

**V CURSO DE FORMACIÓN SOBRE O PATRIMONIO LÚDICO:
“XOGO TRADICIONAL E DESENVOLVEMENTO PSICOMOTRIZ”**

Carballo, 8 e 9 de novembro de 2013

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 unha segunda edición do Curso no ano 2010, daquela centrada máis especialmente nalgunhas didácticas específicas, pero na que non se esqueceron 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.

A terceira edición da actividade, a do ano 2011, pretendeu xustamente afondar nalgúns aspectos apenas bosquexados nas precedentes, ao tempo que optaba por reservar espazos específicos para o coñecemento e a reflexión sobre algúns deportes tradicionais galegos. Precisamente para a práctica dalgunhas destas modalidades deportivas contouse cos propios xogadores-protagonistas da súa recuperación. O IV Curso de Formación do Patrimonio Lúdico trasladou o seu lugar de celebración para a Illa de Arousa, xustamente para darlles opcións ás prácticas lúdicas propias da costa de ter o protagonismo que a súa vixencia merece.

Nesta quinta edición a actividade desenvolveuse en Carballo, a capital de Bergantiños, unha das comarcas máis e mellor definidas a nivel cultural de todo o país, na que o patrimonio lúdico atopa manifestacións específicas e na que se están desenvolvendo interesantes proxectos de recuperación e posta en valor do xogo tradicional: clubs de chave, o Museo Etnolúdico de Galicia, de Ponteceso, desenvolvemento de teses de doutoramento sobre os espazos de xogo, proxectos de longo percorrido nalgúns centros da comarca...

Obxectivos

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, e en especial o propio da comarca de Bergantiños, como manifestación cultural, así como 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. Particularmente, afondar na relación das prácticas lúdicas tradicionais co desenvolvemento psicomotriz e co crecemento harmónico do ser humano.
6. Practicar unha importante batería de xogos e deportes de diferente tipoloxía e poñer en común variantes das modalidades propostas, e mesmo outras diferentes.

2. Profesores e profesoras participantes na actividade.

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

3. Relatores/as participantes na actividade.

No desenvolvemento do Curso participaron os seguintes relatores/as:

- Antón Cortizas Amado, profesor do IES de Canido – Ferrol, e investigador do patrimonio lúdico.
- Antonio Varela Castiñeiras, integrante do Clube de Chave *Artesanía Padín* e da Federación Galega de Chave.
- Apolinar Graña Varela, investigador da Universidade da Coruña.
- César Camoira Vega, investigador do patrimonio lúdico.
- David Canoura López, profesor do IES Melide.
- Fernando Pereira Fernández, profesor do CPI da Cañiza.
- Francisco Veiga García, profesor do IES Melide.
- Gloria Rodríguez Íñiguez, profesora do IES Melide.
- Julio Ángel Herrador Sánchez, profesor da Universidade *Pablo Olavide*, de Sevilla.
- Lidia Barreiro Felpeto, profesora do IES Melide.
- Luís Ramas Ramírez, profesor do CEIP “Díaz Pardo” – Culleredo, e un dos maiores especialistas galegos no xogo da buxaina.
- M^a Luísa Martínez Vidal, profesor do CEIP “Pastor Barral” – Melide.
- M^a Luz Guerreiro Castro, profesora do IES “Gregorio Fernández” – Sarria.

- Manuel Rodríguez Vázquez, artesán e investigador do patrimonio lúdico.
- Ricardo Pérez y Verdes, profesor da Universidade da Coruña e Director do Museo Etnolúdico de Galicia.
- Xosé López González, profesor do IES “Francisco Sánchez” – Tui, e investigador do patrimonio lúdico.
- Xosé Luís Castro Blanco, profesor do IES Melide.
- Xosé Manuel Barreiro Insua, profesor de Ed. Primaria e integrante de Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional.
- Xosé Manuel García Fernández, artesán e investigador do patrimonio lúdico.
- Xulio Pérez Pérez, profesor do IES Melide e investigador do patrimonio lúdico.
- Zeltia Labraña González, profesora do Conservatorio Profesional de Música de Santiago de Compostela.

Debe facerse notar que, a respecto do programa orixinal, incorporouse a intervención do profesor Luís Ramas Ramnírez, co cal a organización do Curso non fora quen de contactar previamente.

4. 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 8.

A actividade comezou cun relatorio introdutorio do profesor Paco Veiga sobre o patrimonio lúdico galego, durante o cal realizou unha sucinta conceptualización sobre o xogo, deténdose na diferenza entre xogo e deporte, así como na integración do xogo tradicional entre as manifestacións culturais dun grupo social, neste caso o galego. Así mesmo, constatou a existencia duns 123 tipos de xogos en Galicia, coas súas infinitas variantes cada un deles, dato que confirma que o patrimonio lúdico de Galicia é un dos máis ricos da Península Ibérica.

A segunda parte da tarde estivo dedicada ao desenvolvemento simultáneo de tres obradoiros centrados respectivamente no xogo do pucheiro-cacerolo, do peón e da chave. Analizáronse sinteticamente diferentes aspectos de cada un dos respectivos xogos, así como a súa relación con xogos doutros medios culturais, para, finalmente, poñelos en práctica por parte de todos e cada un dos asistentes –téñase en conta que os obradoiros foron rotatorios-.

A última das sesións da tarde estivo ocupada por un relatorio de Apolinar Graña Varela, investigador da Universidade da Coruña que está na fase final da elaboración da súa Tese de Doutoramento sobre certos aspectos do xogo tradicional na comarca de Bergantiños. O relatorio, titulado “Xogos populares e habilidades motrices”, foi vertebrado a partir das contribucións teóricas de Groos, Piaget, Parlebas ou Navarro, e atendeu ao desenvolvemento das destrezas corporais e de dominio do espazo ás que contribúen os xogos populares.

Día 9.

A xornada comezou co desenvolvemento de catro relatorios, dous deles referidos ao conxunto de Galicia, e os outros dous, específicos da comarca de Bergantiños.

Xosé Manuel Barreiro Insua, representante de Brinquedia, a Rede Galega do Xogo Tradicional, explicou como foi creada a marca “Ludaria” coa finalidade de intentar articular o traballo sobre o patrimonio lúdico a nivel europeo. No pasado verán, en Ourense, celebrouse un encontro – teórico e práctico- sobre xogos tradicionais europeos no que a marca botou a andar, sendo previsible, e desexable, un demorado desenvolvemento ao longo do tempo que debe dar froitos nos procesos de investigación e posta en valor dos patrimónios lúdicos dos diferentes pobos de Europa.

Antón Cortizas Amado explicou o fatigoso e concienzudo proceso de elaboración de “Tastarabás”, a voluminosa enciclopedia sobre o xoguete tradicional que acaba de saír á rúa. Máis alá dunha obra de autor –que o é- “Tastarabás” é un logro colectivo de todo o movemento galego de recuperación do patrimonio lúdico, toda vez que se trata do estudo que faltaba para que poidamos considerar os xogos e xoguetes tradicionais nunha fase de catalogación aceptable.

Ricardo Pérez y Verdes, en calidade de Director do Museo Etnolúdico de Galicia, que hai escasas datas foi inaugurado en Ponteceso, explicou que o referido Museo ten por obxecto recuperar a historia común e facilitar o reencontro co mundo rural, representado polos xogos populares e tradicionais. Sendo xa un referente non só na Península senón en Europa –a pesar da súa recente inauguración, o seu proceso de creación foi coñecido paso a paso polo movemento de recuperación dos xogos tradicionais-, o edificio no que está situado inclúe dúas salas, unha delas centrada na evolución histórica do xogo, e outra máis especificamente didáctica.

Finalmente, Apolinar Graña Varela presentou o traballo desenvolvido polo CEIP Milladoiro, de Malpica de Bergantiños. No centro foi deseñada unha estratexia de intervención para, a través do xogo tradicional, mellorar as relacións entre o alumnado, evitando conflitos e tratando de crear espazos realmente lúdicos nos tempos de lecer do centro. A experiencia obtivo moi bos resultados aínda que, como tantas veces sucede, a falta de continuidade pola mobilidade do profesorado, provocou que non se siga desenvolvendo na actualidade.

Despois do acto de benvinda oficial, onde estivo presente como máxima autoridade o alcalde de Carballo, Evencio Ferrero, desenvolveuse o relatorio do profesor invitado, o xienense Julio Ángel Herrador Sánchez. O seu título foi “Os xogos tradicionais na iconografía”, e nel realizou un alucinante viaxe por coleccións de selos das partes máis insospeitadas do mundo, pola pintura, polo grafiti, pola escultura, polos billetes de lotería, polas tatuaxes... sempre cos xogos tradicionais como protagonistas. A apaixonada visita –necesariamente fugaz– a cada unha destas facetas, á fin, artísticas, non serviu de desculpa para que non fosen analizadas en profundidade posibilidades de traballo co alumnado a partir delas. Antes ao contrario, este último aspecto foi especialmente valorado por parte dos asistentes.

A xeira de tarde comezou co desenvolvemento de dous obradoiros simultáneos. Un deles tivo os xogos e as cancións motrices do mundo como protagonistas, e foi dirixido polo propio profesor Herrador Sánchez. Tratouse dun obradoiro especialmente dinámico no cal foron postas en común, e practicadas polos propios asistentes, interesantes propostas didácticas doadamente realizables co alumnado, sexa cal for o seu nivel.

O segundo dos obradoiros estivo centrado na construción de xoguetes ao estilo tradicional. Trátase dun dos obradoiros clásicos nas sucesivas edicións do Curso e foi dirixido por ata cinco dos especialistas máis recoñecidos que existen en Galicia sobre a materia. O tempo dedicado ao

seu desenvolvemento foi –de igual modo que obradoiro paralelo de xogos e cancións motrices– curto de máis tendo en conta as posibilidades que quedaron sen ser postas en común.

O Curso en sentido estrito rematou con dúas horas de práctica –ininterrompida e rotatoria– dun total de 18-20 xogos tradicionais galegos. A sesión pretendía a toma de contacto cos materiais de xogo e, aínda que fose de xeito elemental, a reflexión sobre as normas que rexen cada xogo e sobre as posibilidades educativas que ofrecen. Como era de esperar, tamén neste caso o tempo foi curto de máis para poder desenvolver a práctica e aprendizaxe dun xeito demorado.

5. Valoración global da actividade.

Os participantes no Curso cumprimentaron un cuestionario de avaliación, que se reproduce a continuación xunto coa valoración media de cada unha das cuestións sobre as que se preguntaba.

1. Asistirías a outro Curso destas características?

Si 100 %

Non 0 %

Cualifica de 1 (cualificación máis negativa) a 5 (a máis positiva) as seguintes cuestións, engade o que consideres:

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

4,42

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

4,16

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

4,31

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

4,26

6. Os aspectos abordados no Curso, son de utilidade para a docencia e o traballo de aula?

4,78

7. A túa valoración sobre a estrutura da actividade é:

4,10

8. O tempo destinado a cada unha das actividades, e en conxunto, pareceuche:

3,68

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

4,15

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

4,68

11. E sobre a adecuación das datas de celebración:
4,31
12. Sobre a adecuación do lugar de celebración:
4,00
13. Sobre a duración da actividade:
3,72
14. A valoración da aprendizaxe en relación cos teus coñecementos previos á actividade é:
4,1
15. A túa opinión sobre a organización xeral do Curso é:
4,4
16. Cualifica cada unha das actividades desenvolvidas:

Relatorio: O patrimonio lúdico galego	4,06
Obradoiro: O Pucheiro cacerolo	3,41
Obradoiro: O peón ou buxaina	4,50
Obradoiro: A chave	3,88
Relatorio: Xogos populares e habilidades motrices	3,60
Relatorios: <i>Tastarabás</i>	4,35
<i>Ludaria</i>	3,60
MELGA	4,27
O xogo tradicional e a resolución de conflitos	4,05
Relatorio: Os xogos tradicionais na iconografía	4,72
Obradoiro: Xogos e cancións motrices do mundo	4,83
Obradoiro: O xogo tradicional e as tecnoloxías e a natureza	4,85
Aprendizaxe e práctica de xogos	4,56

17. Como soubeches da existencia do curso?

22,72 %	Por correo electrónico
18,18 %	A través do Facebook
18,18 %	A través de internet
4,54 %	Por medio de carteis publicitarios
36,36 %	A través doutra persoa
---	Por outra vía

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

Síntese:

- Sería mais razoable facer os xogos de día e os relatorios pola tarde no Forum.
- É imprescindible que haxa tempo de debate e preguntas (3 persoas).
- Estaría ben coñecer o contido dos obradoiros con anterioridade.
- Xenial a intervención e posta en práctica de Herrador.
- Cambiar o Curso de provincia.

- As normas para os cambios de xogos deberan ser máis claras e explícitas.
- Posibilidade de facer os dous obradoiros do sábado (3 persoas).
- Máis tempo para os obradoiros.
- Máis tempo para os xogos.
- Orientar o curso tamén para os monitores de tempo libre, xa que son a alternativa ao sistema educativo obrigatorio, e onde o xogo si ten unha grande cabida.
- Moitas grazas, seguíde traballando (3 persoas).

Desde a perspectiva do colectivo organizador, 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 consolidación de liñas de reflexión sobre as posibilidades educativas que nos ofrece o xogo tradicional.

Carballo, 25 de novembro de 2013