

Te proponemos un plan:

Conocer el mundo jugando



Más de 40 juegos,
para recorrer el
mundo jugando.



Centro
de Iniciativas
para la Cooperación



AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL
PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales
y Conciliación

Recorrido:

Juegos del mundo:

¿Cómo surge el interés por la elaboración de este material?.....4

América:

6

Argentina - La mancha hielo.....7

Bolivia - Balón prisionero.....7

Brasil - Cinco marías.....8

- La peteca.....8

Canadá - Ajutatut.....9

Colombia - El gato y el ratón.....9

- Yeimi.....10

Cuba - La papa caliente.....10

Estados Unidos - El pañuelo.....11

Guatemala - Arranca cebollas.....11

México - Doña Blanca.....12

Nicaragua - Gallinita ciega.....12

Paraguay - Tuka' e guapý.....13

República Dominicana - La carretilla.....13

Uruguay - Martín pescador.....14

Venezuela - Carrera de sacos.....14

África:

15

Benin - Godo.....16

Cabo Verde - Lanzamiento de piedras.....16

Etiopía - Umphuco.....17

Ghana - Pilolo.....17

- El pelo de los animales.....18

Marruecos - Ometa.....18

- El cangrejo.....19

Mauritania - Demraw.....19

Mozambique - La toleta.....20

- El laberinto.....20

Sahara - Talbat.....21

Sudáfrica - La mamba.....21

Europa:	22
Alemania - Topfschlagen, (Golpea la olla).....	23
Bélgica - El gusano.....	23
España - Piedra, papel o tijera.....	24
-La goma.....	24
Francia - Escargot.....	25
Inglaterra - La pluma.....	25
Italia - Strega comanda color (La bruja manda el color).....	26
Portugal - Mata.....	26
Asia:	27
China - Cabeza de dragón.....	28
India - Nondi (Rayuela).....	28
Israel - Gogoim.....	29
Japón - Cometas.....	29
Rusia - Tierra, cielo, mar.....	30
Oceanía	
Australia - Cubitos de hielo.....	30
Fin del recorrido	31
Fichas	32
Agradecimientos	33

Sabemos que los juegos aquí descritos son ya parte de muchos rincones del mundo, y se diferencian o asemejan según las características propias del lugar donde se jueguen, así es como surgen distintas variantes.

Poder adjudicar el origen de estos juegos a alguna región en particular requiere de un estudio exhaustivo, que va mucho más allá de los fines lúdicos de este material.



La elaboración de este material parte de la identificación de la necesidad de dar a conocer las distintas culturas a través del juego.

Recuperar juegos tradicionales, así como evidenciar que muchos de los juegos que conocemos y creemos propios de una cultura circulan por diversos rincones en el mundo, adoptando palabras y características propias de la región donde son jugados.



En el marco del proyecto "Imaginarios II" del Centro de Iniciativas a la Cooperación Batá, financiado por la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo, se llevó adelante una jornada donde familias provenientes de distintos países compartieron sus juegos tradicionales.



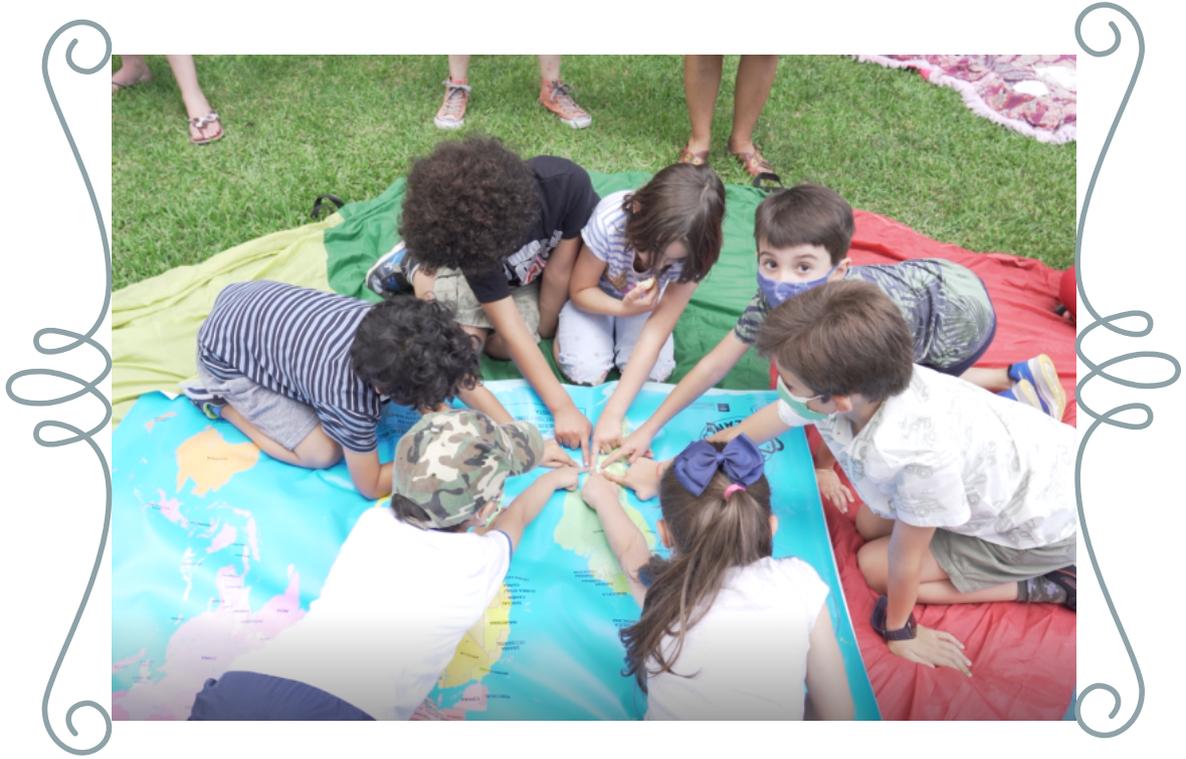
Durante la jornada aprovechamos el carácter lúdico del juego como un idioma universal que nos permite el encuentro con las demás así no hablemos el mismo idioma o tengamos diferentes costumbres, permitiendo la socialización, el aprendizaje espontáneo y la

conexión



El Centro de Iniciativas para la Cooperación Batá con el Proyecto Imaginarios II busca poner en el centro de las acciones de Educación para el Desarrollo la diversidad desde la mirada infantil, centrándose en la inteligencia emocional, especialmente en el desarrollo de la empatía para el abordaje de la diversidad cultural como elemento que nos enriquece y que favorece una mejor convivencia tanto en las aulas como en la sociedad en general, desde una mirada local pero con un enfoque global.





En las siguientes páginas podrás conocer los juegos de más de 30 países, y seguro que encontrarás alguna similitud con los que se juegan en tu tierra.

Te invitamos a ver el audiovisual de la jornada en el enlace:

 <https://www.youtube.com/watch?v=YBaXpZYK4jg>

Así como compartir este material para que llegue a más familias y centros educativos.

El diseño está pensado para que se pueda imprimir y recortar para utilizar como tarjetas. Hemos probado que sacar una tarjeta al azar, descubrir dónde se ubica ese país en el planisferio les produce mucha curiosidad y ganas de jugar, tanto a los niños y niñas como a las personas adultas.



América:



La mancha hielo - Argentina



La mancha hielo es una variante de “El pilla, pilla”, o de “La atrapada” dependiendo del lugar donde se juegue.

Las personas participantes deben correr por el espacio intentando no ser tocadas por quién se la ha quedado.



Si te manchan (te tocan) te conviertes en hielo, el resto de las participantes te pueden salvar, pero deben ir de prisa, antes de que te derritas.

El juego termina en el momento que todas las personas participantes han sido manchadas.



Balón prisionero - Bolivia

Para jugar al balón prisionero las personas participantes deberán dividirse en dos equipos. Por cada equipo se debe elegir quién tire, en el suelo se delimita un espacio donde estarán todas las personas que juegan menos las que tiran el balón.



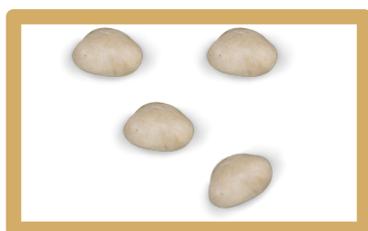
Las personas tiradoras desde fuera intentarán darle con el balón al equipo contrario. A quienes toque el balón deberán salir del espacio, pero si quien te da con el balón es de tu propio equipo, te pasas a ser tirado con el equipo contrario.

Cinco Marías - Brasil



El juego consiste en dibujar un cuadrado en el suelo, y colocar cuatro rocas dentro (si son planas, mucho mejor), se deberá lanzar otra roca al aire y antes de que caiga al suelo hay que quitar una de las rocas del cuadrado.

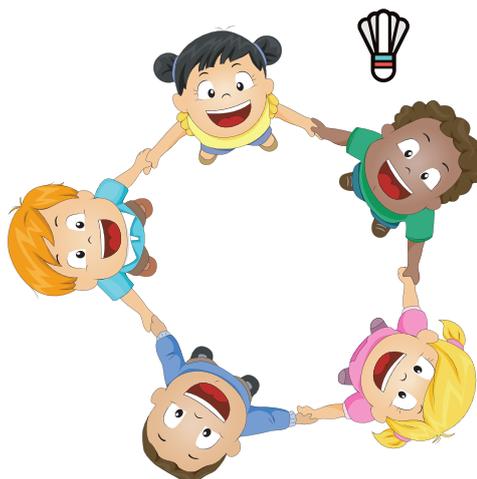
En la segunda ronda deberá quitar dos rocas del cuadrado, en la tercera tres y en la cuarta las cuatro, se puede jugar en equipos, e ir pasando ronda tras ronda, o de forma individual.



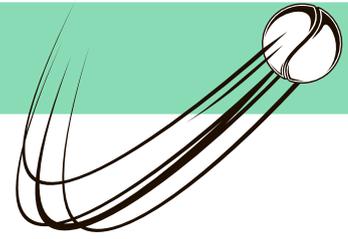
La peteca - Brasil

Una peteca es un elemento de juego artesanal compuesto por una bolita y plumas, similar a lo que hoy se utiliza para jugar badminton. Se necesitan al menos dos personas y consiste en lanzar la peteca con una mano y darle por debajo con la otra para pasarla a la siguiente.

Se puede jugar en grandes grupos formando una ronda, e ir pasando la peteca de una en una, ganará quien nunca se le caiga.



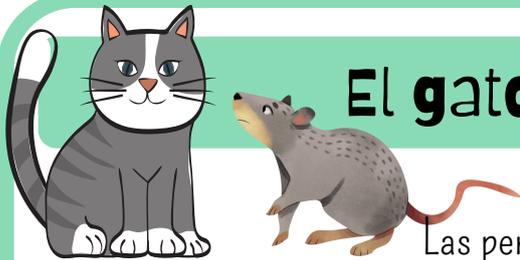
Ajutatut – Canadá



Para jugar ajutatut es necesario formar una ronda.
Todas las personas se deben poner de rodillas y poner una de sus manos por detrás de la espalda.

El juego consiste en pasarse una pelota de tamaño mediano de una en una sin que esta se caiga, la persona que deje caer su pelota quedará eliminada.

En algunas zonas de Canadá se juega contando el número de veces que la pelota pasó sin caerse.



El gato y el ratón – Colombia

Las personas participantes forman un círculo, excepto dos, que serán el gato y el ratón.

El ratón se coloca dentro de la ronda, el gato fuera, y dicen:

Gato: "A que te cojo ratón"

Ratón: "A qué no, gato ladrón"

Gato: "Hagamos una apuesta"

Ratón: "¿A qué hora?"

Gato: (Elige la hora en la que se van a encontrar, por ejemplo, a las tres)



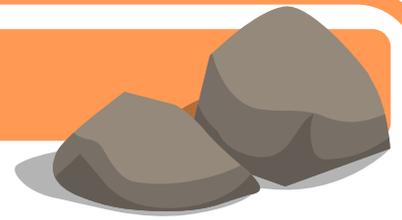
La ronda mientras gira, canta:

"El reloj de Matusalén da las horas siempre bien, da la una da las dos y da las tres",

(el ratón puede salir y entrar, pero no pueden permitir que el gato entre)

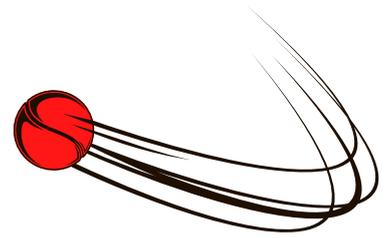
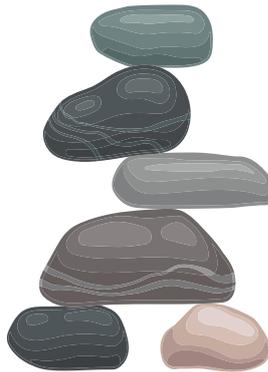
Si el gato atrapa, al ratón se canta "ese gato si sirvió", y si no lo atrapa se canta "ese gato no sirvió".

Yeimi - Colombia



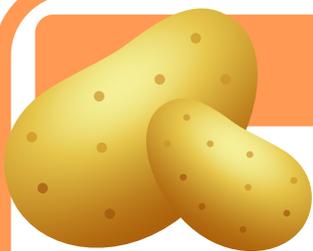
Para jugar Yeimi se necesitarán rocas y una pelota.

Se divide la cantidad de participantes en dos equipos iguales, deben formar una pila de rocas, también se pueden utilizar vasos.



El equipo oponente debe derribar la pila del otro equipo, cada participante tendrá un turno para tirar, si no lo hace, se pasa el turno al equipo siguiente.

Si derriban la pila, el equipo tiene la oportunidad de armarla nuevamente, pero debe hacerlo antes de que rivales les den con la pelota, y cuando la han armado deben gritar "Yeimi"



La papa caliente - Cuba

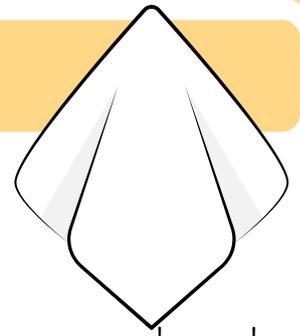
Para jugar a la papa caliente se necesita una pelota, las personas participantes deberán formar una ronda e ir pasando la pelota de una en una cantando:



"La papa caliente, corre que te quema, corre que te quema, corre, corre, corre, uno, dos, tres, cuatro, cinco"

Quien tiene la papa caliente en el número final, es quien pierde el juego y deberá salir de la ronda.

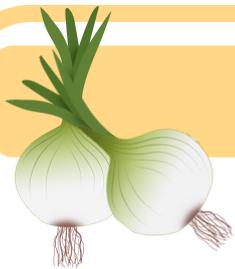
El pañuelo - Estados Unidos



Para este juego solo se necesita un pañuelo.

Las personas participantes deben formar una ronda, excepto una, que será quien se la queda. Quienes se encuentran en la ronda deben sentarse en el suelo con los ojos cerrados, quien la queda caminará por fuera de la ronda y dejará caer el pañuelo detrás de alguien, seguirá caminando y gritará: "listooo"

Las personas en la ronda deben voltear a ver, quien tenga el pañuelo deberá atrapar a quien se lo ha tirado, antes de que pueda ocupar su sitio. Si no la atrapa se la quedará.

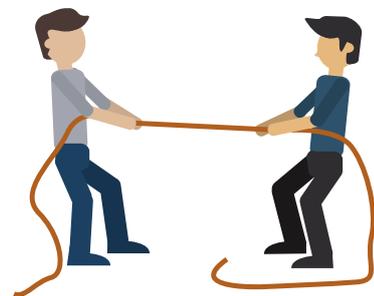
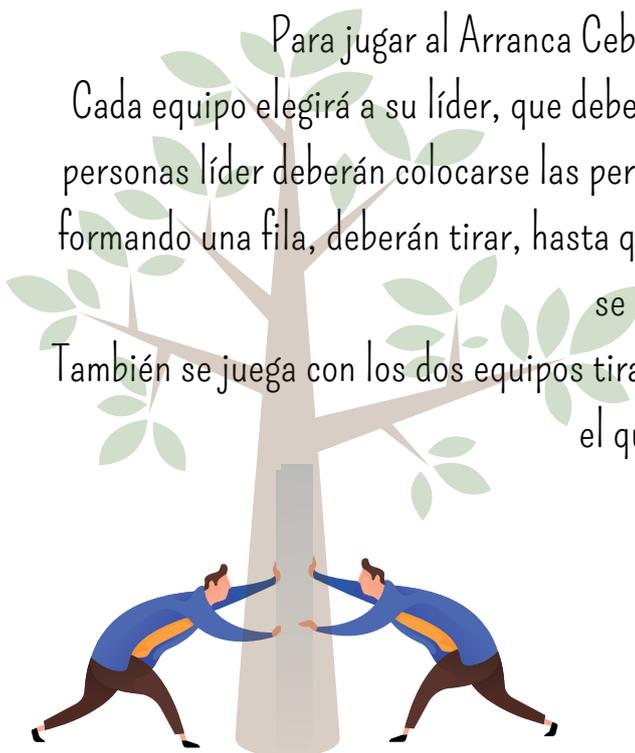


Arranca cebollas - Guatemala

Para jugar al Arranca Cebollas deberán formarse dos equipos.

Cada equipo elegirá a su líder, que deberá abrazar a un árbol o un poste, detrás de las dos personas líder deberán colocarse las personas del equipo contrario, y tomarse de la cintura formando una fila, deberán tirar, hasta que alguien arranque la cebolla y el equipo contrario se vaya al suelo.

También se juega con los dos equipos tirando de una cuerda, y el primero que cae al suelo es el que ha perdido.



Doña Blanca - México



Las personas se ponen en círculo, a excepción de dos, una se coloca en el centro, siendo Doña Blanca, y otra se coloca fuera siendo el Jicotillo.

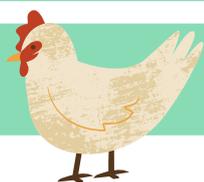
Las personas de la ronda cantan:

“Doña Blanca va cubierta de pilares de oro y plata, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, ¿Quién es ese Jicotillo que anda en pos de Doña Blanca?”



El Jicotillo pregunta si está Doña Blanca, y las personas de la ronda deben decir que no, se canta la canción nuevamente, vuelve a preguntar, y esta vez la ronda dice que sí está Doña Blanca.

El Jicotillo pregunta ¿De qué está hecho este pilar? Si las personas responden oro o plata el Jicotillo no lo podrá romper, pero si responden que está hecho de materiales blandos como papel o cartón, podrá entrar y atrapar a Doña Blanca.



Gallinita Ciega - Nicaragua

Las personas que participan deberán colocarse en una ronda, excepto una, que será la gallinita. Se le cubren los ojos a la gallinita y mientras que se la va dando vueltas se le pregunta:

-Gallinita gallinita.

-¿Qué se te ha perdido?

La Gallinita responde:

Una aguja y un dedal

-Da vueltas que la encontrarás

Luego de darle vueltas la gallinita intentará atrapar a algún participante para que se la quede.



Tuka'e Guapý - Paraguay



El juego es similar al "Pilla Pilla", quienes participan deben correr por el espacio tratando de no ser tocados, si quien la quedó está a punto de tocarte, puedes sentarte en el suelo para salvarte, pero si te toca la quedarás tú.



La carretilla - República Dominicana



La carretilla es una carrera, las personas participantes deben jugar en parejas, una de las personas será la carretilla y la otra será quién la lleve. La carretilla debe colocar sus manos en el suelo, y la otra persona deberá tomarla por los tobillos, de modo que pueda avanzar moviendo los brazos como si fuesen piernas.

La primera pareja en llegar a la meta es quien gana.



Martín Pescador – Uruguay



Dos personas tomadas de la mano deben formar un puente, y pensar en algo que esté relacionado, por ejemplo, eligen helado, pero una es helado de frutilla (fresa) y la otra helado de chocolate.



Las demás personas deben formar una fila, e ir andando por el espacio hasta colocarse frente al puente y preguntar:
"¿Martín pescador, me deja pasar?"
Las personas puente responden:
"Pasará, pasará, pero el último la quedará"



La fila comienza a pasar por debajo del puente y la última persona se la queda, tiene que elegir entre helado de frutilla o helado de chocolate, y luego colocarse detrás de esa persona. Al finalizar las dos filas resultantes, deben tirar, la primera que caiga al suelo es quien pierde.



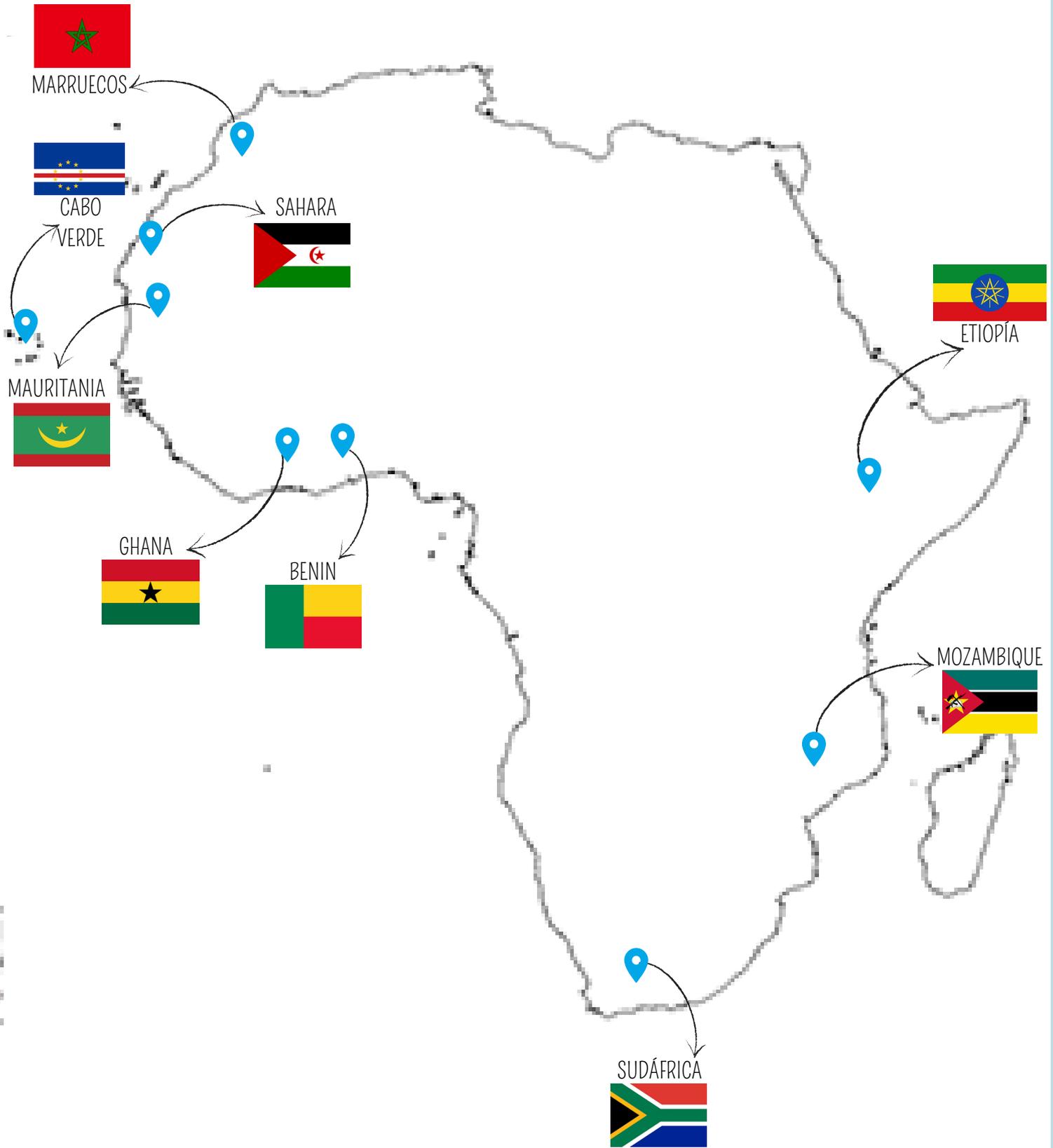
Carrera de sacos – Venezuela

La carrera de sacos consiste en que las personas participantes metan sus piernas dentro de sacos, los deben sostener con las manos, y la única forma de avanzar es saltando hasta llegar a la meta.

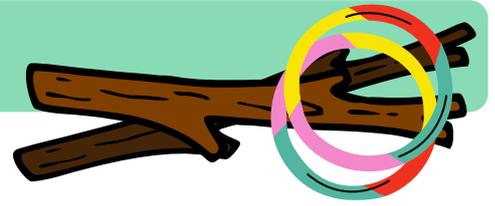
Este juego es muy popular en distintas partes del mundo, y también se lo conoce con diversos nombres, como carrera de embolsados o encostalados.



África:



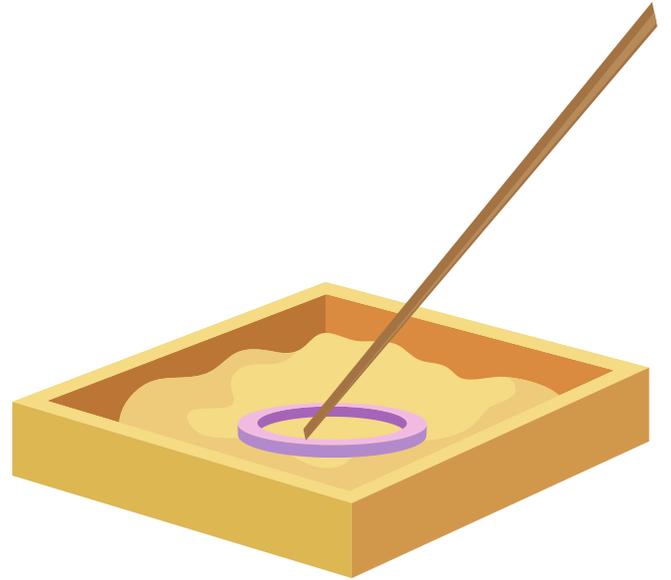
Godo - Benin



Para jugar godo es necesario contar con un sitio donde haya arena, es ideal para la playa o los areneros de los coles.

Se necesita un palo para cada participante y un aro pequeño. El juego consiste en que una de las personas participantes entierra en la arena un aro, mientras las demás no lo ven. Luego deben tratar de encontrarlo y sacarlo de la arena con el palo.

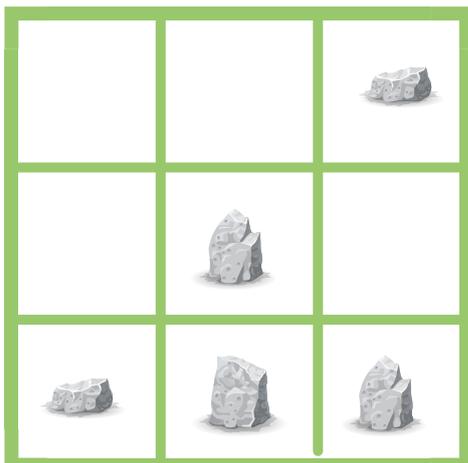
Quien lo encuentra es quien gana. Se puede jugar por puntos individuales o por equipos.



Lanzamiento de piedras - Cabo Verde



Para este juego se necesita dibujar en el suelo un cuadrado de aproximadamente 2x2 metros y dividirlo en 9 cuadrados más pequeños.



Se forman dos equipos, el objetivo es que quienes juegan formen una línea lanzando piedras desde una distancia determinada.

Entre los equipos se reparten 9 piedras, se irán alternando los tiros y el equipo que logre formar una línea de 3 gana un punto.

Umphuco, jugar a tirar – Etiopía



Este juego consiste en hacer un hoyo en la tierra donde quepan 12 rocas pequeñas, cada participante tiene un hoyo con sus 12 rocas dentro, tirando una roca de un tamaño mayor, (al menos el doble) debe intentar que las rocas pequeñas salgan del hoyo.

Quien logre sacar más rocas de una sola tirada gana.



Pilolo – Ghana



Este juego es parecido al Godo de Benin, consiste en que por parejas se escondan en la arena 4 rocas envueltas en hojitas (en Ghana usan hojas de Palma), un equipo esconde las rocas y controla el tiempo que el contrario tarda en encontrarlas, cuando finalizan gritan “Pilolo” y el que ocupe menos tiempo es el equipo ganador.



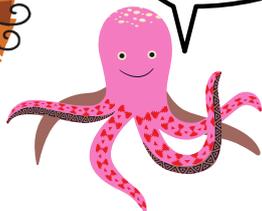
El pelo de los animales - Ghana



¡El pelo del tigre!

¡El pelo del león!

¡El pelo del pulpo!



Este juego se puede jugar tanto en parejas como en grupos grandes, se necesita de alguien que guíe el juego.

Quien guía el juego debe decir: el pelo de... (un animal), si ese animal tiene pelo las personas participantes deben saltar y gritar "pelo".

Aunque quien guía el juego puede engañarles diciendo un animal que no tenga pelo, por ejemplo "el pelo de una rana", si alguna persona salta o grita pelo queda eliminada.



Omata - Marruecos

Omata es un juego similar al escondite, para saber quién debe cubrirse los ojos y buscar a las demás personas se canta una canción, en este caso está en árabe, su traducción al español es:



ya, botella de aceite
dale a papá cuanto quiere

10 o 20

30 o 40

50 o 60

70 o 80

90 o 100

100, 100, 100

comió pollo caliente.

اردومة الزيت كبلي
ابابا وشحال تدي

ولا 10 20

ولا 30 40

ولا 50 60

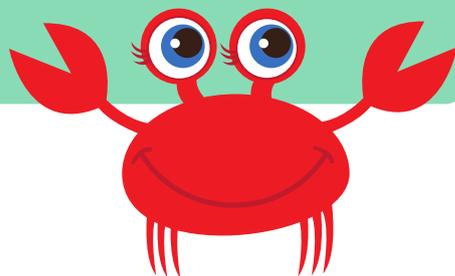
ولا 70 80

ولا 90 100

100, 100, 100

تاكل دجاجة حامية

El cangrejo – Marruecos



Para jugar al cangrejo se debe delimitar un espacio en el suelo. Quienes participan deben estar de pie, excepto una persona, que deberá posicionarse como cangrejo en cuadrupedia invertida.

Con sus pies tratará de tocar al resto de participantes, quienes son tocados deben adoptar la misma posición y seguir tocando más personas, hasta que no quede nadie sin forma de cangrejo.

No se puede salir del espacio delimitado.



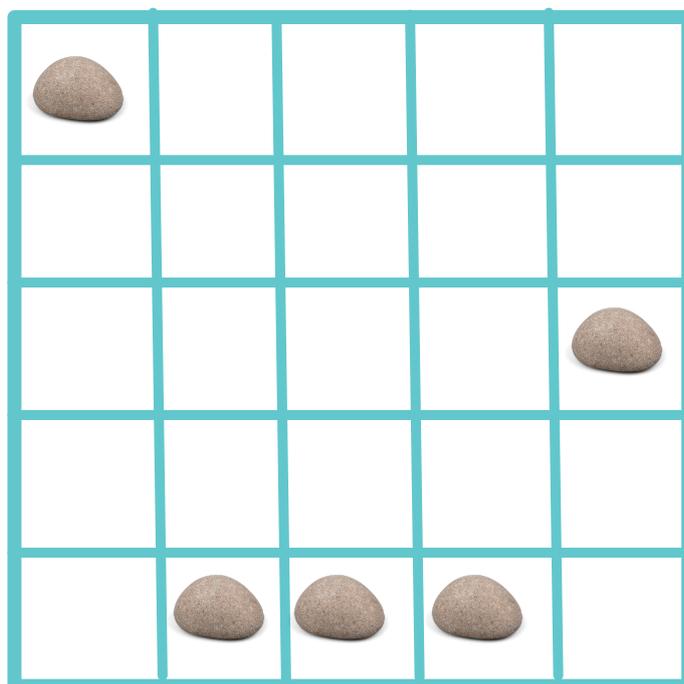
Demraw – Mauritania



El Demraw es similar al lanzamiento de piedras de Cabo Verde.

Consiste en dibujar en la arena un cuadrado dividido en 25 cuadrados más pequeños, y lanzando piedras poder conseguir tres en línea.

En algunas regiones los cuadrados del centro no son válidos.



La toleta - Mozambique

Las personas colocadas en ronda deben poner la palma de sus manos hacia arriba y de una en una se debe ir golpeando la palma de la mano de otra persona, al ritmo de la canción:



La toleta,
la toleta
ni café,
ni chocolate,
la toleta.

Eu fui ao semitério,
de gravata encarnada,

o monstro acordou e ele disse sarabadum,
badum, badum, badum, badum.

Um(1), dois(2), tres (3), quatro (4), cinco (5), seis (6),
set e(7), oito (8), nove (9) e dezzzzzz(10)...

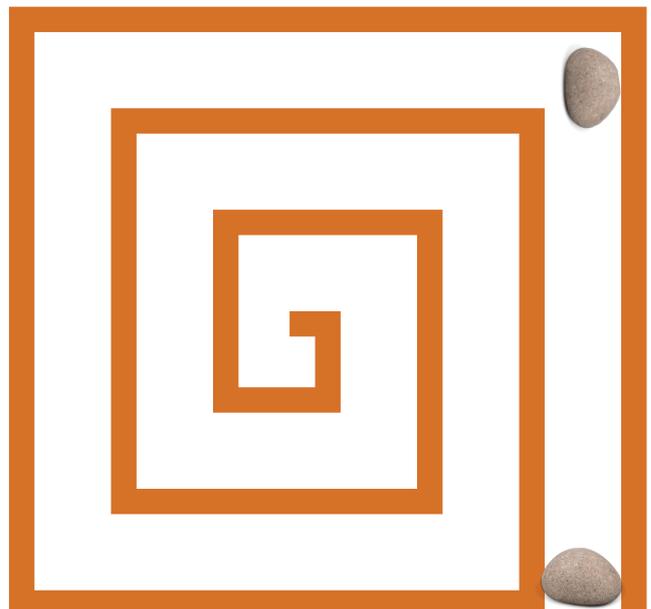
A quien le toque el número 10 será quien habrá perdido y deberá salir de la ronda.



El laberinto - Mozambique

El laberinto se juega por parejas, consiste en dibujar un laberinto en el suelo, y colocar dos rocas, una para cada participante.

Además, las personas participantes esconderán una roca en su mano sin que el oponente la vea, si adivina en que mano está podrá avanzar con su roca al vértice más próximo en el laberinto, quien llegue primero al centro gana.



Talbat - Sahara

Para jugar se necesitarán 20 latas, 2 botellas y pelotas de tenis.

Las personas participantes se dividen en 2 equipos, enfrentados en una línea colocan 10 latas de cada lado y las dos botellas en el centro. El juego consiste en derribar primero la botella del equipo contrario lanzando las pelotas y luego, las latas en el orden de derecha a izquierda.

Si alguna de las latas cae antes de lo debido se deben volver a colocar. Quien derribe las botellas y las latas primero gana el juego.



La Mamba - Sudáfrica

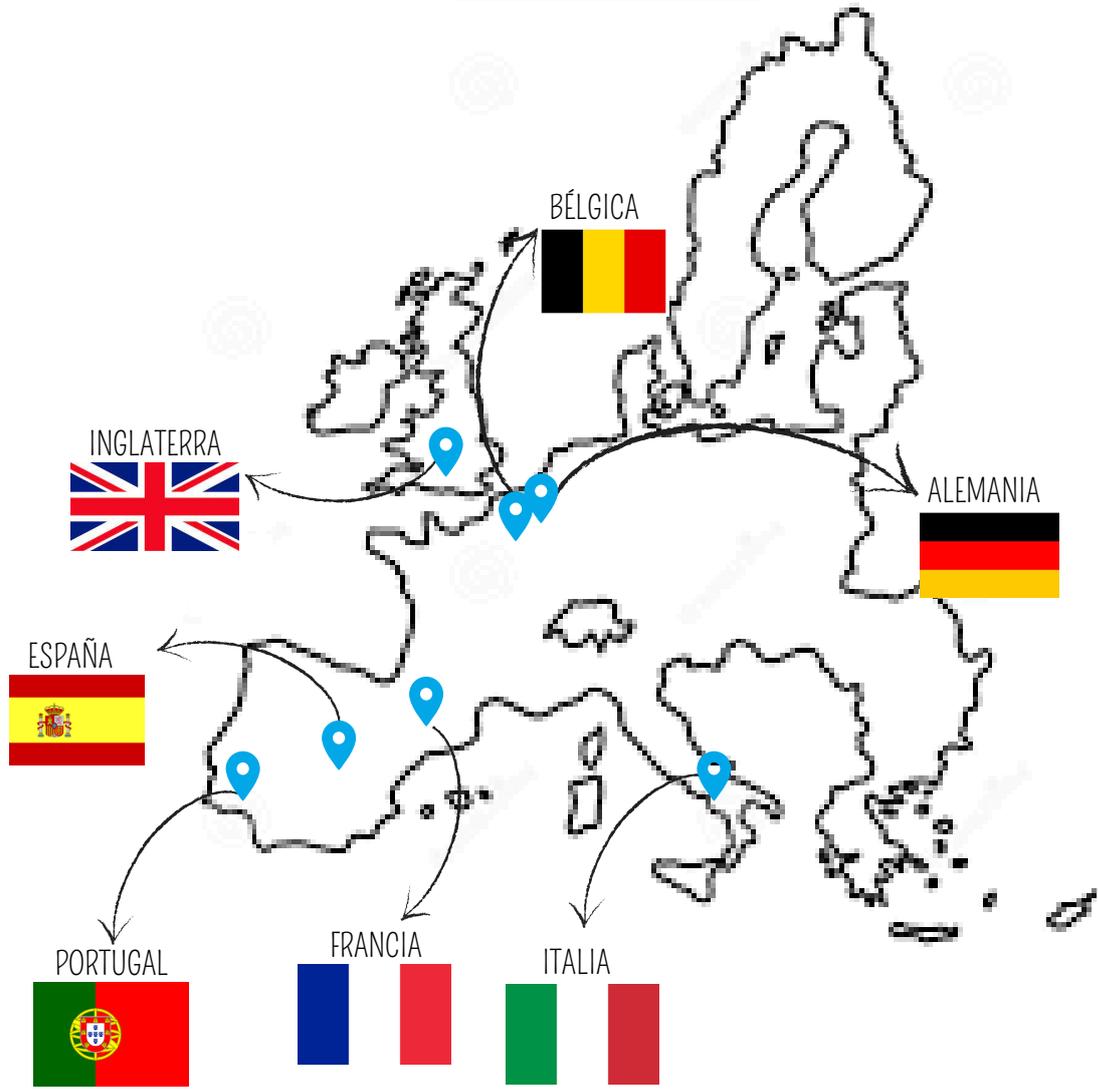


Para jugar a la Mamba (serpiente) se dibuja un cuadrado en el suelo, las personas participantes se deben meter dentro y escoger a quién será la mamba.

La mamba debe pillar a las demás personas, y cuando son pilladas deben ponerse detrás, si alguien se sale del cuadrado perderá.



Europa:

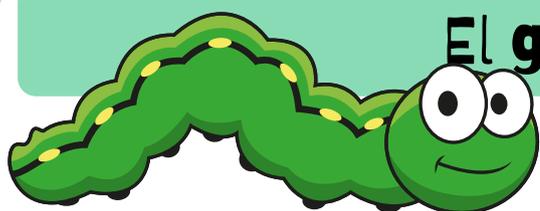
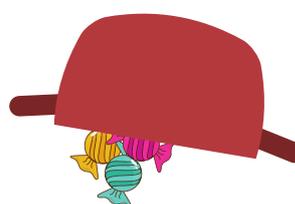
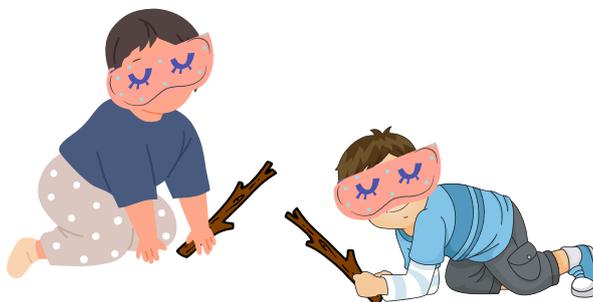


Topfschlagen, (golpea la olla)– Alemania

Para jugar todas las personas participantes deben tener los ojos vendados, y necesitarán un pequeño palo.

Una persona debe esconder debajo de una olla un pequeño premio, como una chocolatina o una chuche.

Los demás deberán gatear por el suelo dando pequeños golpes con el palo, quien encuentra la olla se queda con el premio.

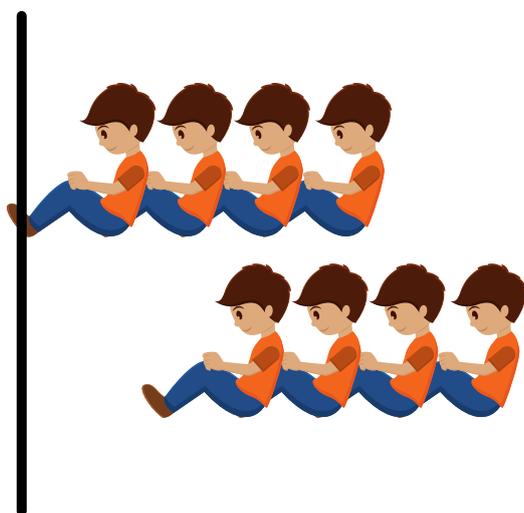


El gusano – Bélgica

Para jugar al gusano se deben formar dos equipos. Se colocarán en fila y se sentarán en el suelo con las piernas extendidas.

Deben llegar arrastrándose, doblando y estirando las piernas sin soltarse hasta el sitio que se haya acordado como meta.

El equipo que llegue primero gana el juego.



Piedra, Papel o tijera – España



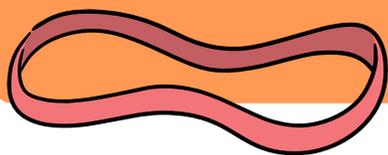
Se puede jugar por parejas o en equipos, con las manos atrás las personas participantes sacan sus manos en forma de piedra (con el puño cerrado), papel (con la mano abierta) o tijera (con los dedos índice y anular formando una V).



El papel le gana a la piedra por que la envuelve.
La piedra le gana a la tijera porque le quita el filo.
La tijera le gana al papel porque lo corta.



En otras formas de jugarlo también existe la de poner una de las manos abierta, y la otra golpea con el puño cerrado diciendo “piedra, papel o tijera” e inmediatamente se pone la mano en la forma elegida.
"Piedra papel o tijera, saca lo que quieras de la papelería, uno dos y tres"



La goma – España

El juego de las gomas es conocido en varios rincones del mundo, consiste en inventar una serie de pasos y seguirlos al ritmo de una canción.

Esta es una de las tantas que existen:

"Escribe a máquina con más color,
y verás la cara de tu profesor,
cambia de carrete con facilidad,
con rojo, verde,
amarillo y azul"

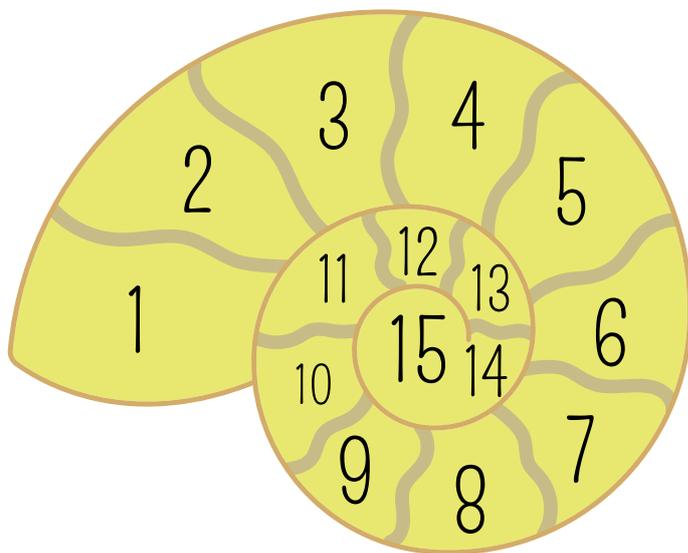


Escargot – Francia

Para jugar escargot se dibuja una espiral en el suelo, con forma de caracola. Se colocan los números en casillas del 1 al 15.

Por turnos, saltando en un pie y sin pisar ninguna raya se intenta entrar y salir de la caracola. Quién lo logre puede elegir uno de los números como su casa donde podrá descansar y pisar con ambos pies, y el resto de participantes ya no lo puede pisar.

El juego finaliza cuando todas las casillas estén ocupadas, y ganará la persona que tenga más casillas.



La pluma – Inglaterra

Para poder jugar se necesita una pluma.

El objetivo es lanzar una pluma al aire y el grupo de participantes debe estar cerquita y soplar hacia arriba de forma que la pluma no se caiga.



Strega comanda color – Italia



Strega comanda color (La bruja manda el color) se juega en grupos, previamente se tiene que elegir quién será “la bruja”, esta debe decir un color y el resto de participantes deberán tocar algo que esté a su alrededor y que sea del color indicado.

Mientras tanto la bruja debe atrapar a alguien, si lo logra cambian de rol.



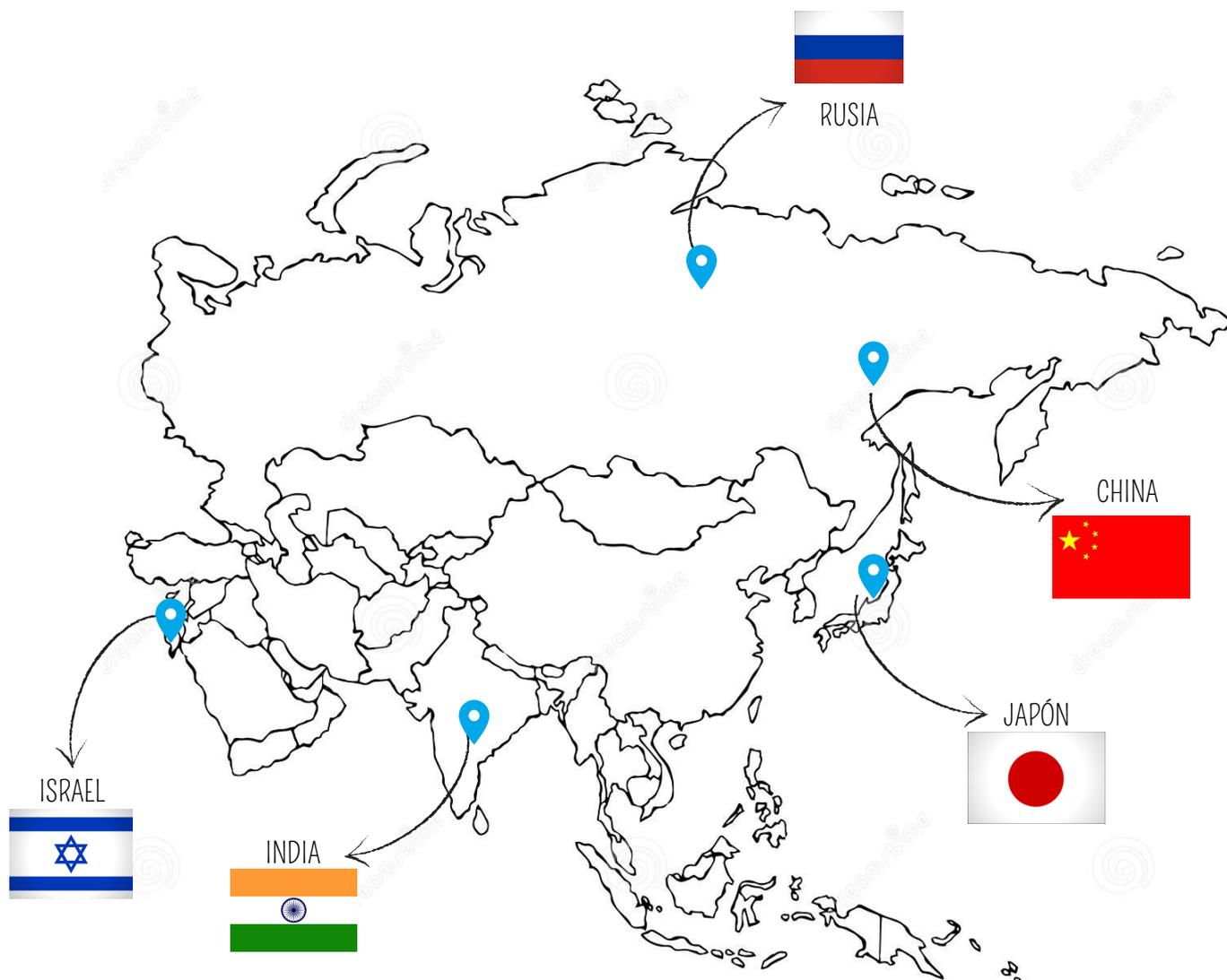
Mata – Portugal

Las personas deben colocarse en una ronda, el juego consiste en pasarse una pelota e ir contando hasta cinco.

La persona que queda en quinto lugar debe arrojar la pelota, e intentar darle a alguien para eliminarla del juego.



Asia:



Oceanía:



Cabeza de dragón – China



Todas las personas participantes deben tomarse por los hombros o la cintura para formar una fila.

Quien está en primer lugar es “la cabeza del dragón”, quien está en último lugar es la cola.

El dragón está dormido hasta que la cola grita: “uno, dos, tres, dragón”, entonces la cabeza se debe mover hasta encontrarse con la cola, cuando se encuentran, quien estaba en segundo lugar pasa a ser la nueva cabeza del dragón.



Nondi (Rayuela) – India



Nondi, llamada también rayuela es un juego conocido popularmente alrededor del mundo, según la región donde es jugado adquiere distintos nombres.

Consiste en arrojar una piedra e ir saltando en un pie sin pisar la casilla donde cayó la piedra, y sin perder el equilibrio en un trayecto de ida y vuelta.

Gogoim – Israel



Tradicionalmente se juega con huesos de melocotón.

Consiste en dibujar un círculo en el suelo y colocar dentro huesos de melocotón.

Las personas que participan deberán arrojar un hueso e intentar darle a los que están en el centro para poder quitarlos. Todos los que salgan le pertenecen a quien tiró, pero si su hueso queda dentro ya deja de ser suyo.

El juego termina cuando ya no quedan huesos en el círculo.



Tako (cometas) – Japón



Volar cometas es una actividad que está extendida por el mundo, pero es en Japón donde existe fuertemente este juego.

Se trata de competir con la cometa que llegue más alto en el cielo. Incluso se organizan competencias y son las personas que participan quienes elaboran sus propias cometas.

Tierra, cielo, mar – Rusia



Las personas participantes deben ponerse en ronda y elegir a quién dirige el juego.

Quien lo dirige debe ponerse en el centro de la ronda, al azar señalar a alguien y decir tierra, cielo o mar. Quién sea señalado debe mencionar rápidamente un animal que viva en ese medio.

Si no lo logra deben intercambiar roles.



Cubitos de hielo – Australia



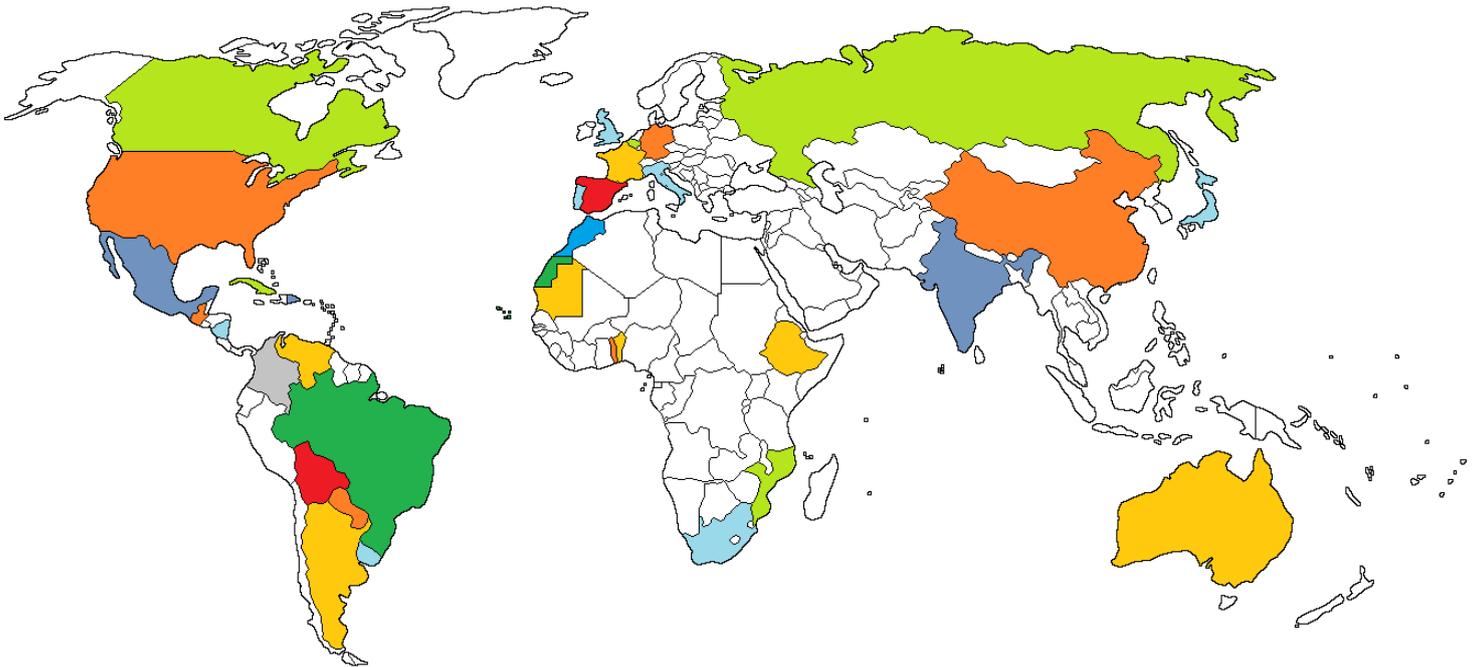
En grupos de tres o cuatro integrantes se reparte un cubito de hielo, el juego consiste en deshacer el cubo de hielo lo más rápido posible.

Es importante que sean tres o cuatro integrantes ya que deben pasarse el cubito para no quemarse las manos con el frío.

El equipo que logre derretir el cubito más rápido gana.



Fin del recorrido:



Gracias por acompañarnos a recorrer tantos rincones del mundo.
Como verás aún nos quedan muchos juegos por descubrir y lugares que colorear en el mapa.

Ahora es tu turno de investigar y consultar a las personas de tu alrededor si conocen otros juegos o variantes de estos.

Nos puedes hacer llegar más juegos al correo educacion@cicbata.org
Te dejamos tarjetas en blanco para que puedas completarlas e incluir los juegos que quieras.



Juegos del mundo

batá

Centro
de Iniciativas
para la Cooperación



Juegos del mundo

batá

Centro
de Iniciativas
para la Cooperación



Agradecimientos:

Desde CIC Batá agradecemos a todas las familias que nos acompañaron en la jornada de "Juegos del mundo", por su buena disposición, sus ganas de compartir y de conocer otras culturas.

Karina Brenes	Javier Portal Adán	Cloe
Catalina Hodgson	Janeth Rodríguez	Susana García
Mateo Mesa	Daniela Risquez	Samuel Aguilar
Alberto	Darío Valverde	Luisa Verdúo
Aoutif	Carmen Gómez-Lama	Luna Jordá Verdúo
Solangel Álvarez Miranda	Toñi Gil	Pablo Jordá Álvarez
Ramsel Albert Pontón	Mehdi	Antonio Jordá Palacios
Miranda Albert Álvarez	Joaquín Aguilar	Luz Helena Muñoz
Massielle Albert Álvarez	Erika Aguilar	Claudia Alzate
Marcia Zacarias	Estrella Vilches	Aleyda Collazos
Muriel Martínez Figueiredo	Belén Sardeña	Zainab Ben Hssain
Claudia Usuga	Federico Romero	

Material elaborado por el Equipo de EPD de CIC Batá con el apoyo de Belén Sardeña Alvarez.
Financiado por la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo