

*Carlos Alberto Coba Andrade*

**EL CORRO INFANTIL  
una propuesta de  
Creatividad de la Sierra  
Norte del Ecuador**

---

\* Investigador Asociado del I.O.A.

El Ecuador, como pocos países en el Continente Americano, es creador y recreador de las más hermosas manifestaciones sociales de carácter lúdico. Estos fenómenos culturales se encuentran presentes, de manera especial, en la ciudad de Otavalo de la Provincia de Imbabura.

Con un mosaico poblacional muy variado el aporte del mestizaje biológico y cultural ha dado como resultado un peculiar corpus antropológico: por una parte, pueblos indígenas de elevado nivel de desarrollo socio-cultural (en particular en

el aspecto comercial), y pueblos mestizos por otra parte, muy ligados a la nueva tierra americana –al decir de Darcy Ribeiro; 1970: 85–. En este contexto, el pueblo ecuatoriano ha creado elementos artísticos que son únicos en este rutilante mundo latinoamericano.

Dentro del campo de los juegos infantiles, se han venido muy a menos los populares, de tradición oral, dándose a cambio una masificación de juegos electrónicos, programados con personajes ajenos a nuestra cultura e idiosincracia que no han hecho otra cosa que confundir al niño y hacerlo penetrar en el mundo de lo irreal y de la ficción. Con esto, reafirmamos la tesis de que las manifestaciones culturales tradicionales, por la acción dinámica, cada vez con mayor intensidad se ven amenazadas de perder sus rasgos particulares, lo que desvirtúa su concepción original.

De aquí surgió la necesidad de hacer una investigación seria sobre los juegos infantiles que en tiempos pasados fueron

la parte sustantiva de la recreación de los niños pertenecientes a los diferentes grupos y subgrupos componentes de la nacionalidad ecuatoriana. Fue así como nos propusimos conseguir los siguientes objetivos:

- Obtener una visión panorámica de los juegos infantiles populares del área urbana de Otavalo, para dimensionar su importancia como medios de recreación.
- Rescatar los juegos infantiles de tradición oral para contrarrestar la influencia foránea en esta área.
- Dimensionar la importancia del estudio de los juegos infantiles populares, como medios de motivación utilizables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Clasificar los juegos infantiles de acuerdo a sus características constitutivas.
- Diseñar medios y estrategias para la aplicación de los jue-

gos infantiles populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo fundamental del universo de la investigación de los juegos populares de tradición oral consistió en: rescatar, procesar, ordenar e interpretar los fenómenos lúdicos investigados. Conseguido este objetivo, aspiramos reactivar la práctica de los juegos infantiles populares de tradición oral a través de su inserción en los programas de educación formal.

Este trabajo se encuentra enmarcado dentro del concepto general de la cultura popular tradicional. Por la misma, entendemos a todas aquellas manifestaciones que se desarrollan en un pueblo, que posee características propias, surgidas por los procesos históricos y sociales que los determinan. La cultura tradicional es, por lo tanto, el crisol donde se refugian los valores más auténticos que una nación ha creado a lo largo de su devenir histórico, nutridos diariamente por la

realidad socio-cultural que rige su vida colectiva.

Comprendida dentro de su contexto histórico, la Cultura Popular Tradicional es dinámica por excelencia; permite a los pueblos adaptarse a situaciones nuevas de vida y coadyuva a las transformaciones de su realidad circundante. Como elemento social que es, la Cultura Popular Tradicional se convierte de acuerdo a los cambios sustantivos de la nación a la que pertenece, pero como receptáculo de manifestaciones socio-culturales ancestrales permite conservar en su seno lo más valioso del patrimonio del pueblo, y por ello, adaptarse con éxito a las transformaciones sociales. Los cambios de la Cultura Popular Tradicional no conllevan, la extinción de sus rasgos básicos sino, al contrario, permite conservar y enriquecer los aspectos propios, auténticos y genuinos que los mismos pueblos desean que permanezcan en el proceso de su autodesarrollo. En tal sentido, la Cultura Popular Tradicional se convierte en fuente inagotable

de identidad cultural, como raíz de nacionalidad. Su aplicación a la educación exige, por lo tanto, que sea la base donde se asienta la identidad cultural de nuestro país.

Los orígenes de los juegos infantiles populares de tradición oral del Ecuador están muy ligados con los de España y Latinoamérica. Los autores coinciden en señalar que la génesis de los juegos responde al desenvolvimiento cultural de los pueblos. En este sentido, sostienen que en una sociedad dividida en clases sociales, la cultura está determinada en última instancia, por causas económicas y que, debido a ello, cada clase genera determinado tipo de cultura, y que es lícito sustentar que toda cultura es cultura de clases.

Por tanto, en toda sociedad dividida en clases están presentes dos culturas: la cultura de las clases dominantes y la cultura de las clases dominadas, potencialmente democrática y revolucionaria. Dentro del marco de producción capi-

talista, las clases dominantes detentoras de los bienes materiales de producción, imponen al resto de la sociedad sus propios patrones culturales haciéndoles valer como cultura universal. En este contexto, el folkllore se manifiesta como la expresión más auténtica de las clases populares, tanto que encierra su propia concepción del mundo y de la vida, en cuyo seno se gestan formas culturales propias que se contraponen antagónicamente a esa cultura oficial pretendidamente universal. El folkllore debe entenderse como cultura impugnadora de los valores representados por la cultura de las clases dominantes, ante las cuales, la cultura subalterna opone otros valores.

Los juegos de nuestro interés hacen referencia a todas las actividades lúdicas que son practicadas por los niños de las clases populares aprendidos de manera oral, tradicional y empírica. Estos juegos constituyen parte de nuestro folkllore y éste, a su vez, parte de nuestra cultura que debe ser conocida por los alumnos de todo el país,

por lo que consideramos vital su aplicación en educación.

En Latinoamérica, algunos estudiosos, entre los que destacan Carvalho-Neto, Clara Passafari, Ismael Moya, Félix Coluccio, Isabel Aretz, Manuel Danneman, Renato Almeida y Raúl Cortázar, han trazado los lineamientos teóricos hasta sentar las premisas de validez científica para la aplicación de la cultura de tradición oral en los programas formales de educación. Ya lo han señalado que la cultura de tradición se debe enseñar en el aula, ya que sin ella es imposible formar el alma nacional de nuestros pueblos.

Los juegos populares nos identifican, nos hacen sentir iguales y, a través de ellos así como del resto de manifestaciones folklóricas, podemos llegar a una autodeterminación y autogestión. La aplicación de los juegos de tradición oral en la educación consiste en utilizar unidades lúdicas en el proceso formativo, con el propósito de que estos enriquezcan la enseñanza-aprendizaje y que sea

la escuela la que difunda el patrimonio lúdico, no solo por la serie de aptitudes que forma y los valores que permite alcanzar, sino porque es a través de un sistema en donde mejor pueden difundirse.

Los juegos infantiles populares de tradición oral se presentan portando valores propios de la verdadera creación artística de las clases populares; son portadores de mensajes lúdicos, estéticos y simbólicos que se van cargando de significación en el curso de los procesos históricos que los determinan. Es decir, la forma tradicional se mantiene pero sus agregados varían de acuerdo a la coyuntura histórica del pueblo al cual pertenecen.

Los juegos populares de tradición oral son catalogados como fenómenos, hechos o valores culturales lúdico sociales donde se conjuga idea y acción, pasado y presente, tradición y porvenir. Se caracterizan por ser populares, estar socializados, transmitirse por medios no institucionalizados, a través de la

vía oral, estar localizados geográficamente, ser anónimos y tradicionales; cumplen además una función en la sociedad donde viven. Todos estos rasgos son necesarios para poder calificar a un hecho folklórico como tal, y los juegos catalogados en nuestro acopio de datos cumplen con todos ellos.

Siguiendo a Froebel, Montessori y Decroly, el juego es un principio fundamental en la educación, ya como manifestación espontánea y natural de autoexpresión, ya como método de enseñanza-aprendizaje.

El juego, que es una de las más utilizadas formas de recreación, es la vida misma del niño. No es un simple pasatiempo o un momento insignificante de alegría, para el niño el juego es una cosa "seria" pues en él se expresa, construye su propio mundo; en el juego vence su miedo instintivo, libera energías reprimidas, forma parte de la sociedad...

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego.

Jugar es la esencia de la vida de un niño. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, este aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara al niño para la madurez.

Para satisfacer las necesidades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifiesta normal. La educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes. El juego profundamente absorbente, parece indispensable para el total crecimiento mental.

Según Shiller, "el hombre no está completo sino cuando juega". "En el niño, escribe Clapárede, el juego es el trabajo, es el bien, es el ideal" (2) (BARONE, 1949: 40). Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. El

niño es un ser que juega y nada más. Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Las funciones más latentes se desarrollan por el juego; la infancia es, por consiguientes, el aprendizaje para la edad madura.

Jugar no es para el niño una distracción o un modo de divertirse, es una función fundamental, tan fundamental como comer o respirar. Es necesario tener presente que en la infancia el juego es una actividad regida desde el niño, de modo que solamente él determina qué es juego y qué no es juego.

Esquemáticamente, el juego se cumple en tres etapas. La primera es la del juego-ejercicio; el niño pequeño va haciendo a modo de juego las experiencias que le permiten ir conociendo su propio cuerpo y los objetos del mundo exterior; en verdad vive y aprende a vivir jugando. Los manotazos, los gritos, las sacudidas, los chillidos que aparentemente no tienen objeto, son en forma continua expresiones de posibi-

lidades vitales que el pequeño siente y que le producen un goce intenso y muy notorio.

Durante este período, que puede fijarse desde el nacimiento hasta pasados los tres años, la familia tiene una doble función importantísima que realizar: propiciar las circunstancias y aceptar las experiencias. Por lo primero, se entiende que hay que ofrecer al pequeño motivos que atraigan su atención; la otra misión de la familia consiste en permitir las experiencias: dejar que el niño cumpla lo que intenta, sin otra restricción que la que indique la seguridad.

En un segundo período, que puede decirse comienza a los dos-tres años, el niño encuentra en el juego un medio personal, independiente de los otros y solo manejado por su propio intento, que le permite a más de vivir intensamente, encauzar la suma de tensiones que el adulto no es capaz de organizarle. En esta época, el niño es total y básicamente un jugador; ya no juega como cuando era pequeño, como una

manera de ejercitarse en el hecho de vivir y como un método de aprender, juega por jugar. El juego se transforma en una actividad en sí misma, que lo posee íntegramente y en la que puede poner la totalidad de sus preocupaciones y resolver, dentro de un sistema propio, buena parte de sus problemas. Jugar no es una actividad pueril, en el sentido de trivial y sin importancia, es función capital de todo ser humano como lo es el niño.

Hacia los ocho o nueve años, el juego adquiere un carácter dramático; el niño juega ahora a "representar" a distintos personajes. Pasada la etapa del juego simbólico, el chico va penetrando poco a poco en el juego con reglas, en equipos o grupos que deciden antes de jugar los privilegios y penas o castigos que ha de regir, la situación que cada cual ocupará en el conjunto y las sanciones para quienes no cumplen el compromiso contraído. Aparece así una elevada socialización del juego y su función de educación moral en la que

comienza a anunciarse la ética del deporte; jugar por el juego mismo, saber perder sin desmoro, celebrar el triunfo del adversario.

En resumen, el juego que comienza por ser en el bebé una actividad vital muy poderosa que encausa el entrenamiento motor, postural, sensorial y de comunicación con el mundo externo, poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar, por fin, a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones.

Todo el proceso del juego que se da en el niño a lo largo del tiempo constituye una actividad fundamental de gran contenido educativo. En el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, en una palabra, su personalidad. El juego representa, al mismo tiempo, un verdadero derecho indivi-

dual y social que debe ser respetado y protegido.

En el niño o en el joven, incluso en el adulto, la actividad lúdica tiene importancia porque lo acompaña a lo largo de toda su existencia. Mediante el juego se supera el simple goce determinado por esquemas instintivos e impulsos, al descubrirse grandes posibilidades de formación.

Es tan vital el juego, afirma Isabel Andrade, que de él y de la forma en que se conduce depende, en gran parte, el futuro desarrollo del ser humano. De aquí precisamente se desprende la importancia de los aspectos que estamos tratando: **juego y educación**, porque de la forma como se los encauce estaremos formando individuos sanos física y espiritualmente o bien individuos pasivos incapaces de desarrollar su personalidad.

En todos los tiempos, la educación ha procurado proporcionar al hombre las habilidades, los conocimientos y los

ideales que lo faculten para vivir en su comunidad, comprenderla, integrarse a la misma y contribuir a su desarrollo y progreso. Con esta consideración, la educación debe ser una genuina experiencia de libertad, un proceso de descubrimiento de conocimientos donde el educador ha de procurar que en cada individuo se realice el proyecto que cada vida humana encierra y que se halla en germen en el niño o en el joven, reconociendo además, que la educación es ante todo un proceso vivencial que se da a través de experiencias y contenidos, antes que transmitiendo informaciones, tratando siempre de descubrir que la verdadera educación es la que enseña cómo aprender.

Los juegos ayudan al niño por su riqueza y grado de estructuración, por su contenido y calidad del lenguaje que evocan. Hasta cierto punto, los juegos inducen al niño a inhibir la tendencia a actuar irreflexivamente y le enseñan a esperar hasta encontrar la mejor y más efectiva forma de respon-

der a una situación dada, así como también le ayudan en la medida en que le exigen abstraer el pensamiento y aprender a observar ciertas reglas.

Según la psicología genética, el pensamiento es acción interiorizada y sistematizada. Por lo general, el niño no puede estructurar su pensamiento, como lo hace el adulto, sin antes haberlo representado en la acción, cosa que él hace cuando juega y, a medida que va creciendo, su visión del mundo se va acercando paulatinamente a una visión más madura y objetiva, como resultado de un proceso en el que la actitud, el movimiento, el entusiasmo y el ansia de experimentación y de satisfacción, características de su actividad física y sensorial, se conjugan en forma cada vez más íntima para servir de base a un creciente acervo de conceptos e ideas más verbalizados.

María Montessori, al reflexionar de este modo, llegó a concebir la idea de diseñar materiales de juego con los que

el niño pudiera trabajar por sí solo. Sin embargo, se ha demostrado que esta clase de actividad es apenas una faceta del juego espontáneo del niño, representado por múltiples actividades que, debidamente encauzadas, pueden contribuir grandemente al desarrollo intelectual del niño, como también a su creatividad.

El papel que corresponde desempeñar al educador (madre o maestra) debe ser un papel de dirigente, con la misión de crear situaciones y encauzar el desarrollo del niño. Sin embargo, el juego representa para él algo mucho más profundo que un simple ejercicio físico o intelectual. Según se deduce de numerosos estudios realizados por psicólogos, el juego no constituye solamente un ejercicio para el intelecto sino que es además, el idioma de la vida emocional del niño y uno de los medios más efectivos que él puede encontrar para reconciliar el mundo de sus propias fantasías con el mundo objetivo y su causalidad.

El valor educativo de los juegos es indiscutible, ya que éste radica en la inclinación natural que el niño tiene hacia las actividades lúdicas. Ana Consuelo Vivar, citada por Ofelia Columba Déleon en su obra: "Folklore y Educación en Guatemala", dice que "el juego es actividad propia de los niños y desarrolla una función vital porque prepara, ejercita y entrena al niño para las exigencias de la vida adulta, además, satisface en el niño la necesidad de expresarse y de actuar sobre las cosas que lo rodean" (3) (VIVAR, 1977: 30). La misma autora indica que hasta los seis o siete años, esta actividad llena toda la vida del niño; que de esa edad en adelante está capacitado para dedicarse a otras tareas.

Paulo de Carvalho-Neto, en su libro "Folklore y Educación", señala la importancia educativa de los juegos como medios educacionales de alcances insospechables; señalando también que la actividad lúdica dirigida permite ahorrar energía y da como resultado enseñanzas amenas y exitosas.

Juan Huizinga —dice Segovia Baus— no se equivoca al proponer la teoría del "homo ludens" (el hombre que juega), porque es en el juego donde deja al espíritu vagar libremente, cuando en una pequeña franja de tiempo libre parece "perderse" en pos de la distracción o del descanso, o tomar no demasiado en serio la tarea de sobrevivir.

Lilian Scheffler, cita a Edmonson quien al referirse a los niños mesoamericanos dice: "los niños de las sociedades indígenas de Mesoamérica, juegan en una forma más imaginativa con cualquier cosa que tengan a mano, y juegan más dentro de los patrones en que son enseñados, tanto por los adultos, como por otros niños" (4) (SCHEFFLER, 1975: 47).

Al hablar de pasatiempos y juegos infantiles populares, se hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas que son practicadas por los niños de las clases populares, enseñadas de manera tradicional y empírica. Estas actividades no deben ser

confundidas con los juegos deportivos ni con los juegos impuestos por los medios masivos de comunicación social como la televisión y las tiras cómicas que ejercen influencia negativa en la educación, pues imponen patrones ajenos y enajenantes a nuestra cultura.

Efraín Sánchez Hidalgo, en su "Psicología Educativa" afirma que "a la vez que entretienen, los juegos sirven para descargar las energías excedentes. Mediante ellos, el niño perfecciona sus coordinaciones neuromusculares, así como las de las manos y la vista. Las actividades de juegos estimulan asimismo el desarrollo social, ya que el niño participa y coopera en ellas con los demás en el grupo. Los juegos constituyen oportunidades para la expresión y el desarrollo de la personalidad. La buena salud mental exigen que el niño juegue" (5) (SANCHEZ HIDALGO, 1978, 157).

Hurlock señala cinco valores de los juegos: 1) contribuyen al desarrollo muscular y al ejercicio del cuerpo; 2) pro-

porcionan una oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales; 3) los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre los colores, formas, tamaños y texturas de los objetos y materiales que se usan en ellos; 4) cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales; 5) proporcionan cierto adiestramiento moral, pues el niño aprende a estimar lo que el grupo considera correcto o incorrecto. Los aspectos señalados, reafirman, una vez más, la importancia del juego en la educación.

Lamentablemente, en la escuela de hoy el aprendizaje se restringe a la realidad espacial del pupitre, la hoja, el lápiz, el libro, olvidando aquel resorte psicológico que constituye el juego. "Con alegría al jugar, conservará alegría al aprender, lo cual revertirá en el futuro en una actividad positiva frente al aprendizaje escolar". Jugar, señores, es vivir y ser creativo. Vivir libre y creativo sin horizontes.

## BIBLIOGRAFIA

ARETZ, Isabel

1975 **Guía Clasificatoria de la Cultura Oral Tradicional.** En: "Teorías del Folklore en América Latina"; Biblioteca del Instituto Interamericano de Etnomusicología y Folklore. Caracas, Venezuela.

BARONE, Luis, y otros

1979 **Cajita de Sorpresas.** Enciclopedia Educación Pre-escolar. Ediciones Océano. Vol. 4. Barcelona, España.

CARVALHO NETO, Paulo

1961 **Folklore y Educación.** Ed. Casa de la Cultura Ecuatoriana. Quito-Ecuador.

CARVALHO NETO, Paulo

1975 **Concepto de Folklore.** Ed. Pomarca. México.

COBA ANDRADE, Carlos Alberto

1976 **Nuevos Planteamientos a la Etnomúsica y al Folklore.** En Revista Sarance N° 3 del Instituto Otavaleño de Antropología. Otavalo-Ecuador.

COLUCCIO, Félix

1965 **Folklore para la Escuela.** Ed. Plus Ultra. Buenos Aires, Argentina.

DE LEON, Ofelia

1977 **Folklore Aplicado a la Educación Guatemalteca.** Ed. Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, Centroamérica.

FINGERMAN, Gregorio

1970 **El Juego y sus Proyecciones Sociales.** Ed. El Ateneo. Buenos Aires, Argentina.

HUIZINGA, J.

1946 **El Concepto de la Historia y otros Ensayos.** Ed. Fondo de Cultura Económica. Traducción de Wenceslao Roces. México.

LARA F., Celso A.

1977 **Contribución del Folklore al Estudio de la Historia.** Ed. Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala, Centroamérica.

PASSAFARI, Clara

1969 **Folklore y Educación.** Ed. Estrada S.A. Buenos Aires, Argentina.

SANCHEZ HIDALGO, Efraín

1978 **Psicología Educativa.** Ed. Universitaria, Universidad de Puerto Rico. Industrias Gráficas M. Pareja Montaña; Barcelona, España.

SEGOVIA BAUS, Fausto

1981 **Manual de Recreación Ecuativa.** Ed. Don Bosco, Imprenta L.N.S.; Cuenca, Ecuador.

SCHEFFLER, Lilian

1975 **Juegos Infantiles de una Comunidad Tlascalteca: perspectiva histórica.** En: "Boletín del Departamento de Investigación de las Tradiciones Populares N° 2". México.