

O xogo popular como recurso escolar



Aprendendo a vestir o peón en Melide

Cando chega un rapaz por primeira vez a unha aula é evidente que non entra “quam tabula rasa”, pois trae consigo todo un acervo cultural, máis ou menos fondo e extenso, que o educador debe tomar como punto de partida para apoiar nel as aprendizaxes posteriores. Mais tamén é evidente que no mundo que estamos a vivir, este acervo cultural é cada vez máis fraco e máis homoxéneo, máis quebrado, quer dicir, máis empobrecido.

Penso que é claro que a ruptura da transmisión cultural que se produciu dende as últimas décadas é a causa desta mingua de

coñecementos culturais que os rapaces teñen. Quizabes cumpramos non nos poñermos moi pesimistas e afirmarmos que hoxe a infancia e mocidade saben outras moitas cousas que antes se non sabían. Quizabes sexa certo, mais o que hoxe ‘sabe’ grande parte da mocidade, é moito máis uniforme e estandarizado, e case podemos afirmar que cada vez son menos as diferenzas de coñecementos culturais que existen entre os cativos de países ben afastados. Isto, que en principio puidese parecer positivo, inclínanos a pensar no contrario, xa que se ben por unha parte esa uniformidade non

Antón Cortizas

Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional



Xogando ao muiño n'A Capela



Lanzando o pelouro ao aire no I Encontro Escolar Galego de Xogos Tradicionais

é negativa, por outro lado a uniformidade vén indicar unha falta de creatividade e transformación de coñecementos por parte dos suxeitos actores.

A escola mellorou moito –aínda que non todo o desexábel nas súas formas e métodos de ensino-aprendizaxe. Hoxe nas aulas ensáianse as destrezas básicas que toda persoa debe posuír para acadar un aceptábel desenvolvemento no mundo do

século XXI, e seguramente moitas destas destrezas –que anteriormente se desenvolvían na rúa por medio dos xogos e enredos tradicionais- ficarán hoxe en día mellor asentadas na poboación infantil e xuvenil.

No encordante e sempre indesexábel mundo da globalización en que nos están a meter, mellor dito a precipitar, os poderes fácticos económicos que rexen o mundo ao noso pesar, hai pouco espazo para a creatividade persoal e o goce libre e gratuíto dos elementos e da xeografía que temos ao noso arredor, porque estes cada vez son tamén menos evidentes.

A actual facilidade de consecución de todo canto a un se lle poida apetecer, coidamos que non está na cesta de bos desexos e actuacións para o desenvolvemento integral da persoa humana. Son varios os factores que, ao noso entender, son causa do empobrecemento e estandarización cultural actual, aplicábel ao empobrecemento lúdico da nosa infancia e mocidade:

Por un lado, a ruptura da transmisión do acervo cultural fai que os cativos hoxe en día teñan, como xa foi dito, menos bagaxe peculiar no seu cerebro, menos cultura e vivan máis alleos que nunca ao mundo real no que se desenvolven as súas vidas. O xogo tradicional é, ou era, a parte máis grosa e substancial da bagaxe cultural infantil. Esta cultura infantil ten a grande calidade de se desenvolver, sempre, en ambiente lúdico, máis ou menos distendido, aínda que, evidentemente, non sempre libre de conflitos, que son tamén maioritariamente resoltos de forma bastante satisfactoria. Na cultura lúdica tradicional os cativos e cativas teñen a súa linguaxe, a súa narrativa, a súa poética e máis a súa dramatización.

Por outra banda, a infancia carece de xeografía infantil, dos espazos necesarios para desenvolver as actividades de aventura e fantasía que nunca noutra idade han de poder desenvolver. Hai anos a rúa –mesmo nas cidades- era da rapazada. Fóra das horas das aulas, as rúas dos barrios e os descampados dos arrabaldes estaban ategados de rapazada que daban vida e cor a unha vida, que por outro lado máis miserenta, e difícil. Hoxe en día, o desenvolvemento urbanístico movido apenas polas ganancias económicas, e pola invasión bárbara das calzadas polos automóviles, fan que ninguén pense en que cómpre dedicar cada pouco, terreos e espazos abertos e libres, non só para xardíns que non se poden tripar e nos que non se pode xogar, non só para explanadas libres de obstáculos, senón para logramos que as nosas crianzas teñan ao alcance dos seus pés e da súa fantasía os escenarios de loitas de piratas, de velódromos para as carreiras improvisadas, de 'estadios' para a práctica da billarda, das lombas ou das agochadas.

Os nenos que xogan no seu medio –sexa rural ou urbano- teñen os conceptos claros da súa xeografía, coñecen o arredor e os seus poboadores, máis canto máis rica sexa a memoria colectiva que todo o grupo comparte.

A falta de tempo é outro dos factores que interveñen negativamente nesta carencia cultural. As cativas e cativos teñen varias das súas horas semanais non escolares ocupadas, coa asistencia a outras actividades tamén regradas ou canto menos de horario fixo. Pero é que ademais, segundo as últimas estatísticas de que tivemos coñecemento, a nosa infancia pasa catro horas diarias vendo televisión: isto é embebedéndose dunha chamémoslle



Aprendendo a andar co aro en Melide

'cultura' estándar, pouco infantil e por enriba en solitario. O xogo e o xoguete populares e tradicionais ocupan o tempo de forma interactiva, onde o neno é dono dos seus minutos, e vai xogando de forma escalada e paulatina, de acordo sempre ás súas expectativas e necesidades orgánicas e intelectuais, onde os pasos que vai dando non son apenas do desenvolvemento harmónico da persoa, senón do desenvolvemento histórico da Humanidade.

Co dito anteriormente enleamos outro factor que, por perverso, quizabes conviría expresalo todo con maiúsculas para deca-tármonos da súa gravidade: trátase do que poderíamos chamar a captación de consumidores, o encadeamento xa dende temperás idades –e cada vez máis temperás-, da infancia á cadea

de consumo á que se pretende encadear aos nenos e nenas, e aquí a redundancia está a man-tenta- para que de adultos sexan uns perfectos adultos consumidores. A excesiva abundancia de xoguetes e outras cousas que os nosos nenos teñen fan que ninlles dea tempo a xogar con todos, a que os aborrezan á primeira de cambio e que non lle dean importancia ningunha a aquilo que se conseguiu sen o máis mínimo esforzo. Cómpre falarmos tamén do espazo tan importante que ocupan certos xoguetes que son aditivos, entre os que se poden contar as chamadas vídeo-consolas, da man desas "educativas empresas" que non deixan de sacar programas e máis programas, que en esencia son sempre o mesmo –a creatividade humana non dá para tanto e que tamén enchen de soidade e aplanamento as criaturas, can-

do non de contidos inhumanos e mesmo aberrantes. Pola contra, o xoguete tradicional é creativo e gratuíto, non aditivo e variado, permite o ensaio, a experimentación e o erro até chegar a atinxir a maior perfección técnica posíbel en funcións das mans e da mente de quen o elaboran. Pero é que aínda posibilita máis unha cousa imprescindible: a comunicación e transmisión interxeracional. Unha avoa, un avó, un pai, unha nai poden axudar a construír un brinquedo tradicional ou transmitir as nocións dun xogo popular e mesmo xogar cos rapaces.

Cando un neno xoga só non está xogando, está simplemente desaburríndose, porque para xogar, o que se di xogar, fáltalle o outro, fáltalle o compañeiro, o grupo, aqueles cos que establecer as normas de xogo, aqueles con quen as discutir, aqueles



Os birlos ao canteiro nunha exposición nos IV Encontros de Educación Infantil (Santiago, 2005)

con quen as mudar cando non conveñen ou non se adaptan ás peculiaridades da caterva; fáltalle aqueles cos que compartir a imaxinación propia para vivir as súas propias aventuras, non as que outros decidiron para eles. No xogo popular a socialización está garantida, pois para a inmensa maioría dos xogos tradicionais é imprescindible a presenza do outro, do compañeiro, do amigo, con nome e apelidos, coas características peculiares e persoais que influirán nas dos demais e no desenvolvemento do propio xogo e das normas.

Pero aínda hai máis, por esencia característica da idade os cativos non teñen prása, porén estase a dar tamén un acurtamento das etapas de idade, polo que non é raro ver un cativo de cinco anos con xoguetes propios dos

de dez, e cousas por aí adiante. Polo rebo de enriba tamén se acurtaron as idades, polo que moitos nenos, coidando que xogar non é de maiores, deixan de facelo antes de tempo.

A falta de suxeitos actores é un novo impedimento aos xa poderosos atrancos expostos anteriormente. O descenso da natalidade fai que en moitos lugares o número de nenos non sexa moi numeroso e ás veces mesmo insuficiente para a práctica de moitos xogos populares.

E non nos queda máis remedio que volvermos ao principio: os cativos xa non recibiron, ou recibiron de forma moi empobrecida, coñecementos de transmisión oral sobre o xogo, xa non recibiron dos seus maiores –sexan adultos ou rapazada de idade superior– as informacións necesarias dos xogos e xoguetes populares, polo que o que anteriormente se transmitía de boca en boca, hoxe vese imprescindible a súa transmisión escrita, para que canto menos toda a riqueza lúdica do noso pobo

–coma a dos demais– non se nos perda definitivamente, e quede á espera do que agardanos e explicamos a continuación.

E se o lector chegou até aquí, preguntárase: E todo isto, que ten que ver coa escola?

Pensamos que así é todo, que non podemos privar á infancia dos aspectos tan positivos que ten xogo popular, liberándoos daqueles negativos que tamén os ten ás veces. E por todo o anteriormente exposto, e porque as cousas ben se ve que non van polo bo rego, cómpre que a escola tome o protagonismo que neste terreo debe ter: Por todos estes atrancos nada liviáns atrancos que vimos de expor, acompañados das excelencias educativas que o xogo popular ten, coidamos que a transmisión da tradición lúdica hoxe ten que se facer sobre todo na escola e dende a escola, porque é alí onde a rapazada conta cos elementos anteriormente enunciados, e se non conta con algúns deles, é deber do profesorado traballar o proporcionalos ou procuralos. E é alí,



Aprendendo a xogar ao Bolo Palma en Santander

aínda que de xeito non excluínte, o lugar onde se debe contar cos medios idóneos para o desenvolvemento das actividades lúdicas, dentro e fóra do horario escolar. Estamos a falar das ludotecas.

Así na escola hai, ou debería haber, espazos de xeografía axeitada, número suficiente de persoas coas que compartir os xogos, elementos necesarios para os mesmos, momentos de lecer para aprender brincando, creatividade abonda para argallar novas actividades lúdicas, espazos e oportunidades temporais para a transmisión interxeracional de coñecementos e saberes, entre eles os da tradición lúdica. A escola debería ser, xa que logo, o lugar primordial de revitalización do xogo e do xoguete tradicionais.

O porqué desta aseveración atopámolo nas propias características que o xogo popular ten:

- Procura a asunción da cultura propia.
- Presenta solucións aos desexos lúdicos dos individuos de todas as idades.
- É tan completo que abrangue tamén a práctica totalidade das necesidades de aprendizaxe social dos individuos.
- Polas mesmas características, favorece a aprendizaxe do coñecemento do propio individuo.
- Está integrado no contorno dos individuos que o practican, porque nace del e forma parte intrínseca do mesmo.
- Está ligado, ademais, á aprendizaxe da idade adulta.
- É creativo e adaptábel, tanto aos espazos como aos tempos, como ás propias persoas que o practican, o que poden

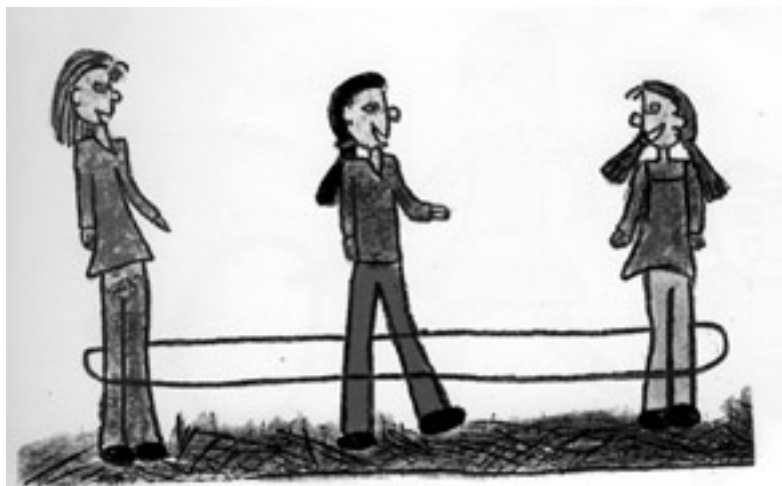
provocar modificación das súas regras, adaptándoas ás necesidades ou posibilidades do momento lúdico. Por iso, en xeral, non posúe regras uniformes nin fixas, e presenta infinidade de variantes. Os actores poden ser tamén re-creadores dos xogos.

- É gratuíto, ou de adquisición e fabricación próximas.
- Provoca a participación familiar e veciñal. É integrador do medio humano.
- É universal porque provén das particularidades.
- A súa finalidade nunca é a competición en si. Nos xogos competitivos, a competición é apenas unha desculpa para xogar.
- E, alén diso, non ten finalidades alleas ás que os propios participantes determinan.

Nos Deseños Curriculares Base, tanto do ensino primario coma no secundario, figura o xogo popular nos obxectivos xerais, aínda que inmerso na Área de Educación Física. Por tanto é de aplicación nas aulas, aínda que nós somos partidarios de

que o xogo popular non se encadre apenas nesta disciplina, senón que de forma transversal implique ao maior número delas: a música, a lingua, a plástica, a área social e natural, e mesmo a matemática teñen cabida na aprendizaxe e práctica do xogo popular tradicional. O xogo tradicional pode e debe impregnar a escola toda.

E para rematar, unha última reflexión: O xogo popular, xa dixemos, é próximo ao medio, é unha parte da cultura popular da colectividade máis próxima; pero contra o que se puidese pensar, o xogo popular non é excluínte senón integrante, non é particular senón universal, non é privado senón colectivo. É noso, e como noso é da Humanidade. Tanto os xogos populares coma os brinquedos tradicionais e mais o uso lúdico da Natureza son semellantes –senón idénticos– tanto na Galiza, como na Galia, como na Galitzia, coma na Galilea... O xogo popular é patrimonio da Humanidade. Unha razón máis para usármolo como o excelente medio didáctico que o é; e para participarmos na súa divulgación e conservación, dende acá, dende a nosa escola, dende nós, ao noso xeito, que é, nada máis e nada menos, o xeito da Humanidade toda.



A goma desde a óptica do CEIP "Pastor Barral" de Melide