

(EL AGARRAO O LOCO EN CADENA)



En los Juegos populares dominicanos de este tipo. Lo primero que se hacía era juntar unos cuantos amiguitos para empezar el juego, luego se tomaba la decisión de quien era el que se quedaría haciendo el papel de loco pero para ello tenían su manera de hacer la elección y se hacía a la suerte, de la siguiente manera: se tomaba una piedra pequeña del suelo luego se empuñaban en una de los manos y se cerraba los dos puños y eran

llevadas hacia la parte de la espalda para que el amiguito del frente no viera en cual manos está la piedra, luego se le daba a elegir uno de los puños y si elegía el puño que contenía la piedra entonces él tenía que hacer el mismo procedimiento antes mencionado al resto de los amiguitos hasta que quedara el ultimo niños, el ultimo que se quedara con la piedra entonces ese era el que le tocara el papel del loco.

En nuestra investigación obtuvimos algo muy particular de este juego ya que ha sido una evolución de los tiempos, el mismo a evolucionado.

Empezando con el topao (tocado) o el loco luego, este pasa a ser el frisado en términos coloquiales (frisao) o loco (paralizao), después el (topao) o loco ayuda y yo por ultimo el (agarrao) en cadena

Este juego nació a mediados de los 40's creado por las gentes de pocos recursos económico pero muy creativo y así fue pasando de generación en generación. Al inicio los jóvenes de 20 a 27 años eran los que normalmente jugaban luego con el tiempo así bajo la edad gradualmente hasta los tiempos modernos, en las partes rurales del país se juega desde los 9 años en adelante.

(LOCO AYUDA)



Este juego empieza como los demás eligiendo un loco) o retador de la misma forma de la piedrecita en el puño.

En este juego tiene una particularidad dependiendo el concepto o el lugar donde se elijan dos locos mediante a los últimos que se quedan van a topar a los otros medida a que van topando a esto tienen que ayuda a otros a topar a los

participante hasta que estén todos topado y el primero que topen es el que se queda para el próximo juego.

En grupo se hace la estrategia para poder capturar en un tiempo menos posible.



(EL AGARRAO)

El (agarrao) es prácticamente lo mismo que todo los juegos de este tipo, con alguna variaciones se elige el que se va a quedar igual la misma formula de la piedrecita en este caso se habla al principio se van a ser uno o dos los que se quedan si se quedan.

Si se queda uno este tiene que perseguir a los compañeros hasta toparlos o más bien agarrarlo. Luego el agarrao lo lleva a un lugar específicamente circular en la cual se vea la persona que este visible. (Ej. Postes o palo de luz) el resto de los compañeros su nuevo objetivo será toparle al agarrado para sentarlo, este estará siempre pegado del palo de luz tratando que lo liberen y en otro lugar el agarrador esta buscando otra victima. No descuidando a lo que tiene (agarrao) mientras más persona agarre más largo y

complicado se vuelve el juego ya que tienes que cubrir mayor espacio, pero también es una oportunidad ya que después de 4 agarrado una de las víctima será parte del verdugo, el juego entra en un estado de quietud y el loco elige quien será su compañero ahora serán dos locos bueno en esta situación, uno de ellos se queda. A cuidar o vigilar al resto y el otro esta detrás de los víctimas cuando llegaban a 8 se elige a otro de la fila ahora si uno de los corredores le topaba a alguien de la fila todo se soltaban pero ya los que quedaron atrapados se tenían que quedar en el palo de luz hasta atrapar a el ultimo para iniciar un nuevo juego era con los primero de la cadena.



(El friazo o loco paralizaos)

Este juego ha sido una evolución del (topao y el loco). En este juego consiste. Con el mismo sistema de inicio de la piedrecita... como el topao se elige igual quien se queda luego se empieza en este juego tiene diferente referencia en esta ocasión. (El loco paralizaos) va detrás de las víctimas pero en vez de quedar topao se quedaba

frisao o paralizaos... en el mismo lugar del hecho y solo se puede mover si otro compañero le topa y al toparle se desfriza. Una vez de paralizaos... estás se va detrás de sus amigos a buscar todo aquel que ha sido (frisao)... Pero el loco tendrá que mantenerse cerca del frisado para que nadie lo tope... cuando el juego termine siempre se queda el primero que tocan.

La Hermenéutica:

Se aplica a los campos de guerra en el cual los soldados tenían que rescatar a sus compañeros teniendo en cuenta que por tal hazaña podrían terminar agarrado

La leyenda de los juegos:

Los diferentes juegos provienen de los españoles. Juegos en cual ellos usaban en época de la colonización de la isla. Ellos introdujeron la misma. Poniéndole a los juegos sus nombres correspondiente.

APLICACION HERMENEUTICA

El juego el (agarrao) desarrolla las habilidades Biopsicosocial.

Este es un modelo que planteo lo siguiente:

el hombre es un ser biopsicosocial porque su materia o su composición es biológica, está composición biológica da paso a la interactividad que desarrolla lo psicológico de una persona que está en su conducta en su personalidad. y social porque todo ser necesita de un factor o entorno social para desarrollarse, interactuar e ir incrementando su entorno histórico.

También el juego desarrolla capacidades cognitivas; El concepto de cognición (del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

Desarrolla habilidades motrices;

Las capacidades motrices determinan la condición física del individuo se dividen en dos bloques: capacidades coordinativas y las capacidades físicas o condicionales.

El rendimiento motor de cualquier persona dependerá del nivel de desarrollo y adaptación de dichas cualidades.

Las capacidades coordinativas dependen del sistema nervioso y tienen la capacidad de organizar, controlar y regular todas las acciones motrices.

Las capacidades físicas o condicionales son las que determinan la condición física del individuo. Dependen de la capacidad o fuerza a nivel muscular, de la resistencia para mantener dicha fuerza en el tiempo y, en tercer lugar de la capacidad del corazón y los pulmones para aportar energía a la musculatura.

la asociación e interacción entre los jugadores fomentan y cultivan el compañerismo.