



Recuperar o xogo tradicional cos máis pequenos

Blanco Vallejo, Lucía; Santos Mato, Carlos

Artigo
temático

Decembro de 2007

Resumo

O presente artigo pretende introducirmos no concepto do xogo como elemento básico para o desenvolvemento persoal e da súa importancia na educación dos máis pequenos

Da ampla variedade de xogos, diríxese a mirada ao xogo tradicional e popular como elemento educativo nas escolas infantís 0-3.

Finalmente sinálanse algúns aspectos que permitirán desenvolver o xogo tradicional nas Galescolas e a contribuír o avivamento do patrimonio cultural.

Palabras Chave: Xogo, aprendizaxe, desenvolvemento, contorno, cultura, patrimonio.

A Xogar!!!

O xogo é un elemento fundamental na infancia. Se nos damos conta xogar é a actividade á que os nenos e nenas dedican máis tempo na súa vida ao longo do día. A través do xogo as crianzas van aprendendo a moverse, relacionarse, a comprender e aplicar normas de actuación e convivencia. Podemos dicir que é a través do xogo onde se realizan os primeiros procesos básicos de socialización e enculturación. (Veiga, F)

O xogo supón unha preparación para a vida adulta: Nenos e nenas aprenden imitando os seus referentes culturais, maiores ou iguais. Neste contexto os xogos e xoguetes convértese en ferramentas e actividades que, de forma adaptada e imaxinativa, introducen e preparan ás crianzas para o mundo dos adultos.

Co xogo descóbrense a realidade exterior e o contexto, a través do cal se van conformando e estruturando os conceptos sobre o mundo. Neste proceso o neno/a vaise coñecendo a si mesmo e aos demais e, na interacción, vai trazando a súa personalidade.

Dende este punto de vista, o xogo cumpre múltiples funcións:

- No desenvolvemento *sensomotriz e físico* estimula as capacidades de manipulación de obxectos, coordinación visiomotriz, movemento e coordinación ... contribuíndo así mesmo á saúde dos cativos.
- No *desenvolvemento cognitivo* o xogo desenvolve os procesos psicolóxicos básicos: A memoria, a percepción, a atención... así como o pensamento abstracto a comprensión e o desenvolvemento de ideas.
- No desenvolvemento social: fomenta procesos de comunicación e linguaxe, coñecemento e cooperación, a interiorización de valores, principios e normas de conductas prosociais
- Dende o punto de vista *cultural*, o xogo introduce ao neno e á nena na cultura do seu contorno.

O xogo popular

Defínese como xogo popular aquel que nace dentro dunha comunidade para satisfacer as súas necesidades lúdicas particulares. O xogo popular nace e forma parte da comunidade e se transmite de xeración en xeración como forma de cultura. (Veiga, F)

Respecto aos xogos industriais o xogo popular e tradicional manifesta unha serie de trazos distintivos:

- Está integrado no contorno, adaptándose ao medio concreto no que se practica con regras flexibles.
- Ademais das regras e características do xogo, cobran especial relevancia a interacción que neles se produce: a actitude e a escenificación concreta que realizan os participantes.
- Está intimamente ligado aos obxectos e ás características sociais que rodean o neno; configurando un proceso de enculturación, introducíndoo no mundo de significados dos adultos.
- No repertorio de xogos teñen cabida todas as estacións do ano pola súa capacidade de se adaptaren á natureza e ao medio físico.
- Sérvese de xoguetes creados polo neno/a e/ou dos seus maiores confeccionados con materiais que ofrece o medio.
- Ten expresións para todas as idades dende o nacemento ata a vellez.

O xogo popular galego ten tomado como referentes elementos da sociedade tradicional: O traballo -fundamentalmente labrego-, os costumes e rituais de tipo máxico-relixioso.

Como cultura aberta, no repertorio de xogos galegos, existen outros comúns con outras comunidades e adoptan rasgos únicos que proveñen de formas “de vida, medos, tabús, crenzas ou maneiras específicas de nos enfrontar ao medio”. (Veiga, 2004)

A que xogamos? O xogo tradicional para nenas e nenos de 0-3 nas Galescolas

As organizacións educativas teñen un papel fundamental para manter este rico patrimonio cultural. Por outra banda, o carácter aberto do currículo implica a “interacción permanente entre o sistema e o seu entorno” e a integración das “influencias externas no propio desenvolvemento do programa educativo” onde o xogo é un elemento cultural de primeira orde. (Coll, C)

Habitualmente, tense establecido unha idea xeral de oposición entre o xogo -como parte do ocio- e o traballo. Non obstante, a Pedagogía ten xa observado as potencialidades do xogo e as ten rescatado coma estratexia didáctica, sobre todo nos primeiros anos de vida.

Na educación infantil, o xogo e o movemento son unha ferramenta de aprendizaxe que se introduce como fórmula para desenvolver o *autocoñecemento* e a *autonomía*, o *coñecemento do contorno* e a *interacción co mundo* e os *procesos de comunicación e representación*.

A intervención dos profesionais da educación mediante o xogo supón crear situacións de aprendizaxe gozosas, asociándoas coa diversión. As situacións propostas, deben supor tamén retos superables e significativos para as crianzas.

Nas idades comprendidas entre 0 e os 3 anos podemos diferenciar dous tipos de xogos característicos: Os xogos de exercicios e os xogos simbólicos.

Os *xogos de exercicios* son os propios do período sensorio-motor (0-2 anos), no que as nenas e nenos repetirán con pracer todo tipo de movementos e sons.

Os xogos *simbólicos* aparecerán coa linguaxe. A imaxinación dá paso á ficción e a un novo tipo de diversión. Na etapa preconceptual (2-4 anos) a manipulación de obxectos e o movemento desprázanse para que o fundamental resulte o que os obxectos representan.

Os obxectos transfórmanse para simbolizar outros: unha galleta convértese nun coche; un boneco nun amigo ou fillo, e creando e interpretando roles...

Os nenos e nenas atribúenlle aos obxectos significados; simulan feitos imaxinarios; recrean situacións... Nos xogos preconceptuais aplícanse movementos aprendidos na etapa anterior (desprazar, premer, golpear..) pero a actividade do xogo se converte en invención de personaxes, simulación, ficción e representación. (Ausubel, D.P.)



Dos avós e pais ata nós : a cadea de transmisión

No portal das Galescolas (www.galescolas.net) estase creando unha base documental de fichas para realizar [experiencias didácticas](#) relacionadas co xogo, e en particular co xogo tradicional. Empregar e adaptar as experiencias aos contextos específicos creará novas formas enfocadas e organizar actividades.

Cada familia ten un acervo de cantigas e xogos específicos que se comunican de xeración en xeración, formas determinadas de cantar e xogar que poden chegar a escola para que sexan disfrutadas por todos.

Recoller e espallar este coñecemento pode ser o núcleo de múltiples actividades didácticas. Este portal está aberto a todas as posibles colaboracións para enriquecerse coas diferentes formas propias de cada lugar de desenvolver os xogos e cantigas.

Mestres e mestras poden facer de punto de unión para recoller do seu contorno as múltiples expresións dos xogos, creando espazos de encontro, non só cos pais e nais dos cativos, senón tamén con outras xeracións e familiares destacando as súas avoas e avós.

Unha forma específica de organizar esta actividade e compartila con toda a rede de Galescolas pode ser a creación de “maletas viaxeiras”.

As maletas viaxeiras, adoitan conter libros e outros recursos. Empréganse e se organizan dende as bibliotecas escolares para que se coñezan e se potencie o uso dos fondos bibliográficos.

Co obxecto de adaptar esta experiencia ao espallamento do xogo popular, as “maletas viaxeiras” se poden converter en contenedores de material lúdico que “viaxan” de aula en aula ou de centro en centro co obxecto de compartir os recursos existentes e recompilar todo aquel que dende cada destino se poida aportar con xogos e material recollido.

Estas maletas adoitan ter unha guía de uso ou carta de presentación. Acompáñanse tamén dun caderno que recolle as experiencias das persoas que a empregan a modo de “libro de visitas”.

O uso da maleta pode expenderse aos fogares onde cada familia pode empregar os xogos e propostas e introducir novos materiais. As novas incorporacións poden ser catalogadas e integradas no material así como ser explicadas no caderno.

O caderno, a modo de “bitácora de abordo” pode ser tanto un caderno real coma un blog creado ao efecto para ir narrando de forma colaborativa, a andaina que vai facendo a

maleta.

Deste xeito, ao final da viaxe, de regreso a casa, a maleta estará máis chea que cando saíu tras a súa longa viaxe.

Na labor de espallar o xogo tracional non estamos sos...

A [Asociación Galega de Xogo Popular](#) e Tradicional ofrece [servicios de divulgación](#) para centros de ensino consistentes nunha breve charla teórica acompañada de xogos de diverso tipo.

Pola súa banda, a rede galega de xogo tradicional, [Brincadeira](#), ofrécenos un espazo para a reflexión e a participación en torno a esta temática así como a organización de eventos: Exposicións, cursos, competicións...

Estes organismos teñen a nosa disposición todo o seu saber facer e recursos para contribuír á organización de iniciativas de carácter lúdico.

Referencias

- Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): *El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. Barcelona. Paidós.
- Brincadeira(2006) "O xogo tradicional e o desenvolvemento do ser humano" en *Saudiña* N 12 Abril de 2006. Xunta de Galicia, Consellería de Educación e Ordenación Universitaria
- Coll, C. (1987): *Psicología y currículum*. Barcelona. Piados.
- Veiga, F "Os xogos populares Galegos máis alá do deporte, un chanzo imprescindible na procura da identidade local e nacional" en *Intera Visual* 02, Deputación de A Coruña
- Veiga, F (2001) Xogo popular galego, educación e identificación cultural. Santiago, Sotelo Blanco
- Veiga, F (2004) "Os xogos populares Galegos" en http://www.xogospopulares.com/artigos.php?subaction=showfull&id=1102083650&archive=&start_from=&ucat=3&

Para saber máis:

- Asociación galega de xogo popular e tradicional http://www.agxpt.org/galego/xogo_popular.htm
- Santos, C e Ferradás, L "Xogos e cantigas: Xogamos coas mans" en <http://www.galescolas.net/htmlroot/255/index.html>
- Santos, C e Ferradás, L "Xogos e cantigas: *Pasa Perico, pasa Monteiro*" en <http://www.galescolas.net/htmlroot/178/index.html>
- Santos, C e Ferradás, L Xogos e cantigas: As partes do corpo n <http://www.galescolas.net/htmlroot/176/index.html>

Cita recomendada

Blanco Vallejo, Lucía e Santos Mato, Carlos (2008). ["Recuperando o xogo tracional cos máis pequentos"]. Galescolas.net. Xunta de Galicia. Vicepresidencia. [Data de consulta:dd/mm/aa]. [dirección web <http://>]



Esta obra está baixo a licenza Recoñecemento – Non comercial – Obras derivadas baixo a mesma licenza 2.5 de Creative Commons. Pódeas copiar, distribuír e comunicar publicamente sempre que especifique o



seu autor e a Xunta de Galicia; non a utilice para fins comerciais; pode facer obras derivadas e distribuíla cunha licenza coma esta. A licenza completa pódese consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.gl>.