



Participantes no curso sobre o xogo tradicional, nunha das clases teóricas. FDV

Patrimonio lúdico galego

Un cento de docentes participan nun curso en Melide para aprender a recuperar os xogos tradicionais nas escolas

REDACCIÓN

As instalacións do Colexio de Educación Infantil e Primaria "Mestre Pastor Barral" de Melide acolleron o "I Curso de Formación sobre Patrimonio Lúdico: Os xogos tradicionais, prespectiva educativa". O curso estivo dirixido a profesionais da educación e contou coa asistencia dunhas 100 persoas, un número moi superior aos 60 participantes previstos inicialmente, e iso a pesar de que unhas 30 solicitudes de participación foron rexeitadas por razóns fundamentalmente de espazo e de operatividade.

O curso compaxinou as sesións teóricas coa práctica dunha mostra significativa de xogos tradicionais. Todas as sesións foron dirixidas por persoal da AGXPT, agás a conferencia de clausura, que foi pronunciada por un dos máis recoñecidos especialistas galegos na materia, o profesor Antón Cortizas Aamado.

Sobre o patrimonio lúdico galego e a súa posta en valor, as conclusións foron as seguintes:

"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, etc.) 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) coma

en actividades extra-curriculares (dinamización de recreos, por exemplo).

En segundo lugar, se somos quen de poñer en valor os xogos populares e tradicionais conseguiremos achegar un anaco máis de saber á cultura popular galega.

Resulta fundamental a recuperación dos espazos onde integrar e recuperar os nosos xogos e que hoxe case non existen. O xogo popular non é unha actividade "esixente" en canto a recursos (todo o con-

trario, máis ben), pero si precisa dun espazo axeitado ao ar libre.

É preciso que se convoquen foros de formación e de debate sobre os xogos populares e tradicionais, tendo en conta todos e cada un dos aspectos que permitan analízalos na súa globalidade. Faise necesaria tamén a convocatoria de encontros onde sexa posible, realmente, aprender a practicalos coa debida demora.

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 Estratégico dos Xogos e Deportes Populares e Tradicionais antólase como unha ferramenta de enorme utilidade se é plenamente desenvolvido".

Sobre o patrimonio lúdico galego desde o punto de vista específico da escola, destácase:

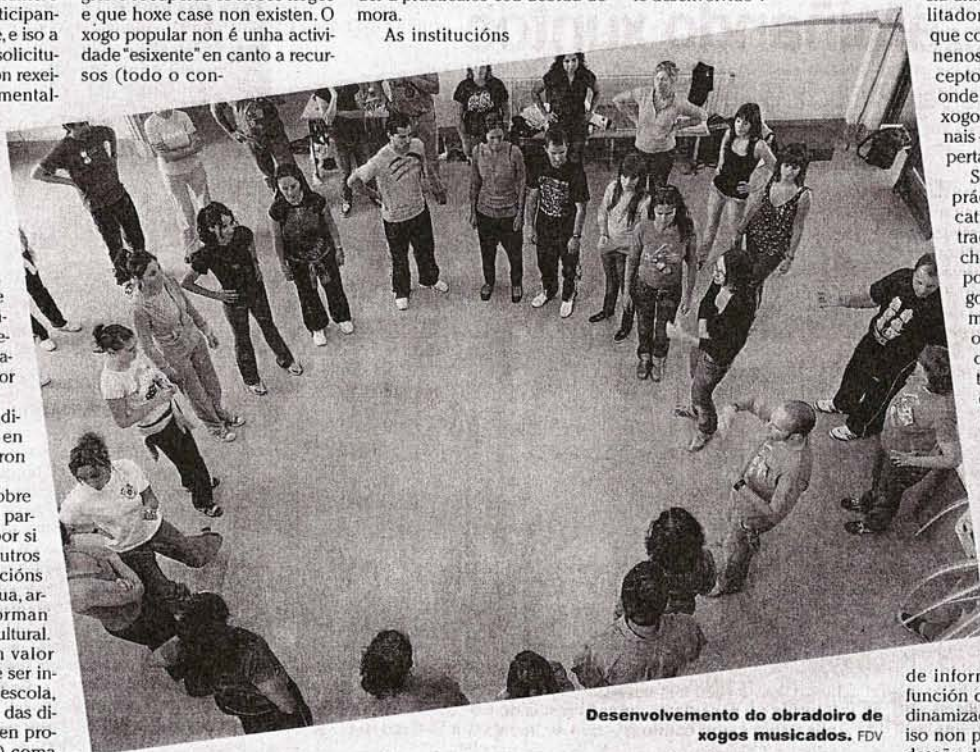
"Obsérvase a necesidade dunha presenza (de índole práctica) do xogo popular e/ou tradicional dentro do sistema educativo regrado.

Salientase o seu valor como elemento motivador para a socialización, e tamén como base ou referencia para aprendizaxes máis complexas.

Outro dos grandes valores educativos do xogo popular e tradicional ten que ver con que os materiais (caso de se precisas) proceden do contorno. Ese é un camiño que se opón con éxito ao consumismo imperante, e ademais combate con eficacia unha certa tendencia "facilitadora" que padecemos e que consiste en converter aos nenos e nenas en meros receptores de formas de ocio onde todo se lles dá feito. Os xogos populares e tradicionais —e mais os xoguetes— pertencen á creatividade.

Sería desexable que, na práctica nos centros educativos, o xogo popular e tradicional axudase a rachar coa discriminación por razón de sexo. Os xogos foron, nalgún tempo, máis propios de nenos ou nenas en función duns condicionamentos socioeconómicos que agora xa non se dan. Agora é o momento de coeducar, tamén a través do xogo popular e tradicional.

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".



Desenvolvemento do obradoiro de xogos musicados. FDV