



Valor educativo e pedagógico dos xoguetes tradicionais

José Manuel García Fernández
Xosé López González

Coordinadores do monográfico
Investigadores do patrimonio lúdico
(xoselopez@edu.xunta.es)

Cando Rilke afirmaba que a verdadeira patria do home é a infancia, non se enganaba absolutamente en nada. É esta unha etapa de formación e preparación para o futuro. Tal como sexa a nosa infancia, así seremos na vida e teremos unha escala de valores definidos e marcados, unha maneira de enfrontarnos á vida e sabermos lela. Se a nosa patria é a nosa infancia, algo terá que ver nisto o xoguete, porque o xogar é intrínseco ao neno, á nena. Non se concibe a nenez sen o aparello lúdico. Como apuntaba Paco Veiga, o xogo é unha necesidade vital do ser humano, unha actividade indispensable para o

desenvolvemento dos nenos e das nenas, a actividade máis importante da infancia, a profesión dos rapaces e rapazas, un medio de aprendizaxe espontánea, un campo de experimentación de hábitos intelectuais, físicos, morais, sociais...

Como, acertadamente, di este autor, o xogar é unha necesidade, unha actividade indispensable, unha aprendizaxe espontánea e unha experimentación de todo tipo de hábitos. Aquí está pechada toda unha filosofía de vida, en definitiva, un xeito de entendela, todo un compendio de educación, se entendemos por esta un proceso de desen-

volveremento, perfeccionamento e de asimilación cultural, moral e condutual co que se pretende lograr a madureza dos individuos e a súa competencia para participar na vida social.

Baseándonos no anteriormente exposto podemos sintetizar algúns, dos moitos, valores educativos que leva asociado o xoguete:

- Implica un coñecemento exhaustivo do medio. A través do xoguete, desas argalladas que o propio neno ou nena fabrica, talvez con alguén da súa familia a carón, estase achegando sen o querer, sen ser realmente consciente diso, a todo ese universo próximo que o viu nacer. Xorde ao mundo nun contexto particular cunhas peculiaridades diferenciadoras, nin mellores nin peores, mais si distintas ás de outros. Cando un neno está construíndo un carro de nabo, está, inconscientemente, interiorizando para sempre que ao seu redor existen estes cultivos que marcarán a paisaxe nun determinado momento do ano, que propiciarán alimento a persoas e a uns concretos animais domésticos, que o carro era un medio de transporte imprescindible nesa época, que era tirado por vacas ou bois, que tipo de cargas levaba e cando. É dicir, que a información que levará este cativo canda si para o futuro, vaille facer valorar na súa xusta medida as súas orixes.

- Leva implícito unha marca de identidade e de cultura diferenciadas. Malia a universalidade do xoguete, cada comunidade, cada país e mesmo cada comarca, teñen as súas propias peculiaridades e características, que poden variar en función dos materiais que a natureza aporta nese lugar, motivado moitas veces pola situación xeográfica concreta. Así, por exemplo, nas Illas Canarias empregaban moitísimo a penca, a folla das chumbeiras, para confeccionar todo tipo de enredos, entre eles

o carro, semellante ao noso de nabo. Isto tamén se pode observar nas denominacións do xoguete, construídos dentro da propia Galicia, aínda que a feitura sexa a mesma. Así temos o xenérico tiratacos, mais dependendo da zona pode ser tiralorbagas, siquitraque, bogateira ou tirabalas. Porén en Euzkadi ten, así mesmo, varias denominacións, á parte de tiratacos, coñecíase por sabuquera, trabuco, cañuta, flotta, chulubitera, boloka, saukoa, alkanduz ou tako. Quere dicir isto que, ademais hai unha riqueza lingüística identificadora dunha identidade singular, unha cultura propia e distintiva que loita por non ser asimilada e globalizada por esta febre uniformadora da actualidade. Malia estas diferentes denominacións en cada lugar, a súa función lúdica é a mesma.

- É o primeiro chanzo cara ao respecto da natureza e do medio ambiente. Un neno que desenvolve toda a súa capacidade creativa a carón da natureza, goza con ela e dela. Entrelázase unha interrelación de aproveitamento mutuo. Ambos, medio natural e neno, saen gañando. Poñamos por caso que un neno descobre, porque alguén llo dixo ou ensinou, a maneira de construír un asubío de ameneiro. Cando observa, sen dúbida con admiración, a maxia que supón que dun anaquiño dunha póla dun rebento de ameneiro, xorde este brinquedo sonoro e musical, nunca o esquecerá. Ademais, volverá ao lugar onde se atopa e aprenderá que esta poliña fantástica xorde mercé a que o propietario do prado da beira do rego ou río, fai a poda do ameneiro todos os anos para que non lle invada o prado e lle caian as follas derriba da herba que el ten que gadañar, ou o seu gando que pacer. Cando constrúe un muíño de aspas de salgueiro ou de coca e o pon a funcionar no álveo do rego, vai procurar sempre que ese regueiro se manteña limpo, pois

sen corrente de auga non existe ese xoguete.

- Valora e cre nunha determinada forma de vida, a rural. Como dicía, o escritor e profesor, Antón Cabral, o xoguete popular lígase moito ao traballo, á experiencia rural. Parte da realidade e volve a proxectarse nela, aínda que a imaxinación estea sempre presente, sobre todo cando xorde en tempo de vagar, libre. Ao ser feito o xoguete e experimentado, á vez, no medio e medio do mundo rural, reproduce e fai súa esta forma de vida en contacto diario coa natureza. Educa para vivir coa ruralidade e sentirse orgulloso dela.

- Integra socialmente, socializa, polo que ten de cooperación e pon en contacto xeracións distintas. Precisamente, este valor que hoxe en día se está a perder por mor dos xoguetes, cada vez máis abundantes, de tipo individual que fomentan a loita competitiva do neno coa máquina computadora. Fanos egoístas, sedentarios, competitivos, insolidarios e nada participativos en actividades colectivas. Isto non acontecía nin acontece co brinquedo tradicional popular xurdido do medio natural. Cando quere construír un brinquedo e non sabe ou non ten a ferramenta axeitada para o lograr, non dubida en botar man do seu avó ou avoa ou doutro neno ou maior de confianza.

- Ensina a valorar máis os seus enredos como froito da súa imaxinación e dedicación. En todos os aspectos da nosa vida é moi importante saber o que custa lograr as metas e os obxectivos propostos ou devezados. É máis, cremos que, canto maior sexa a nosa participación na consecución das nosas propostas, meirande será a nosa satisfacción posterior. Evidentemente, canto máis participe un neno na elaboración da súa argallada destinada para xogar, máis realizada verá a súa personalidade e,

por suposto, máis protexerá ese enredo, procurando en todo momento que non se estrague nin se perda. Por que atopamos andacamiños, bicicletas de madeira, carrilanas, carracas ou viravais agochados nun faiado ou soto dunha casa? Pois por ese aprecio, ese agarimo que lle tivemos a esa argallada, que tantas e tantas veces nos divertiu cando eramos nenos e, por suposto, porque era algo noso, feito por mans amigas ou polas nosas propias.

Estes poderían ser algúns dos valores educativos do xoguete tradicional popular, aínda que poderíamos descubrir outros moitos.

Outro aspecto a tratar é a análise do valor pedagóxico do xoguete. Entendemos por isto o valor que o brinquedo pode ter como elemento motivador e estimulante da aprendizaxe do alumnado. Tal como o texto pode ser o pretexto para iniciar o achegamento a algún eido do coñecemento, tamén o xoguete pode ter unha función moi semellante para a adquisición das competencias básicas e, asemade, provocar interese e atención. O xoguete e a escola, sobre todo a primaria, deben camiñar pola mesma verea, porque o xoguete e o xogo forman parte do mesmo proceso de aprendizaxe. Xogando, apréndese a vivir e a vida é unha continua aprendizaxe.

O xoguete é un recurso pedagóxico ineludible, dado o carácter lúdico da etapa da infancia. Pódenos axudar á adquisición de:

- Competencia en comunicación lingüística. É dicir, á utilización da linguaxe como instrumento de comunicación oral e escrita. O neno a través da realización dun determinado enredo vai verbalizando a forma de facelo e mesmo pode describilo por escrito. Pode servírnos como pretexto para comezar

con calquera materia do noso currículo, por exemplo a construción dunha simple lancha de xunco.

- Competencia matemática. Habilidade para utilizar e relacionar os números, as súas operacións básicas e resolver problemas relacionados coa vida cotiá. Por exemplo, se construímos animalíños de landra, podemos empregarlos como elemento motivador para facer todo tipo de contas e resolución de problemas referidos a pesos, medidas, valor de vendas nas feiras, produción..., sempre coa intención incentivadora da aprendizaxe xogando.

- Competencia no coñecemento e na interacción co mundo físico. Referido tanto aos aspectos naturais como aos xerados pola acción humana, para posibilitar a comprensión de sucesos, a predición de consecuencias e a mellora das condicións da vida propia. Está moi relacionado co coñecemento do medio e das ciencias naturais. Se cadra, sexa este o espazo onde mellor funciona o xoguete, como resultado evidente da manipulación da natureza. Así, se facemos un galo de loureiro, podemos aproveitar para o coñecemento de árbores de folla perenne, tipos de follas, aplicacións, froitos, texturas, clases de terreo onde aparece...

- Tratamento da información e competencia dixital. Quizais sexa unha das grandes posibilidades do xoguete para conectar coa realidade de hoxe, a utilización das tecnoloxías da información e da comunicación como elemento esencial para informarse, aprender e comunicarse. Coa realización dun point sobre a construción, paso a paso, dun cichón de cana, estamos ao mesmo tempo adquirindo a habilidade para manexarnos cun determinado programa informático e coñecendo o mundo que rodea a este enredo.

- Competencia social e cidadá. Fai posible comprender a realidade social en que se vive, cooperar, convivir e contribuír á mellora dunha sociedade plural. Se poñemos en contacto as xeracións de mozos e mozas cos seus avós e avoas para a procura de información sobre o tema do xoguete popular, a maneira de xogar e de os construír, estamos interaccionando xeracións distintas e contribuíndo á mellora da autoestima das persoas maiores, imprescindibles para o coñecemento da nosa historia.

- Competencia cultural e artística. Supón coñecer, comprender e valorar criticamente diferentes manifestacións culturais como fonte de enriquecemento e consideradas como parte do patrimonio dos pobos. Utilizando o enredo na escola estamos alongando a vida da nosa cultura identitaria. Por que non podemos elaborar sinxelos instrumentos musicais nas aulas de música como pitos de cana, asubíos de ameneiro, carracas de cana... como elementos motivadores e introdutorios de calquera tema artístico musical?

En fin, o xoguete e o seu mundo non poden estar e vivir de costas ao ensino. A escola non pode vivir pechada ao medio en que se desenvolve. Como ben apuntaba o profesor António Cabral, "o ensino, para ser eficaz e coerente, há-de enraizarse na cultura da comunidade onde é ministrado(...) Escola desinserida do meio social é escola morta".■