado de la palabra anagrama y ofrecerá ejemplos. Cada integrante dirá una palabra de entre cuatro a seis

letras. Las personas irán anotando todas las palabras mencionadas. Una vez enlistadas se formarán palabras nuevas alternando el orden de las letras. Se usan todas las letras de la palabra de origen. La persona que complete primero las nuevas palabras dirá en voz alta: Anagrama. Se intercambian las respuestas de todas las personas participantes. Se acumulan 10 puntos por palabras no repetidas y 5 puntos por aquellas repetidas.

Ejemplos:



Palabras

amor = armo, Roma, ramo,

Omar

calor = colar, claro

sentido = destino

frase = fresa



Frases

Anagrama = Amar, gana

Valiente = Ni te vale

3. Calambur

El calambur, se refiere a la “agrupación de varias sílabas de modo que alteren el significado de las palabras a que pertenecen” (Diccionario de la Real Academia Española, 2023). Los sonidos deben contener el mismo orden, sin interrupción de fonemas entre las palabras. Sin embargo, tiene que proveer un significado distinto.

Se pueden utilizar separación de sílabas, unión de sílabas, añadir o eliminar signos ortográficos (punto, coma, acentos) y modificar letras.

Instrucciones:

La persona facilitadora definirá el concepto calambur. Mencionará a las personas asistentes las palabras o frases para agrupar. Se pueden crear subgrupos de personas para promover la comunicación y trabajo en equipo. Ganará el equipo que logre descifrar el nuevo significado de la palabra, frase u oración.

Ejemplos:

Máscara = Más cara.

Un té, quiero = Un te quiero.

Oro parece, plata no es

Oro parece, plátano es.

Entre el clavel y la rosa, su majestad escoja.

Entre el clavel y la rosa, su majestad es coja. (Francisco de Quevedo).

Y mi voz que madura

y mi voz quemadura

y mi bosque madura

y mi voz quema dura.

(Nocturno en que nada se oye, Xavier Villaurrutia)

Juegos tradicionales con rimas

El jugar con la palabra puede ser divertido. Es una forma de romper con el esquema tradicional de aprendizaje, con la rutina y el aburrimiento. La rima es un juego de palabras donde se utiliza la repetición del sonido de la última vocal en un verso o versos (Equipo editorial Etecé, 2021). Al elaborar rimas, mostramos nuestra capacidad de reconocer las palabras que suenan de forma parecida. La rima se usa en la poesía, la retahíla, en canciones, en los juegos de círculo o ronda, las adivinanzas y trabalenguas. Hay rimas consonantes donde luego de la última vocal acentuada se repite exactamente todo sonido compuesto de vocal y consonante (Equipo editorial Etecé, 2021).

Un ejemplo de una rima consonante:

Sana, sana colita de rana

Sana que sana,
Colita de rana
Si no sanas hoy
Sanarás mañana.



Hay rimas asonantes donde se repiten solamente los sonidos de las vocales y no de las consonantes. Un ejemplo de rima asonante:

Piden vino, sí les dan
Se marean y se van

A continuación, ejemplos de juegos tradicionales con rimas:

Juegos con rimas

En canciones

Los Pollitos dicen pío, pío, pío



Los pollitos dicen pío, pío, pío
Cuando tienen hambre, cuando tienen frío

La gallina busca el maíz y el trigo
Les da la comida y les presta abrigo
Bajo sus dos alas, se están quietecitos
Y hasta el otro día, duermen calentitos

Los pollitos dicen pío, pío, pío
Cuando tienen hambre, cuando tienen frío

La gallina busca el maíz y el trigo
Les da la comida y les presta abrigo
Bajo sus dos alas, se están quietecitos
Y hasta el otro día, duermen calentitos



Aserrín, aserrán

La-la-di, la-la-la-la
La-la-la-la, la-la-la-la

Aserrín, aserrán
Los maderos de San Juan
Piden pan, no les dan
Piden queso, les dan hueso

Da-ra-ti, la-ra-ra-ri
La-ra-ra-ri, la-ra, y a-ra

Aserrín, aserrán
Los maderos de San Juan
Piden pan, no les dan
Piden queso, les dan hueso

Da-ra-ti, la-ra-ra-ti
La-ra-ra-ra, la-ra, la-la

Aserrín, aserrán
Los maderos de San Juan
Piden pan, no les dan
Piden queso, les dan hueso
Piden vino, sí les dan
Se marean y se van



Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva
La virgen de la cueva
Los pajaritos cantan
Las nubes se levantan

Que sí, que no
Que caiga un chaparrón

Que llueva, que llueva
La virgen de la cueva
Los pajaritos cantan
Las nubes se levantan

Que sí, que no
Que caiga un chaparrón
Que rompa los cristales de la estación



En retahílas

Está compuesta por una serie de palabras que se relacionan, contiene repeticiones, ritmo y armonía (Educapeques, 2020). Hay diferentes tipos de retahílas: para sortear juegos, hacer la fila, para consolar, para ocupar la silla, quedarse con lo encontrado, para acompañar el juego, entre otras (El huevo de chocolate, s.f.).



De tin marín de dos pingüé,
Cúcara, mácara, títere fue.
¿Cuántas patas tiene el gato?
Una, dos, tres y cuatro.

A la India voy a ir
si tú te quieres venir
ponte detrás de mí.

El que se fue a Aguadilla,
perdió su silla.
El que se fue a Bayamón,
perdió su sillón.

Una cosa me he encontrado
cuatro veces la diré,
si su dueña no aparece,
con ella me quedaré.

Ronda, ronda,
el que no se haya escondido,
que se esconda.



Juegos en círculo o ronda (Vélez, 2006)

Juego que consiste en formar un círculo. Aquellas personas que participan se agarran de las manos y giran en forma circular y coordinada.

Al mismo tiempo, van cantando y realizando un movimiento o gesto con su cuerpo. Algunos juegos en círculo conocidos son:

Arroz con leche

(15) Arroz con Leche - La Impertinente y Koufequin - YouTube

Es probablemente uno de los juegos de círculo o ronda más conocidos. En 2018, Koufequin y la Impertinente señorita Orquesta grabaron esta versión y se volvió viral (Página 12, 2018). Su letra fue adaptada por la maestra argentina Caro Nazar, en el año 2015 para su propia aula. Esta nueva versión rompe con los estereotipos sexistas que contenía la rima tradicional.

Arroz con leche,
yo quiero encontrar
a una compañera
que quiera soñar.

Aquí se detiene el círculo mientras la persona canta y camina dentro del círculo cantando:



Que crea en sí misma
y salga a luchar,
por conquistar
sus sueños
de más libertad.
Valiente sí,
sumisa no.

Elige a una persona del círculo y canta:

¡Feliz, alegre y fuerte
te quiero yo!

Doña Ana

Los participantes giran en círculo agarrados de la mano y hay una participante en el centro del círculo. Los participantes cantan:

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?



La rueda se detiene y doña Ana contesta:

Comiéndome una sopita.

La rueda se mueve nuevamente y todos cantan el coro. En cada respuesta de doña Ana, responde de forma distinta:

-Enferma o (con dolor de cabeza, de estómago) grave
-Con la vela en la mano.
-¡Muertaaa...!

Al oír la última respuesta, los participantes se sueltan de las manos y corren en todas direcciones mientras doña Ana la muerta corre detrás de ellos. Al que doña Ana atrape, se convierte en ella y se coloca en el centro del círculo para comenzar de nuevo el juego.

Gato y el ratón

Los participantes se encuentran en un círculo. Uno de los participantes representa al ratón, se encuentra dentro del círculo y otro representa al gato, se encuentra fuera del círculo. Los participantes que se encuentran agarrados de la mano, cantan un coro y giran en forma circular al mismo tiempo que tratan de evitar que el gato entre al círculo a agarrar al ratón. Si el gato logra entrar, el ratón puede salir del círculo y evitar ser agarrado por el gato. Si el ratón no es agarrado fuera del círculo, el ratón puede entrar nuevamente al círculo. Ambos pueden seguir entrando y saliendo del círculo, mientras el resto de los participantes del círculo tratan de evitar que el gato atrape al ratón.

El coro:

Allá viene el gato y el ratón
A darle combate al tiburón.



Chequi morena chequi

Los participantes forman una rueda sin agarrarse de manos y hay un participante en el interior de la rueda. Todos los participantes dan palmadas y los que se encuentran en la rueda cantan:

Chequi morena, che qui
Chequi morena, che
¿Qué a dónde está ese ritmo, caramba
Del merecumbé?
¡Eh?

Quien se encuentra dentro de la rueda, mueve su cuerpo al ritmo de la canción, tal vez con sus manos en la cintura. Mientras, todos los participantes cantan siguiendo los pasos de la canción:

Un pasito a'lante
Y otro para'atrás

En este momento, el participante dentro de la rueda, tapa sus ojos con una mano y extiende el otro brazo con el dedo índice también extendido. De esta forma, comienza a dar vueltas como indica la estrofa de la canción más adelante:

Y dando la vuelta,
Y dando la vuelta
¿Quién se quedará?

Cuando se detiene la canción luego de la pregunta, habrá un participante señalado por el dedo índice de la persona en el centro. Ese participante pasa

al centro de la rueda para seguir con el juego desde el principio nuevamente.
Hay otras versiones o añadiduras de la canción de Chequi Morena che qui:

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, etc...



Referencias

- Aldama, C. (2005). La magia del Kamishibai. La Ratonera. *Revista Asturiana de Teatro*, 17, 153-162.
- Álvarez, A. (2018). *Del cuento nacional a la nación: el caso de Juan Bobo* <https://www.80grados.net/del-cuento-nacional-a-la-nacion-el-caso-de-juan-bobo/>
- Botana, N. (2020, 9 de mayo). *Cuentos que curan | Liana Castello* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=U5wVRLpPd8w>
- 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
- Calzetta, J., Cerdá, M.R. & Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: niñez en riesgo y prevención*. Lumen.
- cervantesvirtual. (2019, 29 de julio). "La vaca llorona" poema de Gloria Fuertes [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=URdiV9gpSes>
- Cid Lucas, F. (2009). El 'Kamishibai' como recurso didáctico en el aula de educación infantil y primaria: una experiencia educativa. Propuestas para un entendimiento oriente-occidente. *Bordón*, 61 (4), 141-149.
- 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%2FPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NIzR6I37848REb2YcW3rlykP3%2F
- Cuentos que curan. Liana Castello, escritora argentina, cuentos con rima. Cuento sobre el valor de la lectura. (s.f.). Calameo. <https://www.calameo.com/read/00057299684db65d0bf43>

Educapeques: portal de educacion infantil y primaria. (2020). *Qué es una retahíla, juegos de retahílas para niños*. [\[Retahílas, Juegos De Retahílas Para Niños \] | Educapeques](#)

Echevarría, L. (2020, 17 de noviembre) Una Pregunta Más...a Tere Marichal Lugo. *El Adoquín Times*. <https://eladoquintimes.com/2020/11/17/una-pregunta-mas-a-tere-marichal-lugo/>

El huevo de chocolate. (s.f.). *Retahílas*. <https://www.elhuevodechocolate.com/retahilas.html>

El Reino Infantil. (s.f.). Playlists [Canal Youtube]. YouTube. Recuperado el 2 de mayo del 2023, de <https://www.youtube.com/playlist?list=PL647D60262FC542BA>

Enciclopedia de Ejemplos. (2023). *Anagramas*. <https://www.ejemplos.co/50-ejemplos-de-anagramas/#ixzz7wWe8SxFE>

Equipo editorial Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. (2021). *Rima*. <https://concepto.de/rima/#ixzz7ziuT49Al>

Esteban, E. (2021, mayo). Zoo Loco, una divertida poesía infantil. *Tu Cuento Favorito*. <https://tucuentofavorito.com/zoo-loco-una-poesia-muy-divertida-para-ninos/>

Esteban, E. (2021, noviembre). 10 poesías para niños de María Elena Walsh, índice de poemas. *Tu Cuento Favorito*. <https://tucuentofavorito.com/las-mejores-poesias-para-ninos-de-maria-elena-walsh/>

Esteban, E. (2022, julio). En el país de Nomeacuerdo. Poesía para niños y mayores. *Tu Cuento Favorito*. <https://tucuentofavorito.com/en-el-pais-de-nomeacuerdo-poesia-para-ninos-y-mayores/>

Fuertes, G. (s.f.). Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. https://www.cervantesvirtual.com/portales/gloria_fuertes/

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

Flamboyán Foundation. (2020, 30 de marzo). *¡Todos a leer! . . . en casa - "Viva la tortuga"* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Orru9HsJe5s>

García, A., Bravo, M. A., & Gil, L. (2020). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Estudios sobre Educación*, 38, 253–278. <https://doi-org.uprrp.idm.oclc.org/10.15581/004.38.253-278>

Garzón Céspedes, F. (2011). *Cómo aprender a contar oralmente y a comunicarse mejor. El arte oral escénico de contar*. Ediciones Adagio.

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

José, F. (2023, 20 de abril). Adivinanzas ¿Qué son y qué significan? *Reporte de Lectura*. <https://reportedelectura.org/adivinanzas#id-para-autor>

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

Maestra Ocasio. (2021, 12 de abril). *Narración El flamboyán amarillo* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jt-NN_gmns0

Marrero, A. (2022, 2 de agosto). *El recuerdo de Flavia Lugo de Marichal*. Fundación Nacional para la Cultura Popular. <https://prpop.org/2022/08/el-recuerdo-de-flavia-lugo-de-marichal/>

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

Mendoza, V. (2017, 17 de agosto). De acertijo peligroso a juego de niños: por qué nos gustan las adivinanzas. *El País*. https://verne.elpais.com/verne/2017/08/14/articulo/1502703260_604874.html#:~:text=Aunque%20se%20cree%20que%20surgieron,oculto%20a%C3%BAn%20era%20cosa%20seria

Miaja de la Peña, M. (2008). *La adivinanza. Sentido y pervivencia*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra->

visor/la-adivinanza-sentido-y-pervivencia-0/html/01e4e064-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html

Miaja de la Peña, M. (2019). Hacia un adivinancero iberoamericano. *Boletín de Literatura Oral*, 275-286. doi:10.17561/blo.vextrai2.19

Mi cuento. (2021). *Juegos de rima para niños de primaria*.
<https://micuento.com/blog/juegos-rimas-para-ninos/>

Ministerio de Educación de República Dominicana. (2016). *Compendio de adivinanzas, trabalenguas y refranes para jugar, aprender y disfrutar*.
<https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-educacion-inicial/sUT0-compendio-de-adivinizaspdf.pdf>

Montes, A. (2020, 5 de mayo). *Don Libro está helado (de Gloria Fuertes) Poema e Ilustración Animada* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=mYDQCyGV2Og>

Observatorio del juego infantil. (2020). *El ahorcado*.
<https://www.observatoriodeljuego.es/el-ahorcado/>

Página 12. (2018, 26 de julio). El arroz con leche también se desconstruyó. Una versión adaptada a los nuevos tiempos.
[El Arroz con leche también se desconstruyó | Una versión adaptada a los nuevos tiempos | Página12 \(pagina12.com.ar\)](http://pagina12.com.ar)

Real Academia Española. (2023). *Anagrama*. <https://dle.rae.es/anagrama>

Real Academia Española. (2023). *Calambur*. <https://dle.rae.es/calambur>

Respeto y tolerancia. ¿Cómo hacer para volver a habitar los corazones de aquellos que guardaban intolerancia y rencores? (s.f.). EnCuentos.

Rodríguez, J. (2018, 7 de julio). No se quita Luis Oliva. *El Vocero*. [No se quita Luis Oliva | Escenario | elvocero.com](http://elvocero.com)

Selección de cuentos en rima (s.f.). Apegoyliteratura.
<http://apegoyliteratura.es/seleccion-de-cuentos-en-rima/>

Tripple, M. (2020). *What is a Riddle?*

<https://www.everythingmom.com/riddles/what-is-a-riddle>

Vélez, C. (2006). Juegos en círculos. En *Juegos infantiles de Puerto Rico* (2da ed., pp. 69-115). Editorial de la Universidad de Puerto Rico.

La primera publicación de la Guía Socioeducativa en-**DERECHOS: JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE** fue en 2014. Revisada y ampliada en mayo 2023 por Natalia Calderón Álvarez, Bangie Carrasquillo Casado, Rosa Figueroa Sánchez, Yajaira Lebrón Ramos, Zaiska Pacheco Cruz, Libertario Pérez Quiñones 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 enlistada.

Como citar la publicación según APA:

Calderón, N., Carrasquillo, B., Figueroa, R., Lebrón, Y., Pacheco, Z., Pérez, L. & Vega, E. (2023). *Guía Socioeducativa en-**DERECHOS: JUEGA, DIVIÉRTETE Y APRENDE***. Reposorio del Colegio de Profesionales del Trabajo Social de Puerto Rico.