

**I CURSO DE FORMACIÓN SOBRE O PATRIMONIO LÚDICO:
“OS XOGOS TRADICIONAIS. PERSPECTIVA EDUCATIVA”
Melide, 2 e 3 de outubro de 2009**

**PROPOSTA DE FICHA DE CATALOGACIÓN DOS XOGOS POPULARES E
TRADICIONAIS GALEGOS DESDE A PERSPECTIVA EDUCATIVA**

1. NOME	... e principais variantes.	
2. DESCRICIÓN	- Descrición xenérica. - Inclúe cantigas e recitados.	
3. XOGADORES/AS.		
3.1. Sexo.	1. Indiferente. 2. Nenos/Homes. 3. Nenas/Mulleres.	
3.2. Idade (1).	Etapa 1. Etapa 2. Etapa 3.	Etapa 4. Etapa 5. Etapa 6.
3.3. Estrutura do grupo.	1. Xogos individuais. 2. Xogos realizados por adulto e neno/a, en interacción. 3. Xogos que precisan dun director/a dentro do propio xogo. 4. Xogos por equipos. 5. Xogos con protagonista(s) destacado(s). 6. Xogos realizados por un grupo de iguais.	
3.4. Número.	1. Xogos individuais. 2. Xogos realizados por unha parella. 3. Xogos de pequeno grupo. 4. Xogos de grande grupo.	
3.5. Criterios de cooptación.	Maneira de se conformar o grupo de xogo: 1. No seo da familia. 2. Na aldea ou barrio. 3. Na escola. 4. Sen determinar. - Combinacións diversas.	
4. REGRAS.	- Algunhas regras fundamentais para o desenvolvemento do xogo. - Algunhas das variantes principais que presenta o xogo.	
5. OBXECTO DO XOGO.	- Obxectivo intrínseco do xogo; p.e. “gañar a carreira”.	
6. ORIXE DO XOGO.	1. Endóxena. 2. Mixta.	
7. ÉPOCA NA QUE SE PRACTICA.	1. Indeterminada. 2. Primavera. 3. Verán.	4. Outono. 5. Inverno.
8. LUGAR.	1. Interior. 2. Exterior. 3. Indeterminado.	
9. MOMENTO.	1. Prefixado. 2. Indeterminado.	
10. DURACIÓN.	1. Prefixada. 2. Variable.	
11. PRÁCTICA.	1. Actual. 2. Semiabandonada. 3. Abandonada.	
12. FUNCIÓN LÚDICA.	As catro categorías esenciais establecidas por Roger Caillois (2), e as súas posibles combinacións: 1. Simulacro. 2. Vertixe. 3. Competición. 4. Azar.	
13. APTITUDES ESIXIDAS.	1. Física. 2. Intelectual. 3. Socio-afectiva.	3. Estética. 4. Tecnolóxica.
14. PRINCIPAL ACTIVIDADE DESENVOLVIDA.	1. <u>Xogos de exercicio físico</u> : forza e habilidade, carreiras, persecucións, agachadas, saltos... 2. <u>Xogos de fabricación</u> : construción de xoguetes mecánicos, de obxectos de imitación e de imaxinación... 3. <u>Xogos intelectuais</u> : de control, de memoria e lóxica, mentais, de cálculo e	

azar...

4. Xogos de representación dunha situación social: pantomima, escenificados...

5. Xogos de ritmo e de expresión vocal e xestual: cantos, xogos cantados, danzas...

6. Xogos mixtos.

15. NATUREZA. Clasificación proposta por Winnykamen-UNESCO (3):

A. XOGOS FUNCIONAIS.

A.1. Perceptivos.

A.1.1. Espectáculos.

A.1.1.1. Simple.

A.1.1.2. Cunha busca de semellanzas ou diferenzas.

A.1.2. Sons.

A.1.2.1. Simple.

A.1.2.2. Cunha busca de semellanzas ou diferenzas.

A.1.3. Contactos.

A.1.3.1. Simple.

A.1.3.2. Cunha busca de semellanzas ou diferenzas.

A.2. Sensomotores.

A.2.1. Estáticos.

A.2.2. Dinámicos.

A.2.2.1. Cinestésicos.

A.2.2.2. De ritmos.

A.2.2.3. De precisión.

A.3. Verbais.

A.3.1. Repeticións.

A.3.2. Canturreos.

A.3.3. Verbomotores.

A.3.3.1. Executar consignas.

A.3.3.2. Describir actos.

A.4. De imitación.

A.4.1. Verbais.

A.4.2. Non verbais (imitar as accións do modelo).

B. XOGOS SIMBÓLICOS.

B.1. Afectivos.

B.2. De identificación cun modelo.

B.2.1. Familiar.

B.2.2. Profesional.

B.2.3. Por determinar.

B.3. De socialización (representación dunha situación).

B.3.1. Familiar.

B.3.2. Escolar.

B.3.3. Social.

C. XOGOS DE REGRAS LÓXICAS OU ACTIVIDADES DE PROCEDIMENTO.

C.1. Cognoscitivas sobre datos manipulables.

C.1.1. De clasificación.

C.1.1.1. Simple.

C.1.1.2. Dobre.

C.1.1.3. De múltiples dimensións.

C.1.2. De seriación.

C.1.3. De inclusión.

C.1.4. De causalidade.

C.1.5. De estruturación espacial.

C.1.6. De conservación.

C.2. Cognoscitivas sobre datos verbais.

C.2.1. De memorización.

C.2.2. De dedución.

C.2.3. De implicación.

C.3. Sociais.

C.3.1. De adopción dun papel (alternancia).

C.3.2. De comunicación.

C.3.2.1. De información.

C.3.2.2. De orientación doutra persoa.

C.3.3. Influencia sobre outras persoas.

C.3.4. De cooperación/competición.

D. ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN.

D.1. Sen un modelo concreto (creación).

D.2. Cun modelo concreto.

D.2.1. Sen un mecanismo de funcionamento.

D.2.2. Cunha reprodución operacional do mecanismo de funcionamento.

	<p>D.2.3. Cunha reprodución máis ou menos parecida do mecanismo de funcionamento.</p> <p>D.2.4. Cun simulacro non operacional do mecanismo de funcionamento.</p> <p>E. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN.</p> <p>E.1. Plásticas.</p> <p>E.2. Verbais.</p> <p>E.3. Musicais.</p> <p>- As categorías A, B e C preséntanse nunha sucesión temporal. As categorías D e E representan actividades de aparición simultánea ás categorías A, B e C.</p>
16. TIPOLOXÍA.	<p>Clasificación proposta polo Consello de Europa para o desenvolvemento dun programa de catalogación dos xogos tradicionais europeos (5):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Xogos de pelota e de balón</u>. É necesaria a utilización dunha bóla maleable. 2. <u>Xogos de bólas e de birlos</u>. Utilízanse bólas macizas, lanzadas a rolar contra outras bólas ou birlos. 3. <u>Xogos de lanzamento</u>. Un obxecto é lanzado polo aire en dirección a outro obxecto ou a unha diana. 4. <u>Xogos de tiro</u>. Lanzamento dun obxecto coa axuda dun mecanismo propulsor. 5. <u>Xogos de combate e loita</u>. Confrontacións sen armas. 6. <u>Xogos de animais</u>. Os animais son os protagonistas. 7. <u>Xogos de locomoción</u>. Carreiras, persecucións... 8. <u>Xogos acrobáticos</u>. Actividades que esixen un gran dominio do corpo. Os <i>castellers</i> do Levante peninsular, por exemplo. 9. <u>Outros xogos</u>. Xogos non incluídos nas categorías anteriores.
17. RECOMENDADO PARA SUXEITOS.	
17.1. Idade.	<p>Nivel ou niveis educativos para o que semella axeitado o xogo en cuestión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Educación Infantil. 2. Educación Primaria. 3. Educación Secundaria. 4. Educación das Persoas Adultas. 5. Educación da Terceira Idade.
17.2 Personalidade.	<p>Riscos específicos da personalidade do individuo que parece esixir o xogo: reflexos, resistencia física, madurez intelectual...</p>
18. OBSERVACIÓNS DESCRITIVAS.	<p>Algúns detalles sobre o desenvolvemento do xogo, ou sobre variantes que presenta, non feitos explícitos antes.</p>
19. OBSERVACIÓNS DIDÁCTICAS.	<p>Se é do caso, algunha reflexión sobre a utilización didáctica do xogo.</p>
20. FONTE.	<p>Informante, zona...</p>
21. OBSERVACIÓNS SOBRE AS FONTES.	<p>Outras fontes (comarca, fonte bibliográfica, outros lugares da Península ou do mundo...) nas que pode atoparse o mesmo xogo ou algúns semellantes.</p>
22. ESQUEMA GRÁFICO.	<p>Sinxelo esquema que permita a comprensión rápida do desenvolvemento do xogo.</p>

Fonte: VEIGA, Paco. *Xogo popular galego, educación e identificación cultural*. Santiago, Sotelo Blanco, 2001.

(1) As seis etapas contempladas no esquema que relaciona xogo popular galego e etapas evolutivas.

(2) CAILLOIS, R. *Os xogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 1990.

(3) WINNYKAMEN, F. "Estudio de las actividades psicológicas de los niños, durante sus juegos, que se prestan a una explotación pedagógica (propuestas para una clasificación de esas actividades)", en *Estudios y documentos de educación*, núm. 34 (1980), París, UNESCO.

(4) MANSON, M. et al. *Proposals for a Typology for the Classification of Traditional Games in Europe*. Estrasburgo, Consello de Europa, 1990. Documento de traballo do "II Seminario de Xogos Tradicionais", celebrado en Leuven (Bélxica), do 12 ao 16 de setembro de 1990.

PROPOSTA DE FICHA DIDÁCTICA BÁSICA

NOME/TIPO	
DESCRICIÓN	
REGRAS	
OBXECTO DO XOGO	
OBSERVACIÓNS	
INFORMANTE	
LUGAR DE RECOLLIDA	
ILUSTRACIÓN/ESQUEMA DO XOGO	