

Xogo literatura oral e música



VI Curso de formación sobre o patrimonio lúdico

Santiago, 13 e 14 de novembro de 2015
Conservatorio Profesional

MEMORIA DA ACTIVIDADE

**VI CURSO DE FORMACIÓN SOBRE O PATRIMONIO LÚDICO
“XOGO, LITERATURA ORAL E MÚSICA”**

Santiago, 13 e 14 de novembro de 2015

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 especificamente 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.

Na quinta edición, o Curso 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 Galego de Ponteceso, desenvolvemento de teses de doutoramento sobre os espazos de xogo, proxectos de longo percorrido nalgúns centros da comarca...

O VI Curso de formación sobre o patrimonio lúdico, que se realizou en colaboración co Conservatorio Profesional de Música de Santiago, conseguiu indagar nas manifestacións literarias e musicais que nacen arredor do xogo tradicional. Trátase de manifestacións aínda só parcialmente recompiladas e estudadas e que están en inminente perigo de desaparición. Así como os xogos tradicionais conservan en esencia a súa vixencia cando menos na memoria colectiva, a presión dos medios de comunicación e da industria do libro e da música, están provocando que a literatura oral infantil tradicional galega –recitados cos partes do corpo, cantareas para aprender a andar, lengalengas, adiviñas...– e todo tipo de manifestacións musicais arredor do xogo tradicional –nanas, cantigas de corda, danzas infantís...– estean sufrindo un evidente proceso de substitución por parte de manifestacións desta índole chegadas doutras terras.

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 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 nas estratexias de recuperación e posta en valor das manifestacións musicais e literarias tradicionais relacionadas co xogo.
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 47 profesores e profesoras. A maior parte dos participantes foron profesionais do ensino secundario público. Os asistentes procedían practicamente de toda Galicia.

3. Relatores/as participantes na actividade.

No desenvolvemento do Curso participaron os seguintes relatores/as:

- Afonso García Penas, profesor de Secundaria e educador dramático.
- Antón Cortizas Amado, mestre, escritor e investigador do patrimonio lúdico
- César Camoira Vega, filólogo e investigador do patrimonio lúdico.
- David Canoura López, profesor do IES Melide.
- Diego Paz Alonso, profesor do Conservatorio Profesional de Música de Santiago.

- Francisco Veiga García, profesor do IES Melide.
- Gloria Rodríguez Íñiguez, profesora do IES Melide.
- João da Silva Amado, profesor da Universidade de Coímbra.
- Juan Collazo Quintero, profesor do Conservatorio Profesional de Música de Santiago, integrante de *Odaiko Percussion Group*.
- Juan Parga Cervelo, mestre e investigador do patrimonio lúdico.
- Lidia Barreiro Felpeto, profesora do IES Melide.
- M^a Luísa Martínez Vidal, profesora do CEIP “Pastor Barral” – Melide.
- Xulio Pérez Pérez, profesor do IES Melide.
- Zeltia Labraña González, profesora do Conservatorio Profesional de Música de Santiago de Compostela.

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 13.

O Curso en sentido estrito comezou con practicamente 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, o tempo foi curto de máis para poder desenvolver a práctica e aprendizaxe dun xeito demorado.

A actividade de reflexión teórica iniciouse cun relatorio impartido polos profesores João Amado e Antón Cortizas. O relatorio pretendía, por unha parte, negociar os conceptos para entender realmente que obxectivos perseguía a actividade de formación. Por outra, indagar sobre as posibilidades educativas que o patrimonio lúdico ofrece. Pois ben, foi o profesor Amado quen se ocupou de achegar o auditorio á necesaria delimitación conceptual, tratando de provocar que aflorasen os elementos definidores que fan do xogo tradicional unha manifestación cultural de extraordinaria transcendencia para a cohesión e o desenvolvemento dos pobos. Pola súa parte, o profesor Cortizas realizou unha demorada viaxe polas manifestacións lúdicas tradicionais, na procura das súas virtualidades educativas en pleno século XXI. Un e outro relator foron presentados polo profesor e investigador Clodio González Pérez, que representou o Museo do Pobo Galego no evento.

Día 14.

A sesión de mañá da segunda xornada do Curso estivo dedicada ao desenvolvemento de dous obradoiros, en dúas quendas separadas por un relatorio que intentaba un primeiro achegamento ao feito literario arredor do xogo tradicional.

O primeiro dos obradoiros, titulado “Tantarantán, percusión e xogo tradicional”, foi impartido polo profesor Juan Collazo, e intentou fornecer aos asistentes de recursos didácticos baseados nas posibilidades percusivas das manifestacións lúdicas tradicionais.

O segundo, baixo o título “Os xogos con música como recurso educativo”, foi impartido polo profesor Juan Parga, un dos especialistas galegos máis recoñecidos, xustamente na procura do aproveitamento educativo, desde a óptica estritamente musical, dos xogos tradicionais.

Separando as dúas quendas nas que se estruturaban os obradoiros, o filólogo e investigador César Camoira Vega pronunciou un relatorio analizando a relación do xogo tradicional coa literatura galega ao longo dos tempos. Así, os asistentes puideron corroborar, por exemplo, o papel do Padre Sarmiento no século XVIII como divulgador do patrimonio lúdico, ou a presenza do xogo na lírica medieval, ou aínda a existencia de escritores/as, alcumados de *menores*, que converteron o xogo en elemento protagonista da súa obra. Todo iso sen deixar á marxe as manifestacións literarias orais onde o xogo tamén é protagonista.

A sesión de tarde iniciouse co acto protocolario de saúdo aos asistentes por parte das organizacións convocantes e do propio Concello de Santiago. Constituindo un acto sinxelo, as persoas que interviñeron nel, e particularmente o Concelleiro de Educación de Santiago, puxeron en valor o patrimonio lúdico no proceso de humanización da cidade e no camiño de conformala como unha *cidade educadora*.

Foron impartidos na sesión de tarde outros dous obradoiros, que se desenvolveron, tamén, en dúas quendas. O primeiro, baixo o título “Xogo simbólico, ferramenta construtiva”, foi dirixido por parte do equipo no que está integrado o profesor Afonso García Penas, recoñecido educador dramático. No seu desenvolvemento fíxose unha viaxe por algúns xogos simbólicos tradicionais na procura das súas virtualidades educativas –o *xogo educativo*, non propiamente *didáctico*, válido para procurar obxectivos globais como o desenvolvemento de hábitos solidarios, por exemplo–. As dúas sesións nas que se desenvolveu o obradoiro remataron coa posta en escena dun espectáculo dramático aberto ao público no momento final do Curso, que foi especialmente celebrado precisamente por probar o papel que o xogo simbólico ten reservado no sentido manifestado máis arriba.

O segundo dos obradoiros, dirixido polo profesor Diego Paz e titulado “O xogo tradicional na linguaxe musical”, explorou as manifestacións lúdicas tradicionais desde a óptica da linguaxe musical. Foron un conxunto, nomeadamente, de cantareas e de recitados –coas súas respectivas danzas– os que foron postos en práctica polos asistentes, tratando de definir as implicacións educativas de cada un deles.

O Curso pechouse cunha sesión de conclusións e co espectáculo dramático descrito máis arriba.