

ESCUELA
NORMAL "MONTEMORELOS"



REVALORIZACION DEL JUEGO TRADICIONAL
EN LA EDUCACION PREESCOLAR

PROPUESTA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

PRESENTA

GRACIELA SAAVEDRA MOTA

CIB

Ej.1



65334

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1995

α



INCORPORADA A LA
SEY C DEL ESTADO
CLAVE 19PNE0006SE

**ESCUELA
NORMAL "MONTEMORELOS"**



**REVALORIZACION DEL JUEGO TRADICIONAL
EN LA EDUCACION PREESCOLAR**

PROPUESTA

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR**

P R E S E N T A

GRACIELA SAAVEDRA MOTA

**UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS
CENTRO DE INFORMACION - BIBLIOTECA**

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1995

065334



ESCUELA NORMAL "MONTEMORELOS"

CLAVE FEDERAL 19PNE0006S1

Apartado 16 Montemorelos, Nuevo León, México C.P. 67530 Teléfono 3-20-58

DICTAMEN

Apreciada Alumna:

GRACIELA SAAVEDRA MOTA

Los integrantes de la Comisión de Exámenes Receptorales, después de verificar que su expediente cumple con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal y constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por su asesor; le notificamos que esta comisión le otorga el Visto Bueno para que continúe su proceso de Examen Receptorial.

El acto de su examen se llevará a cabo en las instalaciones del edificio de la Escuela Normal Montemorelos de nuestra Institución.

Le deseamos los mejores éxitos en su desempeño Profesional.

ATENTAMENTE

J. Hilda Ledezma V.
Lic. Juana Hilda Ledezma Vizuet

Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

Montemorelos, Nuevo León, a 16 de Mayo de 1995

AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradezco a Dios por todas las bendiciones que me ha dado y por la oportunidad de llegar hasta esta etapa de mi vida.

A mis padres, *Eduardo Saavedra Tejada* y *Aideé Mota Alvarez*, por la confianza y el apoyo que me brindaron y por todo el sacrificio que hicieron por mí.

A mis hermanos, por el ejemplo que me dieron y a través de éste, el deseo de superarme.

A todos mis maestros que de una u otra forma contribuyeron para que lograra terminar mi carrera.

A mis amigos por su amistad, su ayuda, apoyo y comprensión que me brindaron en cada momento.

A la familia *Zaragoza Hinojosa* por el gran apoyo que me dieron durante el transcurso de mi carrera.

Sinceramente

Graciela Saavedra Mota

DEDICATORIA

A Dios porque me ama y en todo momento está dispuesto a ayudarme.

A mis padres y hermanos por todo el cariño y amor que me han dado.

A toda mi familia por su cariño, apoyo y consejos que me dieron a través de toda mi carrera.

Con mucho cariño y amor

Graciela Saavedra Mota

CONTENIDO

CAPITULOS

PAGINA

CAPITULO I

INTRODUCCION Y DECLARACION DEL PROBLEMA.....	1
Antecedentes.....	3
Justificación.....	4
Objetivos.....	5
Delimitaciones.....	5
Limitaciones.....	5
Definición de Términos.....	6
Organización del Estudio.....	7

CAPITULO II

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR.....	9
El Juego en el Desarrollo Afectivo.....	12
El Juego en el Desarrollo Social.....	13
El Juego en el Desarrollo Cognoscitivo.....	15
El Juego en el Desarrollo Psicomotriz.....	17

CAPITULO III

EL JUEGO TRADICIONAL Y SU VINCULACION CON LOS AS- PECTOS DE LA CULTURA EN EL NIÑO DE NIVEL PREESCOLAR.....	21
El Folklore como Distintivo de los Juegos Tradicionales.....	22
Las Tradiciones.....	27
Las Costumbres.....	29
La Poesía.....	32
La Leyenda.....	33
La Música.....	34
La Danza.....	40

La Cocina.....	44
Los Trajes Típicos.....	46
Los Ritos.....	51
La Fábula.....	52
El Cuento.....	53
Los Juegos Tradicionales como parte del Folklore Nacional..	54

CAPITULO IV

PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES INCORPORADOS EN EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR.....	58
Saludo.....	59
Fecha en el Pizarrón.....	63
Gráfica de Asistencia.....	64
Calendario y Gráfica Climatológica.....	66
Presentación del Material del Día.....	70
Actividades del Proyecto.....	72
Música y Movimientos.....	77
Educación Física.....	80
BIBLIOGRAFIA.....	84
APENDICE.....	88
CONCLUSION.....	152

CAPITULO I

INTRODUCCION Y EXPOSICION DEL PROBLEMA

A medida que ha transcurrido el tiempo, algunas tradiciones se han dejado de practicar. Así sucede con los juegos y cantos tradicionales. A éstos ya no se les da mucha importancia en los Jardines de Niños.

Entre las causas por las que los juegos tradicionales se han ido olvidando se encuentran: el proceso de industrialización y el avance de la tecnología.

Otras de las causas son las fuentes de distracción que existen en estos tiempos. Un ejemplo de lo dicho es la Televisión. Este es un medio poderoso que atrae mucho al niño, limita su creatividad y provoca que pierda su interés por las tradiciones.

El problema no termina aquí. Muchas veces los padres y maestros, cometen el error de no enseñar a los niños esas tradiciones. Se puede decir que ellos sí las practicaron, pues como

su nombre lo dice, son tradiciones: costumbres de nuestros antepasados.

Afortunadamente, aunque las tradiciones han sufrido cambios, no se han perdido completamente. En algunos lugares alejados de las grandes ciudades todavía se practican.

Los juegos y cantos tradicionales forman parte del folklore infantil de México. Este folklore es parte de la cultura que todo ciudadano debe adquirir, por lo tanto debe ser transmitida por padres y educadores. En este proceso la escuela y el maestro desempeñan un papel importante.

La infancia es un período de juego, y donde hay niños hay juego, hay alegría y felicidad. Este es el momento propicio en que los padres y maestros deben tomar en cuenta los cantos y juegos tradicionales que forman parte del folklore.

El problema en este contexto estriba en que cada vez con mayor frecuencia están penetrando influencias extranjeras en el país, contribuyendo a que se pierda con esto, la identidad nacional y los valores propios de nuestra patria. Por lo tanto, es necesario retomar esos valores que se derivan de los juegos tradicionales, es

decir; la convivencia, la interacción entre familiares y vecinos, la comunicación; por citar algunos.

En esta propuesta, se presentan algunos de los juegos tradicionales que serán de mucha utilidad para los maestros en el desarrollo del programa de preescolar.

Antecedentes

Los juegos tradicionales que son parte del folklore mexicano pertenecen a la cultura hispánica.

Los juegos tradicionales utilizados por las criadas para entretener a los niños son reconstrucciones de una literatura folklórica que surgió en España por lo menos hace dos siglos o mucho más antes.

Los textos que son adheridos a los cantos tienen su origen en la península española, la ascendencia de muchos de ellos se encuentra en Asturias, Castilla o Andalucía.

Algunos juegos han sufrido cambios, han sido modificados, han adquirido rasgos característicos mexicanos.

"María la pastora", "Matarilerilero", son juegos que provienen de la tradición francesa y llegaron a México por mediación de

España. "Doña Blanca" deriva de otro español llamado "Doña Sancha", es un tema que declara por sí mismo su antigüedad (Mendoza, 1983).

Alonso de Ledesma y Rodrigo Caro mencionan: "A la víbora de la mar" y otros juegos como una tradición greco-latina en la Península (Ibid).

Los juegos y cantos tradicionales se han ido perdiendo a través del tiempo; por lo tanto, en 1987 la Secretaría de Educación Pública en combinación con la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) recopilaron y escribieron algunos de los juegos para su uso en el nivel preescolar, pero pocos maestros han hecho uso de esto.

Justificación

La realización de este trabajo, ha sido motivado por el interés de revalorizar el juego tradicional en el jardín de niños, ya que éste es un medio para transmitir al niño la cultura, costumbres y tradiciones de su comunidad, de la patria y de su raza. Pues en las prácticas docentes realizadas durante los cuatro años de la carrera, noté que estos juegos ya casi no se practican.

Esta propuesta es un intento de ubicar el juego tradicional dentro del programa de educación preescolar para facilitar su manejo por parte de la educadora.

Objetivos

El objetivo al realizar esta investigación es:

Proporcionar a los maestros una idea de cómo utilizar el juego tradicional dentro del programa de educación preescolar.

Lograr que mediante los juegos tradicionales se desarrolle la identidad nacional en el niño preescolar.

Delimitaciones

Este trabajo propone integrar algunos juegos y cantos tradicionales en el programa de educación preescolar desde las actividades de rutina, en la actividad principal que es el proyecto, en música y en educación física.

Limitaciones

En este tipo de trabajo, casi siempre se presentan obstáculos o limitaciones, algunos de ellos fueron:

La falta de material en cuanto a literatura, los recursos económicos, la música de algunos cantos que no se sabe y las diferentes versiones de los juegos y cantos que existen y crean confusión.

Definición de Términos

Cultura: Conjunto de patrones de conducta característicos de una sociedad determinada.

Identidad Nacional: El encuentro del individuo consigo mismo basado en un cada vez más profundo y extenso sentido de pertenencia y de identificación con su familia, con su entorno, con su lugar de origen y con su país, así como con grupos sociales mayores.

Juego: Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practican con ánimo de diversión.

Juego Tradicional: Es un tipo de juego que se ha transmitido de padres a hijos como una costumbre.

Revalorizar: Devolver a una cosa el valor o estimación que había perdido.

Valores: Se dan predominantemente en la relación con uno mismo, en cuanto que detiene juicios y actitudes. Hacen referencia a objetos de aprecio y reconocimiento y guían lo que uno quiere o no quiere, lo que aprecia o desecha, aquello por lo que uno está dispuesto a dar y darse.

Organización del Estudio

En el capítulo uno se encuentra la introducción, donde se hace la declaración del problema, los antecedentes; la justificación donde se explican los motivos al realizar este trabajo, el objetivo que se pretende alcanzar; delimitaciones y limitaciones al realizar la investigación.

En los capítulos dos y tres se presenta la literatura, que trata sobre la importancia del juego en el niño de edad preescolar, el juego tradicional y su vinculación con los aspectos de la cultura del niño de nivel preescolar.

En el cuarto capítulo se presentan algunas ideas de cómo incorporar los juegos y cantos tradicionales en el programa de educación preescolar.

Y al final hay un apéndice que contiene juegos tradicionales con música y dibujos.

CAPITULO II

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR

Nadie ignora el valor educativo del juego.

El juego tiene funciones tanto recreativas como didácticas.

También puede ser utilizado como terapia.

El niño cuyo principal trabajo es el juego, obtiene innumerables beneficios mediante él.

La definición psicológica del juego corresponde a toda actividad física o espiritual que no posee una aplicación inmediata útil o determinada y cuya razón de ser, para la conciencia del que se entrega a él, es el placer mismo que produce (Enciclopedia Hipánica, 1990:380)

Pedagógicamente, al juego se le considera como una actividad muy importante, tanto que puede utilizarse como un recurso para el desarrollo del niño (Ibid).

Giudice (1982) y algunos otros autores consideran que el juego es un medio con el cual el niño puede expresarse libremente lo que siente, lo que contiene su alma.

Muchas personas adultas piensan que el niño juega sólo para entretenerse. La verdad es que por medio del juego, el niño podrá conocer el mundo que lo rodea.

Cuando el niño juega, se puede observar que se favorece su socialización y su capacidad física e intelectual, adquiere más energía y al hacerlo libremente, favorece su maduración.

El juego es importante para el desarrollo del organismo y del sistema nervioso (Giudice, 1982).

El juego aparece antes del primer año de vida y a través de él, el niño puede desarrollarse con mayor facilidad en sus funciones de complejidad, la imitación, la marcha, el lenguaje (Zapata, 1988).

Así como el adulto abandona la tiranía de lo real cuando trabaja, el niño hace lo mismo con el juego, se aparta de la realidad. "El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias" (Zapata citando a Chateau, 1988:17).

Al juego debe dársele su importancia en los programas de educación preescolar, ya que contribuye para el desarrollo integral del niño pues incluye afectividad, conocimiento, motricidad y socialización (Zapata, 1988).

El Jardín de Niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles (Programa de Educación Preescolar, 1992:17).

Castillo (1985:84), también afirma que: "El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano".

Por medio del juego, el niño puede explorar, tener algunas aventuras y experiencias, puede comunicarse, ser "libre", en fin; el juego es el medio para obtener una educación completa para que el niño tenga un desarrollo emocional, físico, mental y social.

Chateau (1958) comenta que el juego permite percibir todo el niño a la vez; en su desarrollo motriz, afectivo, social o moral. El juego es el lenguaje, aunque de otra manera, informa sobre las estructuras mentales del niño.

Gracias a que el niño juega, su alma y su inteligencia crecen. "Un niño que no sabe jugar, "un pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar" (Chateau, 1958:4).

White (1974) comenta que es una ley que el ejercicio para la juventud se halla en el empleo útil. En el juego, el niño puede hallar diversión y sobre todo desarrollo, es por eso que sus deportes deberán ser de tal manera que promuevan no sólo su crecimiento físico, sino también el mental y espiritual.

El juego en el desarrollo afectivo

El juego es un medio por el cual el niño puede obtener la confianza al desempeñar papeles de adultos como: madres y padres, médicos y enfermeras o algún romance familiar expresado por ellos.

En el juego el niño amplía su conocimiento del mundo, y en las relaciones que mantiene con sus padres diluye el sentimiento de necesidad sexual (Lewis, 1973).

Castillo (1985), comenta que en el juego es también en donde se da la alegría del movimiento, y cuando éste se realiza, ayuda a estructurar sus deseos. El niño recibe satisfacciones simbólicas, es decir, las necesidades de su imaginación. El niño continuamente representa papeles como el de un adulto para corregir lo real. El niño necesita aprender a jugar para escapar de

las presiones que le presenta la realidad y entrar poco a poco al mundo que lo rodea.

El desarrollo afectivo se puede ver en el juego imaginario y de fantasía. En éste los niños intentan ser otra cosa u otra persona. En varias ocasiones se trata de una estrategia para alejar sus temores, afrontar angustias emocionales y se sienten satisfechos cuando dominan algunas situaciones de la vida (Papalia y Wendkos, 1989).

Cuando los niños no juegan bien es como si fueran castigados socialmente por sus propios compañeros y esto puede provocarles un desprecio por sí mismo y un rendimiento académico muy por debajo y no deseable (Cratty, 1985).

El juego es muy importante en el desarrollo afectivo ya que por este medio, el niño muestra cómo está viviendo emocionalmente demostrando lo que siente o el afecto que le falta.

El juego en el desarrollo social

El juego es un medio por el cual el niño con más facilidad puede desarrollarse socialmente. Descubre su propia identidad, se relaciona con mayor facilidad con otras personas, acepta opiniones

y las normas de la propia sociedad al imitar las acciones de los adultos (Stevens y King, 1987).

Edgren y Gruber, (1986): en relación al juego como desarrollo social comentan que el juego es muy importante para el desarrollo y crecimiento de los niños, ya que éstos forman parte de toda cultura en la historia del hombre y por medio de ellos puede demostrar sus ideas y valores.

El juego es una actividad creadora por cuyo medio el niño adquiere nuevos hábitos, como ejercitar su cuerpo con mayor facilidad, desarrollar su lenguaje socialmente al relacionarse con sus compañeros y aprender a clasificar y ordenar (Fritzche y San Martín, 1974).

El niño al jugar, de acuerdo a su fantasía y a su propia realidad, se relaciona con diferentes objetos y personas. Las respuestas que recibe las integra a sus vínculos y a su comportamiento en el juego (Zapata, 1988).

El vínculo es siempre social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y en espacios determinados. Por ello el vínculo se relaciona posteriormente con la noción de rol, de status y de comunicación (Zapata, 1988:48).

El mismo autor comenta que en el juego en grupo, se da mucho la interacción y la influencia recíproca entre los que participan.

Este tipo de juego se da en un ambiente espontáneo, en niños de la misma edad. Es de satisfacción para ellos y esto hace aumentarles el valor.

En el juego con otros niños, comparten sus experiencias, colaboran entre ellos, aprenden a respetar, a obedecer las reglas, a ser honestos, a dar oportunidades a todos y muchas otras cualidades que son importantes para el desarrollo social.

El juego en el desarrollo cognoscitivo

Piaget comenta que el desarrollo cognoscitivo del niño cambia al relacionarse directamente con otros niños.

Para que un niño pueda reconocer sus opiniones necesita tener trato con otros niños.

Por medio del juego social, el niño aprende a ser leal, justo, a ceder y detenerse cuando es necesario.

Anna Freud y Dann (1951), comentan que los actos sociales del individuo se muestran en las primeras relaciones que tiene con sus hermanos y otros niños.

Cuando el niño tiene la oportunidad de jugar con sus compañeros, su desarrollo cognoscitivo se ve favorecido.

Es muy importante que el niño tenga la oportunidad de jugar para que no fracase en su desarrollo social. (Los autores mencionados anteriormente, han sido citados por Rimmert y Henriete, 1986).

Gracias a que juega, el niño conoce y descubre objetos del mundo externo. En este aprendizaje se incluyen todos los aspectos de su personalidad. El niño se va descubriendo y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los otros, ordena y comprende las relaciones de los objetos.

Cuando el niño asimila los objetos tiene un cambio en su conducta anterior y transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones de la vida (Zapata, 1988).

Mujina (1983), también habla acerca del juego y dice que en él se desarrolla la atención y la memoria activa del niño. Cuando éste juega tiene una mejor concentración y recuerda más cosas

que en los experimentos del laboratorio. Mediante el juego adquiere un buen desarrollo de la imaginación, aprende a representar distintos papeles, a sustituir unos objetos por otros.

El juego ayuda a desarrollar la personalidad del niño porque a través de él comprende el comportamiento y las relaciones de los adultos que él toma como modelo de conducta; de esta forma adquiere los hábitos indispensables para comunicarse con los otros niños (Mujina, 1983:121).

El juego en el desarrollo psicomotriz

El individuo necesita tener un buen desarrollo físico, es muy importante para su vida, pues en ésta es indispensable la rapidez, la precisión y la coordinación de los movimientos (Sánchez, 1967, b).

Mediante el juego el niño aprende a utilizar sus músculos, a tener la capacidad para coordinar lo que ve con lo que hace, crece y aprende a dominar su cuerpo.

Los niños adquieren nuevas habilidades, aprenden a utilizarlas de acuerdo a las situaciones en las que se encuentre, se descubre a sí mismo y al mundo que lo rodea. Experimenta aspectos de la vida real.

A través del juego los niños maduran y cuando escenifican se enfrentan a las emociones difíciles y conflictivas (Papalia y Wendkos, 1989).

Los pedagogos modernos afirman que el juego es una gran necesidad y le dan un gran valor educativo, ya que favorece el crecimiento, da resistencia, agilidad y flexibilidad a los músculos y tendones; enriquece los pulmones y el corazón, porque acelera y estimula la respiración y la circulación; favorece la digestión, posibilita la transpiración, transporta más mielina a las fibrillas nerviosas, tonificando así todo el sistema nervioso; satisface los sentidos, las tendencias, las inclinaciones; establece coordinaciones neuromusculares que se transforman en movimientos más precisos, rápidos y seguros; da oportunidad a la imitación y a la curiosidad; experimenta la imaginación, desarrolla y fortalece la voluntad; enriquece la expresión por medio de gestos, risas, etc. (Marín, 1986).

El juego ayuda al niño a deshacerse del exceso de energía; cuando sus músculos se están desarrollando le proporciona la flexibilidad y el movimiento que necesitan, ejerce su creatividad, aprende a ser independiente, se relaciona satisfactoriamente con otros niños. Adquiere su identificación y esto le ayuda a conocer el

papel que representa en la sociedad; aprende a comportarse dentro de un grupo social e institucional para poder vivir en forma democrática (Morse y Max, 1987).

El juego es indispensable para el completo desarrollo del individuo. Por medio de éste, el niño aprende a valerse por sí mismo, adquiere un desarrollo integral que será de gran beneficio en su personalidad.

Hildebran (1989:60) citando a Frank y Caplan, reafirma todo lo anterior al mencionar los siguientes valores del juego:

1. El juego ayuda al crecimiento.
2. El juego es una actividad voluntaria.
3. El juego brinda al niño libertad de acción.
4. El juego proporciona un mundo imaginario que el niño puede dominar.
5. El juego implica elementos de aventura.
6. El juego constituye la base para la estructuración del lenguaje.
7. El juego tiene el exclusivo poder para establecer relaciones interpersonales.
8. El juego fomenta el interés y la concentración.
9. El juego brinda oportunidades para el dominio del cuerpo físico.
10. El juego es la forma que tienen los niños para investigar el mundo material.
11. El juego es la forma de aprender los roles del adulto.
12. El juego es siempre un modo dinámico de aprender.
13. El juego perfila los juicios del niño.
14. El juego se puede estructurar académicamente

15. El juego es esencial para la supervivencia de los humanos.

El educador puede utilizar estos valores para el buen desarrollo del niño. Algunos de éstos se refieren especialmente a la formación del carácter en el niño. De aquí la importancia del juego para ser utilizado como herramienta alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO III

EL JUEGO TRADICIONAL Y SU VINCULACION CON LOS ASPECTOS DE LA CULTURA DEL NIÑO DE NIVEL PREESCOLAR

En el programa de Educación Preescolar 1992, dentro de la dimensión social se sugiere que el niño debe conocer la cultura de su entorno, logrando así construir su identidad. Parte de esta cultura la constituye el folklore nacional.

Esta cultura se traduce en folklore, con el cual se relacionan las tradiciones y costumbres, la poesía, las leyendas, la música, la danza, la cocina, los trajes, los ritos, las fábulas, los cuentos y muchas otras variantes; dentro de las cuales está el juego tradicional.

A continuación se hablará brevemente de cada uno de los aspectos que forman parte de la cultura del entorno del niño

preescolar, haciendo énfasis en los juegos tradicionales que es lo que se desea revalorizar por medio de esta propuesta.

El Folklore como distintivo de los juegos tradicionales

La palabra folklore se deriva del inglés, usada por primera vez por Willian Jhon Thoms.

Su significado es flok = pueblo y lore = saber o conocimiento. En forma general quiere decir; lo que el pueblo sabe; lo sabe de una manera particular.

Al decir que folklore es lo que el pueblo sabe, se refiere a lo que el pueblo ha recibido de sus antecesores en forma empírica y oral, es decir, los conocimientos que por tradición pasan por otras generaciones. Es el pueblo iletrado que hereda, adquiere, elabora, reelabora y transmite en forma anónima esos conocimientos.

Las condiciones que se establecen para los hechos folklóricos deben ser: populares, anónimos, tradicionales, deben haberse transmitido en forma oral, aflorar en la comunidad y ser adoptados por la mayor parte de sus integrantes.

Si no se cumple alguna de estas condiciones, el hecho no es folklórico, simplemente sería proyecciones folklóricas (Coluccio et. al, 1965)

El folklore es arte y ciencia a la vez; arte porque tiene y usa un consejo de preceptos y reglas para hacer bien las cosas, lo que trata lo utiliza con gracia y gallardía embelleciéndolo, es una habilidad fácil, virtud y disposición para admirar la técnica en el relato. Es ciencia porque tiene la disciplina del estudio, el respeto de los antecedentes de la doctrina, ya que constantemente utiliza la sabiduría y la erudición exponiendo con destreza los enunciados (Material proporcionado por casa de la cultura del estado de Veracruz).

El folklore se expresa en muchos aspectos de la vida tradicional del pueblo, en los de carácter material tales como la vivienda, la indumentaria o la comida; en las de carácter social, religiosos y estéticos, como las costumbres, el habla, las fiestas, las supersticiones, la artesanía y muchos otros títulos que se ordenan en numerosas clasificaciones de fenómenos folklóricos. También se le llama folklore a la ejemplificación de especies literarias como: los cuentos, leyendas, casos, romances y cantos (Cortazar, 1967).

Las personas que se han dedicado al estudio de las manifestaciones culturales se les llaman folkloristas.

Para algunos su material de estudio se distingue por sí mismo, además porque tiene características propias y diferentes de los otros fenómenos de la cultura. Estos coinciden en que el folklore tiene las características de: ser anónimos, el no transmitirse por escrito, el ser tradicional o de una manera informal y el ser antiguo. Si los hechos culturales cumplen con estas condiciones son parte del folklore (Warman, 1972).

Otros folkloristas pensaron que lo valioso del folklore no estaba en las características del fenómeno cultural sino en las características de quienes lo practican (el pueblo).

El concepto anterior se abandonó porque las ciencias sociales no encontraron cómo distinguir el pueblo en características precisas (Ibid).

Warman (1972) también comenta que el concepto de folklore trascendió el medio científico y llegó a utilizarse de manera usual para referirse a las presentaciones artísticas de tipo tradicional.

El lenguaje diario, las canciones, artesanías, fiestas y danzas de origen antiguo y tradicional se les llama folklore. En este caso, el

término folklórico quiere enfatizar lo típico, lo que se quiere usar como representativo de una región o de un país.

En el uso que se le da a la palabra folklore también va incluida la diferencia entre el gran arte de la cultura occidental y las artes menores de los ignorantes. Por ejemplo en el caso de México, las ideas de folklore han sido relacionadas con los grupos indígenas del país, que no dejan de tener complicaciones discriminatorias. Para algunos el folklore es el arte de los indios (Ibid).

En este ambiente, la palabra folklore sirve para muchos otros propósitos. Es lo que se ofrece al turista como lo particular de un país misterioso, incluyendo las ceremonias a dioses que no existen, realizadas en hoteles de lujo. "Esta falsa representación del alma de una nación en forma de ballet" (Warman, 1972:12).

El folklore son los productos típicos que enriquecen a comerciantes y roban a los productores de artesanías. Es una sensibilidad aguardentosa que utilizan los medios masivos de comunicación para vender. También es una expresión de nacionalismo, un plan reconocido de crear símbolos para la nación que favorezca el surgimiento de una identidad.

El concepto folklore se ha usado de maneras tan diversas y hasta ridículas que ha llegado a perder significado. Sin embargo, en todos sus usos, desde el científico hasta el mercantil, es útil para mostrar la presencia de dos o más culturas diferentes que conviven, ya sean el pueblo y la elegancia o el indio y el país moderno. El término folklórico siempre surge cuando se relacionan dos grupos de costumbres diferentes para formar una unidad mayor y distinta de ambas (Ibid).

Castillo (1973, b) considera que el hecho folklórico abarca un sinnúmero de contenidos. Como cultura tradicional puede referirse a todos los materiales y formas culturales de la sociedad. Estas formas no siempre están legisladas por el derecho, siempre que vayan en concordancia con las pautas tradicionales de comportamiento.

De ahí la explicación que se da al utilizar unas palabras por otras especialmente cuando se explican actitudes, comportamientos, etc.

Es aquí donde el derecho adquiere un sinnúmero de matices pues esto respeta la gran variedad de facetas y alteraciones que se dan en la sociedad. Aquí es donde el hombre determina lo bueno

y lo malo de la sociedad según la tradición folklórica (Castillo, 1973, b).

Algunas declaraciones de la cultura se contemplan generalmente como parte del folklore de los pueblos. Esto es en los cuentos, leyendas, adivinanzas y refranes que se van transmitiendo en forma oral de generación en generación.

Las comidas regionales, los trajes y hasta algunos instrumentos y oficios que se heredan de los progenitores también se consideran como parte del folklore. Así como también la música, las danzas, los bailes y las canciones tradicionales o vernáculas (Warman, 1972).

Las Tradiciones

Las tradiciones como parte del folklore consisten en transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, hecha de padres a hijos al correr los tiempos y sucederse las generaciones (Diccionario de la lengua española, 1984).

Noticia de un hecho antiguo transmitida de este modo. Doctrina, costumbre, etc., conservada de un pueblo por transmisión de padres a hijos (Diccionario de la lengua española, 1984:1327).

Campos (1974) comenta que la tradición es sagrada, es tener fe en lo que nuestros padres nos dicen, y esa misma fe, transmitírsela

a nuestros hijos, y que mejor que por medio de los juegos, para que el niño no se le dificulte su asimilación.

La tradición, es la forma más agradable que puede tomar la historia: gusta a todos los paladares... no se lee nunca con el ceño fruncido sino sonriendo.

La historia es una dama aristocrática, y la tradición una muchacha alegre... (Palma, 1971:10).

Vansina (s/f), opina que las tradiciones ocupan un lugar muy importante entre las diferentes fuentes de la historia. Pero a esto, no se le ha dado mucho interés. Y no sólo son importantes para el estudio de la historia de los pueblos sin escritura, pues se sabe que también son el origen de muchas fuentes escritas, principalmente en la antigüedad y en la edad media.

Aquí se menciona a la tradición oral como todos los testimonios orales que pertenecen al pasado, que han sido narrados y que se han transmitido de boca en boca.

Larralde (1962), como ejemplos de tradiciones, menciona la navidad, que se celebra cada año, éste es un aspecto religioso. También el día de San Juan es una tradición en donde las mujeres de las clases más pobres, toman un baño y se lavan el cabello en honor del gentil Juan el Bautista y como no puede cortarse cabezas

por diversión, las mujeres se cortan con un hacha los extremos de las trenzas; y creen que si no lo hacen, no les crecerá el cabello por el resto del año.

Las Costumbres

Las costumbres como parte del folklore consisten en hábitos, modo habitual de proceder o conducirse.

Lo que por genio o propensión se hace más comúnmente.

Conjunto de cualidades o inclinaciones y usos que forman el carácter distintivo de una nación o persona (Diccionario de la lengua española, 1984:392).

La costumbre no constituye una sola duda, sino más bien representa una gran cantidad de dudas interrelacionadas estrechamente.

En estos tiempos, las costumbres se han convertido en el centro de atracción de varias preocupaciones, que están muy unidas a los problemas del progreso y acontecimientos de los grupos humanos, ya sea autóctonas o cosmopolitas (Caballero, 1986, b).

La costumbre es un hábito socialmente aprendido, realizado y transmitido. Es todo lo que se realiza en una sociedad con relación

a un sistema de valores más o menos implícito. Una costumbre, puede relacionarse con el modelo propio de una sociedad determinada. "Por lo tanto, el hábito es individual, mientras que la costumbre es social" (Caballero, 1986:392, a).

Para algunos estudiosos es difícil diferenciar la costumbre de la tradición; la costumbre sería un uso social preestablecido y la tradición involucraría una idea de valor. Para otros, la tradición sería un conjunto de costumbres y comprendería los mecanismos sociales de su transmisión (Caballero citando a Paysant, 1986, a).

La costumbre es un hecho o un fenómeno que cae directamente bajo la acción de los sentidos.

La costumbre es un fenómeno externo, cuya idea ha surgido del campo de nuestras propias prácticas, y sobre la cual no podemos reflexionar convenientemente, sino en la medida en que conozcamos exactamente el fenómeno.

Un refrán dice: Las costumbres son leyes.

Todos los pueblos tienen reglas que son más importantes que la misma ley impresa porque se han practicado por años y hasta por siglos. Cada una de ellas, tiene un por qué, nunca es autoritaria y encierra la sabiduría de la gente.

Para reconocer a un pueblo, se debe observar su comportamiento en la calle, en la casa, con sus amigos y sobre todo en sus celebraciones religiosas.

La mayoría de las costumbres de los indígenas, son de origen prehispánicos.

Las costumbres del estado de México, no son diferentes a las de otros pueblos de la República; pues todas tienen un antepasado común indígena y sufrieron el impacto de la conquista de los españoles (Ibid).

Larralde (1962), menciona varias costumbres de México, una de ellas es el llevar luto, en este caso, las mujeres usan vestidos negros, sombreros y crespones. La gente no asiste a las diversiones durante un período de duelo, si es por un pariente distante; y si es por un pariente cercano lo hacen por dos años, incluso por toda una vida.

Otra de las costumbres, es que las indias, cuando salen se cubren la cabeza con chales o rebozos para protegerse del sol.

La Poesía

Expresión artística de la belleza por medio de la palabra sujeta a la medida y cadencia de que resulta el verso.

Arte de componer datos poéticos.

Arte de componer versos y obras en versos.

Género de producciones y del entendimiento humano, cuyo fin inmediato es expresar lo bello por medio del lenguaje y cada una de las distintas especies o variedades de este género.

Poesía lírica, épica, dramática, bucólica, religiosa, profana (Diccionario de la lengua española, 1984:1080).

Así como la música es arte que se expresa por los sonidos, y la pintura es arte que se expresa por los colores y las líneas; la poesía también es arte que se expresa por la palabra.

Como todos saben hablar, todos aprenden a leer, así también cualquiera puede considerarse capaz de leer poesías y tiene derecho a valorarlas (Pfeiffer, 1966).

Para Gorostiza (1985) la poesía es una investigación de ciertas esencias; el amor, la vida, la muerte, Dios, que se produce en un esfuerzo por quebrantar el lenguaje de tal manera que, haciéndolo más transparente, se pueda ver a través de él dentro de esas esencias. Es decir, que la poesía es una especulación, un juego de espejos, en el que las palabras, puestas unas frente a otras, se reflejan entre sí hasta lo infinito y se recomponen en un mundo de

puras imágenes donde el poeta se adueña de los poderes escondidos del hombre y establece contacto con aquel o aquellos que están más allá.

También, la define como música, y de un modo más preciso como canto.

Vansina (s/f), entiende por poesía toda expresión en forma fija, que contiene un valor estético para la cultura en donde es transmitida, y por motivo de este valor, es objeto de una tradición.

La Leyenda

La leyenda es la historia de la vida de uno o más santos, acontecimientos que son más tradicionales o maravillosos que históricos o verdaderos. Es la composición poética de alguna extensión en que se narra un suceso (Diccionario de la lengua española, 1984).

La leyenda se considera como un relato en que está desfigurada la historia por la tradición.

Inscripción que rodea una moneda o medalla.

Texto que se escribe al pie de un dibujo.

También se entiende como todo relato no auténtico que se funda o pretende fundarse parcial o totalmente en la realidad de los hechos (Larousse Universal, 1965).

Coluccio (1965) define a las leyendas como los relatos de acontecimientos tradicionales o maravillosos que dan a cada región su héroe predilecto o su estímulo tutelar.

Como ejemplo de leyenda se menciona la de "El Duende" en Temoaya. El duende se aparece en el manantial de agua blanca y se dice que es una criatura, como un niño güerito, se les presenta dentro del agua a los que van a pastar sus animales a ese lugar, con la intención de que ellos al tratar de atraparlo se ahoguen (Caballero, 1985, b).

La Música

La música es el arte que más directamente llega al corazón. Y se cree que ese arte musical, sólo lo pueden comprender algunos elegidos; pero esto es un error, pues nadie es incapaz de comprender y sobre todo de sentir la música.

Cualquier persona, sea cual sea su grado de cultura, tiene la capacidad de emocionarse al oír la música característica de su región, porque la siente y la comprende.

La música es lenguaje, pues el escritor utiliza palabras que al estar ordenadas, o sea en frases, son capaces de transmitir la belleza y la emoción a sus semejantes.

La música es arte pues en sus variadas formas, está condicionada a las leyes del ritmo y de la consonancia, como la poesía. Contiene contorno y colorido (melodía y timbre), como la pintura, y aún más toda composición tiene paralelismo con la arquitectura: fundamentos (base armónica o tonalidad), estructura (forma y orden musical), armonía (equilibrio temático), etc. (Kucharski, 1975).

Madame de Stael definió la música como "la arquitectura de los sonidos".

La música es ciencia matemática, pues todos los elementos que la forman tienen su explicación y razón de ser en los números.

El ritmo es la división de una unidad de tiempo en partes iguales. La elevación del sonido depende del número de

vibraciones que puede dar un tiempo preciso, el cuerpo auditivo puesto en vibración.

La intensidad es resultado de la amplitud de esas vibraciones o sonidos armónicos del mismo.

En fin, dentro del arte musical, todo se podría analizar y explicar por leyes acústicas y matemáticas.

La música también es historia, pues al desenvolverse, se van conociendo expresiones, formas, gustos que reflejan los modos de vida, pensamientos y cultura de otras épocas y regiones (Kucharski, 1975).

La música tiene un significado utilitario de gran importancia en nuestra economía orgánica; es comparable al sueño o a una vitamina espiritual. Para los indios representa una vivencia trascendental que la toman como sus demás formas de arte: danza, teatro, magia, etc., una práctica religiosa (Abadía, 1973).

Antiguamente la música estaba reducida, era sólo para la gente de clase privilegiada, en los centros culturales, pero gracias a la radio, a los discos hoy en día, ésta penetra directamente en los hogares no importando cuan alejado se viva de los centros culturales. La música habla a todo hombre, mujer, niño, ya sea

elevado o humilde, pobre o rico, feliz o desdichado, pero que sea sensible a la profundidad de su mensaje.

La música es la poesía que se expresa por sonidos en lugar de palabras.

La música es poesía pura, comprensible para todos, es dinámica, evolutiva, fluente como un río, nunca estática.

La música verdadera es inspirada, por lo tanto debe ser tocada y cantada con inspiración, pues de lo contrario sería rígida, opaca y muerta, no sería música sino un sonido mecánico (Stokowski, 1964).

La música no es meramente lo que está escrito e impreso, no es tan sólo los instrumentos, ni las vibraciones del aire. Es todas estas cosas y mucho más. No es material, sino algo profundo dentro de nosotros. En la música más grandiosa, es una voz que nos llega de lo divino (Stokowski, 1964:21).

Para los niños, la música a veces es una experiencia individual o colectiva. Hay momentos en que descubre nuevas experiencias musicales por casualidad, o imita a otro niño, pero en varias ocasiones, surge lo que es para él una nueva experiencia musical.

Continuamente, los niños unen la danza con la música. Algunos, caminan en la habitación de un lado a otro, van bailando

o cuando andan en la calle; cualquier movimiento que hacen, lo hacen con ritmo y con una calidad suelta y ondulante. Para estos niños, el baile y la música van naturalmente unidos (Stokowski, 1964).

La música es una expresión tanto individual como social que acompaña prácticamente todos los aspectos de la vida humana, tanto los más cotidianos y comunes como los eventos especiales.

Lo mencionado anteriormente, es válido particularmente para aquellas comunidades que todavía viven estrechamente vinculadas al ciclo vital de la naturaleza, mientras los que viven en las grandes ciudades van perdiendo o han perdido el contacto estrecho con el medio ambiente natural, por lo tanto, también sus expresiones artísticas, entre ellas la música, han sufrido un alejamiento de la naturaleza, para hacerse cada vez más tecnificadas e impersonales (Ruter, 1985).

La música es un auxiliar provechoso, pues su misma cualidad constituye algo así como un elemento expresivo, instrumento entre lo alto y lo bajo, entre lo material y lo espiritual, entre Dios y el mundo.

Los viejos y sabios chinos decían que por medio de la música, todo lo bueno puede alcanzarse, puede conseguirse. Y los antiguos

griegos, en el cultivo del arte musical, veían la salvaguardia de todas las virtudes ciudadanas.

Un ser humano que permite que su ánimo se colme periódicamente de todas las armoniosas vibraciones que le proporciona la música, nunca se dejará arrastrar por desfavorables ni mezquinas pasiones (Bautista, 1966).

Para Coluccio (1965), la música folklórica, ya sea de Argentina, Europa o de cualquier parte del mundo es aquella originada desde hace muchas décadas, sin autor conocido, extendida en una o varias localidades o provincias, aquella conservada "casi" milagrosamente por tradición oral, ya que nunca se escribió, y por validez actual más o menos intensa.

La música folklórica posee la fuerza de lo tradicional, está arraigada, forma parte del mundo subjetivo del hombre, al igual que los símbolos, es una vivencia, y lo interesante es que la suele adoptar también el extranjero, el inmigrante que, a poco de convivir, llega a hacerla suya, no digamos que para suplantar su folklore nativo, sino como una adquisición que le es grata (Coluccio, 1965:134).

La música folklórica es un factor de mucho valor para la formación del mundo sensible del niño, ya que ayuda a integrar su personalidad con elementos sonoros (Ibid).

La Danza

Baile, acción de bailar y sus mudanzas.

Cierto número de danzantes que se juntan para bailar en una función al son de uno o varios instrumentos. Aquello en que los danzantes hacen diversas figuras cruzando y descruzando cintas que penden de un palo (Diccionario de la lengua española, 1984:440).

La danza es un conocimiento que se realiza, y ésta no se percibe mientras no se practique.

La danza es como la música, se origina en el tiempo, así como la línea de altitudes sobre duraciones se sintetiza en una melodía, las evoluciones sobre pasos esquematizan una forma coreográfica. Esta forma es lo que el danzante lleva consigo en memoria, es lo que aprende y transmite, lo que recreará cada vez como si fuera la primera y única en detalle cuando suene la música que corresponda. Es la que llega y se modifica (Vega, 1956).

Todavía se conservan herencias del pueblo mexicano, y se están obligando por lo menos a recordarlas con propiedad.

Esa herencia se programa en el presente, en el maravilloso enlace de hombres que repiten sin descanso su esencia; porque las danzas cumplen el papel de recordar y recobrar el pasado que define al pueblo totalmente (Sánchez s/f, a).

La danza, quizá la más real, pura y vigorosa, es una de las manifestaciones artísticas del pueblo mexicano, su pasión, el territorio patrio con ritmos, colores y creencias, tan abundantes que a su influencia los elementos de la existencia mítica se vuelven dóciles a la tradición.

La continuidad de la danza popular como muestra de belleza plástica y de contenido humano están en peligro de sufrir transformaciones en su forma y en su esencia debido al desorden de valores culturales y éticos (Galindo, 1975).

La danza fue una de las primeras manifestaciones ceremoniales entre los hombres primitivos, para rendir culto a sus dioses, para curar a los enfermos, para promover todas las necesidades que están fuera de su alcance (Monografía de Nuevo León, s/f:9).

Entre las danzas ricas y vistosas de México, se encuentran las chichimecas, éstas todavía son bailadas en algunos puntos de la república.

La danza Guadalupeña se practica año con año en las peregrinaciones de fieles que van a venerar a la virgen morena hasta su santuario en la colonia Independencia en la ciudad de Monterrey. Esta danza comienza con un saludo y un paseo,

después inician los sones, entre ellos, La Golondrina, El Indio, El Toro, etc.

El vestuario para esta danza consiste en una pijama de franela, camisa de tela brillante y color vivo, usan una enaguilla o delantales de pana negra adornada con lentejuela, chaquiras, carrizos o estambres, un chaleco con la imagen guadalupana bordada en la espalda, una fajilla de manta, una corona o plumero adornado con espejos y cuentas de papelillo y un par de huaraches de baqueta y lana para poder dar un sonido muy especial al ejecutar la danza (Ibid).



NUEVO LEON
D'ANZA
GUADALUPANA

La Cocina

Al hablar de cocina se tratará el aspecto de la comida mexicana que es el producto de una combinación de alimentos indígenas y alimentos traídos por los españoles.

En relación a la historia culinaria anterior a la conquista, es casi imposible conocer el tipo de alimentación de las tribus de México. Algunos indicios de la alimentación básica son los descubrimientos arqueológicos (utensilios utilizados por las tribus) señalando el frijol y el maíz, como la base de ésta.

El imperio azteca tenía una gran variedad de guisos que era sorprendente.

A la llegada de los españoles se empezó el mestizaje culinario.

Antes y durante la colonia se fue reafirmando una nueva cocina la cual se adaptaba de acuerdo a las necesidades regionales. Los guisos típicos empiezan a tener fama. Los platillos autóctonos se condimentan con manteca de cerdo, con especias, complementándolas con leche, arroz, aceitunas, almendras, alcaparras, jamones, tocinos, chorizos que llegaban por mar.

Las carnes (de cerdo, carnero, res, guajolote, pollo, pescado) se enriquecen con el chile, el jitomate y las hierbas aromáticas

regionales (hierba santa, epasote, hoja de aguacate, y orégano) como condimento.

Los postres y la preparación era sólo con almendras y natas, se hacen más exquisitos con las frutas mexicanas. El chocolate se convierte en las más solicitadas de las bebidas en todo el mundo.

Al introducirse la leche por los españoles, se fundan los derivados de ésta, tomando particularidades propias de cada región. La caña de azúcar y el trigo dan como resultado la elaboración del pan, dulces y pasteles; al igual que se mejoró en los atoles y otras bebidas que se endulzaban con mieles naturales (S/A, 1984).

Engranaje clave para dar el sello característico a la comida mexicana fueron los conventos establecidos en la Nueva España. La fórmula de los manjares, postres, pasteles, brotaron como arte de magia de las manos de las religiosas.

Como ejemplo de esta inspiración, México regaló al mundo el más complicado de sus manjares: "el mole" (S/A, 1984:7).

Después de la independencia, la dieta del pueblo mexicano siguió básicamente la misma que antes de la independencia.

Los españoles que no pertenecían a las clases dirigentes abrieron comercios en México e instalaron molinos de nixtamal y

molinos de trigo con cuya harina se preparaba el pan. De allí surgen los bolillos, las teleras, y el pan dulce.

Entre algunas gentes, las costumbres se modificaron y la comida ya no se acompañaba con tortillas, sino con pan, las bebidas también cambiaron, en lugar del pulque curado de apio, piña o guayaba servían vinos de jerez o de bordo; en las meriendas en lugar de chocolate se tomaba el té, y el café (Fernández, 1985).

Los Trajes Típicos

Vestido popular de una clase de personas o de los naturales de un país.

Vestido completo de una persona (Diccionario de la lengua española, 1984).

Desde la antigüedad, la indumentaria de México, ha sido muy variada, rica, y espectacular.

El conocimiento más antiguo que se tiene acerca del vestido, proviene de las figuras de barro que fabricaban los artesanos del período preclásico. Esta indumentaria la componían tocados de diversas formas, collares, ojorcas, y pintura corporal, pues iban completamente desnudos. Después, aparecieron falditas,

taparrabos, y otros adornos simples; los peinados y tocados se hicieron más complejos.

Al pasar el tiempo, el vestido se fue transformando y haciendo más costoso, especialmente el de los hombres, hasta llegar a la increíble fastuosidad de los personajes mayas. En cambio, el vestido femenino siempre fue sencillo pero lleno de alegría, colorido, sin atavíos espectaculares excepto los que usaban las diosas como: Chalchiutlic, Xochiquetzal, etc.

Los elementos que constituyen fundamentalmente el vestido de las mujeres mesoamericanas son: la falda o enredo, el quechquemeth y el huipil (Covarrubias, s/f).

A continuación se presenta la indumentaria del traje típico de Linares, N.L.

Para la mujer: es un diseño elegante, confeccionado en raso color perla; la falda es amplia y lleva dos pliegues con un tableado muy pequeño y adornado con encaje; la blusa es de tipo saco, lleva botones al frente, mangas abollonadas adornadas con encaje; el peinado va con caireles.

Pra el hombre: es un pantalón de gabardina, chaqueta corta a la cintura, camisa blanca, mascada en el cuello, sombrero de fieltro y botines de piel o gamuza (Monografía de Nuevo León, s/f).



NUEVO LEON
REGION LINARES



NUEVO LEON
REGION LINARES

Los Ritos

Los ritos también forman parte de la tradición de un pueblo, y pueden ser utilizados para ampliar más la identidad nacional en el niño. Como ritos, se pueden identificar principalmente ciertas ceremonias religiosas como por ejemplo, el día de los muertos, la navidad, la semana santa; la santa cena, el rito de humildad o lavamiento de pies que se menciona en la Biblia. Estos eventos favorecen para que el niño pueda descubrir en su contexto, donde vive y cuales son las costumbres y tradiciones de su familia y sociedad.

El diccionario de la lengua española (1984), define a los ritos como un conjunto de reglas establecidas por el culto y las ceremonias que promueve la iglesia.

En la Nueva Enciclopedia Larousse, se define al rito como un acto generalmente religioso, repetido invariablemente con arreglos a normas preescritas.

El rito junto con el mito, al formalizar y expresar unos sistemas de valores dados, promueven la solidaridad social, acrecientan la integración social y proporcionan un medio para transmitir los valores culturales con una mínima pérdida de contenido (Nueva Enciclopedia Larousse, 1984:8567).

La Fábula

Se entiende como fábula a la relación falsa, mentirosa, de pura invención, destituída de todo fundamento.

Es una ficción artificiosa con que se encubre o disimula una verdad.

Un suceso o acción ficticia que se narra o se representa para deleitar.

La fábula es una composición literaria, generalmente en verso, en que por medio de una ficción alegórica, de la representación de personas humanas y de personificación de seres irracionales, inanimados o abstractos, se da una enseñanza útil o moral.

Cuento o novela inmoral, y sin más fin que el de entretener o divertir a los lectores (Diccionario de la Lengua Española, 1984).

La fábula es una demostración poética que viene de muy lejos. Esta no sólo exige cualidades poéticas, sino que también un grado de experiencia de la vida y de los hombres.

Durante siglos, la fábula se ha utilizado como un recurso para la formación moral del niño, ha sido muy reconocida, pues es

indudable que el niño se sienta atraído por este tipo de lectura (De Pina, 1979).

"La fábula no es más que una manera profunda y amena de dar consejos de intención moral" (Foraster y Ruiz, 1965:7).

El Cuento

Relación de palabra o por escrito de un suceso falso de invención.

Breve narración de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecha con fines morales o recreativos.

Falsa apariencia, embuste, trápala, engaño (Diccionario de la Lengua Española, 1984:411).

El cuento es una obra artística que habla a las emociones del individuo, es un género literario generalmente corto, con fondo real decorado y con temas fantásticos, en muchos puntos carece de lógica, hace sentir la belleza y es del agrado de grandes a chicos, desde la infancia de la humanidad.

El cuento nació de la necesidad de sustentar y satisfacer la curiosidad innata en el hombre.

Todas las relaciones místicas, son cuentos que el hombre inventó gracias a su imaginación creadora, para explicar hechos que jamás podría admirar.

De acuerdo a las necesidades del individuo; el cuento se fue transformando en las distintas etapas de la vida del universo entero (Martín, 1986).

Como ejemplos de cuentos se mencionan los que cita Sánchez (1967, a): el de Tierra de temporal, El sueño del pobre y el rico, Los reyes magos, etc.

Los Juegos Tradicionales como parte del Folklore Nacional

Los juegos viejos y siempre nuevos son herencia de la nación mexicana, con los cuales las criadas divierten en este país a los niños encargados a su cuidado. Ya que debido a la vida moderna, las amas de casa están llenas de compromisos sociales y por esta razón dejan a sus hijos al cuidado de las criadas que pertenecen a la clase indígena.

Los juegos utilizados por estas criadas, no tienen imaginación ni novedad, pues son reconstrucciones de una literatura folklórica que surgió en España por lo menos hace dos siglos.

Los juegos infantiles de la antigüedad ya no existen en las grandes ciudades, sólo se practican en las pequeñas, ya que estos

juegos tradicionales son utilizados para entretener a los niños o llevarlos a dormir (Campos, 1974).

Dudley Kidd encontró en el interior de Africa diversiones infantiles iguales a los de los Europeos, esos pueblos se habían apropiado directamente al entrar en contacto con gente civilizadas o los habían recibido por intervención de otras tribus, aceptando la posibilidad de ser una herencia que viene de las antiguas migraciones.

El contagio gozoso de canciones y juegos se haya facilitado por la natural tendencia de los niños para imitar y por la cualidad de los humanos de enriquecer su experiencia y satisfacer la curiosidad siempre alerta en la infancia moral. Puede decirse, que los niños son los más felices al conservar este tesoro folklórico.

Stanley Hall va más allá pues afirma que: El hombre solamente podrá llegar a ser un buen soldado y líder de su pueblo, si en su niñez tuvo la oportunidad de divertirse con aquellos juegos que forman parte de una corriente popular y tradicional de su país (los autores mencionados anteriormente son citados por Mendoza, 1983).

Los juegos practicados en forma tradicional, la mayoría de las veces son incompletos, demostrando con esto su gran antigüedad; otras veces, los niños los practican introduciendo en ellos interpretaciones imprevistas, dependiendo de su ingenio y su espontaneidad (Mendoza, 1983).

Existen algunas tradiciones populares, que se han ido perdiendo, por ejemplo: los juegos y cantos tradicionales procedentes de España, que antes se jugaban en grupos ya no son utilizados por las nuevas generaciones; esto se debe al proceso de industrialización y urbanización, así como la falta de patios en las viviendas, las fuentes de distracción, siendo la más poderosa la televisión, ésta ha influido en la falta de prácticas tradicionales.

A través de los juegos tradicionales el niño asimilará en gran medida su entorno cultural, reforzando su identidad como miembro del grupo social al que pertenece.

Por lo tanto consideramos que el promotor en el campo, la educadora en el jardín de niños y los padres en la casa podrán emplear este material para favorecer el desarrollo del niño, reforzando al mismo tiempo su identidad cultural (Moreno, 1987:6).

Cuando el niño practica los juegos tradicionales, se favorecen en forma placentera su socialización, la construcción de habilidades motrices, cognitivas y de lenguaje.

Los juegos tradicionales permiten que el niño ejercite acciones físicas al aire libre: correr, brincar, saltar, etc. también se desarrolla socialmente al convivir con sus compañeros de juego, representando papeles favoreciendo las funciones mencionadas.

El adulto debe propiciar condiciones para que los niños practiquen este tipo de juego, investigar cuáles son los que ya conocen y proponer otros considerando la creatividad del niño.

El juego tradicional constituye una forma de expresión cultural, pues una vez que se practica permanece como creación y recreación humana (Moreno, 1987:10).

Los aspectos mencionados en este capítulo forman parte del folklore nacional y por lo tanto de la cultura mexicana, éstos son de mucha importancia para el desarrollo del niño en la edad del preescolar, y sobre todo el juego tradicional pues éste, aparte de que enriquece la cultura del individuo, también favorece al desarrollo integral del niño.

CAPITULO IV

PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES INCORPORADOS EN EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR

Las actividades programadas dentro del Jardín de Niños se inician con lo que se llama Actividades Cotidianas, dentro de ellas se incluye el saludo, fecha en el pizarrón, gráfica de asistencia, calendario y gráfica climatológica, después, en la actividad principal, la presentación del material del día, actividades del proyecto; música y movimientos, y educación física.

Al final hay un apéndice en donde se encuentran los juegos mencionados en su forma original, con música y otros juegos que la educadora puede utilizar en el jardín de niños. Estos fueron tomados del libro de juegos tradicionales latinoamericanos de la SEP, pero se anexan en este trabajo para que la educadora tenga

la oportunidad de elegir aquellos que le parezcan fáciles de adaptar.

En esta propuesta, no se pretende que los juegos se practiquen todos los días y en todas las actividades. Estos se pueden realizar dos o tres veces a la semana en cualquier actividad, ya que serán de mucha importancia para la revalorización de los juegos tradicionales en el jardín de niños.

A continuación se explica cada una de las actividades y cómo se puede integrar el juego tradicional dentro de éstas.

Saludo

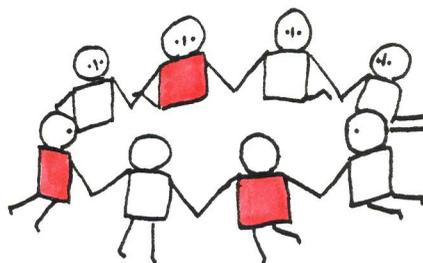
Aprovechando los juegos tradicionales dentro de la primera actividad que es el saludo, se puede utilizar el de "San Serafín", que consiste en que todos los niños se tomen de la mano, formando un círculo e inician la ronda en su lugar, balanceándose los brazos de atrás hacia adelante al ritmo de la música. Cantan "San Serafín del monte..." ejecutando la acción que indica el último verso de cada cuarteto.

San Serafín

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me pararé.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
te saludaré.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me sentaré.



(Adaptado por Saavedra, 1995)

Otro juego que se puede utilizar en esta actividad es el de "Naranja dulce".

En esta ronda, todos los niños tomados de la mano, forman un círculo, giran y cantan alrededor de una niña que está colocada en el centro.

Al terminar el canto en el último verso "dame un abrazo que yo te pido", todos los niños se pueden abrazar y de esa manera saludarse.

Naranja dulce

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo
que yo te pido.
Si fueran falsos
mis juramentos
en otros tiempos
se olvidarán.
Toca la marcha
mi pecho llora,
adiós, señora,
yo ya me voy

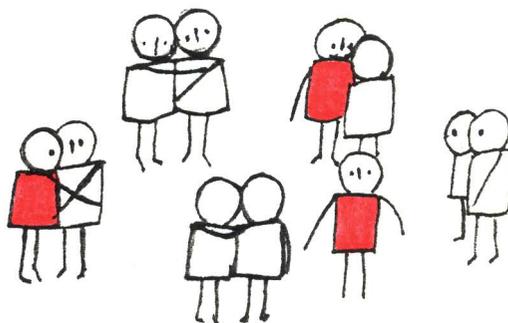


a mi casita
de sololoy.
Compro naranjas
y no te doy.

En esta actividad también se puede utilizar el juego "Sierra Morena". Es una ronda, donde todos los niños se toman de la mano, formando un círculo, giran y cantan. Al terminar de cantar el último verso "se queda de guaje", se detienen, se sueltan las manos y cada niño busca una pareja para abrazarla. El que queda sin pareja pierde y pasa al centro para reiniciar el juego si así se desea.

Sierra Morena

Sierra Morena
que vienen bajando
cuatro borreguitos
y un viejo arando.
Se queman, se queman
las calabazas;
el que no se abrace



se queda de guaje.

En la actividad del saludo, también se pueden practicar los juegos tradicionales como: "La pájara pinta" y "La canastita", haciendo desde luego ciertas adaptaciones para utilizarlos en esta actividad (Ver apéndice págs. 93, 94).

Fecha en el Pizarrón

Diariamente deberá anotarse la fecha completa en el pizarrón. Esta es la primera actividad en la cual el niño puede darse cuenta de la convencionalidad de la lengua escrita; por esta razón debe borrarse todo el texto, y cada día, poner la fecha completa.

Antes de escribirse la fecha en la parte alta del pizarrón, la educadora cuestionará a los niños sobre qué día es hoy y qué fecha.

En esta actividad, se les puede enseñar a los niños el juego de sorteo: "Pandoro". En éste, los niños deben estar sentados, cuando la maestra está repitiendo los días, ellos se ponen de pie al escuchar el día correspondiente.

Pandoro

- Pandoro, oro, oro,

¿cuántos días has estado en Francia?

- Lunes, martes, miércoles, jueves,

viernes, sábado, domingo

y otra vez lunes.

Gráfica de asistencia

Con esta actividad se pretende que el niño tenga una panorámica objetiva de su asistencia diaria. Esta deberá realizarse en la primera media hora y no debe llevarse más de diez minutos, que sea lo más práctico posible.

Al iniciar el trabajo formal en el grupo, la maestra hará referencia de una manera rápida ¿Quién faltó hoy?, implementando con el grupo algún código para marcar los días no asistidos, días feriados y festivos.

En esta actividad se pueden utilizar juegos de sorteo como el de "Pinocho".

La maestra se los repetirá, y al niño que señale cuando esté diciendo el último verso: "por haber contado más de ocho", a ese le

tocará contar a sus compañeros y dirá quien faltó y cuantos niños asistieron. En caso de que sean muchos niños, se puede elegir a un niño y una niña para que no se equivoquen al contar. El niño contará a los niños y la niña a las niñas.

Pinocho

A la vuelta de la esquina
me encontré con don Pinocho
y me dijo que contara hasta ocho.
Pin uno, pin dos, pin tres,
pin cuatro, pin cinco, pin seis,
pin siete, pin ocho, pin nueve, pin diez.
Perdona, Pinocho,
por haber contado más de ocho.

De igual forma se puede utilizar el juego "Matemáticas la ciencia", al niño que le toque la terminación "...salir de aquí?", éste contestará sí o no y si contesta "sí", él contará a sus compañeros.

Matemática la ciencia

Matemáticas la ciencia

que te mata la paciencia

- ¿Verdad que sí?

- Sí.

- ¿Verdad que no?

- No.

- ¿Verdad que tú te quieres

salir de aquí?

También se puede utilizar los juegos: "En la calle veinticuatro", "Plato de laja" y "Un chivo" (Ver apéndice págs. 97, 98).

Calendario y gráfica climatológica

Con esta actividad el niño podrá adquirir y ubicar el concepto de tiempo y a la vez manejar secuencias temporales.

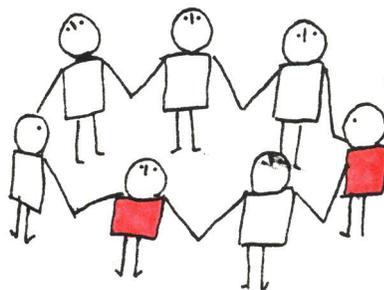
Esta actividad no debe alargarse más de quince minutos, se realiza antes o después de la fecha del pizarrón. El manejo cotidiano permite al niño lograr su consolidación temporal.

En esta actividad se recomienda utilizar el juego "Que llueva, que llueva", éste se puede utilizar en tiempo de calor o cuando no ha llovido por un tiempo.

En esta ronda, todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo y giran con las caras levantadas hacia el cielo como invocando a la lluvia, al tiempo que cantan.

Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
la nube se levanta:
que sí, que no
que caiga un chaparrón;
que sí, que no,
le canta el labrador.



También se puede utilizar el juego digital "Huitzi Huitzi Araña", adaptándolo al tiempo.

Al decir cada frase se coordina la yema del dedo pulgar de una mano sobre la yema del dedo meñique de la otra, dando un medio giro de las manos para alternar, una vez el meñique de la izquierda en el pulgar de la derecha y la siguiente vez, el pulgar de la izquierda con el meñique de la derecha sin interrumpir el movimiento.

Huitzi Huitzi Araña

Huitzi Huitzi Araña

subió a su telaraña,

vino la lluvia

y se la llevó.

Salió el sol,

se secó la lluvia

y Huitzi Huitzi Araña

otra vez subió.

Para el calendario se puede utilizar el juego "Venimos de Veracruz".

Se forman dos filas con igual número de niños y se colocan una frente a otra. El primer equipo inicia el diálogo y le corresponde decir la primera, tercera y quinta estrofas.

Cuando dicen "una cosita así", además de describir el objeto con las cualidades más características, se ayudan con mímica.

El objeto que traerá en la mano algún niño, será una nube o un sol dependiendo del clima. Cuando el otro equipo adivine, pasará a pegar la figurita en el calendario en el cuadrado de la fecha correspondiente.

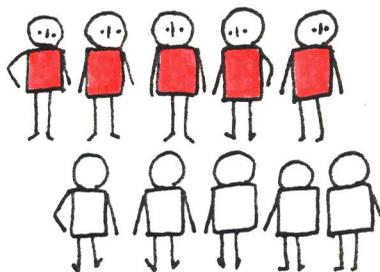
Venimos de Veracruz

- Venimos, venimos
de Veracruz, de Veracruz.

- ¿Qué señas traen,
qué señas traen?

- Las mismas del
otro día, del otro día.

- ¿Cuáles son
cuáles son?



- Es una cosita así
 amarilla y muy brillante.
- Sol.
- Sí.

(Adaptado por Saavedra, 1995)

Presentación del material del día

En esta actividad se reúne todo el material que se necesita para realizar las actividades del día.

Durante esta actividad los niños pueden clasificar, seriar y establecer correspondencias.

Al realizar esta actividad se puede utilizar el juego "Cantarito".

La maestra pasa a repartir el material dando a cada uno algún objeto, y cuando todos los niños tengan el material en sus manos la maestra dice:

En una mesita hay un cantarito, dime de qué color es, señalando a cualquier niño, éste tiene que decir el color del objeto, en este caso sería blanco, la maestra vuelve a decir ¿hay blanco sobre ti? y cuando el niño dice sí, pone el objeto sobre la mesa.

En este juego pueden cambiar los colores o decir alguna otra característica del objeto.

Cantarito

- En una mesita
hay un cantarito
dime de qué color es.
- Blanco.
- ¿Hay blanco sobre ti?
- Sí.



Otro juego que se puede utilizar es el de "La rueda de San Miguel".

En esta ronda, todos los niños, tomados de la mano, forman un círculo, que gira al iniciarse el canto.

En lugar de cantar "todos traen su caja de miel", dirán "todos traen su material" y cuando llegue el verso "que se voltee... de burro" dirán el nombre del niño que no trajo el material.

La palabra "burro", se puede cambiar por el nombre de otro animal, para no ofender al niño.

La rueda de San Miguel

A la rueda rueda de San Miguel, San Miguel,
 todos traen su material,
 a lo maduro, a lo maduro,
 que se voltee... de burro.



(Adaptado por Saavedra, 1995)

También se pueden practicar los juegos: "Por aquí pasó", "Acitrón de un fandango", "Por mar viene un navío" y "Perinola"; dándoles su debida adaptación (Ver apéndice págs. 104-108).

Actividades del proyecto

El proyecto es un esquema general donde se plantean actividades para atender a las inquietudes de los niños. Es una organización de juegos y actividades propios de la edad preescolar, que se desarrollan en torno a una pregunta, o la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos (Programa de Educación Preescolar, 1992).

En esta actividad pueden surgir muchos temas como: "Juguemos al Doctor", "Los animales", "Feliz Navidad", "Juguemos al mercado", en fin, pueden surgir muchísimos temas por parte de los niños.

Aquí se mencionan algunos juegos tradicionales que pueden adaptarse a estas actividades, por ejemplo, "El patio de mi casa" para el tema "Juguemos a la casita".

Ronda en la que todos los niños, tomados de la mano, giran y cantan en círculo alrededor de un niño. Cuando dicen: "Agachense...", los niños se agachan tres veces sin soltarse de las manos.

Al cantar: "Chocolate...", se detienen y los niños se frotan las palmas de las manos. Al decir: "Dicen que soy..." el niño del centro pasa saltando en un solo pie frente a todos sus compañeros y da varias vueltas al círculo hasta que termina la letra, la cual puede prolongarse repitiendo la palabra "pie" las veces que se desee. Cuando se cansa de saltar, se detiene, y el niño que queda frente a él, pasa al centro del círculo para reiniciar el juego.

El patio de mi casa

El patio de mi casa
es particular,
se barre y se riega
como los demás.

Agachense
y vuélvanse a agachar,
los niños bonitos
se vuelven a agachar.



Chocolate molinillo
estirar, estirar
que el demonio va a pasar.

Dicen que soy,
que soy una cojita,
y si lo soy
lo soy de mentiritas.

Desde chiquitita
me quedé, me quedé
padeciendo de este pie,
pie, pie, pie.

La palabra "demonio" en el juego anterior, se puede cambiar por otra como: "el niño".

"La muñeca", es un juego que puede adaptarse al tema "Juguemos al doctor".

Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo y giran al mismo tiempo que cantan: "Tengo una muñeca..." etcétera. Al terminar la tercera estrofa, cuando dicen: "con un tenedor...", sueltan las manos y dan ligeros brincos en su lugar, alternando los pies adelante y atrás, hasta que termine el canto.

La muñeca

Tengo una muñeca
vestida de azul,
zapatitos blancos
delantal de tul.

La saqué a la calle,
se me constipó
la metí en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.

Brinca la tablita,
yo ya la brinqué,
bríncala otra vez
que yo ya me cansé.



Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.

Y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos,
ya verás, muñeca,
si te curo yo.

También se pueden utilizar los juegos "El arca de Noé" y "Los pajaritos" cuando se hable de animales (Ver apéndice págs. 117, 146).

Los juegos tradicionales en esta actividad, también son importantes porque ayudan a que el niño no pierda el interés por el tema que se está realizando.

Música y movimientos

Debe realizarse dos o tres veces a la semana.

En esta actividad se puede utilizar el juego "A guanchilopostle", ya que tiene música y se realiza con movimientos.

Ronda en la que todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo. Por sorteo se escoge a uno de ellos para que pase al centro. Al iniciar el canto el círculo gira. Cuando se dice: "Oh chequi, chequi, chequi...", se detienen; los niños palmeando al

ritmo de la música y el niño del centro baila. La segunda estrofa se juega en la misma forma. Al terminar el canto, el niño del centro cierra los ojos, gira y señala con su dedo a otro, quien tomará su lugar para continuar el juego.

A guanchilopostle

A guanchilopostle

a guan chilo es,

a ver, señorita,

qué tal baila usted.

Oh chequi, chequi, chequi,

Oh lero, lero, le,

que se de la media vuelta

para ver quién es.

A guanchilopostle

a guan chilo es,

a ver, señorita,

qué tal baila usted.

Oh chequi, chequi, chequi,

oh leri, leri, le,



oh chequi, chequi, chequi,

oh leri, leri, le.

Otro juego que se puede utilizar es el "El arca de Noé" en donde todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo; cada uno elige el animal cuya voz va a imitar y giran recitando los tres primeros versos: "En el arca de Noé...", y al llegar al cuarto, el círculo se detiene y sin soltarse de las manos, dicen: "¿Quieren oír..." El niño que representa al animal nombrado imita el sonido que este produce.

De igual forma se continúa hasta que todos los niños hacen sus imitaciones.

El arca de Noé

En el arca de Noé

todos bailan

y yo también.

- ¿Quieres oír

cómo hace el perro?

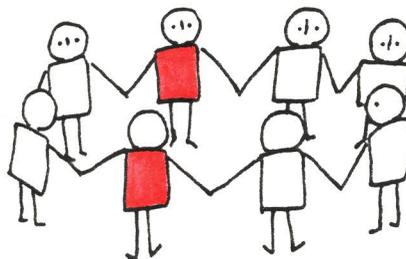
- Guau, guau.

En el arca de Noé

todos bailan

y yo también.

- ¿Quieres oír
cómo hace el tecolote?



- Uuuh, uuuh.

- ¿Quieres oír
cómo hace la vaca?

- Muu, muu.

También se puede practicar el juego: "Doña Blanca" (Ver apéndice pág. 131).

Educación física

Se realizará dos o tres veces a la semana, puede ser por la asesora de educación física o por la maestra de grupo.

Los juegos tradicionales también son de mucha utilidad para el desarrollo físico del niño, ya que requieren de algunos ejercicios.

A continuación se explican algunos de ellos.

Reata

Juego en el que los niños saltan la reata.

El salto de reata puede ser individual o colectivo.

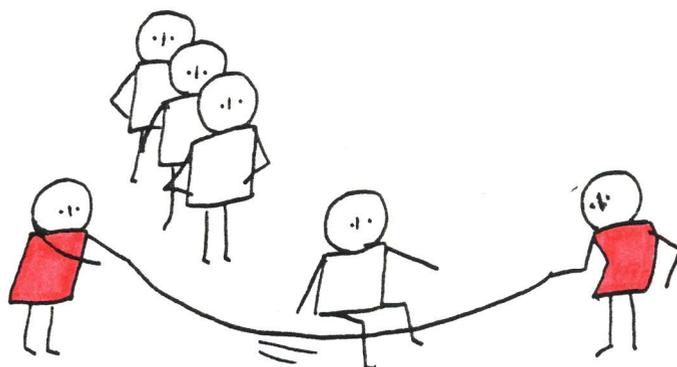
Para jugar individualmente se requiere una reata de unos dos metros. El niño la toma por los extremos, le da vuelta pasándola por encima de su cabeza y por debajo de sus pies, al mismo tiempo que salta.

Para jugar colectivamente se requiere una reata de siete u ocho metros. Dos niños, voluntarios, o elegidos por suerte, toman los extremos de la cuerda y se encargan de darle vuelta mientras otro brinca en el centro. Cuando pisa la cuerda o la detiene, sale, y otro niño pasa a brincarla.

Otra forma de jugarla: los niños que están en los extremos la sostiene, moviéndola ligeramente de un lado a otro, imitando los movimientos de la cuna, mientras que los otros niños, formados en fila, de uno en uno pasan a saltarla.

El niño que pisa o detiene la cuerda pierde y pasa a ocupar el lugar de uno de los que sostiene la reata, y el niño que es sustituido se integra a la fila para saltar.

Las formas comunes para saltar son: saltando con los dos pies al mismo tiempo, o alternando los pies al saltar.

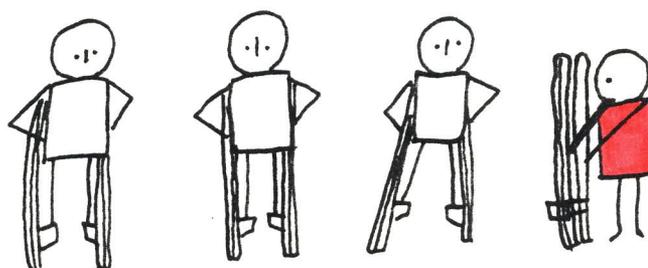


Zancos

Los zancos son dos palos que tienen a determinada altura del suelo un pedazo de madera triangular en el que los niños apoyan los pies. Algunas veces, sobre estos soportes se coloca una tabla pequeña que amplía el espacio sobre el que van los pies. Los niños se sostienen sobre los zancos tomando con las manos los extremos superiores del palo.

El largo de los zancos y la altura del soporte varían de acuerdo con la edad y estatura de los niños, así como con la altura a la que se desee caminar.

Los zancos también se pueden improvisar con dos latas vacías, a los que se les hacen perforaciones a los lados para pasar por ellas un cordel que jalan con las manos para poder caminar.



En las actividades de educación física se pueden utilizar muchos otros juegos tradicionales como: "El cojo", "El nahual", "Alguaciles y ladrones", "Rayuela de los números", "El diablito", "Oba, oba", etcétera (Ver apéndice págs. 121-128).

BIBLIOGRAFIA

- Abadía Morales, Guillermo. **La Música Folklórica Colombiana**. Universidad Nacional de Colombia, 1973.
- Bautista Plaza, Juan. **El Lenguaje de la Música**. Universidad Central de Venezuela. Caracas, 1966.
- Caballero Arroyo, Ma. del Socorro (a). **Costumbres del Estado de México**. SEP. México, 1986.
- _____ (b). **Temoaya y su Folklore**. SEP. México, 1985.
- Campos, Rubén M. **El Folklore Literario y Musical de México**. Colección Metropolitana. México, 1974.
- Castillo Cebrián, Cristina (et. al.) (a). **Educación Preescolar**. Ceac. España, 1985.
- Castillo Farrelas, José (b). **Las Costumbres y el Derecho**. SEP. México, 1973.
- Chateau, Jean. **Psicología de los Juegos Infantiles**. Kapelusz. Buenos Aires, 1958.
- Coluccio, Félix; Coluccio, Mercedes Amalia; R. Pozzi, Aldo. **Folklore para la Escuela**. Plus Ultra. Buenos Aires, 1965.
- Cortazar, Augusto Raúl. **Folklore y Literatura**. Eudeba. Buenos Aires, 1967.
- Covarrubias, Luis. **Trajes Regionales de México**. Fischgrund. México, s/f.

Cratty, Bryant J. **Juegos Escolares que Desarrollan la Conducta.** Pax-México. México, 1985.

De Pina, María. **Fábulas.** Porrúa. México, 1979.

Diccionario de la Lengua Española. Tomo I y II. Espasa Calpe. Madrid, 1984.

Edgrem, Henry D. y Gruber, Josph J. **Juegos Escolares para Primaria,** Pax-México. México, 1984.

Enciclopedia Hispánica. Vol. 8. 1990.

Fernández, Beatriz L.; Yani, María; Zafiro, Margarita. **...Y la Comida se hizo rápida.** Trillas. México, 1985.

Foraster y Ruiz R. **Fábulas Famosas de todos los tiempos.** Mateu. Barcelona, 1965.

Fritzche, Cristina E. y San Martín de Duprat, Hebe A. **Fundamentos y Estructuras del Jardín de Infantes.** Angel Estrada y Cía. Buenos Aires, 1974.

Galindo Márquez, Sergio. **La Danza del Tucuan.** Fonadan. México, 1975.

Giudice de Bovone, B. Rodrigo. **Enciclopedia Práctica Preescolar.** Latina. Buenos Aires, 1982.

Gorostiza, José. **Poesía.** Fondo de Cultura Económica. México, 1985.

Hildebrand, Verna. **Educación Infantil.** Limusa. México, 1989.

Kucharski, Rosa María. **Música para las aulas.** Colección Música y Cultura. Madrid, 1975.

Larousse Universal. Larousse. París, 1965.

Larralde, Elsa. **México Pueblo y Costumbres**. Sayma. Barcelona, 1962.

Lewis, Melvin. **Desarrollo Psicológico del Niño**. Interamericana. México, 1973.

Martín del Campo, Concepción. **A tí Educadora**. Porrúa. México, 1986.

Material proporcionado por Casa de la Cultura del Estado de Veracruz.

Mendoza, Vicente T. **Lírica Infantil de México**. Fondo de Cultura Económica. México, 1983.

Monografía de Nuevo León. Casa de la Cultura. Monterrey, N.L.

Moreno Osorio, Leticia, et. al. **Juegos Tradicionales Latinoamericanos**. SEP-UNICEF. México, 1987.

Morse, William C. y Max Wingo, G. **Psicología Aplicada a la Enseñanza**. Pax-México. México, 1987.

Mujina, Valeria. **Psicología de la Educación Preescolar**. Madrid, España, 1983.

Nueva Enciclopedia Larousse. Tomo 9. Planeta, 1984.

Palma, Ricardo. **Tradiciones Peruanas**. Centro Editorial de América Latina. Argentina, 1971.

Papalia, Diane E. y Wendkos Old, Sally. **El Mundo del Niño. Tomo I**. Mac.Graw-Hill. México, 1989.

Pfeiffer, Joannes. **La Poesía**. Fondo de Cultura Económica. México, 1966.

Programa de Educación Preescolar. SEP, 1992.

- Reuter, Jas. **La Música Popular de México**. Panorama. México, 1985.
- Rimmert Van Der Kooij y Henriëte Posthumus, Meyjes. **Perspectiva**. Vol. XVI. UNESCO, 1986.
- Sánchez Flores, Francisco (a). **Danzas Fundamentales de Jalisco**. Fonadan. México, s/f.
- Sánchez Hidalgo, Efraín (b). **Psicología Educativa**. Cultura. México, 1967.
- Sánchez Murguía, Felipe (c). **Cuentos Mexicanos**. México, 1967.
- S/A. **El Artista de la Cocina**. Promotora Chapultepec. México, 1984.
- Stevens, Joseph H. Jr. y W. King, Edith. **Educación Temprana y Preescolar**. Trillas. México, 1987.
- Stokowski, Leonardo. **Música para todos nosotros**. Espasa Calpe. Madrid, 1964.
- Vansina, Jan. **La Tradición Oral**. Labor. Barcelona, s/f.
- Vega, Carlos. **El Origen de las Danzas Folklóricas**. Ricordi Americiana. Buenos Aires, 1956.
- Warman Gryj, Arturo. **La Danza de Moros y Cristianos**. SEP. México, 1972.
- White, Elena G. de. **La Educación**. Publicaciones Interamericanas. California, 1974.
- Zapata, Oscar. **El Aprendizaje por el Juego**. Pax-México. México, 1988.

APENDICE

SAN SERAFIN

Ronda cantada en la que los niños imitan acciones.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me hincaré.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me sentaré.



San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me acostaré.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,

yo, como buen cristiano,
me sentaré.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me hincaré.

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como buen cristiano,
me pararé.

Todos los niños, tomados de la mano, forman un círculo e inician la ronda en su lugar, balanceando los brazos de atrás hacia adelante al ritmo de la música. Cantan "San Serafín del monte..." ejecutando la acción que indica el último verso de cada cuarteto.

San Serafín

San Se-ra- fin del mon-te, San Se-ra- fin cor- de- ro, yo co-mo buen cris-
tia- no me sen- ta- ré.

NARANJA DULCE

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo
que yo te pido.
Si fueran falsos
mis juramentos
en otros tiempos
se olvidarán.
Toca la marcha,
mi pecho llora,
adiós, señora,
yo ya me voy
a mi casita
de sololoy.
Compro naranjas
y no te doy.



Todos los niños, tomados de la mano, forman un círculo, giran y cantan alrededor de una niña que está colocada en el centro.

Al terminar el canto en el último verso: "y no te doy..." se detiene y la niña del centro abraza a cualquier otro de los integrantes del círculo para que ocupe su lugar en el centro y se inicie nuevamente el juego.

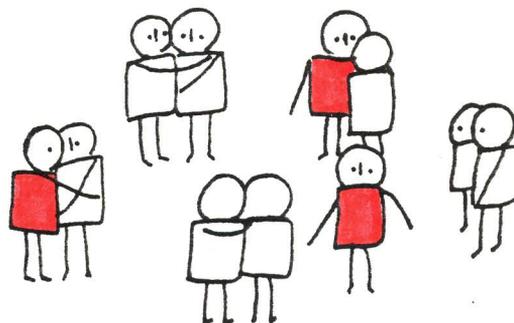
Naranja dulce



Na-ran-ja dulce, li-mon par-ti-do, da-me un a-bra-zo que yo te pi-do.
A mi ca-si-ta de so-los-loy. Com-pro na-ran-jas y no te doy.

SIERRA MORENA

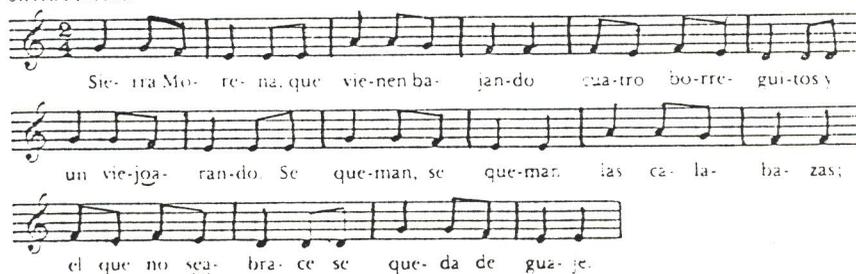
Sierra Morena,
que vienen bajando
cuatro borreguitos
y un viejo arando.
Se queman, se queman
las calabazas;
el que no se abraze



se queda de guaje.

Todos los niños, tomados de la mano, forman un círculo, giran y cantan. Al terminar de cantar el octavo verso: "se queda de guaje", se detiene, se sueltan las manos y cada niño busca una pareja para abrazarla. El que queda sin pareja pierde y pasa al centro para reiniciarse el juego.

Sierra Morena

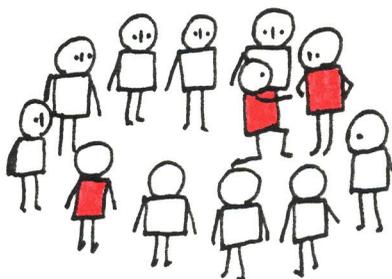


Sierra Morena, que vienen bajando cuatro borreguitos y
un viejorrandito. Se queman, se queman las calabazas;
el que no se abraza se queda de guaje.

LA PAJARA PINTA

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón,
con el pico recoge la hoja,
con la cola movía la flor.

Ay, ay, ay, ay! ¿Cuál será mi amor?



Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto fiel y constante.

La pájara pinta

Es- ta ba la pá- ja- ra pin- ta sen- ta- di ta en el ven- de li- món, con el
pi- co- re- co- ge la ho- ja, con la co- la mo- vi- a la flor. ¡Ay,
ay, ay, ay! ¿Cuál se- rá mi- amor? Me-rr-ro- di- llo a los
pies de mi- man- te, me le- van- te- fiel y cons- tan- te. Da- me la
ma- no, da- me la os- tra, da- me un bes- so- te, mi co- ra- zon,
¡mi co- ra- zon!

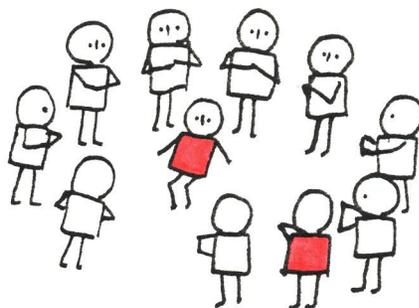
LA CANASTITA

Ronda en la que cada niño busca pareja para abrazarse.

Una canastita llena de botones,
burra te quedaste en las vacaciones.

Todos los niños se toman de la mano, forman un círculo y giran cantando: "Una canastita..."; al llegar a la última palabra, "vacaciones", se sueltan las manos y buscan a un compañero para

abrazarse con él. El niño que queda solo es el burro. Este recibe un castigo elegido por los propios niños: cantar, bailar, recibir un golpecillo, etcétera. Al terminar con el castigo se vuelve a iniciar el juego.



PANDORO

- Pandoro, oro, oro,

¿Cuántos días has estado en Francia?

- Lunes, martes, miércoles, jueves,

viernes, sábado, domingo

y otra vez lunes.

PINOCHO

A la vuelta de la esquina
me encontré con don Pinocho
y me dijo que contara hasta ocho.
Pin uno, pin dos, pin tres,
pin cuatro, pin cinco, pin seis,
pin siete, pin ocho, pin nueve, pin diez.
Perdona, Pinocho,
por haber contado más de ocho.

MATEMATICAS LA CIENCIA

Matemáticas la ciencia
que te quita la paciencia
- ¿Verdad que sí?
- Sí.
- ¿Verdad que no?
- No.
- ¿Verdad que te quieres

salir de aquí?

EN LA CALLE VEINTICUATRO

En la calle veinticuatro
una vieja mató a un gato
con la punta del zapato,
el zapato se rompió
y la vieja se asustó,
sácate, viejo chimbón.

PLATO DE LAJA

En este plato de laja
todos comen pibihuech.
Sota, caballo y rey;
que salga la niña bonita
que va a aprender.

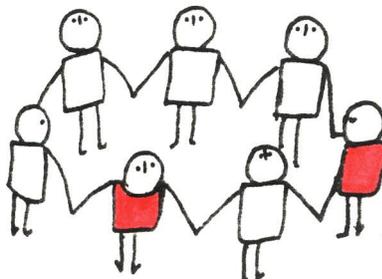
UN CHIVO

Un chivo se dio un tubazo
 y en el aire se detuvo.
 Botín, botero,
 salió primero
 tu compañero.

QUE LLUEVA, QUE LLUEVA

Ronda cantada donde imitan las invocaciones a la lluvia.

Que llueva, que llueva,
 la Virgen de la Cueva,
 los pajaritos cantan,
 la nube se levanta:
 que sí, que no,
 que caiga un chaparrón;
 que sí, que no,
 le canta el labrador.



Todos los niños tomados de la mano, forman un círculo y giran con las caras levantadas hacia el cielo como invocando a la lluvia, al tiempo que cantan.

Que llueva, que llueva



Que llue- va, que llue- va, la Vir- gen de la Cue- va, los
 pa- ja- ri- tos can- tan, la lu- na se le- van- ta; que
 sí, que no, que cai- ga un cha- pa- rrón, que
 sí, que no, le can- ta el la- bra- dor.

HUITZI HUITZI ARAÑA

Huitzi Huitzi Araña
 subió a su telaraña,
 vino la lluvia
 y se la llevó.
 Salió el sol,
 se secó la lluvia
 y Huitzi Huitzi Araña
 otra vez subió.

Al decir cada frase se coordina la yema del dedo pulgar de una mano sobre la yema del dedo meñique de la otra, dando un medio giro de las manos para alternar, una vez el meñique de la izquierda en el pulgar de la derecha y la siguiente vez, el pulgar de la izquierda con el meñique de la derecha sin interrumpir el movimiento.

VENIMOS DE VERACRUZ

Juego a adivinar por señas.

- Venimos, venimos
de Veracruz, de Veracruz.

- ¿Qué señas traen
qué señas traen?

- Las mismas del
otro día, del otro día.

- ¿Cuáles son
cuáles son?



- Es una cosita así,
roja y muy brillante.

- Manzana.

- Sí.

Se forman dos filas con igual número de niños y se colocan una frente a otra. El primer equipo inicia el diálogo y le corresponde decir la primera, tercera y quinta estrofas.

Cuando dicen "una cosita así", además de describir el objeto con las cualidades más características, se ayudan con mímica.

Una vez que el objeto ha sido descubierto se cambian los papeles de los equipos, y al que le tocó adivinar ahora le tocará describir.

CANTARITO

- En una mesita

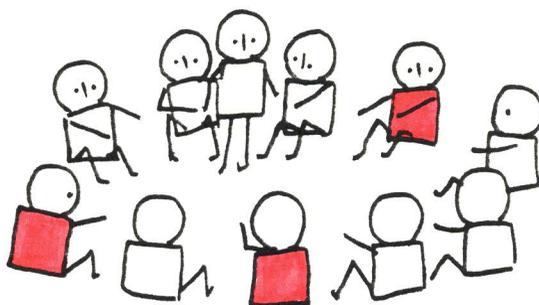
hay un cantarito,

dime de qué color es.

- Blanco.

- ¿Hay blanco sobre ti?

- Sí.



Todos los niños forman un círculo sentados en el suelo y con las manos extendidas al frente. Uno de ellos pasa al centro y al mismo tiempo que dice los versos señala cada una de las manos de los que están sentados. Al terminar: "...de qué color es" se detiene y al niño que señala dice el nombre de un color.

El del centro continúa: "¿Hay...?". Si el niño ahora señalado tiene una prenda del color, responde "sí" y retira una de sus manos. Cuando un niño ha quitado ambas manos, sale libre.

El último niño que sale es el elegido.

LA RUEDA DE SAN MIGUEL

Ronda cantada en donde los niños al escuchar su nombre se vuelven dando la espalda al centro del círculo.

A la rueda rueda de San Miguel, San Miguel,
 todos traen su caja de miel,
 a lo maduro, a lo maduro,
 que se voltee... de burro.



Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo que gira al iniciarse el canto.

Al llegar al tercer verso se detienen para elegir a uno de los niños que forman la rueda y cantan: "Que se voltee...", diciendo el nombre del niño. Este se voltea, dando la espalda al centro, y todos siguen girando sin soltarse de las manos. El canto se repite tantas veces como participantes hay, de manera que todos quedan de espaldas al centro. Posteriormente se reinicia el juego de la misma forma para que los niños vuelvan a su posición original.

La rueda de San Miguel

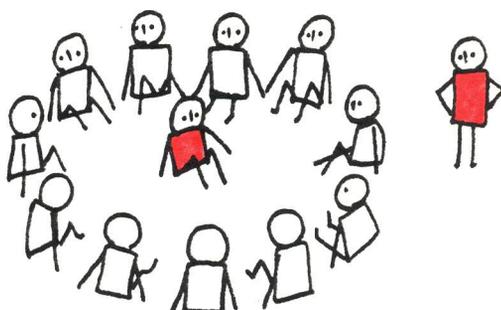
A la rue-da rue-da de San Mi-guel, San Mi-guel, to-dos traen su ca-ja de
 miel, a lo ma-du-ro, a lo ma-du-ro, que se vol-tee "... de bu-rrro.

POR AQUI PASO

Juego dialogado en el que se adivina quién tiene un objeto escondido.

Por aquí pasó,
por aquí dio vuelta;
me cayó una carta
en la mera puerta.

Ya le dije a usted
que no me ande hablando
porque traigo un mozo
que no me ande cuidando;
en la manos, en las manos
en las manos de aplastón,
me adivinas o te quedas
de aplastón.



- ¿A dónde fuiste?
- A jalapa.
- ¿Qué me trajiste?

- Carne flaca.
- ¿Por qué no diste?
- Porque no fuiste.
- ¿Si hubiera ido?
- Te hubiera dado.
- Adivina quién trae la carta.

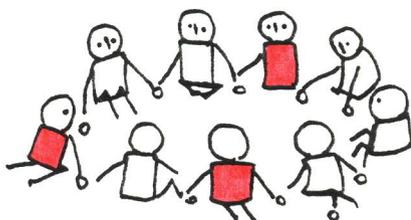
Todos los niños se sientan en el suelo formando un círculo, excepto dos: el primero se sienta en el centro del círculo y el otro se queda parado fuera de él. Todos dicen la primera estrofa: "Por aquí pasó..."; el que está fuera pasa caminando lentamente alrededor de todos, llevando una piedrita o un papelito, que entregará a algún niño disimuladamente, antes de que finalice el canto.

Cuando termina de cantar, el que camina se detiene e inicia el diálogo con el niño que está sentado en el centro del círculo. Si el del centro adivina quién tiene el papelito, el de afuera pasará a ocupar el centro, pero si no adivina queda como están y se inicia nuevamente el juego.

ACITRON DE UN FANDANGO

Juego de atención donde los niños cantan al mismo tiempo que intercambian objetos.

Acitrón de un fandango
zango, zango, sabaré,
sabaré de tarantela,
con su triqui, triqui, tran.



Todos los niños, sentados en el suelo, forman un círculo. Cada uno tiene una piedrita, corcholata u otro objeto pequeño. Al empezar a cantar todos al mismo tiempo pasan el objeto al compañero que está en su lado derecho y toman el que les pasó el niño del lado izquierdo, y cuando cantan: "con su triqui, triqui, tran", detienen en sus manos el objeto recibido y golpean con él ligeramente el suelo de un lado a otro a ritmo del canto. Después vuelven al canto y los movimientos iniciales.

Los objetos deben circular sin interrupción y rítmicamente por todo el círculo. La estrofa se canta repetidas veces sin detener los movimientos ni el juego, a menos que los jugadores pierdan, lo que

sucede cuando acumulan más de un objeto o cuando no lo detienen al cantar: "con su triqui, triqui, tran".

El jugador que se equivoque sale del círculo y deja de participar.

Al inicio del juego el canto es lento, conforme los jugadores van adquiriendo destreza, la velocidad aumenta, dificultando su relación.

Acitrón de un fandango



POR MAR VIENE UN NAVIO

Juego verbal.

Todos los niños se sientan en círculo. Uno de ellos tiene en su poder una pelota pequeña, un pañuelo anudado o una bola de papel. Por consenso se escoge un grupo de nombres de objetos: frutas, animales, nombres de personas, verduras, plantas, etcétera.

Para iniciar el juego el niño que tiene la pelota o el pañuelo lo avienta a otro, al mismo tiempo que dice: "Por el mar viene un

navío cargado de...". Este jugador debe atrapar el pañuelo en el aire y debe decir el nombre de una fruta, animal o de lo que se haya acordado, para inmediatamente lanzar el objeto a otro compañero repitiendo: "Por el mar viene un navío cargado de...". El jugador que no contesta inmediatamente, titubea o repite un nombre ya dicho, paga prenda, la que rescata después de cumplir un leve castigo, como saltar en un pie, gritar, bailar, caminar a gatas, etcétera.



PERINOLA

Juego en el que los niños giran la perinola y ponen o toman fichas.

La perinola es un objeto geométrico de forma hexagonal con leyendas en cada una de sus caras. Estas leyendas pueden modificarse de acuerdo con los requerimientos didácticos.

Tradicionalmente son: Toma 1, Toma 2, Pon 1, Pon 2, Todos toman, Todos ponen.

Para iniciar el juego todos ponen dos o más fichas; uno de los participantes gira la perinola y se cumple la leyenda marcada en la cara que esté hacia arriba.

El participante que se queda sin ficha pierde y sale del juego. Gana el que se queda con mayor número de fichas.



EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa
es particular,
se barre y se riega
como los demás.

Agáchense
y vuélvanse a agachar,

los niños bonitos
se vuelven a agachar.

Chocolate molinillo
estirar, estirar
que el demonio va a pasar.

Dicen que soy,
que soy una cojita,
y si lo soy
lo soy de mentiritas.



Desde chiquitita
me quedé, me quedé
padeciendo de este pie,
pie, pie, pie.

Ronda cantada en la que el niño del centro salta en un solo
pie y elige a su sucesor.

Todos los niños, tomados de la mano, giran y cantan en círculo alrededor de un niño. Cuando dicen: "Agáchense...", los niños se agachan tres veces sin soltarse de las manos.

Al cantar: "Chocolate...", se detienen y los niños se frotan las palmas de las manos. Al decir: "Dicen que soy..." el niño del centro pasa saltando en un solo pie frente a todos sus compañeros y da varias vueltas al círculo hasta que termina la letra, la cual puede prolongarse repitiendo la palabra "pie" las veces que se desee. Cuando se cansa de saltar, se detiene, y el niño que queda frente a él pasa al centro del círculo para reiniciar el juego.

El patio de mi casa

El pa-tio de mi ca- sa es par- ti- cu- lar, se ba- rrey se rie- ga
 co- mo los de- más. A- gá- chen- se y vuél- vanse a- ga- char, los
 ni- ños bo- ni- tos se vuel- ven a- ga- char. Cho- co la- te mo- lí
 ni- llo es- ti- rar, es- ti- rar que el de- mo- ni- o va a pa- sar. Di- cen que
 soy que soy u- na co- ji- ta.

LA MUÑECA

Ronda cantada donde los niños dan pequeños saltos.

Tengo una muñeca
vestida de azul,
zapatitos blancos
delantal de tul.

La saqué a la calle,
se me constipó
la metí en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.

Brinca la tablita,
yo ya la brinqué,



bríncala otra vez
que yo ya me cansé.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.

Y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos,
ya verás, muñeca,
si te curo yo.

Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo y giran al mismo tiempo que cantan: "Tengo una muñeca...", etc. Al terminar la tercera estrofa, cuando dicen: "con un tenedor...", sueltan las manos y dan ligeros brincos en su lugar, alternando los pies adelante y atrás, hasta que termine el canto.

La muñeca

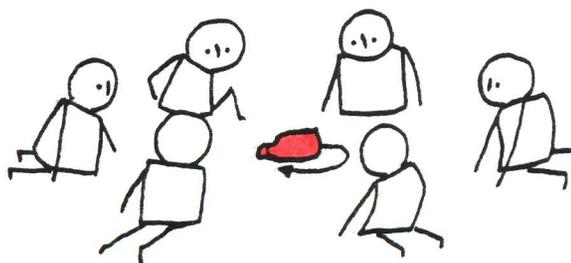


Ten-gou-na mu- ñe- ca ves- ti- da dea- zul, za- pa- ti- tos
blan- cos, de- lan- tal de tul.

LA BOTELLA

Juego en el que los niños hacen girar una botella y se imponen castigos.

Todos los niños se sientan en el suelo formando un círculo. Al centro de éste colocan una botella. Un niño la hace girar y, cuando ésta se detiene, el jugador al que le queda de frente la boca de la botella pasa a cumplir algún castigo que el grupo le imponga, como cantar, bailar, brincar en un solo pie, dar una maroma, etcétera. Una vez que cumple el castigo él mismo girará nuevamente la botella para continuar el juego.



AROS

Juego en el que los niños dirigen un aro con un gancho.

Los aros, también llamados ruedas, son de diferentes materiales, tamaños y gruesos. Los hay de varillas de hierro,

cilíndricos o planas, de unos 20 a 30 cm. de diámetro, y se ruedan con un gancho de alambre.

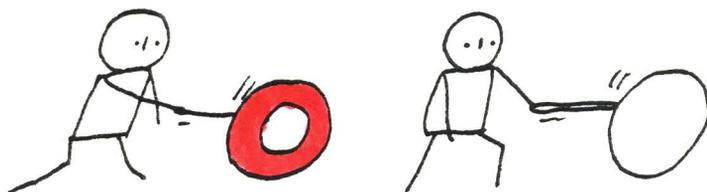
Hay ruedas más gruesas, hechas de cincho de barril y otras de hule que se obtienen de la orilla de las llantas para coche o de bicicleta. Estas ruedas de hule son preferidas fácilmente y con suavidad, a diferencia de las de hierro, las cuales hacen mucho ruido, requieren gancho para jugarse y su manejo es más complicado.

Con el gancho impulsan la rueda, la dirigen y la frenan.

Para manejar las ruedas grandes se usa un palo redondo como de unos 20 cm. de largo. Cuando no se tiene palo, se manejan con la mano.

Algunos jugadores de ruedas muestran su habilidad llevándola despacio o rápido, por lugares difíciles, y librando en forma increíble obstáculos del terreno.

Entre los manejadores de rueda se juega carreras en las que se apuestan canicas y otros objetos.



A GUANCHILOPOSTLE

Ronda cantada en la que un niño pasa al centro a bailar al compás de las palmas de sus compañeros.

A guanchilopostle
 a guan chilo es,
 a ver, señorita,
 qué tal baila usted.
 Oh, chequi, chequi, chequi,
 oh, lero, lero, le,
 que se dé la media vuelta
 para ver quién es.

A guanchilopostle
 a guan chilo es,
 a ver, señorita,
 qué tal baila usted.

Oh, chequi, chequi, chequi,
 oh, leri, leri, le,
 oh, chequi, chequi, chequi,
 oh, leri, leri, le.



Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo. Por sorteo se escoge a uno de ellos para que pase al centro. Al iniciar el canto el círculo gira. Cuando se dice: "oh, chequi, chequi, chequi...", se detienen; los niños palmean al ritmo de la música y el niño del centro baila. La segunda estrofa se juega en la misma forma. Al terminar el canto, el niño del centro cierra los ojos, gira y señala con su dedo a otro, quien tomará su lugar para continuar el juego.

A guanchilopostle Arreglo de Martha Marín H.

A guan-chi- lo- pos-te a guan-chi-lo es, a ver se-ño- ri- ta qué
tal bai-laus-ted. Oh, che-qui, che-qui, che-qui, oh, le-ro, le- ro, le, que
sedé la me-dia vuel-ta pa- ra ver qui-én es.

EL ARCA DE NOE

Juego en el que los niños imitan las voces de algunos animales.

En el arca de Noé

todos bailan

y yo también.

- ¿Quieres oír
cómo hace el perro?
- Guau, guau.

En el arca de Noé

todos bailan

y yo también.

- ¿Quieres oír
cómo hace el tecolote?
- Uuuh, uuuh.



- ¿Quieres oír
cómo hace la vaca?
- Muu, muu.

Todos los niños tomados de las manos, forman un círculo; cada uno elige el animal cuya voz va a imitar y giran recitando los tres primeros versos: "En el arca de Noé...", y al llegar al cuarto, el círculo se detiene y sin soltarse de las manos, dicen: "¿Quieren oír..."

El niño que representa al animal nombrado imita el sonido que éste produce.

De igual forma se continúa hasta que todos los niños hacen sus imitaciones.

REATA

Juego en el que los niños saltan la reata.

El salto de reata o cuerda puede ser individual o colectivo.

Para jugar individualmente se requiere una reata de dos metros. El niño la toma por los extremos, le da vuelta pasándola por encima de su cabeza y por debajo de sus pies, al mismo tiempo que salta.

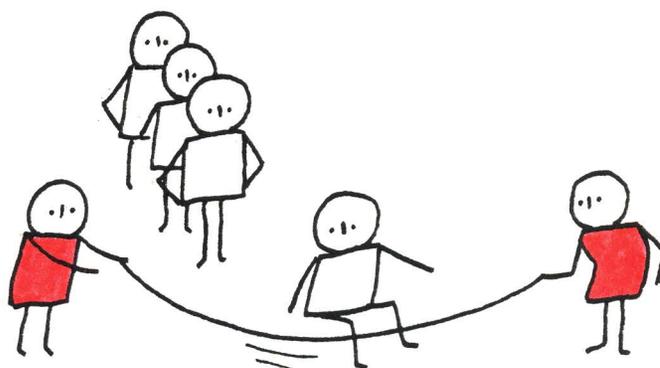
Para jugar colectivamente se requiere una reata o cuerda como de siete u ocho metros. Dos niños voluntarios, o elegidos por suerte, toman los extremos de la cuerda y se encargan de darle vuelta mientras otro brinca en el centro. Cuando pisa la cuerda o la detiene, sale, y otro niño pasa a brincarla.

Otra forma de jugarla: los niños que están en los extremos la sostiene, moviéndola ligeramente de un lado a otro, imitando los

movimientos de la cuna, mientras que los otros niños, formados en fila, de uno en uno pasan a saltarla.

El niño que pisa o detiene la cuerda pierde y pasa a ocupar el lugar de uno de los que sostiene la reata, y el niño que es sustituido se integra a la fila para saltar.

Las formas comunes para saltar son: saltando con los dos pies al mismo tiempo, o alternando los pies al saltar.



ZANCOS

Juego en el que los niños caminan sobre palos de madera.

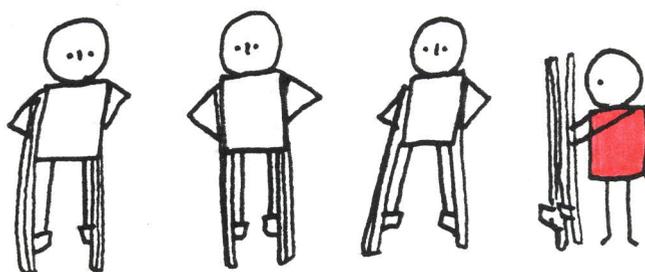
Los zancos son dos palos que tienen a determinada altura del suelo un pedazo de madera en forma triangular en el que los niños apoyan los pies. Algunas veces, sobre estos soportes se coloca una tabla pequeña que amplía el espacio sobre el que van los pies. Los

niños se sostienen sobre los zancos tomando con las manos los extremos superiores del palo.

Otros zancos van amarrados a la pierna, y en este caso se colocan abajo de la rodilla para que no impidan la flexión de ésta.

El largo de los zancos y la altura del soporte varían de acuerdo con la edad y estatura de los niños, así como con la altura a la que se desee caminar.

Los zancos también se pueden improvisar con dos latas vacías, a los que se les hacen perforaciones a los lados para pasar por ellas un cordel que jalan con las manos para poder caminar.



EL COJO

Juego cantado en el que los niños imitan acciones saltando en un pie.

Soy cojo de un pie,

manco de una mano,
tengo un ojo tuerto
y el otro apagado.



Ahí viene un cojo
por la banqueta,
sacando sonos
con la muleta.

Todos los niños cantan: "Soy cojo de un pie...", al mismo tiempo que realizan las diferentes acciones que en la letra se indican, acompañadas de saltos en un solo pie.

El cojo

Soy co- jo de un pie, man-co de un na mano, ten-goun o- jo tuerto
y el o-tro-a-pa- gado. Ahí vie-nen co- jo por la ban- que-ta, sa- can-do
so- nes con la mu- le- ta.

EL NAHUAL

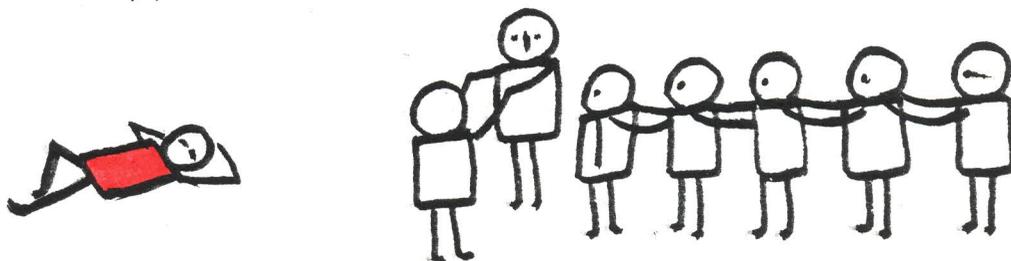
Juego cantado con persecución al final y en el que los niños dialogan con el perseguidor.

- A la víbora, víbora
de la mar, de la mar,
por aquí pasa el nahual,
con sus alas de petate
y sus ojos de comal.

- Nahual, ¿dónde estás?

- Nahual, ¿dónde estás?

- Me estoy poniendo mi camisa.



Todos los niños uno atrás del otro, con las manos sobre los hombros del compañero de adelante, forman una hilera.

Otros dos niños, elegidos por sorteo, se colocan uno frente a otro tomados de las manos para formar un puente. Un tercer jugador, previamente escogido, hará el papel de nahual, y se colocará un poco alejado de sus compañeros, simulando dormir.

Todos cantan y van pasando por debajo del puente.

Al terminar la estrofa se detienen y hacen las dos preguntas a coro: el nahual contesta que se está poniendo alguna prenda de vestir. Se vuelve a iniciar el canto y las evoluciones que culminan nuevamente con las preguntas y el nahual en sus respuestas va enumerando distintas prendas de vestir.

Cuando el nahual está totalmente vestido responde:

- Cojo mi rifle y disparo.

Al oír esto, corren todos perseguidos por el nahual, quien trata de atrapar a un niño que tomará su lugar al reiniciarse el juego.

El nahual



A la vi-bo-ra, vi-bo-ra de la mar, de la mar, por a- qui pa- sa el na-
hual, con sus a- las de pe- ta- te y sus o- jos de co- mal. -Na- hual, ¿dónde es-
tás...? -Na- hual, ¿dón- de es- tás...? Me es- toy po- nien- do mi ca- mi- sa, etc.

ALGUACILES Y LADRONES

Juego de persecución en el que forman dos bandos.

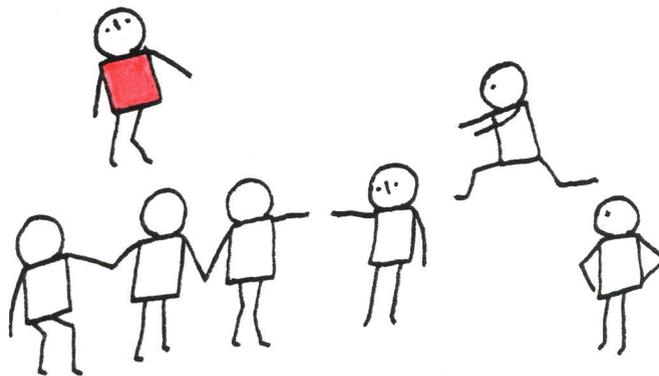
Los jugadores se dividen en dos bandos: uno es el de los alguaciles y el otro el de los ladrones.

De un lugar, elegido con anterioridad, al que le llaman valla, salen los ladrones de uno en uno o varios a la vez. Los alguaciles tratan de aprehenderlos tocándolos en cualquier parte del cuerpo.

Cuando tocan a un ladrón, éste queda parado en el lugar donde lo alcanzaron, y el alguacil, a pocos pasos de él, cuida que no lo vayan a liberar los demás ladrones, lo cual se realiza con sólo tocarlo.

Si el que está prisionero queda cerca de la valla, los compañeros que han logrado regresar a ella se toman de la mano formando una cadena para liberarlo. En ocasiones forman la cadena no solamente sujetándose de las manos, sino tirándose al suelo y asiéndose de los pies para llegar hasta el que está prisionero, que también se acuesta para ayudar a su rescate.

Cuando los alguaciles aprisionan a todos los ladrones, el juego termina y cambian los papeles para empezar de nuevo.



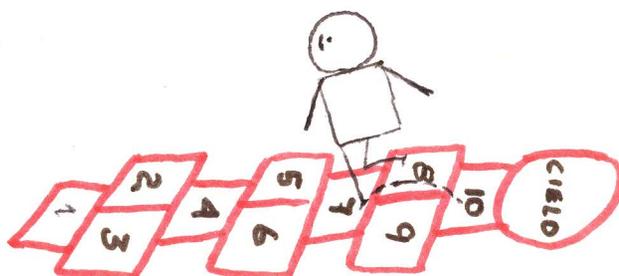
RAYUELA DE LOS NUMEROS

Juego en el que los niños brincan sobre un avión pintado en el suelo.

Se traza en el piso la figura de un avión. Cada niño debe tener una piedrita o papel mojado que coloca en la primera casilla y avanza saltando alternadamente con un solo pie o con dos, según las casillas: con un pie en las casillas 1, 4, 7 y 10; y con ambos pies en las casillas adjuntas 2-3, 5-6, 8-9. No debe pisar ninguna casilla que tenga la piedrita de un jugador.

Al comenzar se lanza la piedrita en la casilla número 1 y se sigue saltando, cumpliendo con lo que se mencionó anteriormente, sin pisar las rayas, hasta llegar al cielo; posteriormente se regresa de la misma manera, recogiendo la piedrita y pisando la casilla. Si completa la vuelta sin equivocarse, continúa lanzando la piedrita a las casillas siguientes. Si se equivoca, pierde su turno y permite que otro niño continúe con el juego.

Será el ganador el que termine primero todas las vueltas.



EL DIABLITO

Juego dialogado donde un niño atrapa a los participantes.

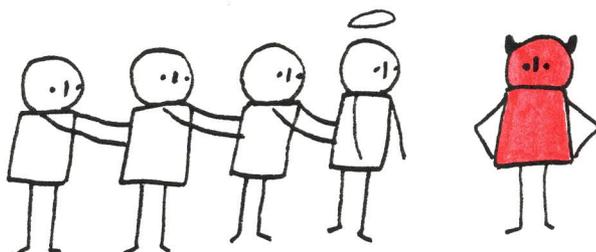
- Ahí te va mi caniquita.
- Ahí te va la mía.
- ¿Me das permiso de pasar a dar tres vueltas?
- Sí.

- A que te robo un alma.
- A que no.
- A que sí.

Se elige a dos niños por sorteo; uno representa al diablo y se coloca al frente; el otro representa al ángel y encabeza la fila formada por el resto de los niños, quienes, colocados uno atrás del otro y tomados por la cintura, representan a las almas.

Entre ambos se establece el diálogo. Cuando el ángel dice: "Sí", el diablo da tres vueltas en un pie alrededor de la fila y regresa frente al ángel para continuar el diálogo. Al terminar éste, el diablo trata de atrapar un alma, pero el ángel las defiende con los brazos

extendidos y moviéndose de un lado para otro. A cada movimiento, la fila se mueve también. A los que el diablo atrapa los jala hasta sacarlos de la fila y del juego. Termina éste cuando todos los jugadores han salido.



OBA, OBA

Juego en el que los niños avientan una pelota contra la pared y la atrapan al ritmo de un canto.

Oba

no me río

ni me muevo,

con una pierna,

con una mano,

con la otra,

adelante (palmada al frente),

atrás (palmada a la espalda),

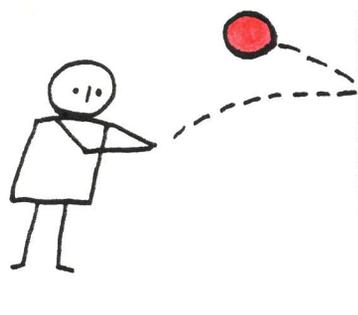
atrás y adelante,

adelante y atrás,

media vuelta,

vuelta entera.

Me la gané.



Los niños avientan y atrapan una pelota al mismo tiempo que con un sonsonete mencionan las acciones que van realizando.

Los niños pasan por turnos a lanzar una pelota pequeña contra la pared y antes de atraparla sin dejarla caer al suelo tienen que decir cada línea de la letra y hacer las acciones que en ella se indican. Según la habilidad de los jugadores, el sonsonete puede ser lento o rápido; el que se equivoca o deja de botar la pelota en el suelo pasa al último turno para dejar el lugar al niño que le sigue.

ARROZ CON LECHE

Ronda cantada donde una niña, al final del canto elige a su sucesora.

Arroz con leche,

me quiero casar
con una viudita
de la capital.



Que sepa coser,
que sepa bordar,
que ponga la mesa
en su santo lugar.

Todos los niños se toman de la mano y forman un círculo girando y cantando alrededor de una niña elegida con anterioridad.

Todos cantan las dos estrofas y realizan los movimientos que se sugieren en la última.

Al terminar, la niña del centro se acerca a otra, la toma de la mano y la lleva al centro para que ocupe su lugar al reiniciar el juego.

Arroz con leche Versión de Martha María H.

A- rroz con le- che me quie- ro ca- sar con u- na viu- di- ta a de
la ca- pi- tal. Que se- pa co- ser, que se- pa bor- dar, que po- ou- ga la
me- sa es en su san- to lu- gar.

DOÑA BLANCA

Doña Blanca está cubierta
con pilares de oro y plata,
romperemos un pilar
para ver a doña Blanca.



- ¿Quién es ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca?
- Yo soy ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca.

Ronda cantada con persecución final.

Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo alrededor de la niña, quien representa a doña Blanca. Fuera del círculo se coloca un niño que hace el papel de jicotillo. El círculo gira al tiempo que todos cantan la primera estrofa; la segunda es cantada únicamente pero sin soltarse las manos. El jicotillo se acerca y tocando las manos unidas de una pareja de niños, pregunta: "¿De qué es este pilar?", a lo que todos contestan a coro: "De oro"; el jicotillo repite la pregunta a varios jugadores y éstos van

contestando: de plata, cobre, hierro, hasta que dice de papel. En ese lugar el jicotillo separa las manos de los niños y entra al círculo para atrapar a doña Blanca, quien corre en sentido contrario, fuera del círculo. Si la atrapa, se eligen nuevos personajes; pero si doña Blanca logra volver al círculo, se vuelve a iniciar el juego con los mismos niños.

Doña Blanca

Do-ña Blan-ca es tá cu-bier-ta con pi-la-res de o-ro y pla-ta,
rom-pe-re-mos un pi-lar pa-ra ver a do-ña Blan-ca.

LA PASTORA

Ronda cantada en la que el niño del centro escoge sucesor.

Estaba la pastora,

lairón, lairón, lairito;

estaba la pastora

cortando rabanitos.

Con leche de sus cabras,

lairón, lairón, lairito;
 con leche de sus cabras
 mandó hacer un quesito.

Acúsome, oh padre,
 lairón, lairón, lairito;
 acúsome, oh padre,
 que me robé un gatito.



Te doy de penitencia,
 lairón, lairón, lairito;
 te doy de penitencia
 que bailes un tanguito.

Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo. Una niña elegida por sorteo hace el papel de la pastora y se coloca al centro. El círculo gira al mismo tiempo que todos cantan las dos primeras estrofas, al decir: "mandó hacer un quesito" se detienen y la pastora se hinca ante un niño, cantando sólo la tercera estrofa,

todos cantan la última. Al final, la pastora se levanta, baila y escoge a otra niña que tome su papel para reiniciar el juego.

La pastora



Es- ta- ba la pas- to- ra, lai- rón, lai- rón, lai- ri- to; es-
ta- ba la pas- to- ra cor- tan- do ra- ba- ni- tos.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Ronda cantada donde el niño que representa al lobo persigue a todos sus compañeros hasta que atrapa a su sucesor.

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está,
porque si el lobo aparece
prontito nos comerá.



- Lobo, ¿estás?

- Me estoy levantando.

Se elige por sorteo o libremente a un niño que represente al lobo, quien se aleja del resto del grupo. Todos los niños se toman de la mano y giran en círculo cantando: "juguemos en el bosque..."; al

terminar la estrofa, la rueda se detiene; sin soltarse de las manos gritan: Lobo ¿estás?" el lobo, desde su lugar, contesta: "Me estoy levantando". Nuevamente la rueda gira cantando: "juguemos en el...". Se repite todo lo anterior; únicamente cambian las respuestas del lobo, que puede ser: me estoy bañando, me estoy vistiendo, estoy desayunando, etc. Cuando el lobo contesta: "Sí, ya estoy!", sale de su escondite y los niños corren en todas direcciones para no ser atrapados por él. El primer niño que sea atrapado pasará a ocupar el lugar del lobo, iniciándose nuevamente el juego.

Juguemos en el bosque

Ju-gue- mos en el bos- que, mi- en-tras el lo- bo no es- tá,
 por-que si el lo- bo a- pa- re- ce pron- ti- to nos co-me- rá.

EL PESCADITO

Ronda cantada con persecución al final.

Entre el agua clara
 que brota en la fuente
 un lindo pescado
 sale de repente.

- Lindo pescadito,
¿no quieres salir?,
a jugar con mi aro
vamos al jardín.

- Yo vivo en el agua,
no puedo salir;
mi madre me ha dicho:
no salgas de aquí.

- Mamacita linda,
ahí viene Vicente,
sácale una silla
para que se siente.



Le dio la viruela,
le dio el sarampión,
le quedó la cara
como chicharrón.

Todos los niños, tomados de la mano, forman un círculo; se eligen dos por sorteo; uno será el pescadito, quien se coloca dentro del círculo, y el otro que se coloca fuera, es el niño el que conversa y juega con él.

Inician todos el canto: "Entre el agua clara..."; la segunda estrofa la canta el niño y la tercera el pescadito, este último desplazándose por el círculo. Después vuelven a cantar todos y al terminar sale corriendo el pescadito perseguido por el niño.

Se reinicia el juego con otros niños que representan a los dos personajes principales.

El pescadito

En-tre el a-gua cla-ra que bro-tan la fuen-te un lin-do pes-ca-
do sa-le de re-pen-te.

The image shows two staves of musical notation. The first staff is for the voice of 'El pescadito' and the second staff is for the voice of the child. The music is in 3/4 time and G major. The lyrics are written below the notes.

LAS ESTATUAS DE MARFIL

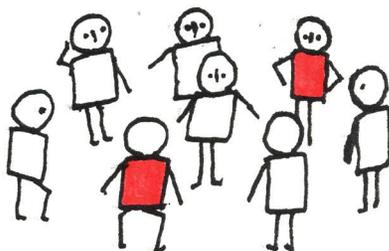
Ronda en la que el niño del centro elige a su sucesor.

A las estatuas de marfil,

uno, dos y tres.

Todos los niños, tomados de las manos, forman un círculo y giran cantando alrededor de un niño: "A las estatuas de marfil...". Cuando termina el canto, dejan de girar, se sueltan las manos y quedan inmóviles en la posición que elijan. El niño del centro escoge la estatua que más le guste, la lleva al centro y él se integra al grupo para iniciar nuevamente el juego.

Las estatuas que se muevan durante la selección pierden y salen del juego.



LA VIBORA DE LA MAR

Juego cantado en el que los niños pasan en fila bajo un arco y uno de ellos es retenido.

A la víbora, víbora de la mar,
por aquí pueden pasar,

forman un
del otro
deante.

los de adelante corren mucho,
los de atrás se quedarán.

Una mexicana
que fruta vendía,
ciruela, chabacano,
melón y sandía,
día, día, día,
será la vieja del otro día.

Campanita de oro, déjame pasar
con todos mis hijos menos el de atrás,
tras, tras, tras, tras.

Verbena, verbena, jardín de matatena,
verbena, verbena, jardín de matatena.

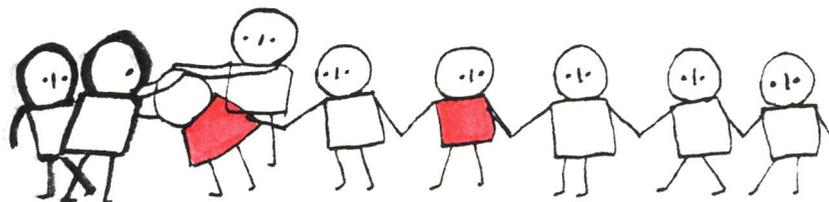
Se elige a dos niños que se toman de las manos y forman un arco, pasa el resto del grupo formado en fila, un niño detrás del otro y tomados de la cintura u hombros del compañero de adelante.

Los niños que forman el arco se ponen confidencialmente de acuerdo en el nombre que tomarán: un melón y el otro sandía.

Se inicia el juego cuando la columna de niños empieza a hacer evoluciones y pasa por debajo del arco cantando: A la víbora...

Al terminar el canto, los niños que forman el arco bajan los brazos en el momento que pasa el último de la fila para aprisionarlo y preguntarle en voz baja: ¿Con quién te vas, con melón o sandía?

El niño responde en la misma forma su elección y se coloca detrás del jugador que tiene el nombre escogido. Se vuelve a iniciar el juego de la manera indicada hasta que todos los jugadores hacen su elección.



La víbora de la mar

A la ví-bo-ra, ví-bo-ra de la mar, por a- qui pue- den pa- sar,
 los dea- de- lan- te co- rren mu- cho, los dea- trás se que- da- rán.
 U- na me- xi- ca- na que fru- ta ven- dí- a, ci- rue- la, cha- ba-
 ca- no, me- lón y san- di- a. Ver- be- na, ver- be- na, jar- *resitado* dín de ma- ta-
 te- na, ver- be- na, ver- be- na, jar- din de ma- ta- te- na.

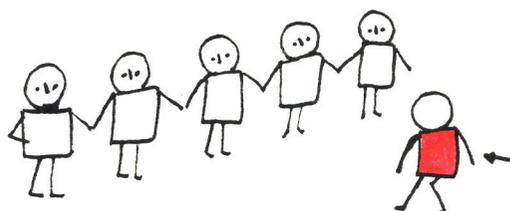
AMBO

Juego cantado en el que un niño va eligiendo a cada uno de sus compañeros.

- Ambo, ambo, materilerilerón,
ambo, ambo, materilerilerón.
- ¿Qué quiere usted?, matarilerilerón.
- Yo quiero un paje, matarilerilerón.
- Encojamos a... matarilerilerón.
- ¿Qué oficio le pondremos?, matarilerilerón.
- Le pondremos... matarilerilerón.
- Ese oficio no le gusta, matarilerilerón.
- Le pondremos... matarilerilerón.
- Ese oficio sí le gusta, matarilerilerón.

Todos los niños se toman de las manos y forman una hilera; frente a ellos se coloca un niño, quien representa al mensajero, y con el primer verso inicia el canto al tiempo que avanza hacia el

grupo. Este le contesta, mientras camina hacia adelante haciendo retroceder al mensajero. El canto continúa, alternándose los movimientos de avance y retroceso. Al llegar al último verso, el niño escogido como paje pasa a darle la mano al mensajero, y ambos iniciarán el juego nuevamente.



Ambo

Am- bo, am- bo, ma-ta- ri-le- ri-le- rón. Le pon-dre-mos plan-cha-
do-ra ma- ta- ri- le- ri- le- rón.

PRENDALO, PRENDALO

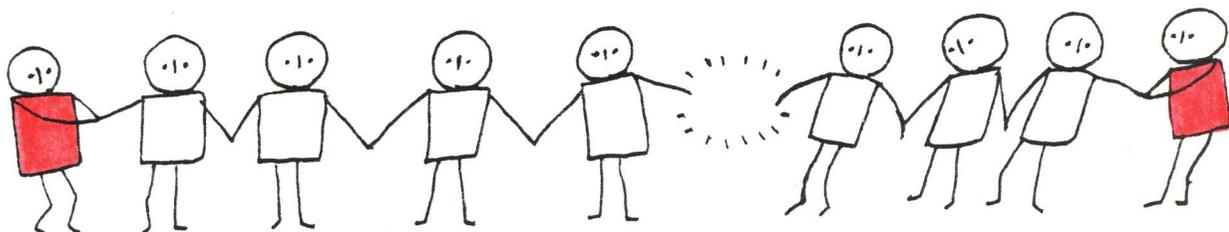
Juego con evoluciones en el que dos niños jalan una cadena formada por todos los jugadores.

- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Cien mil quemados.
- ¿Quién los quemó?
- Este perro ladrón.

- Préndalo, préndalo
por ladrón,
hasta que se haga
chicharrón.

Todos los niños se colocan en fila, uno al lado del otro tomados de las manos; en los extremos se sitúan los niños más grandes y fuertes, quienes entablan el diálogo. Cuando dicen: "Este perro ladrón", los dos niños de los extremos se toman de la mano para formar un puente, debajo del cual todos los demás, tomados de las manos, cantando: "Préndalo, préndalo...".

Al terminar el canto se detiene la fila y los niños que forman el puente se colocan en los extremos de ésta. Toman con sus dos manos la mano libre del primer niño y del último, y jalan con fuerza hasta romper la fila en dos partes. Gana la parte que tenga más niños.



A QUE TE COJO, RATON

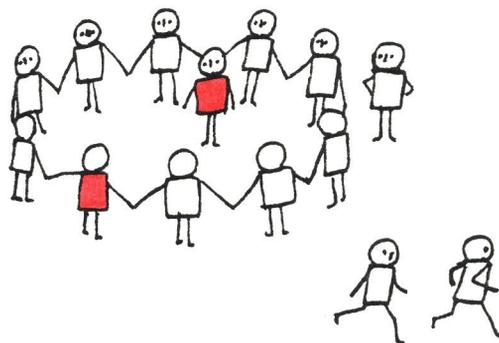
Juego dialogado en donde un niño representa el gato y tendrá que atrapar a otro niño que es el ratón.

- A que te cojo, ratón.
- A que no, gato ladrón.
- Juguemos una chucha y un chicharrón.
- Juguémosla.

Se elige de entre todos los niños a dos; uno representará al gato y el otro al ratón. Todos los demás niños se toman de la mano y forman una rueda; dentro de ella estará el ratón y afuera el gato, el cual iniciará con el diálogo "A que...", y el ratón, muy firme, contesta "Juguemos una...". El gato trata de entrar a la rueda a coger al ratón.

Los demás niños de la rueda, sin soltarse de las manos, deben evitar que el gato entre, pueden dejar salir al ratón por alguna parte y darle entrada por otra, siempre intentando que el gato no atrape al ratón.

Una vez que el gato atrapa al ratón se vuelven a iniciar el juego con otro gato y otro ratón.



LAS CEBOLLITAS

Juego dialogado donde los niños representan arrancar cebollas.

- Tan, tan.

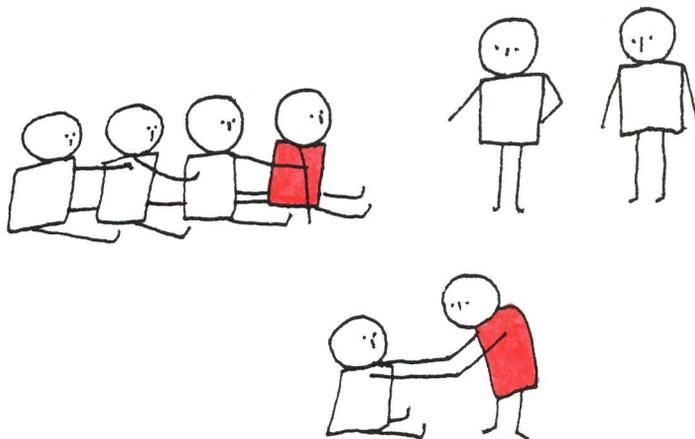
- ¿Quién es?

- La vieja Inés.

- ¿Qué quería?

- Una cebollita.

- Pase a escojerla.



Todos los niños, sentados en el suelo, uno detrás de otro, con las piernas abiertas y detenidos por las cinturas, son cebollitas. Dos

de ellos, elegidos previamente por sorteo, son el vendedor y el comprador. Entre ambos se entabla el diálogo. Al mencionar el vendedor: "Pase a escogerla", pasa el comprador por una de las cebollitas, la jala tomándola con las manos hasta lograr desprenderla y se la lleva a un lugar elegido por él. Se repite la misma acción, hasta lograr desprender a todos.

LOS PAJARITOS

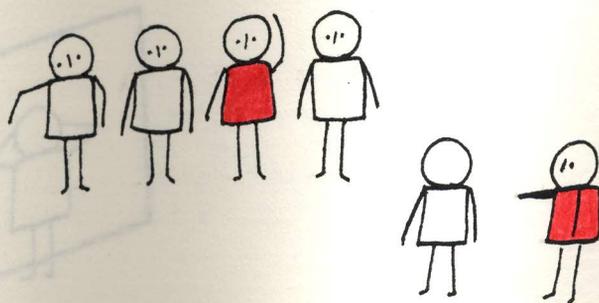
Juego infantil dialogado de compra y venta.

- Buenas tardes, comadrita.
- Buenas tardes, comadrita.
- ¿Qué si no ha venido por aquí un pajarito?
- ¿Cómo se llama?
- Canario (por ejemplo).
- Si hay (en caso de que alguno haya escogido ese nombre).
- No hay (si no lo tiene).

Cada uno de los niños se pone el nombre de un pájaro, a excepción de dos: Uno es el que los vende y otro el que llega por

ellos. Entre ambos se entabla el diálogo. Si no hay el nombre del pájaro escogido, se va enseguida y regresa, y da el nombre de otro pájaro. Si algún jugador tiene el nombre mencionado, la vendedora dice: "Vaya usted a buscarlo al jardín", y en ese momento el niño que escuchó el nombre que le corresponde sale corriendo perseguido por el comprador que vino a buscarlo. Si éste lo atrapa se lo lleva, y si no, vuelve a participar con un nuevo nombre.

El juego termina cuando el comprador se ha llevado a todos los pájaros.



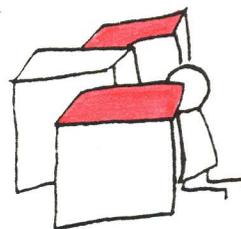
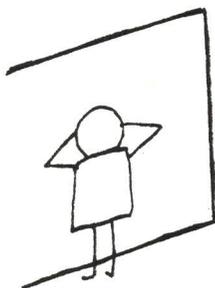
LAS ESCONDIDAS

Juego en el que un niño busca a sus compañeros escondidos.

Se designa por sorteo al niño que saldrá a buscar a los demás. Este se acerca a una pared; frente a ella se tapa los ojos y cuenta hasta llegar a un número acordado con anterioridad.

Mientras tanto, los demás niños aprovechan para esconderse en un lugar estratégico. Una vez escondidos gritan "Orititua".

Si algún niño no logra esconderse y es sorprendido por el que busca, pasará a ocupar su lugar; si no ocurre así, éste iniciará la búsqueda y el primero que encuentre le dirá: "Visto". En ese momento pueden salir de su escondite todos los demás. Al niño visto le tocará buscar al reiniciarse el juego.

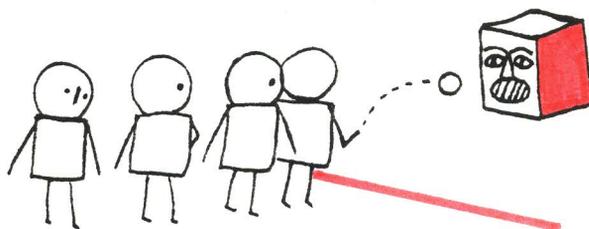


TRAGABOLAS

Juego en el que los niños lanzan una pelota a la boca del muñeco.

Se requiere de cualquier muñeco o animal con la boca abierta y calada.

Se forman los niños en hilera atrás de la línea de lanzamiento y frente a éste se coloca la caja a distancia conveniente, de acuerdo con la edad de los niños. Participa uno por uno, lanzando dos pelotas a la boca del muñeco. Gana el niño que logre introducir la pelota en la boca del muñeco.



LA GALLINA CIEGA

Juego en el que un niño, con los ojos vendados, atrapa a otro, que será su sucesor.

Por sorteo se elige a un niño que representa la gallina ciega; se le cubren los ojos con un pañuelo. Para comprobar si realmente

no ve, otro compañero le presenta frente a sus ojos vendados una mano asiendo la cruz o los cuernos, al mismo tiempo que le pregunta: "¿Cruz o cuernos?" si el jugador nombra la señal que le presentan se considera que está viendo y hay que ajustar nuevamente la prenda a los ojos y repetir la pregunta hasta que nombre la señal contraria a la que le presentan, lo que se considera como prueba de que realmente no ve, entonces se le pregunta: "¿Qué quieres ruido o silencio?".

Si escoge silencio tratan de no hacer ruido; pero si escoge esto último, hablan, ríen, cantan, gritan, etcétera.

La gallina ciega trata de atrapar un jugador para que éste tome su lugar y se reinicie el juego.

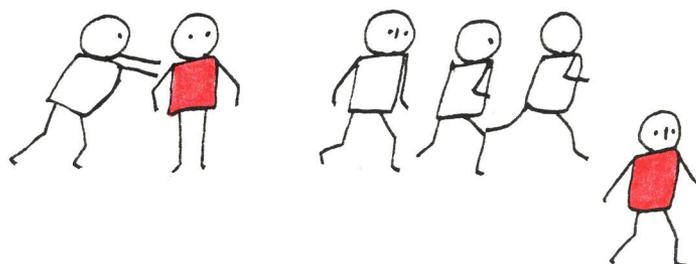


QUEDO CONGELADO

Juego de persecución en el que el niño tocado tiene que quedar inmóvil.

Por sorteo se elige a un niño quien será el perseguidor; los demás corren en distintas direcciones procurando no ser alcanzados por él, y cuando alguno de ellos es tocado tiene que permanecer inmóvil con las piernas separadas para que cualquier otro niño pueda descongelarlo pasando por debajo de ellas. El perseguidor debe estar alerta para evitar los descongelamientos.

El juego termina cuando todos hayan sido congelados o cuando todos los niños lo deciden.



CONCLUSION

El niño debe ser el centro de atracción de cada Jardín. Todo el programa y las actividades que se lleven a cabo, deben ser conducidas al desenvolvimiento satisfactorio de las etapas evolutivas del desarrollo del infante.

El Juego ha sido visto como un medio indispensable capaz de cumplir esta función y tiene un valor educativo incalculable, especialmente en el nivel preescolar.

Por eso es importante enseñarle diversidad de juegos. Uno de ellos es el juego tradicional pues tiene un valor formativo en el niño, ya que por medio de éste se le enseña la cultura de su país.

Para desarrollar esa cultura en el niño, qué mejor que con los juegos tradicionales, pues éstos forman parte del folklore, de las tradiciones y de las costumbres; de esta manera el niño conoce su entorno y va adquiriendo su identidad.



