

El juego musical de tradición infantil en Corrientes

IRMA IRENE LUCERO Y MARÍA SUSANA PIÑEIRO

INSTITUTO SUPERIOR DE MÚSICA CARMELO H. DE BIASI - CORRIENTES

Introducción

La transformación educativa dada por la Ley federal de Educación (1993), introduce nuevos roles al docente de los IFD. Se habla del rol del docente investigador, aquel que puede reflexionar sobre la propia práctica y utilizar la metodología científica en el ámbito de la realidad educativa o de la disciplina que enseña, con el objeto de provocar cambios, mejoras e innovaciones educativas.

Como docentes preocupados por la calidad del proceso enseñanza aprendizaje que desarrollamos y, en adhesión a estos nuevos roles, decidimos abordar una investigación que nos permita construir conocimientos dentro del área de la historia de la música y que a su vez, el proceso de investigación -en su etapa de recolección de datos- sirva a los estudiantes del Bachillerato con orientación musical para tomar contacto con una investigación científica, dado el desconocimiento de lo que significa la misma. Por tales motivos, se eligió realizar una investigación exploratoria en la que los estudiantes participaran como recolectores de datos.

Particularmente, como profesores de Historia de la música, nos interesa conocer acerca de los juegos infantiles musicales en Corrientes, dado que la literatura al respecto es muy escasa y que los alumnos del Profesorado de Artes en Música del Nivel Superior advierten, al realizar prácticas y observaciones, un notable desconocimiento de canciones y juegos musicales tradicionales por parte de las maestras y alumnos del Nivel Inicial y EGB1. En la ciudad de Corrientes sólo se cuenta con un trabajo de recopilación de juegos infantiles elaborado por Raúl López Breard (2002). La investigación que llevamos a cabo pretende indagar sobre *los juegos infantiles a través del tiempo en Corrientes*.

Esta investigación exploratoria se realiza para tener datos que nos permitan aproximarnos a una idea de los juegos infantiles de las distintas generaciones partiendo de la década del 30, en la ciudad de Corrientes, la cual intenta dar respuestas a las siguientes cuestiones:

- ¿Cuáles son los juegos que perduran a lo largo de las distintas generaciones?
- ¿Cuáles son los juegos propios de cada generación?
- ¿Qué juegos musicales aparecen en cada generación?
- ¿Cuáles son los juegos musicales que perduran y cómo son en cuanto a letra, melodía y/o coreografía? Para poder distinguir semejanzas o variantes entre ellos, o entre lo que aparece en la bibliografía.

En esta etapa presentamos los resultados de un primer análisis y que constituye los primeros rasgos de esta exploración, abarcando información asociada con las tres primeras preguntas. Estos resultados serán insumos para

un estudio posterior centrado en los juegos musicales, para lo cual es necesario continuar la búsqueda y tomar un nuevo contacto con los informantes, dado que los datos recogidos al respecto, hasta este momento, son insuficientes.

Marco Referencial

Johan Huizinga (1972, p.26) define el juego como una

“acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”

También aclara que *“El juego por mandato no es juego”*, con lo cual nos aporta una de las características más importantes del juego: el ser una actividad libre de obligaciones.

A su vez, Raúl López Breard (2002; p. 4) se refiere a *los entretenimientos* y afirma que sus raíces se encuentran en Egipto, Grecia, Roma y otras regiones de la antigüedad, que dejaron sus huellas en la España del siglo XV que nos fueron trasladados en época colonial como legado de la conquista y que en su gran mayoría están vigentes en las áreas rurales aculturados con elementos propios de la región.

También se puede agregar que el juego infantil que empieza a temprana edad y parece ser universal es la imitación de la vida adulta. Se juega a ser mamá o papá utilizando juguetes o cualquier objeto que los niños tengan a su alcance que representen muebles, utensilios de cocina, ropas. La estructura del juego reside en una réplica de la vida de los adultos, por lo cual su contenido varía según la cultura en que se desarrolle. Las diferencias en las funciones sexuales, en las pautas de educación, en el status y rol dentro de la familia y en el plano ocupacional se ven reflejados en los juegos y también se perpetúan a través de ellos. (Akselrad y Gueler 2001, p.13)

En suma, el juego, como el arte, es un acto de creación, que nos transporta a ese “otro modo” alejado de la rutina, con otros límites de espacio y de tiempo, en el cual las imposiciones- salvo por las mismas reglas del juego- no tienen cabida. En el juego reina un orden absoluto y propio, en donde el ritmo y la armonía adquieren un papel importante. Razones por las cuales, en la mayoría de los casos el juego va de la mano de la música (del canto en particular) y de ciertos desplazamientos muchas veces pautados como si fueran verdaderas coreografías.

De este modo, no es casual que la mayoría de las composiciones del llamado cancionero infantil, en Argentina, estén ligadas al juego, con excepción de las canciones de cuna, en las que sus intérpretes principales suelen ser las madres o niñeras. Dicho cancionero tiene su origen en composiciones líricas de tradición popular, en su mayoría españolas, y transmitidas por vía oral. Los cantares de gesta fueron fieles ejemplos de ello, aunque algunos hayan desaparecido cuando finalizaron las circunstancias históricas que habían provocado su aparición. Sin embargo, otros han pervivido durante cientos de años, como ser los *romances*, propiciando incluso, la aparición de nuevas composiciones.

La ronda es una de las composiciones populares más antiguas que se conoce y que ha sobrevivido mediante las múltiples derivaciones del *romance*. En la Antigüedad los niños jugaban a la ronda, aunque también los adultos la danzaban aún cuando ésta tuviera un gran contenido simbólico: las tres primeras vueltas, de izquierda a derecha, significaban el movimiento de los astros, es decir, su revolución de Oeste a Este, y las tres vueltas contrarias, el movimiento de los astros en esa misma dirección; las vueltas redondas, la perfección de la esfera; el niño en el centro, simbolizaba el sol y si había una niña, representaba la luna. Sacar del círculo a uno de los niños daba a entender los cursos vacilantes de los planetas, mientras que la ronda en sí, significaba la armonía de las estrellas y el firmamento. El canto simbolizaba el himno de alabanza a los dioses.

A pesar del paso del tiempo, lo que aparentemente no ha sufrido demasiados cambios es la coreografía de la ronda, hoy ligada al ámbito infantil exclusivamente: niños de ambos sexos, tomados de las manos giran en forma circular al son de una melodía. La condición es que deberán ir alternando entre el fondo coral (estribillos) y un solista (coplas) en el centro del círculo.

Sin embargo, el cancionero tradicional infantil propiamente dicho, en Argentina recién se conoce en la segunda mitad del siglo pasado y ligado al ámbito escolar, según lo indica Vicente Rossi citado por J. Ricardo Nervi (1987, p. 66):

“Los cantos de ruedas y ceremoniales infantiles, recién se conocieron entre nosotros en la segunda mitad del siglo pasado. Su número es insignificante; vinieron por un solo conducto: los maestros-ciruelas y libros de lectura que los gobiernos del Plata importaron para las escuelas primarias, a falta de profesorado y textos nacionales, y que el alumnado soportó heroicamente...”

Para Nervi, basándose en la afirmación de Rossi, fue la escuela popular la que contribuyó a universalizarla (a la ronda) en el país. Y así se constituyeron en “Rondas populares” de cuño argentino, las tituladas *Arroz con Leche*, *Los oficios*, *Mambrús*, *La farolera*, *El lobo*, *En coche va una niña*, *En el fondo del jardín*, *La torre en guardia*, *Encontré a mamita*, *En Galicia*, *La blanca paloma*, *Las señas del esposo*, *Sobre el puente de Avignon*, entre otras.

Objetivo

Conocer cuáles eran los juegos en general y cuáles los juegos con música en particular que jugaban personas de diferentes generaciones de la ciudad de Corrientes cuando tenían entre 5 y 10 años.

Metodología

La recolección de datos se realizó por medio de entrevistas a personas de diferentes generaciones de la ciudad de Corrientes.

Para organizar los datos se consideraron a las personas por décadas, teniendo en cuenta el año de su nacimiento y agrupándolas en las siguientes:

Nacidos entre 1930 y 1939

Nacidos entre 1940 y 1949

Nacidos entre 1950 y 1959

Nacidos entre 1960 y 1969

Nacidos entre 1970 y 1979

Nacidos entre 1980 y 1989

Nacidos entre 1990 y 1999

De cada década se hicieron 10 entrevistas cuyo *protocolo* es el siguiente:

1. Nombre por lo menos seis juegos de los que usted jugaba cuando era un niño de entre 5 y 10 años.
2. Describa cada uno de los juegos anteriores. ¿Cómo eran? ¿Cómo se jugaba?
3. En los casos de aquellos juegos que son musicales describa cómo era la coreografía (desplazamientos) y entone la canción correspondiente.
4. Si el entrevistado, entre los 6 juegos pedido no nombra algún juego musical, preguntar: ¿recuerda haber jugado algún juego musical, es decir aquellos que involucran movimiento y canciones?
5. Solicitar que nombre cuáles son los juegos musicales que recuerda y pedirle que describa la coreografía y entone la canción correspondiente. (Tratar de que por lo menos nombre 3 juegos musicales)

Actuaron como entrevistadores los alumnos del Bachillerato con orientación Musical del Instituto Superior de Música "Prof. Carmelo de Biasi" de la ciudad de Corrientes (Argentina), quienes escogieron al azar, y dentro de sus posibilidades, las personas a entrevistar. Las entrevistas fueron grabadas y transcritas en su totalidad por los estudiantes; en los casos de haber recogido melodías entonadas, debieron elaborar partituras, respetando los sonidos y ritmos exactos de los cantos de las personas entrevistadas.

Para procesar los datos se construyeron matrices por décadas. En cada matriz aparece la identificación o nombre de los juegos citados, el sexo de los participantes y la frecuencia correspondiente a cada juego.

Discusión de resultados

A manera de ejemplo se da la matriz resumen (Tabla 1), donde los números indican la frecuencia de ese juego dentro de la década correspondiente.

Una primera descripción general muestra que:

- En las diferentes generaciones, las mujeres recuerdan más cantidad de juegos que los hombres, salvo en la década del '80 y del '90.
- Se nombraron en total 26 juegos, de los cuales sólo 8 (31%) corresponden a juegos con música. Éstas son: arroz con leche, farolera, huevo podrido, martín pescador, la catalina, paloma blanca, ¿lobo está?, pisa pisuela
- Aparecen juegos que son netamente femeninos: paloma blanca, ¿lobo está?, las muñecas, saltar la soga, el elástico, pisa pisuela, y netamente masculinos: cow boy/mocitos, fútbol, las figuritas, jueguitos electrónicos.

Hay resultados particularizados que son de destacar:

Las figuritas, capichuá y pisa pisuela, sólo aparecen en las décadas del 30, 40, 50 y 60.

A partir de la década del 70, ya no aparecen La mancha, Paloma blanca, Gallito ciego, Martín pescador, Saltar la cuerda, ¿Lobo está?, Capichuá, Figuritas, Pisa pisuela, La Catalina.

Décadas	Anterior a 1930		1931-1940		1941-1950		1951-1960		1961-1970		1971-1980		1981-1990		1991-2000	
Juegos/ Sexo	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
Arroz con leche	6	0	3	2	4	1	4	2	4	2	1	1	1	2	1	1
Embopa	1	0	1	0	1	1	0	1	2	0	0	0	1	2	7	3
Ta-te-tí	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	0	0	0	0	1	1
Muñecas/ a la mamá	5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	3	0	4	0
Ludo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Farolera	4	0	2	1	0	0	4	1	4	0	2	0	0	1	0	0
Huevo Podrido	2	0	1	0	3	2	1	0	4	0	1	0	0	7	2	2
Rayuela	2	0	2	1	3	0	2	2	2	1	2	0	2	0	0	0
Mancha	2	0	0	0	2	0	1	0	2	1	1	0	0	0	1	0
Escondida	2	0	3	1	0	0	1	1	1	2	1	2	0	6	0	5
Paloma Blanca	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gallito Ciego	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
Martín Pescador	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0
Fútbol	0	0	0	0	0	4	0	0	0	3	0	2	0	8	0	2
Saltar a la Cuerda/ Soga	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0
Cow Boy/ mocitos/ bandoleros	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Tutti Fruti	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
Lobo está?	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Elástico	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	0	0	0	1	0
Bolitas/ Balitas	0	0	1	3	0	3	0	4	1	0	0	0	2	0	1	0
La capichuá	0	0	0	0	2	0	3	0	2	0	0	0	1	0	0	0
Figuritas	0	0	0	2	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0
Pisa pisuela	0	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0
La Catalina	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0
Jueguitos electrónicos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
Chu-Chu-ua	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
TOTAL DE JUEGOS	12	1	9	9	11	7	12	7	15	8	12	3	7	10	8	10

Tabla 1

La mayoría de los juegos ya aparecen a partir de la década del 30, aunque hay casos marcados que se pueden citar: ¿Lobo está? y El elástico son citados a partir de la década del 50 y Pisa pisuela y La Catalina, a partir de la del 40.

- El Ludo, que es un juego de mesa, sólo es nombrado por una persona nacida antes de 1930 y otras dos en la década del 80. Podría decirse que es un juego prácticamente desconocido por las generaciones, aunque sabemos que es un juego tradicional de mesa.
- Los jueguitos electrónicos aparecen a partir de la década del 80, como era de esperar.
- Los juegos que perduran en el tiempo, dado que al menos un entrevistado en cada generación los ha nombrado son: *arroz con leche*, *huevo podrido*, *la escondida* y *la embopa*, presentando esta última la particularidad de que en la década del 70, no aparece citada.
- También presentan continuidad en el tiempo La farolera y la Rayuela, aunque desaparecen a partir de la década del 90.

Conclusiones

Los datos recogidos muestran una gran dispersión, en cuanto a juegos citados, ya que ha aparecido una notable variedad de juegos y los resultados significativos que muestren grandes frecuencias que a su vez, puedan darnos una tendencia de los juegos de cada generación, no es posible detectar aquí. Se hace necesario entrevistar a una mayor cantidad de personas.

Por ejemplo, se pensaba que en las nuevas generaciones hubiera sido muy marcada la tendencia hacia los juguetes electrónicos, sin embargo, esto no se aprecia en estos resultados encontrados.

Esta dispersión puede atribuirse a la heterogeneidad de personas que han conformado la muestra y ello se debió a que los informantes fueron buscados dentro de las posibilidades de los entrevistadores, y en nuestra labor educativa, no hemos querido coartar la buena voluntad y espontaneidad de los adolescentes que se han involucrado en este proceso de investigación, que está en una primerísima etapa. Por otra parte, como intención subyacente de esta investigación está el carácter didáctico de la misma, como medio para acercar al estudiante a la investigación científica, con el objeto de despertar voluntades para la conformación de equipos de investigación dentro de la institución.

Para darle mayor rigurosidad se hace necesario entrevistar a una mayor cantidad de personas y teniendo en cuenta la variable nivel socio-cultural, para minimizar el efecto de diversificación de datos. Como ejemplo bastaría citar el caso de aquellos de nivel socio-cultural bajo que no jugaban por tener que trabajar desde la edad infantil. Por lo tanto, en la consecución de esta investigación se deberá tener muy presente que todos los informantes sean de un mismo nivel socio-cultural.

De todos modos, en esta fase exploratoria hay aspectos que son relevantes para la continuidad del trabajo. Rescatamos que, de los juegos citados, sólo el 31 % corresponden a aquellos “que se consideran musicales”, dado que presentan alguna canción incorporada y coreografía. De éstos encontramos: arroz con leche, farolera, huevo podrido, martín pescador, la catalina y paloma blanca.

En virtud de la información obtenida, se podría arribar a algunas aproximaciones con respecto a estos juegos musicales que servirán de insumo para la continuación de este trabajo de investigación:

Arroz con Leche: se advierte su vigencia a largo de las décadas 30 al 2000. También se puede decir que es un juego compartido por ambos sexos, pero que en su gran mayoría fue y es jugado por mujeres.

La farolera: se advierte una pérdida paulatina de dicho juego, hasta el año 2000 en que ya no se registra su pervivencia en ninguno de los sexos.

Huevo podrido: continúa vigente a lo largo de las diferentes décadas y una mayor pervivencia en el sexo femenino.

Paloma Blanca: pierde su vigencia a partir de la década del 50. Es un juego esencialmente femenino.

Martín pescador: se advierte una pervivencia hasta la década del 80 inclusive, con un mayor desarrollo en el sexo femenino.

La Catalina: se advierte un período de vigencia desde la década del 40 al 70 con exclusión total del sexo masculino.

No damos resultados en cuanto a melodía o coreografía de estos juegos musicales, porque este análisis corresponde a otra etapa de esta investigación. Por otra parte, los datos obtenidos al respecto son insuficientes como para presentar resultados.

Como docentes que estamos iniciando nuestro trabajo como investigadores nos sentimos satisfechos con estos primeros resultados obtenidos y ellos ya son insumos para la continuación de nuestra tarea

Bibliografía

- Akselrad, B. y Gueler, I. (2001). *Conocimiento del Mundo. Juegos y Juguetes*. En Aportes para el Desarrollo curricular. Buenos Aires, Edición Dirección de Currícula, Secretaría de Educación del GCBA.
- Aretz, I. (1952). *El folklore musical argentino*. Buenos Aires, Editorial Ricordi.
- Bravo-Villasante, C. (1972). *Historia de la literatura Infantil Española*. España, Editorial Doncel.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. España, Emecé Editores.
- López Breard, R. (2002). Folklore infantil. Juegos y entretenimientos en el área guaraníca. Corrientes, Moglia Ediciones.
- Nervi, R. (1987). *Folklore musical y actividades lúdicas*. Buenos Aires, Editorial Plus Ultra.