

# ÍNDICE

Introducción-----	1
Tema-----	2
En qué consiste-----	3-4
Aplicación hermenéutica-----	5
Contexto histórico-----	5
Contexto socioeconómico-----	5
Contexto cultural-----	5
Conclusión-----	6
Conclusión bibliografía -----	7

# **Introducción**

El juego es la vida de la infancia, es la expresión del niño, es su instrumento de conocimiento. El juego se vincula con la experiencia de vida que el niño intenta repetir, dominar o negar con el fin de organizar su mundo interior en relación con el exterior. A continuación les presentamos el siguiente trabajo acerca de los juegos dominicanos, tomando entre tantos, el juego **El "Gavilán Gato"** con el objetivo de que comprendamos cuanto influye este y todos los juegos en el niño. El "*Gavilán Gato*" trata de una persona llamada papá gato que es el jefe, es decir quién manda al gavilán gato a buscar carne fresca, siendo esta uno de los participantes de dicho juego. Este juego les va a permitir transportarse a lo que es la infancia y recordar todas esas viejas y hermosas costumbres que usábamos cuando pequeños.

# **Tema**

## **El "*Gavilán Gato*"**

El "*Gavilán Gato*" es uno de los juegos dominicanos, es un entretenimiento utilizado por los más jóvenes para divertirse. En este se trata de que un líder llamado "*Papá Gato*" el cual hace un ritual, envía a un gato con el objetivo de buscar carne de los ratoncitos (los demás participantes) y si el gato falla se le impone un castigo o si el gato agarra a un ratón este también pagará su castigo por ser atrapado.

## En qué consiste el juego?

El juego consiste en lo siguiente:

Hay una persona que se queda, ésta junto con los demás participantes va donde el papá gato y le besa la mano diciendo:

-Sion papá gato.

-Y el papá gato le contesta

- "Aquí mando mi gabilán gato con siete uñas de gato y si no me traes carne fresca lo juro que te mato "-

Este ritual lo hace la persona que no quiere correr y que se queda sentado diciendo que es el papá gato, mientras que los demás corren para que el gato no los alcance y cuando papá gato tiene algún hermanito como ratón, hasta que no está cerca dicho hermano no tiene leche, así que cuando esta cerca dice:

¡ay leeeeeeeeeeeche!

¡ay leeeeeeeeeeeche!

Todos corren a buscar su leche pero al el que el gato agarra, se embromó, es decir que este es el perdedor. Y para hacer más divertido el juego y motivar a que ninguno quiera ser el perdedor le dan varias opciones de castigo a elegir y le dicen:



-Que quieres?

Cuando se hace esa pregunta es porque la persona a quien agarre el gato debe pagar una penitencia o castigo por dejarse atrapar del mismo. Entre estos castigos están:

**Pasa puente:** Este consiste en que todos los participantes del juego hacen una fila como especie de un puente y cada uno de ellos con las piernas abiertas uno detrás del otro, entonces, a la persona que le toca el castigo, debe pasar debajo de cada uno de ellos mientras estos lo golpean con palmadas por el trasero.



**Pintalabios:** En este el perdedor tiene que dar un beso a uno de los demás.

**Computadora:** En este castigo se agacha el perdedor y los demás se ponen en fila y le teclean la espalda y le dan un golpe de gracia en la cabeza.

**Superman:** Los demás toman al perdedor y lo alzan por los pies y los brazos y lo abanican.



**Lluvia:** Consiste en que el perdedor se coloca en el centro de todos los jugadores y los demás jugadores le lanzan escupitajos. Lo divertido era que la persona que pedía lluvia no se imaginaba que lluvia era escupirle.

**Cocotazo:** En este castigo, los participantes del juego golpean con el puño cerrado en la cabeza al perdedor. Cada uno solo puede dar un golpe.

**Pizza:** No es más que el conjunto de pisadas que cada jugador le propina al que el gato atrapa, el sentido está en que con tantas pisadas los pies le quedaran como una pizza de planos.

### **Aplicación hermenéutica**

Con este juego el niño aprende a tener compañerismo, trabajar en equipo, también conoce nuevos amiguitos, puesto que casi siempre hay nuevos integrantes cada vez que se hace el juego.

Recordar este juego nos llevará a darnos cuenta cómo influyen los juegos en la crianza de nuestros futuros hijos en la sociedad, con este en particular les enseñamos que los castigos existen y que para que estos no les toquen, deben de no dejarse atrapar de las problemáticas que tiene la vida.

### **Contexto histórico**

En los años de la década de 1980, la República Dominicana era gobernada por el presidente Silvestre Antonio Guzmán Fernández, quien ya había tomado medidas en contra de la corrupción. Las calles estaban en un buen estado de seguridad y las personas tenían más libertades que en los gobiernos pasados, los niños jugaban en los parques y en las calles y los padres no tenían el temor de que les fuera a pasar algo malo a sus hijos. Esto hizo que los niños tomaran como habito el salir a jugar con los demás chicos del barrio.

### **Contexto socioeconómico**

Este juego tendía a jugarse siempre a una hora específica, era como una especie de toque de queda, lo que llevaba a los niños a esto era que para ese tiempo la luz eléctrica se iba o muchos barrios no tenían luz al no pagarla por el hecho de que la situación económica que tenían no les permitían hacerlo.

Otro factor que influía en cuanto a lo económico era que los padres de estos niños no tenían suficientes recursos para comprarle juguetes, por eso ellos hacían esos juegos.

### **Contexto cultural**

Así como los bailes de folklore y las comidas tradicionales, los juegos dominicanos también forman parte de nuestra cultura puesto que el conjunto de tradiciones que tenemos es en cada aspecto lo que componen nuestra cultura. Los juegos de los niños sin duda son parte esencial de las costumbres ya que estos juegos los vamos pasando de generación a generación. Lamentablemente los padres están olvidando enseñar estos juegos a sus hijos y por ello los juegos han decaído bastante, ante la tecnología; ya sean videojuegos y consolas virtuales y celulares por igual.

## **Conclusión**

Bueno, decidimos hacer este trabajo con el tema de los juegos populares dominicanos y específicamente este, porque al igual que a ustedes nos gustaban mucho los entretenimientos de antes; decimos de antes porque todas esas costumbres sanas y hermosas de nuestro país se están dejando atrás en el olvido y se están sustituyendo por otras. Es penoso saber que hoy en día los niños están utilizando aparatos que a través de juegos les incitan a la violencia entre otras cosas, como son los nintendos y demás. Pero sabemos que todos los dominicanos adultos en algún momento hemos añorado esos momentos y juegos hermosos de antes. Por esa y otras razones más quisimos hablarle de esas viejas costumbres que aun hoy en día aunque haya pasado un poco de tiempo las recordamos y nos remontamos a esa época tan bonita de la infancia, esperamos que le haya gustado y que este trabajo permita que reflexionemos acerca de que o cuales juegos nuestros hermanitos, primos, hijos, etc., están jugando.

## **Bibliografía**

Moreno Martínez, Ramiro, (aut.), Ámbito Ediciones, S.A. 1ª ed., 1ª imp.(06/1998) 168 páginas; 24x17 cm, Idiomas: Español ISBN: 848183047X ISBN-13: 9788481830477.

Nº páginas: 166 págs. Lengua: CASTELLANO ISBN: 9788477972730 Nº Edición:1ª Año de edición:2006, Plaza edición: SALAMANCA.