

EL JUEGO FOLCLÓRICO GENERADOR DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.

PROFESOR JUAN ESTÁNISLAO PEREZ,

Universidad Educare. U. de Playa Ancha. U de Valparaíso.

Cuando nos referimos a la cultura folclórica aludimos a un importante componente básico de toda la sociocultura constitutiva del medio. Ella es resultado de complejos procesos que se generan a partir de profundos y vitales aprendizajes vivenciales correspondientes a diversos horizontes culturales y es, en consecuencia, un registro relevante de la experiencialidad humana.

La cultura folclórica es el núcleo del universo ideacional-conductual; configura y caracteriza la imagen de mundo que las sociedades humanas han construido sobre la selección de la materia prima de sus experiencias más trascendentes y relevantes; da cuenta de sus modalidades comportamentales mayormente distintivas y expresivas como también de sus rasgos culturales propios además de sus actitudes y conductas comunitarias. Es un sistema dinámico que potencia activamente la vivencialidad social básica.

Por sus características la cultura folclórica es un factor altamente diferenciador respecto de otros contextos socioculturales y es por ello cultura que se refiere a la especificidad. Esto hace que ella tipifique, distinga y represente a una sociedad uniendo afectivamente a sus miembros a través de prácticas cooperativas tradicionales y de un tipo de conocimiento intersubjetivo que circula a modo de corriente nutricia articulando implícitamente toda la referencialidad empírica; en este aspecto la cultura folclórica es cultura de la convivencialidad que presta aportes importantes a la construcción y comprensión de la identidad cultural en cuanto "las ideas principales asociadas con ella parecen las de permanencia, cohesión y reconocimiento". (Larraín; 1996:93). Esta unidad interna que se halla en la comunidad y que se traduce en la cohesión de sus miembros, origina en ellos un sentimiento de correspondencia sociocultural, adscripción y sujeción respecto de las normas, creencias, actitudes y valores. En este sentido "la cultura folclórica, que es la realidad más valiosa del entorno, es un sistema valórico, cognitivo y productivo, que patentiza y singulariza a un grupo humano determinado que lo crea, y organiza sus modelos y contenidos usufructándolos y reelaborándolos permanente y dinámicamente a partir de un proceso selectivo de sus vitales experiencias". (Pérez; 1991: 82).

En la multiplicidad de rubros configuradores de esta cultura específica se halla el juego folclórico que es un fenómeno sociocultural que genera una importante red relacional, es una acción que da cuenta de lo profundamente humano entre todos quienes lo ejecutan porque colabora a la recuperación del sentido social y cultural en cada realización suya.

El juego es en sí mismo un espacio semántico de alto valor que se genera en el intercambio comunicativo social. Mediatiza la participación activa y vehiculiza la vida social de los niños en el proceso básico de endoculturización primaria. En su ejecución ellos aluden a la referencialidad empírica internalizando roles, modelos, pautas sociales y valores. El juego

propicia el desarrollo de la identidad individual y social. En el proceso educativo informal el juego es al mismo tiempo un contenido transversal porque atraviesa toda la vida infantil en sus ámbitos socioafectivo, cognitivo y motriz, resultando ser un acto significativo al modo como lo plantea Huneus "... la noción de acto significativo - bien en el dominio del lenguaje o en el de la interacción social, bien en el arte o en cualquier otra materia depende de los sistemas de reglas o normas que determinan las restricciones dentro de los cuales se realiza la plenitud de sentido" (Huneus; 1994: 97).

El juego folclórico es una acción organizada producto de una multiplicidad de reelaboraciones en un proceso de tradicionalización constante, dentro de un contexto determinado que expresa un sistema representacional del universo sociocultural. Aún cuando el juego es una realidad universal cierto es que está enraizado en los comportamientos pertinentes a cada pueblo, cada uno de los cuales exhibe un repertorio de juegos folclóricos que hace posible una lectura acerca de su identidad cultural; los juegos son infinitamente variados y están marcados de modo profundo por características sociales específicas; "el juego infantil, con sus tradiciones y reglas, constituye un auténtico espejo social" (UNESCO; 1980: 5). Una parte del patrimonio cultural reside en el repertorio lúdico que presta importantes aportes al conocimiento histórico y antropológico de cada sociedad.

El juego folclórico constituye por sí mismo una de las actividades educativas de vasta proyección, especialmente si lo consideramos desde la perspectiva del aprendizaje significativo, porque es innegable que los niños ingresan al sistema educativo formal con un bagaje de conocimientos relativos a contenidos socioculturales folclóricos que incrementan y enriquecen en la interacción con otros, potenciando así su capacidad para aprender.

El juego folclórico genera marcos situacionales recurrentes en los cuales los niños logran una vivencialidad que los vincula más estrechamente con el medio, los torna más conscientes de sí mismos, prueban sus capacidades, facilita la identificación de sus intereses, desarrollan su imaginación, desarrollan destrezas motrices, aprenden a relacionarse de modo interactivo con sus pares, reconocen reglas, se adscriben a roles, etc. En cuanto se incorporan al juego folclórico los niños ingresan y se sitúan en otro tiempo-espacio ampliando sus círculos sociales y adquiriendo nuevos contenidos significativos que revelan un proceso de endoculturización más efectivo y verdaderamente pertinente, a través del cual adquieren con sentido los códigos socioculturales básicos que les hacen comprensible su realidad. Así, en la ejecución de los juegos folclóricos los niños experimentan hondamente modos de vida comunitario. A través del juego re-semantiza el espacio y lo ambienta tornándolo vital y experiencialmente significativo.

Esto es importante de tenerlo en consideración porque los niños que cursan sus estudios básicos principalmente, se hallan en una extraordinaria etapa de adquisición, integración y de organización de procesos experienciales de aprendizajes que son significativos e íntimamente relacionados con sus propios desarrollos personales y sociales y con sus modos de estar y vivir en el mundo.

He señalado anteriormente en otras publicaciones que los contenidos de la cultura folclórica son modélicos. A través de ellos los niños aprehenden el sistema representacional constituido por los códigos y significados básicos que articulan las relaciones de sus contextos socioculturales y su respectiva decodificación, de modo que los aprendizajes que logran en este proceso tienen verdadero sentido para ellos porque se llevan a cabo en el riquísimo, variado y complejo ámbito de la vivencialidad. Más lo es aún en el caso específico de los juegos folclóricos por cuanto en ellos los niños participan de manera voluntaria para experimentar la emoción primordial que subyace en cada juego. En la realización de los juegos folclóricos avanzan en el descubrimiento del mundo integrándose a él en relación dialógica no verticalista.

En los niños el juego folclórico tiene la capacidad extraordinaria de generar inmediatamente una comunidad que queda configurada como tal por el gozo y el placer primigenios, convivencia de sí mismo y sensación de conexión y comunión entre sí. La importancia de la experiencia que nace en lo grulla radica, a mi juicio, en que les permite a los niños expresarse con verdadera autenticidad contrastando la propia personalidad de cada uno con las del resto y dar y recibir acogimiento, aceptación como asimismo rechazo y sanción en las acciones que se realizan al interior del grupo, de manera que ocurre en el transcurso del juego un estado permanente de tensión entre lo individual y lo social, siempre atenta a adquirir nuevos conocimientos que les permitan mejorar sus condiciones en la ejecución de los juegos.

En la práctica de los juegos folclóricos los niños internalizan modalidades comportamentales de manera dinámica al mismo tiempo que activan los contenidos que las perfilan. A través de la práctica de los juegos folclóricos los niños aprenden a ceñirse a determinadas reglas que deben ser necesariamente respetadas como condición indispensable para permanecer jugando; debe elegirse a quien va a iniciar el juego; se debe respetar el juego de los otros y esperar su turno; deben cumplirse penitencias, etc. "Desde la perspectiva los juegos conforman marcos situacionales teñidos axiológicamente, que desprenden modelos para la vida social de los niños, instándolos a desarrollar conductas sociales positivas. En el juego los niños aprenden a conocer y aceptar el fracaso, el error y la equivocación como parte de la vida. A través del juego (folclórico) el entorno se le revela unitario... (integrado y global), y no parcializado y como simple escenario..." (Pérez; 1991: 83-84)

Creo que los educadores deberán poner un poco más de atención acerca de las posibilidades que para los efectos de aprendizajes significativos, brindan los juegos folclóricos por la importancia que tienen en el comportamiento social, orientándolos a través de su práctica hacia el desarrollo activo de su ser persona en el ejercicio de su autonomía, creatividad, responsabilidad y libertad sobre la base precisamente del marco axiológico en el que se sostiene la vida sociocomunitaria y que se manifiesta en los juegos mismos.

El repertorio lúdico folclórico que manejan los niños muestran contenidos que son verdaderamente importantes en el proceso educativo informal; elaboran, construyen, descubren, etc.; de hecho aprenden operaciones básicas y nociones por medio de diversos juegos: luche, bolitas, salto del cordel, juegos de avance y retroceso y medidas tradicionales tales como cuarta,

puño, etc. Las rimas de selección, trabalenguas, jerigonzas, poesías, etc., prestan una colaboración innegable en el desarrollo de su lenguaje articulado. Relacionan, identifican, infieren a través de las adivinanzas y otros. Refuerzan la coordinación neuromotora, y motriz en general, en la práctica de los juegos folclóricos. Los mitos, cuentos, leyendas, romances, décimas, etc., potencian su imaginación.

Por eso es necesario volcar a los niños hacia sí mismos, más bien hacia el ámbito de su interioridad que es común y por ello compartida, "y extraer desde allí y desde su propio medio selectivamente, los contenidos de los que son depositarios y usufructuarios dinámicos y ponerlos creativamente al servicio de sus propios procesos de aprendizaje..." (Pérez; 1991: 87).

Cuando tanto se habla de aprendizajes significativos en estos tiempos, bueno es recordar que existen contenidos como los de la cultura folclórica que tienen larga data en este aspecto que esperan ser reconocidos en su significatividad y que son parte constitutiva, a su vez, de un contexto también significativo. Que la educación formal no los haya considerado debidamente no es una cuestión que atañe directamente a lo que de significativo tienen estas expresiones de la cultura folclórica.

He señalado antes que para ser aplicados en el proceso formal los contenidos lúdico-infantiles folclóricos deben ser necesariamente seleccionados y esto debe hacerse de acuerdo a criterios previamente establecidos. Propongo al respecto los siguientes que se articulan en torno al criterio pedagógico que opera aquí a modo de eje axial:

1. Pedagógico: Los juegos folclóricos tenidos en cuenta para ser aplicados en el proceso educativo, deben ser examinados según los objetivos, unidades, contenidos y metodología correspondientes.

Antropológico : Los ejemplos que se quieran incorporar al trabajo pedagógico tienen que ser extraídos del medio que habitan los niños y pertinentes a él. Esto haría posible que ellos revalorizaran sus contextos y contenidos socioculturales haciéndolos significativos en cuanto posibilitadores de aprendizajes vivenciales y con sentido real. La comunidad es educadora en sí misma, además del carácter recreacional propiamente tal que tienen los juegos folclóricos, subyace en ellos una intencionalidad claramente educativa; para ello baste averiguar más profundamente acerca de trabalenguas, jerigonzas, adivinanzas, romances, rondas, juegos y otros, para reconocer que corresponden a evidentes formas educativas que la comunidad ha ido modelando a través del tiempo.

Una adecuada aplicación de los juegos folclóricos desde la perspectiva antropológica colaboraría al desarrollo del sentimiento de la identidad sociocultural, base a su vez, de la correspondencia que cada uno establece con su propia sociocultura.

3. Sociológico: Está directamente unido a destacar los aportes que los juegos folclóricos brindan al proceso de socialización de los niños, como ejes vinculadores y organizadores de

formas relativas a la vida social, en donde se revelan patrones y modelos de comportamientos y conductas sociales debido a que el juego está organizado por la orientación social.

4. Psicológico: Este es un criterio que sin dudas, ofrece una ayuda valiosa en la selección de los juegos folclóricos a ser aplicados en el quehacer pedagógico con los niños. Orienta según grados de madurez y comprensión de los niños, niveles de los procesos cognitivos infantiles, sugiriendo los juegos que por sus dificultades, contenidos temáticos y formas son posibles de ser aplicados en el proceso de aprendizaje.
5. Ético - Estético: En la construcción de un espacio más humano es necesario primero potenciar de modo activo los valores, porque ellos constituyen el principal factor y condición indispensable en la integridad humana y en el mejoramiento de la calidad de vida otorgándole coherencia y sentido. Los juegos folclóricos son expresiones ético-estéticas trascendentes, una de las razones por las cuales operan de modo transversal en toda la experiencia infantil. Se requiere seleccionar aquellas que permitan cultivar la vocación humana de trascendencia en el bien, la belleza y la verdad.

Dado el significado que el juego folclórico tiene para los niños unido a los modelos y contenidos que lo constituyen, es posible que él mismo pueda llegar a ser, a su vez, un contenido pedagógico formal de alto valor y ser aplicado en un proceso que conduzca hacia la obtención de aprendizajes significativos.

En este sentido la concepción constructivista ofrece un marco teórico de gran alcance por los importantes elementos que considera. En esta orientación cada alumno construye sus propios esquemas cognitivos en relación con su grado de desarrollo personal que incluye su nivel de madurez psicológica, intereses y motivaciones en el que influyen el entorno físico y social principalmente como agentes externos relacionados directamente con un contexto sociocultural. Los atributos que muestra el aprendizaje según la concepción constructivista son su significatividad, el desarrollo de la memoria comprensiva unido a la funcionalidad del mismo y a los lazos afectivos que se establecen con el proceso de aprender. El aprendizaje significativo resulta ser así un estilo de aprendizaje con sentido personal ligado al sentido cognitivo, motivacional y afectivo. La finalidad de la concepción constructivista del aprendizaje es el logro de aprendizajes significativos que conduzcan al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender. Concibe el aprender como la capacidad para elaborar una representación personal acerca de un contenido específico de la realidad; esta representación resulta de la integración, coordinación y relación con los contenidos y esquemas que ya se poseen. Al respecto, Coll, Palacios y Marchesi señalan que "... para que el aprendizaje significativo tenga lugar es necesario que los nuevos conocimientos puedan ser relacionados de forma sustantiva y no arbitraria con lo que el sujeto ya conoce y que éste adopte una actitud activa para establecer las mencionadas relaciones". (Coll et al.;1993 84).

El aprendizaje es significativo en cuanto es posible reconocerle significado, esto es

sentido real, a la experiencialidad de cada alumno, de modo que sea posible, a su vez, producir una interacción dinámica y flexible con lo que ya se conoce y lo nuevo que se está conociendo, y potenciar con ello la elaboración de redes propias de conocimientos a partir de experiencias personales que se generan del vivir con otros en un medio sociocultural acotado, diverso, dinámico y variable.

Para la concepción constructivista los profesores deben actuar como mediadores, programando y organizando los contenidos con la finalidad de que los alumnos incorporen conocimientos nuevos integrándolos a los ya existentes y que configuran sus mapas cognitivos produciendo así aprendizajes significativos.

El aprendizaje es una transformación en las acciones potenciales como resultado de un proceso experiencial y es significativo cuando se aprende con sentido, relacionando e integrando los nuevos contenidos con el bagaje cognoscitivo y en permanente elaboración que los niños ya poseen.

Debido al componente experiencial, que juega un rol preponderante en la adquisición de nuevos conocimientos, en el aprendizaje significativo se genera un sentido de apropiación sobre lo que se aprende, contribuyendo a estimular aprendizajes autónomos y surge, consecuentemente, un compromiso emocional y motivacional con el aprender.

Este tipo de aprendizaje produce *una ampliación* del universo experiencial de los niños en tanto además que va en relación con lo que cada niño es y con sus expectativas. Valoración de sí mismo, y en relación con otros y el medio, conduciéndolos a tomar posiciones y explicitarlas dando debida cuenta de ellas; esto los torna más autónomos. mejora su autoestima y lo motiva para la adquisición de nuevos conocimientos. Por los procesos que constituyen el aprendizaje significativo y por su sentido mismo, los niños aprenden a aprender, aprenden a hacer y aprenden a ser.

Para que se produzca el cambio es indispensable la conexión con otros aprendizajes en procesos relacionales interactivos y esto es de una importancia suma, porque los niños logran aprendizajes en el transcurso de la interacción social. es allí en donde realizan sus propias experiencias con contenidos significativos. De aquí se deriva el hecho de que necesariamente también debe serlo el propio contexto.

Es innegable que la calidad de las experiencias educativas en el desarrollo personal de los niños resulta ser de vital importancia porque va directamente unida al nivel de su desarrollo cognitivo, y desde esta perspectiva es altamente conveniente que el currículos debe tenerlo en consideración, tanto en la selección adecuada de los contenidos como en su planificación y metodología con la finalidad que sean pertinentes y logren actuar apropiadamente en relación con los conocimientos que previamente manejan los niños, y que son resultantes de su participación activa en los procesos formales y no formales constitutivos de su endoculturación. Al vivir inmerso en los actos y acciones endoculturizadores los niños aprenden por sí solos y con

el apoyo de otras personas en un quehacer fundamentalmente cooperativo. Resultado de este hacer experiencial ellos conforman su representación de mundo con sus normas, conceptos actitudes, creencias, valores y conocimiento, constituyendo a su vez los conocimientos previos y pertinentes que sirven de base para la adquisición de otros nuevos y patentizan también los niveles de su desarrollo afectivo. Cuando los nuevos contenidos de aprendizaje se relacionan sustancialmente con aquellos entonces podemos señalar que se están produciendo allí aprendizajes significativos, que conducirán finalmente a una nueva construcción de la realidad descubriendo y asignándole significados y sentido, enriqueciendo su capacidad de comprenderla y decodificarla adecuadamente, entendiendo que la realidad es siempre mucho más multifacética y pluridimensional, variada y compleja que cualquiera representación o idea que cada cual pueda formarse acerca de ella.

Lev Vigotski concibe el ser humano como un conjunto de relaciones sociales que se genera gracias a los factores mediacionales socioculturales e instrumentales. (Silvestri et al.; 1993 23). Por la labor que efectúan los profesores en el proceso pedagógico en tanto que colaboran para que los niños adquieran nuevos conocimientos, se constituyen ellos en mediadores socioculturales, (mediadores del aprendizaje es la noción de R. Feuerstein) mientras que los contenidos de la realidad social que estimulan a los niños y que los profesores utilizan en su quehacer, corresponden al factor de la mediación instrumental. Entre estos contenidos se encuentran precisamente los juegos folclóricos, que cuando son incorporados como contenidos pedagógicos por los profesores de acuerdo con los criterios de selección expuestos, se constituyen en un importante elemento de la mediación instrumental.

En esta perspectiva es donde esta clase de juegos se revela como un riquísimo campo de posibilidades, que permite que los niños enlacen de modo efectivo sus propios procesos de adquisición y organización de nuevos conocimientos con el saber comunitario y compartido que le es pertinente.

BIBLIOGRAFÍA

- Colí, César et al. 1993 Desarrollo Psicológico y Educación II.
Editorial Alianza. Madrid. España.
- Dannemann R., Manuel Enciclopedia del Foiclore de Chile
1998 Editorial Universitaria, Santiago - Chile
- Huneus C. Francisco Lenguaje. Enfermedad y Pensamiento.
1994 Cuatro Vientos Editorial. Santiago. Chile, 4a. edición.
- Larrain Ibáñez, Jorge Modernidad. Razón e Identidad en América
1996 Latina.
Editorial Andrés Bello, Santiago - Chile
- Pérez, Juan Estanislao Acerca de la Aplicación de la Sociocultura
1991 Tradicional en la Educación del Niño.
En actas del II Congreso Chileno de Estudios del Folklore.
Sección Folklore Sociedad Chilena de Historia y Geografía.
Manuel Dannemann Editor.
Santiago. Chile. PP. 75-88
- Sepúlveda LI., Fidel La Educación: Una Perspedtiva Valórica.
1993 Actas las. Jornadas de Educación Holística.
Universidad Educare, Viña del Mar PP. 35-66.
- Silvestri, Adriana et al. Bajtin y Vigotski: La Organización Semiótica de la Conciencia.
1993 Anthropos Editorial del Hombre. Bcelona,,
España.
- Unesco El Niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y
Aplicaciones Pedagógicas.
1980 Organización de las Naciones Unidas para la Educación. La
Ciencia y la
Cultura
- Wertsch, James V. Vigotski y La Formación Social de la Mente
1988 Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, España.