

II CURSO DE FORMACIÓN SOBRE O PATRIMONIO LÚDICO “O xogo tradicional e as didácticas específicas”

Melide, 22 e 23 de outubro de 2010

MEMORIA DA ACTIVIDADE

1. Xustificación da actividade.

Xogo de tradición cultural, xogo tradicional, xogo popular... é aquel xogo nacido no seo dunha determinada comunidade para dar satisfacción ás súas necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas polo seu modo particular de vida. Os xogos tradicionais forman parte da cultura da comunidade en cuestión como creación propia e singular e son transmitidos de xeración en xeración, de pais a fillos, de avós a netos, implicando esta transmisión unha interrelación entre persoas adultas e nenos/as dun grande valor educativo.

O pobo galego foi quen a crear infinidade de maneiras de dar resposta ás súas propias necesidades lúdicas, ao tempo que tamén tivo a capacidade de transmitir esas creacións ás novas xeracións. O patrimonio lúdico galego é un dos máis ricos da Península Ibérica, e o proceso de recompilación e de divulgación dos xogos tradicionais galegos colleu certa forza nas últimas décadas pois, ademais de teren aparecido estudos que catalogan e analizan os xogos galegos, téñense posto en marcha iniciativas de recuperación desde moi variadas perspectivas, pero sobre todo desde o ámbito escolar.

No ano 2009, a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional e Nova Escola Galega organizaron en Melide unha actividade de formación que pretendeu achegar o estudo do patrimonio lúdico ao ámbito educativo. A resposta obtida por aquela convocatoria téndose esgotado todas as prazas ofertadas, provocou que se concibise esta segunda edición do Curso, desta volta centrada máis especificamente nalgunhas didácticas específicas, pero na que non se esquecen perspectivas máis globais –institucións europeas, universitarias, gobernos locais, ámbitos empresarial...– co obxectivo de ir construíndo unha visión o máis completa posible dos procesos de recuperación dos patrimonios lúdicos nacionais.

2. Os obxectivos da actividade.

O Curso perseguía, en esencia, os obxectivos que se enumeran a seguir. O seu grao de cumprimento será analizado máis abaixo:

1. Achegarse á cuestión do xogo tradicional desde unha óptica global, atendendo aos procesos de recuperación do patrimonio lúdico que se están desenvolvendo desde diferentes ámbitos.
2. Analizar o xogo tradicional como manifestación cultural, e especial o seu papel específico na construción da identidade.
3. Poñer en común a función do xogo tradicional na educación e as estratexias de introdución do patrimonio lúdico galego no ámbito escolar.
4. Investigar posibles estratexias de recuperación do patrimonio lúdico galego desde o ámbito dalgunhas didácticas específicas e valorar o seu papel no desenvolvemento dos procesos educativos.
5. Practicar unha importante batería de xogos de diferente tipoloxía e poñer en común variantes dos xogos propostos, e mesmo xogos novos.

3. Profesores e profesoras participantes na actividade.

Asistiron un total de 81 profesores e profesoras. A maior parte dos participantes foron profesionais do ensino secundario público. Os asistentes procedían practicamente de todo Galicia.

4. Relatores/as participantes na actividade.

No desenvolvemento do Curso participaron os seguintes relatores/as:

- Alba Méndez Martínez, licenciada en Comunicación Audiovisual.
- Ania Piñeiro Mirás, educadora social e xerente da empresa Xeneme.
- Antón Cortizas Amado, mestre, escritor e investigador do patrimonio lúdico.
- Carmen Rodríguez García, mestra e integrante de Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional.
- Celso Fernández Sanmartín, escritor.
- César Camoira Vega, licenciado en Filoloxía Galega.
- David Canoura López, profesor de ensino secundario.
- Fernando Pereira Fernández, profesor de ensino secundario.
- Gloria Rodríguez Íñiguez, profesora de ensino secundario.
- Henrique Harguindey Banet, escritor.
- Juan Manuel Somorrostro Fernández, profesor de ensino secundario e da Facultade de Educación da USC.
- Lidia Barreiro Felpeto, profesora de ensino secundario.
- M^a Luísa Martínez Vidal, mestra.
- M^a Luz Guerreiro Castro, profesora de ensino secundario.
- M^a Pía Outeiriño Calle, profesora de ensino secundario.
- Manuel González Seoane, profesor de ensino secundario.
- Maruxa Barrio Val, escritora.

- Natalia Val Guerreiro, profesora de ensino secundario.
- Pere Lavega i Burgués, profesor do INEFC de Lleida e integrante da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais.
- Verónica Lastra Camiña, mestra do CEIP “Alborada”, da Coruña.
- Xabier López García, mestre do CEIP “Mosteiro de Caaveiro”, da Capela.
- Xoán Xesús Carril Ramos, concelleiro de Deportes do Concello de Arzúa.
- Xosé Luís Castro Blanco, profesor de ensino secundario.
- Xosé Ramón Vieiro Nogueira, mestre.
- Xulio Pérez Pérez, profesor de ensino secundario.
- Zeltia Labraña González, profesora de ensino secundario.

5. O desenvolvemento da actividade.

Para procurar a consecución dos obxectivos a partir dos cales se concibía o Curso, foron deseñadas unha serie de actividades que, respectando a súa sucesión cronolóxica, desenvolvéronse tal e como se sintetiza a seguir.

Día 23.

Durante a inauguración do Curso, presidida pola Alcaldesa de Melide, púxose xa de manifesto a importancia do patrimonio lúdico galego, as iniciativas de recuperación e divulgación que se iniciaron na última década, e a necesidade de que a escola lle abra a porta como ferramenta didáctica de primeira magnitude.

A continuación, tivo lugar a conferencia inaugural, a cargo do profesor catalán Pere Lavega i Burguès. Tratándose dun dos investigadores máis prestixiosos do mundo no campo do patrimonio lúdico, a súa exposición xirou arredor da interpretación do xogo tradicional como unha manifestación humana con compoñentes intrínsecos en absoluto desprezables desde a óptica educativa. Particularmente interesante resultou, ao longo da súa exposición, a referencia a proxectos desenvolvidos en diferentes lugares de Europa, e aínda máis concretamente nunha vila catalá na que foron recuperados os espazos de xogo, nunha experiencia única de implicación de todos os estamentos sociais da propia vila.

A continuación tivo lugar a presentación do relatorio sobre a presenza do xogo tradicional ao longo da historia da arte. Tal relatorio foi presentado pola profesora do IES Melide Natalia Val Guerreiro, quen puxo de manifesto que os xogos, realmente practicados polos diferentes grupos sociais ao longo da historia, aparecen, como non podería ter sido doutro xeito, claramente reflectidos nas manifestacións artísticas de cada época. A investigación neste campo, apenas iniciada, tórnase como especialmente apaixonante, toda vez que o tema é recorrente en todas as épocas.

Día 23.

A primeira parte da mañá estivo dedicada ao desenvolvemento simultáneo de tres obradoiros centrados respectivamente na arte, nas ciencias naturais e tecnoloxías, e na música. Tratouse esencialmente de tres obradoiros impartidos por persoal da AGXPT –con apoio externo nalgúns dos casos– cos cales se perseguía, desde unha perspectiva extrínseca, amosar o traballo de investigación desenvolvido pola Asociación ao longo do último ano. Intrinsecamente, os obradoiros procuraban abrir vías de integración do patrimonio lúdico desde a perspectiva das didácticas específicas das materias referidas. Todo semella indicar que o desenvolvemento do traballo nestes tres grupos diferenciados foi globalmente satisfactorio.

No segundo bloque de actividades da xornadas presentáronse ata catro experiencias de recuperación do xogo tradicional desde diferentes ámbitos. O primeiro deles, en concreto, estivo centrado no Concello de Arzúa, onde foron recentemente construídas dúas canchas de xogos tradicionais que empezan xustamente neste tempo a súa andaina. O segundo, referido á empresa Xeneme, con importantes proxectos relacionados co patrimonio lúdico en marcha, algúns deles con materializacións prácticas, como é o caso do libro dos xogos tradicionais editado polo Concello de Dodro. As dúas últimas experiencias presentadas, centradas no CEIP “Mosteiro de Caaveiro” da Capela e no CEIP “Alborada” da Coruña, pretendieron propoñer para debate dous proxectos diferentes, en tamén diferente momento de desenvolvemento, pero que en esencia comparten obxectivos e, incluso, metodoloxía.

Finalmente, a partir da media tarde desenvolveuse unha sesión de aprendizaxe práctica de xogos tradicionais na cal os asistentes tiveron a ocasión de practicar preto dunha vintena de xogos de diferente tipoloxía, ao tempo que ofrecían variantes por eles coñecidas dos xogos propostos. Tratouse dunha sesión especialmente rica na que o xogo, unha outra vez, serviu de vínculo de unión entre persoas de procedencias e intereses moi diversos.

A conferencia de clausura, previa á sesión de conclusións, estivo a cargo dos investigadores, pioneiros en Galicia, Maruxa Barrio e Henrique Harguindei, autores dunha das primeiras antoloxías de xogos tradicionais galegos, no seu caso centrados na literatura oral. Precisamente sobre a cuestión da oralidade e sobre a importancia do patrimonio lúdico como estratexia de enculturación dos individuos, xirou a súa disertación. Cada pobo é recoñecible pola súa cultura tradicional, na que se foron integrando ao longo do tempo, dende a súa nenez, os individuos, que recibían experiencias acumuladas pola colectividade e ideas que os conformaban con ela. As manifestacións culturais que aínda identifican aos galegos e ás galegas como pobo están superando un transo histórico decisivo, sobre todo pola presión, desde a óptica lingüística, do castelán. Esta constatación é, se se quixer, máis significativa no caso da literatura oral creada a carón dos xogos, progresivamente substituída por fórmulas importadas.

Na sesión de conclusións produciuse un intercambio de perspectivas entre os asistentes que deu como froito un documento que se reproduce a continuación:

1. O proceso de recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico galego, que tomou pulo especialmente na última década, precisa –entre outras liñas de acción– da convocatoria de actividades de formación dirixidas aos educadores/as. Estas actividades deben ser asumidas, tamén, pola administración educativa galega, como incipientemente ocorreu xa durante algún tempo.
2. As iniciativas e proxectos globais de recuperación dos patrimónios lúdicos nacionais estanse sucedendo dun xeito vigoroso en toda a contorna europea próxima. Felizmente, Galicia non é allea a estes procesos pois estanse dando pasos para a articulación dun tecido coherente de iniciativas, diversas na súa orixe –clubs deportivos, asociacións, centros educativos, concellos, empresas... – pero cun obxectivo común único.
3. O xogo tradicional é o reino do “coma se”, constituíndo en si mesmo unha realización humana, sen finalidade extrínseca de ningunha clase, onde precisamente o ser humano pode manifestarse en toda a súa plenitude. Por esta razón, o xogo tradicional –libre, espontáneo, con regras negociables e inviolables, que utiliza, só cando o precisa, un xoguete tirado da contorna...– tórnase como unha das máis elementais e frutíferas ferramentas formativas que os educadores/as teñen na súa man.
4. Recoñécese unha “dobre visión” do xogo. Por unha parte o xogo ten un valor por si mesmo, como o teñen outros elementos ou manifestacións da cultura popular –lingua, arquitectura... – que forman parte da nosa armazón cultural. Pero tamén ten un gran valor educativo, e por iso debe ser introducido no ámbito da escola, tanto nas programacións das diferentes disciplinas –ou en proxectos interdisciplinares– como en actividades extra-curriculares –dinamización de recreos, por exemplo–. Durante o desenvolvemento do Curso, e en especial nos obradoiros nos que se traballaron aspectos de ata catro disciplinas curriculares diferentes, esta posibilidade quedou plenamente demostrada.
5. Resulta fundamental a recuperación –na cidade, na vila, na aldea...– dos espazos tradicionais onde se xogou sempre. O xogo tradicional non esixe grandes recursos –todo o contrario, máis ben– pero si precisa dun espazo axeitado ao aire libre que cumpra certos requisitos. Particularmente significativa resultou, neste sentido, a referencia do profesor Pere Lavega á experiencia de recuperación-conversión dunha vila catalá, por un día, nun inmenso campo de xogo.
6. As institucións públicas, e nomeadamente o goberno galego desde diferentes chanzos, teñen un papel reservado de suma importancia no deseño e dinamización dos procesos de recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico. O Plan Estratéxico dos Xogos e Deportes Populares e Tradicionais antóllase como unha ferramenta de enorme utilidade se é de novo considerado e plenamente desenvolvido.

7. Nos procesos de recuperación do patrimonio lúdico desde o ámbito escolar, as familias teñen reservado un papel extremadamente importante, tanto como fornecedoras de información como na súa función de axentes directos de dinamización. Precisamente por iso non poden ser obviadas no deseño deses procesos.
8. O xogo tradicional aparece como motivo recorrente nas manifestacións artísticas ao longo da historia, sexa cal sexa a época que contemplemos. E isto é así porque o xogo tivo historicamente unha presenza absolutamente relevante no día a día de calquera grupo social. Por unha parte, a historia da humanidade non pode interpretarse sen contemplar o xogo; por outra, a historia da arte pode analizarse utilizando o xogo tradicional como fío condutor, sendo este aínda un traballo apenas desenvolvido.
9. Sendo meritorio xa o momento no que se atopa a investigación sobre as prácticas lúdicas tradicionais galegas, e existindo un número importante de traballos de catalogación, seguen sendo necesarios proxectos de recollas zonais que impidan a desaparición de modalidades de xogos locais, doutra maneira difíciles de conservar.
10. Hai apenas unha década as persoas interesadas na posta en valor do patrimonio lúdico galego formaban un grupo reducido. Hoxe en día existen infinidade de proxectos e iniciativas ao longo de todo o país que esixen a existencia dunha rede global que os integre e que, ao tempo, coordine actividades, na súa orixe con finalidades moi diversas. Desde a perspectiva estritamente escolar faise necesaria, á súa vez, a convocatoria de encontros de xogos tradicionais como os que ten promovido a Rede Galega do Xogo Tradicional Brinquedia, e mesmo outro tipo de iniciativas incardinadas en programas sobre a actividade física dirixidos ao alumnado.

6. Valoración global da actividade.

Os participantes no Curso cumprimentaron un cuestionario de avaliación a partir da análise do cal se trata de sintetizar a continuación a valoración global realizada.

1. Asistirías a outro Curso destas características?

Si – 100 %

Non – 0 %

2. En conxunto, o Curso respondeu ás expectativas que tiñas depositadas nelas?

Moito – 57 %

O agardado – 43%

3. Cal é a túa opinión sobre o título que se ofrecía no programa en cada unha das actividades, en relación co que foi realmente a súa realización práctica?

Moi boa – 34 %

Boa – 66 %

4. A calidade das intervencións dos relatores/as que interviñeron no Curso considérala:

Moi boa – 47 %

Boa – 44 %

Regular – 9 %

5. Cualifica de 1 (a cualificación máis negativa) a 5 (a máis positiva) cada unha das actividades desenvolvidas:

Conferencia inaugural: 4.60 puntos

O xogo tradicional e a historia da arte: 3.70 puntos

Obradoiro música: 4.00 puntos

Obradoiro Artes: 4.00 puntos

Obradoiro Tecnoloxías e Natureza: 4.70 puntos

Mesa redonda outras institucións: 3.50 puntos

Mesa redonda centros educativos: 4.20 puntos

Aprendizaxe e práctica de xogos: 4.50 puntos

Conferencia de clausura: 3.40 puntos

6. Valora, xenericamente, o cumprimento dos obxectivos do Curso:

Para a maioría dos asistentes os obxectivos foron acadados satisfactoriamente.

7. Valora, xenericamente, o cumprimento dos contidos do Curso:

Maioritariamente a resposta foi tamén en sentido positivo.

8. A túa opinión sobre os materiais empregados no Curso é:

- Moi boa – 46 %

- Boa – 49 %

- Regular – 5 %

9. As datas de celebración do Curso parécenche:

Moi ben – 41 %

Ben – 57 %

Regular – 5 %

10. Cal é a túa opinión sobre a relación horario teórico – horario real no desenvolvemento do Curso?

Moi boa – 27%

Boa – 65 %

Regular – 8 %

11. O tempo destinado a cada unha das actividades, e en conxunto, pareceche:

Moi ben – 25 %

Ben – 67 %

Regular – 8 %

12. Que opinión che merecen os lugares (interiores e exteriores) onde se desenvolveu o Curso?

Moi boa – 50 %

Boa – 50 %

13. A túa opinión sobre a organización xeral do Curso é:

Moi boa – 61 %

Boa – 36 %

Regular – 3 %

14. Espazo reservado para que digas todo o que che quedou por dicir:

Incídese en diferentes matices xa recollidos no documento de conclusións.

Desde a perspectiva da comisión organizadora, o Curso cumpriu razoablemente os obxectivos a partir dos cales foi convocado. Por unha parte, permitiu afondar no proceso de divulgación do patrimonio lúdico galego. Por outra, contribuíu á apertura de liñas de reflexión sobre as posibilidades didácticas que nos ofrece o xogo tradicional.

Melide, 29 de outubro de 2010