Patrimonio lúdico galego

Investigación, recursos e divulgación dos xogos tradicionais





Baixo a coordinación de

Silvia López Gómez
Apolinar Varela
Manuela Vázquez Coto







XUNTA DE GALICIA
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Patrimonio lúdico galego

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego

Patrimonio lúdico galego

Investigación, recursos e divulgación dos xogos tradicionais

Baixo a coordinación de
Silvia López Gómez
Apolinar Varela
Manuela Vázquez Coto

2025
Xunta de Galicia
Universidade de Santiago de Compostela



Esta obra atópase baixo unha licenza internacional Creative Commons BY-NC-ND 4.0. Calquera forma de reprodución, distribución, comunicación pública ou transformación desta obra non incluída na licenza Creative Commons BY-NC-ND 4.0 só pode ser realizada coa autorización expresa dos titulares, salvo excepción prevista pola lei. Pode acceder Vde. ao texto completo da licenza nesta ligazón: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.gl

© Xunta de Galicia, 2025
© Universidade de Santiago de Compostela, 2025

Revisión lingüística
Pepe López, Paco Veiga

Deseño de cuberta
Fonso Vidal, Edicións USC
Montaxe sobre ilustracións orixinais
de José M. García Fernández

Maquetación
Isabel Argüelles
Imprenta Universitaria

Edición técnica
Edición USC
Campus Vida
15782 Santiago de Compostela
www.usc.gal/publicacións

DOI: https://dx.doi.org/10.15304/op.2026.1918

Índice

PRÓLOGO 11
José López Campos

PREFACIO 13
Paco Veiga

BLOQUE 1
Arredor do xogo tradicional

Brincar a Ser... 31
Antón Cortizas

Xogo e Emocións 45
Noelia Darriba García, Raquel Veiga Teijeiro

Educar condutas motrices de inclusión a través dos xogos deportivos tradicionais 55
Pere Lavega-Burgués, Zhaïra Ben-Chaâbane

Xogos tradicionais e perspectiva de xénero: dez claves para a igualdade 69
Manuela Vázquez Coto, Cristina López Villar

Movimento e Brincar: como é que o espaço está a funcionar para as crianças? 79
Frederico Lopes

O xogo tradicional e a contorna natural 89
Apolinar Varela

Entre redes e ondas: xogos tradicionais da Galicia mariñeira 101
Manuela Vázquez Coto

BLOQUE 2
Investigar o xogo tradicional

Estratexias de investigación e recuperación dos xogos tradicionais desde algúns ámbitos 113
Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional

O traballo de campo. Estratexias básicas 129
Ismael Álvarez López

Proposta para a dinamización lúdica nos patios escolares 141
Apolinar Varela

A construción de xoguetes. Nocións básicas 153
José Manuel García Fernández, Xosé López González

O xogo tradicional na educación infantil ao longo dos anos 167
María Jesús García

Música e patrimonio lúdico: xogando a cantar, bailar e tocar 179
David Canoura López, Zeltia Labraña González, Luísa Martínez Vidal

Xogos e lecer na arte: o tempo libre nas coleccións dixitais de pintura 193
Carmen María Sánchez Arines

Os xogos tradicionais na Educación Física escolar 205
Apolinar Varela

Os xogos tradicionais e a literatura 217
José Manuel García Fernández, Xosé López González

As tecnoloxías da aprendizaxe e o coñecemento para a conservación e goce dos xogos tradicionais 233
Silvia López Gómez

O xogo tradicional como recurso para a promoción do xogo de risco no ámbito escolar 243
Raúl Fraguela-Vale, Lara Varela-Garrote, Miriam Carretero-García

BLOQUE 3
Recursos sobre o xogo tradicional

Dous fitos na historia da recuperación dos xogos tradicionais galegos: a primeira Guía de recursos en liña e a App sobre os nosos xogos 255
Zeltia Labraña

Os recursos en liña no CEP Campolongo 265
Antonio Ferrer Moreira

Os proxectos de posta en valor do xogo tradicional nos centros escolares. O caso do CEP *Carlos Casares* 275
Francisca Alonso Brito, Ana Belén González Casar, Sonia Lago Alonso

O museo *O Recuncho das Argalladas* de Vilanova de Lourenzá..... 285
José Manuel García Fernández, Xosé López González

Proxecto *Brinquedos*: educar en valores por medio dos xogos tradicionais 297
Xabier López García

Encontros escolares de xogos tradicionais 307
Xosé Manuel Barreiro Insua

O Día do peón... un tempo para rodar 319
Xosé Manuel Barreiro Insua

Os xogos de adiviñar 329
Antón Cortizas Amado

Flora de brincadeiras: brinquedos e brincadeiras nos elementos essenciais da natureza 345
João Pinto Vieira da Costa

Xogo no fogar e en soidade 355
Apolinar Varela

Historia, evolución e aplicación didáctica do xogo da mata 365
Antonio Ferrer Moreira

BLOQUE 4
Divulgar o xogo tradicional

A Chave de Santiago 377
Asociación de Xogadores e Xogadoras da Chave de Santiago

Recuperación do xogo de birlos na Terra de Miranda..... 387
Anxo López Eiriz, Antonio Vidueiro Rodríguez,
Carlos Bermúdez Martínez

A divulgación do patrimonio lúdico. Estratexias básicas: as asociacións 399
Noelia Darriba García

O papel da administración pública no fomento dos xogos tradicionais: O exemplo do Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo* – Deputación de Ourense. 20 anos de Obradoiro de Xogos Tradicionais e Populares nos centros de ensino público da provincia de Ourense 409
Lito Prado Rodríguez

A divulgación do patrimonio lúdico. Xogo e mar 419
Hugo Lage

A divulgación dos xogos tradicionais e a empresa 427
Somos enredos SL

A divulgación do patrimonio lúdico. Estratexias básicas: a loita galega 437
Moisés Iglesias González, Severino Gómez Neira, Jorge Mato Porto

Tesouros lúdicos: os museos galegos 447
Manuela Vázquez Coto, Juan Antonio Seara Ferro, Antonio Manuel Chaves Cuíñas

ÍNDICE DE AUTORÍAS 459

Unha crianza sen brinquedo,
un barco sen mar,
un bosque sen árbores,
un paxaro sen ás...

Xalundes, noutrora argallaban
o neno e a nena, ledos.
Gabexeiro era o seu enredar,
o que con ansia practicaban.

A aquelas persoas que decotío souberon
que enredar non era perder o tempo.

PRÓLOGO

José López Campos
Conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude
Xunta de Galicia

Na era da tecnoloxía na que nos encontramos inmersos resulta crucial reivindicar aqueles xogos que escapan das pantallas e dos mundos virtuais nos que nos vemos absorbidos case de xeito inevitable.

Os xogos tradicionais son unha parte importante do patrimonio cultural de calquera pobo, a través deles podemos debuxar como foi a infancia e o lecer dos nosos devanceiros e, en Galicia, temos a sorte de gozar dun rico patrimonio lúdico. A súa recuperación non só supón a revitalización de parte da nosa memoria colectiva, senón a construción da nosa identidade cultural caracterizada por uns valores, principios e tradicións propios do pobo galego que deben continuar pasando de xeración en xeración.

Os xogos desempeñan, xa que logo, un papel fundamental para o desenvolvemento integral de calquera ser humano. Dende a nosa infancia, a través deles, descubrimos o mundo que nos rodea, unha realidade que parece debuxarse entre o real e a fantasía, mais que permite explorar a nosa creatividade, imaxinación ou destreza mental que contribúe non só ao crecemento persoal do individuo senón tamén a formar vínculos afectivos e comunitarios.

Balbino, aquel rapaz da aldea cuxa vida nos narrou Xosé Neira Vilas, xogaba á estornela; por outro lado, ilustres persoeiros da nosa cultura como Marcial Valladares, Vicente Risco, Antón Fraguas ou Ben-Cho-Sei traballaron por recoller e salvagardar eses xogos tradicionais dos nosos avós porque entendían que eran unha parte esencial do patrimonio inmaterial que daba conta da riqueza e diversidade cultural da que gozaba e goza Galicia.

Un camiño que parece que, nos últimos anos, encontrou un importante pulo grazas ás investigacións e estudos realizados nos que se avoga pola recollida e divulgación deste patrimonio, como os proxectos que desenvolve o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego materializados, por exemplo, nunha aplicación para móbiles coa que é posible poñermos en marcha un xogo cunha sinxela consulta. Porque estas achegas non deben quedar nun plano meramente documental, senón que deben ser unha invitación a que todos e cada un deles volvan practicarse. Así mesmo, esta

é unha forma de crear vínculos interxeracionais, á par de fortalecer os valores culturais que caracterizan o pobo galego e poderen, desta forma, volver formar parte das nosas rúas, parques e campos.

Un patrimonio que está vivo, como así o demostra este *Patrimonio Lúdico Galego: investigación, recursos e divulgación dos xogos tradicionais.* Unha nova achega que nos abre a investigación dos distintos xogos tradicionais que forman parte do noso acervo cultural, mais tamén supón a súa recuperación e divulgación, ao que debemos engadir que se faga na nosa lingua. Preservarmos os xogos supón, asemade, conservarmos as palabras, expresións e nomes en galego que forman parte do léxico popular. Son unha gran ferramenta de normalización lingüística que contribúe ao uso e prestixio do galego en todas as esferas sociais.

Porén, preservar os nosos xogos tradicionais non significa mirar cara ao pasado, senón construír o noso futuro común dende as raíces culturais que nos sustentan. A través deles mantemos ese fío invisible que interconecta avós, pais e fillos e que, de forma conxunta —institucións, asociacións e todos os galegos e galegas—, debemos salvagardar para que non se perdan co paso do tempo. Este é un dos actos máis fermosos que amosa o noso amor polas nosas tradicións, a nosa historia e a nosa cultura.

PREFACIO

Paco Veiga

1

Transcorrido o primeiro cuarto do século xxi, podería afirmarse que as iniciativas de investigación, posta en valor e divulgación dos xogos tradicionais son razoablemente vigorosas na nosa contorna. A propia existencia da *Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais*[1], con xa máis de dúas décadas de vida, vén probar que os proxectos que nela se acubillan son numerosos, perdurables no tempo e que acaban configurando un panorama esperanzador de cara ao futuro das prácticas lúdicas tradicionais.

Ben por ser tomada como referencia a propia Asociación Europea, ben por naceren de xeito paralelo, existen colectivos semellantes noutras partes do mundo, talvez en momentos de evolución diferentes pero en todo caso con obxectivos comúns. É o caso da *Association Africaine des Jeux et Sports Traditionnels*[2], da *Asociación Panamericana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales*[3] ou da *Asian Traditional Games and Sports Association*[4], só por citar algúns exemplos. Tamén o é de iniciativas con ambición universal como a *International Traditional Sports and Games Association*[5], a *International Council of Traditional Sports and Games*[6] ou *The Association For International Sport for All (TAFISA)*[7]. E, nesta relación, en absoluto exhaustiva, non debe faltar a referencia a iniciativas tan necesarias —e sinxelas na súa concepción— como *Traditional Sports*[8].

---

[1] As persoas e entidades integrantes da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais son, no momento en que este texto é elaborado, un total de 124, cubrindo o seu ámbito de acción desde Galicia —a *fisterra* europea— ata a Federación Rusa. O Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego está representado na AEXDT a través da investigadora Manuela Vázquez Coto, do Museo Etnolúdico de Galicia e da Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional. Cfr. https://aejest.com/es/ (consultado: 08/08/25).

[2] Vid. https://www.aajst.org/ (consultado: 08/08/25).

[3] Vid. https://www.facebook.com/APJDAT/ (consultado: 08/08/25).

[4] Vid. https://www.atsga.org/2022/07/blog-post.html (consultado: 08/08/25).

[5] Vid. https://www.facebook.com/ITSGAGroup/ (consultado: 08/08/25).

[6] Vid. https://traditionalsportsgames.org/ (consultado: 08/08/25).

[7] Vid. https://www.tafisa.org/ (consultado: 08/08/25).

[8] O sitio web é, efectivamente, sinxelo na súa concepción aínda que tremendamente complexo na súa xestión, pois trátase dunha fonte inesgotable de información e recursos de todo o mundo. Cfr. https://www.traditionalsports.org/ (consultado: 08/08/25).

Os procesos de recuperación e posta en valor dos patrimonios lúdicos nacionais, particularmente en Europa, desenvolvéronse na súa orixe a partir dos xogos e deportes das persoas adultas. Foi este o caso, posiblemente, de lugares como A Bretaña, Flandres ou O Val de Aosta, só por citar tamén nesta ocasión, tres casos. Pero o certo é que, co paso dos anos, os procesos foron desenvolvéndose con todo tipo de prácticas lúdicas, tamén da infancia. Paralelamente, ademais dos focos existentes no centro de Europa, foron tomando forma iniciativas ambiciosas no sur do continente. Tanto é así que, no momento en que este texto é elaborado, a península ibérica ten un protagonismo destacado nas accións —e na propia xestión da entidade— desenvolvidas desde a Asociación Europea.



Cartelística relativa á 24ª Asemblea da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais celebrada en Reus no verán de 2025.

Na península ibérica, en efecto, desenvólvense na actualidade proxectos e iniciativas en todos os campos, desde a práctica de xogos concretos en lugares tamén concretos, ata actuacións globais en territorios definidos —sendo este o caso de boa parte das comunidades autónomas españolas, pero tamén de Portugal—, pasando polo deseño de estratexias de investigación desde as universidades[9]. Tamén neste caso se observa unha evo-

[9] O sentido último deste texto inicial —o de servir de *prefacio* a esta obra colectiva— desaconsella un relatorio exhaustivo de proxectos, iniciativas e accións relacionadas coa posta en valor do xogo tradicional. Nas diferentes colaboracións que se inclúen nela, poderá o lector, a lectora, atopar referencias sobre un bo número desas iniciativas.

lución clara co paso dos anos. Ademais de Galicia, Castela-León, Cantabria, Catalunya ou o País Vasco, por citar algúns exemplos, na actualidade desenvólvense ambiciosos e pioneiros proxectos nas Illas Canarias ou en Andalucía, tamén só por referir algúns casos.

En Galicia asístese tamén a un razoablemente vizoso momento na investigación e divulgación do patrimonio lúdico que identifica os galegos e as galegas como pobo. O propio Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, nun intento ímprobo pero gratificante, reuniu máis de 200 recursos sobre os nosos xogos tradicionais nun sitio web que puxo a disposición de calquera persoa que queira interesarse polas prácticas lúdicas de sempre ou afondar no seu estudo[10].

2

A utilización, de facto, dos termos xogo *popular* e xogo *tradicional* como sinónimos, é propia da fala común e, ata non hai demasiados anos, mesmo da literatura científica. Tamén ás veces acaba por confundirse o que é *xogo* e o que é *deporte*. Precisamente por iso, a entidade promotora desta obra prefire utilizar a locución *patrimonio lúdico galego*, por englobar claramente todas as prácticas lúdicas susceptibles de pertencer ao seu ámbito de traballo. Con todo, e dun xeito necesariamente sintético, estes serían os conceptos que se manexan na presente publicación.

Xogo e deporte. O xogo non se move por finalidades externas a si mesmo —por exemplo: gañar—, sendo o seu obxectivo xogar, simplemente. O deporte ten unha finalidade externa: conseguir o éxito e que este sexa recoñecido[11]. O xogo non tolera o adestramento —por consideralo inútil e alleo ao propio xogo en si mesmo—. O deporte esíxeo pois del depende o éxito que se procura. Moitos xogos derivaron en deportes, claro.

[10] Cfr. https://xogostradicionais.gal/ (consultado: 08/08/25).

[11] Non debe confundirse *competición* con *competitividade*. Moitos xogos sérvense da competición —descubrir os concorrentes no xogo das *agachadas*, por exemplo—, sendo esta só un medio para desenvolver o xogo, non un fin en si mesma, algo que si sucede no deporte.



Imaxe tirada no XVI Campionato de Tirapedras da Galiza Central (2024), un evento organizado cada verán pola AGXPT.

Popular e tradicional. Xogo tradicional é aquel que nos chega desde a noite dos tempos. Xogo —ou deporte— popular é aquel *popularizado*, asumido polo grupo social, sexa tradicional ou non[12]. Desde a óptica de estudo do patrimonio lúdico galego, semella claro que son de interese tanto uns como os outros.

Xogo e traballo. Aínda que parezan dous conceptos antitéticos, o xogo moitas veces convértese nunha prolongación do traballo —e mesmo se podería discutir se sucede ao contrario tamén— pois nas sociedades agrarias e mariñeiras, por veces queremos demostrar que somos as persoas máis hábiles ou máis fortes nas nosas tarefas diarias[13], e iso a pesar do fatigadas que esteamos. O xogo infantil serviu, por outra parte e en moitas ocasións, como adestramento do traballo adulto.

[12] Outros termos que aparecen na literatura científica son o de xogo —ou deporte— *autóctono* e o de xogo —ou deporte— *folclórico*. Non utilizamos o primeiro por considerar que responde a outras épocas na historia da humanidade, cando existían comunidades illadas que a globalización, para ben ou para mal, foi conectando co resto do mundo. Non utilizamos tampouco o segundo pola progresiva degradación do propio termo *folclore*, orixinariamente *o saber do pobo*, pero hoxe aplicado en demasiadas ocasións a manifestacións culturais que se consideran interesantes desde a perspectiva histórica, pero impropias dunha sociedade moderna.

[13] Poñamos só dous exemplos moi doados de entender das innumerables manifestacións lúdicas que teñen a súa orixe no traballo: as competicións de habilidades coas gadañadoras dos Vilares (Guitiriz) ou as carreiras de burros de Escairón.

O *xogo* galego deriva da forma do latín vulgar *iocus*, que orixinariamente non pasaba de ter o significado de broma, burla ou chanza. Co tempo este termo foi adquirindo a acepción de xogo, en xeral, e de aquí tomárono as linguas romances. En galego utilízanse os verbos *xogar, brincar, argallar, enredar…,* os substantivos *xoguete*, *enredo*, *brinquedo*, *ixola*, *argallo*, *lilalo…*, e mesmo os adxectivos *ixoleiro*, *argalleiro*, *xogantín…*

3

Non se pode xogar sen máis. Para facelo precisamos que se dean, cando menos, tres condicións: termos capacidade para facelo —as idades da vida—, contar cun espazo de xogo e, finalmente e aínda que non sempre sexa preciso, dispoñermos dun obxecto —o xoguete— para poder xogar con el. Poderiamos engadir unha cuarta necesidade, sobre todo pensando na Galicia rural ou na maneira en que se crían os nosos nenos e nenas na actualidade, incluso no medio urbano: a presenza de compañeiros, de compañeiras, de xogo.

Sobre o riquísimo catálogo de **xoguetes** tradicionais galegos, remitímonos a diferentes colaboracións que se atoparán nesta obra. Pero si talvez pague a pena lanzar un sinal de alerta sobre os **espazos** de xogo e sobre a súa posta a disposición de quen desexe poñer a andar un xogo.

Neste sentido, segue sendo clarificadora a análise que nos ofrece Palacios[14], precisamente porque nos obriga a analizar criticamente como nos criamos na actualidade. Os espazos *salvaxes* son lugares utilizados, no seu estado natural, como lugares de xogo —a plena natureza, para entendernos— e o individuo que xogue necesitará interactuar con eles para poder facelo. Os espazos *semidomesticados* —un camiño, asfaltado ou non, por exemplo— necesita tamén da interacción de quen queira xogar para adaptalo ás súas necesidades. Os espazos *domesticados*, concibidos exclusivamente como lugares de xogo —unha pista polideportiva, por exemplo— precisarán de menor esforzo de adaptación para os concorrentes que queiran poñer en acción unha determinada práctica lúdica. O que sucede nas nosas vidas na actualidade e a existencia ou non de lugares estimuladores do xogo, deixámolo para a reflexión persoal do lector, da lectora.

[14] Palacios Aguilar, X. (1995). *Xogos motores*. Lea.

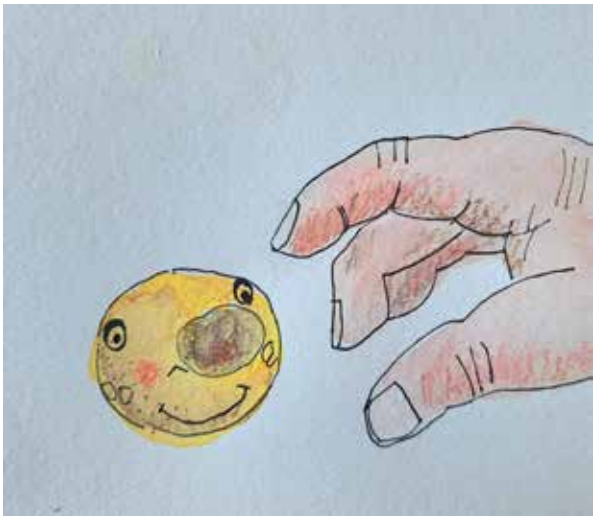


Ilustración realizada por Nanda Cabaleiro para unha publicación, en preparación, sobre a *bugalliña*, xogo de mulleres de Santo Estevo de Nóvoa, concello de Carballeda de Avia, no Ribeiro[15].

Non se pode xogar tampouco se non se ten a **idade** necesaria. Dito dunha maneira máis precisa, non poderemos xogar se a nosa etapa evolutiva non é a apropiada para o xogo que queremos practicar. E aquí é sumamente importante recordar que todos os grupos sociais foron quen de crear prácticas lúdicas para todos e cada un dos individuos que os conforman, desde o naipelo acabado de nacer —pénsese nos xogos cos dedos— ata a persoa de maior idade —fixémonos na petanca por non amentar xogos máis sedentarios—. Pois ben, os galegos e as galegas fomos quen de crear un riquísimo patrimonio lúdico no que temos cabida todas e todos nós. Un dos máis ricos da península ibérica segundo algúns estudos.

4

Como comentamos máis arriba, os procesos de recuperación dos xogos tradicionais en Europa iniciáronse —ou continuáronse, segundo os casos— fundamentalmente a partir dos xogos e deportes das persoas adul-

[15] A publicación, da autoría na súa parte literaria de Manuela Vázquez Coto, levará por título *As mans que xogan. Conto dunha bugalla que lembra*. Sobre o xogo que protagoniza a obra, vid. Vázquez Coto, M. (2025). *Análise etnomotriz e feminista de dous xogos tradicionais galegos practicados por mulleres: a bugalliña e o bugalliño*. Universidade da Coruña. Trátase da primeira Tese de Doutoramento, inédita no momento da redacción desta colaboración, que analiza o patrimonio lúdico galego desde a perspectiva de xénero.

tas. Fixérono desde moitas perspectivas —culturais, deportivas, festivas, identitarias…— pero tamén, e nomeadamente entre os investigadores, desde a óptica da Educación Física.

En Galicia, en concreto e transcendendo o ámbito desa materia específica, a posta en valor dos xogos tradicionais non se entendería sen o papel desempeñado polos centros educativos e pola educación —en todos os seus ámbitos— en xeral. Precisamente por iso, en diferentes colaboracións desta obra poderase ter noticia de experiencias no ámbito da educación suceptibles de seren adaptadas noutros lugares.

O desenvolvemento do ser humano —sexa cal for a súa idade— non pode ser entendido sen o xogo. E o xogo conforma a personalidade e educa —para ben e para mal—. Na utilización, intencionadamente educativa do xogo, poden ser distinguidos ata tres niveis diferentes[16]. Só cómpre dirixir a mirada cara ao catálogo lúdico tradicional.

O **xogo espontáneo**, en estado puro, contribúe ao desenvolvemento e á enculturación dos individuos, transmitindo por exemplo valores, e faino por si mesmo, sen manipulación externa de ningún tipo. Desde esta óptica, o xogo só ten que ser feito posible.

O **xogo educativo** é aquel que foi seleccionado cunha intención educativa xenérica. Poñamos por caso, mellorar a cohesión do grupo. Só será necesario procurar no catálogo lúdico tradicional prácticas lúdicas que nos axuden a cumprir ese obxectivo.

O **xogo didáctico** é o seleccionado para cumprir obxectivos educativos concretos. Supón o máximo nivel na manipulación do xogo, pois trátase de facelo posible para cumprir finalidades alleas ao propio xogo en si. Pensemos en determinados xogos de taboleiro e nas matemáticas, por dicir algo.

5

O concepto **normalización** debería considerar hoxe Galicia como un todo global que cómpre tamén *normalizar*, porque o idioma só pode recuperar ámbitos de uso desde aí, desde un país normalizado. Non podemos deixar de estar absolutamente convencidos de que, para que un neno, unha nena, falen galego con orgullo e mesmo con naturalidade, é necesario que sintan previamente orgullo polo lugar onde viven e onde interaccionan cun medio.

[16] Non debe perderse de vista que o xogo é xogo, e máis nada. Unha innecesaria manipulación do xogo libre pode desvirtuar o seu sentido último.

Así como a *diglosia* é un fenómeno aínda presente en Galicia que consiste en considerar un idioma *mellor* ca o outro, nos últimos anos vai tomando forma a idea do **diculturalismo**. Parte a súa concepción da constatación de que, pasado practicamente medio século desde o inicio do proceso de *normalización*, e a pesar de todas as accións realizadas, o idioma galego estea en retroceso sobre todo entre as camadas novas da poboación. Pois ben —e e aquí e onde topamos co xogo— teremos unha actitude *dicultural* cando percibamos —e enunciámolo sen os matices que serían precisos se a colaboración fose doutro tipo— unha cultura *mellor* ca a outra. Debe repararse en que hai persoas con actitude diglósica que en absoluto teñen concepcións diculturais, do mesmo xeito que hai persoas profundamente implicadas nas iniciativas de normalización do idioma galego, que no fondo teñen prexuízos diculturais.



O xogo non coñece de idades. Manolo Charrancas, da AGXPT, tratando de ensinarlle a tirar o peón a unha persoa participante nunha actividade para nenos e maiores celebrada en Santiago (verán, 2025).

Quere isto dicir que, seguramente e se non chegamos aínda tarde, igual deberían ser concibidas estratexias que contemplasen a *normalización cultural* como paso previo para lograr a *normalización lingüística*. E aí o patrimonio lúdico galego tería un papel protagonista reservado[17]. Os

[17] A Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional, por exemplo, utiliza desde hai anos como lema das súas actividades *Xogar en galego, vivir en galego.*

xogos e os deportes galegos. Na infancia, na xuventude, na idade adulta e na vellez.

6

Hoxe sabemos que o xogo é fundamental para o desenvolvemento dos individuos —e non só os máis novos, e non só se eses individuos son seres humanos—, pero o certo é que a ciencia non considerou o xogo como algo serio, digno de ser estudado, ata ben andado o século XIX. Deixando á marxe a obra de pioneiros como o Padre Sarmiento[18] ou Marcial Valladares Núñez[19], no estudo do patrimonio lúdico galego podemos distinguir tres etapas.

Etnográfica e antropolóxica. O xogo interesou aquí como creación cultural xenuína do noso pobo, desde a óptica identitaria e da tradición. Foi a Xeración Nós[20] a que, de regra, abriu esta etapa que non pode darse aínda por rematada na actualidade.

Recompilatoria. Coa fin da ditadura, e de xeito paralelo ao que se viviu noutras partes do Estado, en Galicia sucedéronse os intentos por recompilar os xogos[21]. Unha estratexia tan elemental como lóxica, pois persegue reunir os xogos para despois poder practicalos[22]. A recompilación dos xogos, por outra banda, non poderá darse por rematada nunca.

Investigadora e divulgadora. Cara aos anos finais do século XX e os primeiros do século XXI, sucédense os proxectos de investigación e de divulgación dos xogos tradicionais. Nun proceso, tamén lóxico, unha vez recompilados os xogos viron a luz iniciativas e publicacións —académicas e non estritamente académicas— que afondaron no seu estudo, por

[18] Vid., por exemplo, Sarmiento, M. (1998). *Onomástica etimológica de la lengua gallega II (1757-1762)*. Edición e estudo de José Luis Pensado. Fundación Pedro Barrié de la Maza.

[19] Vid., por exemplo, Valladares Núñez, M. (1884). Juegos infantiles. En Machado y Álvarez, A. (dir.). *Biblioteca de las tradiciones populares españolas*. Tomo IV (pp. 119 e ss.). Alejandro Guichot y Compañía.

[20] De quererse citar unha referencia inicial, seguramente habería que acordarse de Risco, V. e Rodríguez, A. (1933). Folklore de Melide. En *Terra de Melide* (pp. 425-535). Seminario de Estudos Galegos.

[21] Unha publicación pioneira —e mítica, tamén polo afervoado prólogo de Baldomero Cores Trasmonte— é Romaní, A. (1979). *Xogos infantiles de Galicia*. Follas Novas.

[22] Podemos falar de practicalos... ou de devolvelos á cadea de produción cultural. De recuperalos para o ben común, en definitiva.

unha parte, e que contribuíron —desde os máis diversos ámbitos— a divulgalos.

Unha mención especial merecen aquí os colectivos —clubs, asociacións... e mesmo empresas— que dun ou doutro modo divulgan os xogos tradicionais. Sempre existiron clubs e colectivos de determinadas prácticas, pero é a partir da época á que facemos referencia cando estes grupos logran, en certo modo, facer visibles as súas accións e son quen tamén de coordinarse, aínda que só sexa parcialmente, con outros grupos con iguais ou semellantes obxectivos[23].



Suxestivo Tres-en-raia creado por XOTRAMU como agasallo para algunha das súas festas dos xogos tradicionais, que celebra o primeiro domingo de xuño de cada ano en Muimenta-A Terra Chá.

Máis alá de prácticas lúdicas concretas, colectivos nacidos por e para o xogo tradicional entendido globalmente, son quen de organizarse e de poñer a andar proxectos comúns. Un primeiro intento foi o nacemento no

[23] Poderían aquí citarse sen, insistimos, afán exhaustivo, os casos de deportes tradicionais como a chave, os birlos ou a billarda.

ano 2005 de Brinquedia, a Rede Galega do Xogo Tradicional que, se ben non callou dun xeito perdurable no tempo, si serviu de inicio dun proceso que deu como froito a existencia da entidade promotora desta obra, o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego[24].

7

Pois ben, despois de todo este proceso de máis dun século de vida, as experiencias de estudo, de posta en valor e de divulgación do patrimonio lúdico galego son, por un lado, numerosas, e por outro, moi diversas. Había xa anos que o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego barallaba a necesidade de intentar reunilas —sempre dun xeito parcial, naturalmente— nun volume de acceso libre. E isto é así porque, como xa indicamos nalgún momento desta colaboración, as accións sobre os xogos de sempre son en ocasións demasiado locais —no espazo físico ou no ámbito humano no que se desenvolven—, e víase necesario divulgalas precisamente para que puidesen ser adaptadas noutros lugares diferentes a aqueles onde naceron, con outras finalidades talvez, pero sempre co obxectivo de fondo de poñer en valor os nosos xogos.

Así que o lector, a lectora, atopará no presente volume un total de 37 experiencias de moi variada índole, de investigación e de divulgación do patrimonio lúdico galego. Esas experiencias están descritas por unha total de 42 persoas que, non só desenvolveron dun xeito altruísta as accións que expoñen, senón que prepararon a súa colaboración para o presente volume dun xeito absolutamente desinteresado, para poñelas a disposición de toda aquela persoa ou grupo que queira servirse delas. É máis; cada unha desas persoas ofrece o seu contacto directo, para facilitar persoalmente a información que lle for requirida.

[24] O Observatorio agrupa persoas e entidades con moi diferentes intereses arredor do xogo tradicional, e talvez aí resida parte do seu éxito como instrumento de coordinación de proxectos moi diversos. Entre os logros do Observatorio, ademais do debate constante, está a primeira aplicación en Rede e para móbiles existente no mundo sobre os xogos tradicionais, a posta a disposición de calquera persoa interesada dunha base de datos en liña sobre o patrimonio lúdico galego, a atención ás familias durante a pandemia cun proxecto que levou os xogos ás casas, a programación de actividades de formación, a representación do patrimonio lúdico galego no exterior etc. Cfr. Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (2022). *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida*. Deputación Provincial de Lugo. Cfr. https://xogostradicionais.gal/ (consultado: 08/08/25).



Significativa composición, arremedando un sinal de obra, utilizada na portada da edición galega da publicación de referencia *A cidade dos nenos*, de Francesco Tonucci[25].
A fotografía foi tirada na librería Follas Novas, de Santiago.

As 37 colaboracións agrúpanse en catro bloques temáticos. O primeiro («Arredor do xogo tradicional»), tratando de acoutar termos e de definir, demoradamente, de que falamos cando amentamos o patrimonio lúdico galego e o seu sentido nunha sociedade moderna como a nosa. O segundo («Investigar o xogo tradicional») ofrécenos estratexias e exemplificacións para podermos poñer en marcha procesos de investigación dos xogos tradicionais, sobre todo na nosa contorna máis próxima, onde queda moito traballo por facer.

No terceiro dos bloques («Recursos sobre o xogo tradicional») ofrécense unha batería de ferramentas para investigar ou, sinxelamente, para practicar os xogos; estes recursos van desde experiencias concretas en determinados lugares, ata medios de acceso libre na Rede, pasando polos museos ou polas convocatorias de eventos de xogos tradicionais. Finalmente, o cuarto dos bloques («Divulgar o xogo tradicional») invita a unha viaxe ao longo de Galicia describindo accións, desenvolvidas con éxito, de divulgación e posta en valor dos xogos, accións a maior parte delas susceptibles de seren desenvolvidas tamén noutros lugares, chegado o caso.

A entidade promotora da obra non pode deixar de considerala xa como un fito na historia do estudo do xogo en Galicia. E iso é así aínda só por unha cuestión elemental: trátase da primeira vez que ven a luz nun

[25] Vid. Tonucci, F. (2016). *A cidade dos nenos*. Kalandraka.

mesmo volume, nun mesmo proxecto, estudos, experiencias, accións que as máis das veces naceron cunha finalidade concreta nun lugar concreto. O deber do Observatorio foi precisamente lograr que transcendesen, de camiño da plena recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico que identifica os galegos e as galegos como pobo.

O lector, a lectora, notará en falta, con seguridade, determinada experiencia ou a referencia a determinado xogo. É inevitable que isto sexa así porque, aínda tratando de evitalo, a publicación é voluminosa de máis. Con todo, dúas cuestións merecen ser aclaradas. Poñamos, por exemplo, o caso dos *birlos* e das súas infinitas modalidades en Galicia. Cando a obra foi concibida, optouse por representar, dun ou doutro modo, os procesos de recuperación dos birlos galegos, e mesmo a súa práctica estandarizada, cun único caso dos moitos que poderían ser seleccionados.

Falemos, igualmente e por citar outro exemplo, da *chave*. É o caso da chave de Santiago a que aparece referida na obra, pero non por ser nin máis singular nin máis rica ca outras. Simplemente, por ter que ter elixido. E así poderiamos seguir enumerando necesarias escollas que deberon ser realizadas nun momento dado.

A segunda cuestión que debe ser aclarada é a das colaboracións que, por unhas razóns ou outras, non foron elaboradas a pesar de teren sido solicitadas. Neste caso, o volume queda en certa maneira eivado, por unha parte, sen a referencia ao auténtico deporte nacional de Galicia, a *billarda* ou *estornela*. Por outra, esa eiva tamén é notoria no que atinxe á ausencia dunha colaboración sobre a, chamémoslle, *institucionalización* dalgúns deportes tradicionais[26]. Pois ben, tanto a billarda como a existencia de entes institucionais arredor do deporte tradicional ían ter a súa cabida a través dunha colaboración coa que finalmente a coordinación da obra non puido contar.

Como indicamos, este volume é o resultado dun traballo demorado de anos. Un proxecto, en definitiva, longamente madurado polo Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego. Pero, en calquera caso, non se tería levado a cabo sen o apoio —sincero, decidido e sen releo ningún— do Servizo de Publicacións e Intercambio Científico da Universidade de Santiago e da Secretaría Xeral da Lingua. O noso recoñecemento máis sincero.

[26] A Federación Galega de Deporte Autóctono agrupa no momento da elaboración da presente colaboración algunhas modalidades de *chave* e algunhas modalidades de *billarda*. Cfr. https://fgdeporteautoctono.com/ (consultado: 08/08/25).

Referencias

Asian Traditional Games and Sports Association (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.atsga.org/2022/07/blog-post.html

Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://aejest.com/es/

Asociación Panamericana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.facebook.com/APJDAT/

Association Africaine des Jeux et Sports Traditionnels (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.aajst.org/

Federación Galega de Deporte Autóctono (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://fgdeporteautoctono.com/

International Council of Traditional Sports and Games (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://traditionalsportsgames.org/

International Traditional Sports and Games Association (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.facebook.com/ITSGAGroup/

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (2022). *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida*. Deputación Provincial de Lugo.

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://xogostradicionais.gal/

Palacios Aguilar, X. (1995). *Xogos motores*. Lea.

Risco, V. e Rodríguez, A. (1933). Folklore de Melide. En *Terra de Melide* (pp. 425-535). Seminario de Estudos Galegos .

Romaní, A. (1979). *Xogos infantiles de Galicia*. Follas Novas.

Sarmiento, M. (1998). *Onomástica etimológica de la lengua gallega II (1757-1762)*. Edición e estudo de José Luis Pensado. Fundación *Pedro Barrié de la Maza*.

The Association For International Sport for All (TAFISA) (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.tafisa.org/

Tonucci, F. (2016). *A cidade dos nenos*. Kalandraka.

Traditional Sports (consultado: 08/08/25). Recuperado de https://www.traditionalsports.org/

Valladares Núñez, M. (1884). Juegos infantiles. En Machado y Álvarez, A. (dir.). *Biblioteca de las tradiciones populares españolas*. Tomo IV (pp. 119 e ss.). Alejandro Guichot y Compañía.

Vázquez Coto, M. (2025). *Análise etnomotriz e feminista de dous xogos tradicionais galegos practicados por mulleres: a bugalliña e o bugalliño*. Universidade da Coruña. Tese de Doutoramento inédita.

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego

No momento de pasar esta obra á fase de maquetaxe, no verán de 2025, o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego estaba formado polas seguintes persoas e entidades:

– Antón Cortizas Amado, investigador dos xogos e xoguetes tradicionais

– Antonio Ferrer Moreira, educador do CEP Campolongo de Pontevedra

– Apolinar Varela, investigador da Universidade de Navarra
– Carmela Sánchez Aríns, investigadora e técnica do patrimonio
– Ismael Álvarez López, investigador da Universidade de Burgos
– Luís Ramas Ramírez, estudoso e divulgador do mundo da buxaina
– Manuela Vázquez Coto, investigadora da Universidade da Coruña
– Silvia López Gómez, especialista en vídeo-xogos (USC)
– Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional (AGXPT)
– Asociación de Xogadores/as da Chave da Santiago
– Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional
– Centro de Cultura Popular "Xaquín Lorenzo" – Deputación de Ourense
– Club de Loitas Tradicionais "A Cambadela", da Estrada
– Museo Etnolúdico de Galicia (MELGA), de Ponteceso
– O Recuncho das Argalladas, museo de Vilanova de Lourenzá
– Somos Enredos, S.L.
– Xogos Tradicionais Muimenta (XOTRAMU)

BLOQUE 1

Arredor do xogo tradicional

Brincar a Ser...[1]

Antón Cortizas

1. Introdución

O xogo, os brinquedos e as brincadeiras forman parte esencial da vida humana, non é casualidade que dende os tempos máis remotos da historia, a humanidade xogou, brincou, enredou, rebuldou, trebellou ao longo de todas as idades da vida. Existe a idea, moi estendida, de que brincar é facer algo por facer, por pasar o tempo, por puro e simple divertimento. E si, brincar é divertido, moi divertido, mais a diversión non é unha perda de tempo; xogar non é perder o tempo. A finalidade do xogo non é apenas a diversión, senón a maduración do individuo, e aínda a maduración da colectividade, da sociedade. Para nós é moi evidente que a esencia de brincar é xustamente a vida social, só os animais sociais xogan.

Conscientes de que a historia é unha constante mudanza, decatámonos de que estamos en tempos de grandes cambios. O que talvez estea a acontecer hoxe en día é que estes cambios estanse a dar a unha velocidade extrema, polo que até agora coñecemos, tan rápida que mesmo custa dixerilos con serenidade e raciocinio. E isto é moi evidente, demasiado evidente, no que se refire ás mudanzas da cultura lúdica infantil. Quizabes non sexa disparatado afirmar que, no que a nós se refire, a cultura lúdica que se creou, reproduciu e adaptou durante séculos, e mesmo milenios, esmoreceu e mesmo desapareceu para a maior parte das nosas crianzas e da nosa rapazada, no transcurso duns poucos anos.

As imaxes, antano frecuentes, de catervas de cativas e cativos a brincaren nas rúas, a cantaren por brincar, a enredaren coa natureza do seu arredor, a recrearen escenas e interpretaren papeis de vida, están hoxe en día desaparecidas no noso arredor. Neste artigo non pretendemos analizar as causas desta fonda e, ao noso modo de ver, triste transformación. Nesta ocasión, o que pretendemos é referir as calidades do xogo tradicional, para repararmos na súa transcendental importancia, na necesidade da súa conservación e recuperación do perdido, para, por dicilo dalgún xeito, atinxirmos a categoría de seres autenticamente humanos.

[1] Este texto forma parte tamén da unidade didáctica *Brincar a ser... e ser brincando* (AS-PG: 2024).

Partimos da base de que o ser humano é un animal en constante transformación, que sendo capaz de imaxinar un mundo feliz, confórmase con repetir as historias apagando esa imaxinación e respondendo de forma teimosa e mesmo enfermiza coa mesma torpeza histórica e, nos peores casos —pénsese na violencia e na guerra— coa mesma estupidez. Por iso cómpre sempre desexar ser o que en potencia somos. O xogo tradicional é para nós unha forma de aprender a SER —así, con maiúsculas— de forma divertida, amena, natural, voluntaria, libre, solidaria, cooperativa, igualitaria, imaxinativa…

Na nosa cultura lúdica, temos xogos para todo canto somos e aínda seremos. E dende a nosa humilde visión imos subindo chanzos da nosa escada lúdica en canto xogamos como auténticos seres intelixentes. Non imos xogar para competir, non imos xogar para gañar, non imos xogar para vencer, non imos xogar para a destrución, non imos xogar para matar. Imos xogar para existirmos sendo aquilo que mellor podemos ser. Así, enredando, iremos alancando nos chanzos do noso tempo de lecer e iremos subindo chanzos na nosa escada ética.

Nesta primeira parte iremos degrañando o acio da cultura lúdica facendo referencia ás súas calidades, ás súas potencialidades, á súa necesidade; citando en cada un dos ítems desta reflexión, algunhas brincadeiras e xogos co nome cos que os describimos en *Chirlosmirlos* (Cortizas, 2001) ou *Tastarabás* (Cortizas, 2013). Non se trata, xa que logo, de describirmos nesta primeira parte xogos e brinquedos, senón de meditarmos naquilo que as brincadeiras tradicionais poden ofrecer ás crianzas e ás persoas adultas no mundo que nos cadrou interpretar. Por tanto, evitaremos as explicacións sobre o seu desenvolvemento, e limitarémonos a citar os xogos nun determinado ítem, sabendo que moitos exemplos entrarían moi axeitados en varias referencias.

2. Ser é saber estar

Os xogos tradicionais permítennos ensaiar, dende a infancia, a nosa organización social, os comportamentos comúns que nos van permitir estarmos canda os demais sen nos darmos lapotes nin bandazos, sen espadas, sen escudos, por máis que estes formaron parte de certos xogos simbólicos e de pura imitación. Sabermos estar uns cos outros significa socialización. A saber estar as persoas non nacemos aprendidas. Os comportamentos de convivencia cómpre experimentalos en grupo, en presenza real. Non se pode ser social virtualmente, porque a virtualidade non é realidade, é inexistencia. A vida non é virtual, aínda que esta palabra agora teña preponderancia significativa. Co xogo tradicional aprendemos a convivir, a vivir

cos demais. Velaquí temos os xogos de roda, os múltiples xogos de grupo, nos que non hai bandos, senón conxunto de persoas a compartiren existencia lúdica. Mais tamén temos xogos de equipo nos que, a diferenza dos anteriores, nestes si existe o obxectivo de gañar; mais a lúdica sensación de vitoria, de estar por riba dos outros, é efémera, pois os equipos do xogo tradicional non son cerrados senón abertos, xa que hoxe formas parte dun grupo e mañá doutro, hoxe gañas, mañá perdes. Que para iso temos as sortes de botar, para que os papeis que desenvolvemos ao xogarmos sexan ocasionais e variábeis.

De aquí tiramos un novo valor: a interpretación de roles cambiantes. Xogando aprendemos que nada é para sempre nos papeis que na vida interpretamos. Xogando aprendemos que quen hoxe é capitán, mañá é mariñeiro; quen hoxe manda, mañá é mandado. No xogo tradicional, no que abundan os papeis da literatura fantástica de reis e raíñas, cando un é rei sabe que non é rei para sempre, cando un día unha persoa é xefa, outro día será subordinada. Isto permítenos ensaiar e vivir as formas básicas do bo comportamento social: a comprensión e a empatía. Aprendemos así a non abusar e a temperar os nosos comportamentos. Como exemplo de xogos que axudan a sermos respectuosos e comedidos temos o verdugo, bombilla ou a torre en garda.

Outra das características sociais do xogo tradicional é a asimilación, modificación e respecto polas regras. Para xogar e vivir en grupo é imprescindíbel que haxa normas, mais estas normas non son fixas, non son inamovíbeis. As regras de xogo múdanse segundo o grupo o estime conveniente para adaptarse ao tempo dispoñíbel, ao clima ou ás particularidades dos participantes. Ora ben, unha vez que as regras son acordadas, estas deben ser cumpridas. Quen non acata as normas é un trampulleiro e non xoga. Brincamos así ao guá ou a cazalas —coas bólas— ou a quedas de altura ou quedas de librar, adaptando as normas dun mesmo xogo á situación ou á vontade do momento.

Nesta primeira gabeta de valores aínda imos falar da solidariedade. Novamente facemos referencia á empatía, xa que sen empatía non hai solidariedade. Non se trata, xa que logo, de compadecerse do amigo de xogo, de ser tolerante (concepto que implica un certo sentimento de superioridade sobre o que e a quen toleramos), senón de ser quen de pórse no seu lugar. Exemplos temos como o de faime un sitio, unha sorte de tulé ou agochadas, no que a finalidade non é a de descubrir a persoa agochada e pandala, senón de descubrila e agocharse con ela; ou as lombas, no que se poden establecer normas variadas para que poidan brincar xuntos quen saltan moito e quen saltan pouco.

Non debemos pasar por alto que a escola foi transmisora do xogo tradicional durante moito tempo. Son abondosos os libros editados nos séculos XIX e XX que, con orientación escolar e curricular, describían —e, por tanto, tamén conservaron— grande variedade de xogos tradicionais. É tamén de reparar que nestes períodos de separación lúdica, de distinción de roles segundo o sexo das persoas e exaltación de valores e labores absurdos, atribuíndo uns a rapaces e outros a raparigas, contribuíu a marcar fortemente estas diferenzas. Mais tamén é certo que moitos grupos de rapaces e rapazas xogaban xuntos a «xogos de nenas» e «xogos de nenos», aínda que por veces só fose de xeito esporádico. En conclusión, temos que dicir, ben alto e ben claro, que non existe ningún xogo tradicional, ningunha brincadeira, ningún brinquedo que se poida distinguir ou definir segundo o sexo dos seus practicantes.

Do mesmo modo, non existen xogos para unha cultura e xogos para outra, xa que o xogo popular é universal. En todas as partes do mundo xógase aos mesmos xogos, ou tipos de xogo; practicamente en toda parte se enreda cos mesmos brinquedos; variando nun e noutros apenas en pequenos aspectos ou nos materiais utilizados para os enredos, que serán, evidentemente, aqueles que o arredor, as circunstancias e a Natureza nos ofrece.

A única diferenza que debemos ter en consideración é na idoneidade ou inconveniencia de determinados xogos que son máis apropiados para as crianzas máis novas e outros para a rapazada máis vella; así como os hai apropiados para adolescentes e adultos que non acaen moi ben para a xente miúda. Mais, aínda así, algúns xogos poden servir para toda idade, mudando apenas algúns pequenos pormenores do seu regulamento. Por poñermos un exemplo, algúns xogos de lanzamento, como a chave, a billarda ou os birlos —xogos dos máis maiores—, pódense adaptar para a xente máis nova facendo o lanzamento dende máis preto, usando pellos máis lixeiros, ou mudando calquera outra norma que, polas súas características, permita facer partícipe a calquera cativa ou cativo que non teña os mesmos parámetros corporais que a xente adulta.

3. Ser é saberse mover

Como ben se sabe, o exercicio físico é básico e fundamental para a saúde do organismo. A tendencia natural do ser humano a moverse e desprazarse está de sobras contemplada no desenvolvemento de multitude de xogos tradicionais. En moitos deles o propio desprazamento é o motivo principal da brincadeira. Noutros, o movemento das diferentes partes do corpo, forman parte natural dos mesmos. Non debemos esquecer o problema

xeneralizado que se está a presentar na actualidade entre a poboación en xeral, e a infancia e a adolescencia en particular, por mor do sedentarismo no que tan facilmente caemos. O exceso de peso ou a torpeza de movementos e habelencias manuais, cada vez máis común entre a xente máis nova, débese bastante ao abandono do movemento e exercicio físico axeitado consubstanciais á cultura lúdica infantil.

O xogo tradicional é, ou foi, o primeiro entretemento físico do ser humano. Xogando aprendemos a movernos, a desprazarnos, a xirar e a manter o equilibrio en situacións variadas e de dificultade progresiva, en función da idade. Todo isto para mantermos un bo estado de saúde, o bo funcionamento físico e químico desta complexa máquina que é o noso organismo. A maior parte dos xogos inciden nisto, en ensaiar e favorecer a coordinación xeral do corpo, a carreira, o salto, a velocidade, as mudanzas de dirección ou os reflexos. Trátase, xa que logo, de facermos rodar o corpo, de aprendermos a manexalo e exercitalo. É por iso que no acervo lúdico contamos con xogos expresamente dirixidos a desenvolver a coordinación xeral do organismo, mediante as carreiras e os cambios de velocidade, os saltos diversos, os equilibrios, os xiros, os reflexos ou a danza, inherentes aos mesmos. Para isto podemos xogar ás lombas, ás quedas, a fóra do meu castelo, entre outros moitos.

Completamos este exercicio físico coa aprendizaxe e práctica do equilibrio corporal, con xogos como galopa, a torre en garda ou a chapa ou mariola. E aínda máis, a quietude nunha postura determinada, experimentámolo e practicámolo con outros xogos como o de que se movan as figuras ou zapatiño quedo é, cos que controlamos o equilibrio estático xeral do corpo.

A coordinación óculo-manual aprendémola cos xogos de lanzar e de espetar, comezando, por exemplo, coa mariola, que ten esa primeira habilidade de lanzar a chapa á casa correspondente; e proseguindo cos xogos de especial destreza e puntería, como o xogo do cravo, os barcos, a roma, o che, a fitoa, a estornela, as chucas, os birlos ou a chave. A precisión manual, o axeitado control e adquisición de habelencia nas mans, imprescindíbel para tarefas non só de uso cotián senón tamén de creación, practicámolos e ensaiamos con xogos que desenvolven a psicomotricidade fina, como o uñate, a pata de galo ou calquera dos diversos xogos das bólas.

Temos xogos mesmo para aprendermos a controlar o diafragma. De forma esporádica e breve, cativas e cativos xogan, simplemente, a ver quen aguanta máis tempo sen respirar; mais temos tamén o xogo da pega rebordá, co que facemos o mesmo exercicio, mais agora enriquecido cunha sinxela lengalenga que recitamos sen tomar máis ar, repetindo o seu último verso enumerativo até que non temos máis ar para botar fóra.

4. Ser é saber onde se está

Controlar os movementos, correr, brincar, arrastrase, pular, dar pinchacarneiros, enredar nas fontes, nos regos, agachar ás árbores e aos penedos, enterrarse na area da praia, distinguir figuras imaxinarias nas nubes, gozar da maxia do lusco e fusco, descubrir as primeiras estrelas; en resumo, percorrer e vivir en todos os espazos da nosa contorna con afán descubridor, fainos auténticos habitantes do noso territorio.

O xogo tradicional desenvólvese maiormente no exterior, na xeografía da nosa contorna; isto supón ter un contacto real e constante co ar libre, co clima, coas estacións, coa luz e coa escuridade, coa topografía, coa natureza toda. Procuramos un cómaro ou unha lomba calquera, e xogamos a fóra do meu castelo; no parque ou na praza xogamos ás escaleiras, un xogo de correr, de baixar e subir os chanzos, que esixe moita habilidade motora e grande control do equilibrio.

Adaptámonos, asemade, a brincar co que hai ao noso arredor; e os xogos terán maior ou menor dificultade, alén da súas propias particularidades, en función tamén da xeografía onde os practiquemos. Adáptanse aos espazos, aos momentos dispoñíbeis para a brincadeira e tamén ao tempo climático que vai. De aí o carácter estacional dalgúns xogos, como o que nos lembra o refraneiro popular: «Polo san Martiño, pións ao camiño; polo santo Amaro, pións ao faiado; pola santa Olaia, pións á borralla». Cando o terreo ten lentura xogamos aos barcos, ao cravo, ao chantón. Cando no outono se fai a esfolla é cando xogamos a construír bonecas cos carozos e o follato; ou andamos ás castañas e facemos os colares de zonchos. Cando no inverno non cesa de chover, brincamos nos portais ao rapa, ao verdugo, a cantar e contar historias. Cando na primavera os paxaros están enfaenados coa reprodución, é cando podemos xogar a acertar niños e a observalos, e é daquela tamén cando saboreamos, poñemos por caso, o zume acedo do talo das flores das vinagreiras. No verán ocuparán o noso tempo de lecer as correrías polos campeiros, as lumeiradas no san Xoán, os bambáns, os castelos de area na praia. Con todo, claro está, á maioría dos xogos pódese xogar en varias estacións e mesmo durante todo o ano.

Xogamos a saber onde estamos, aínda sen a consciencia de que o xogo tradicional facilita a orientación espazo-temporal. Educamos e desenvolvemos a lateralidade tamén xogando. Xogos de bater palmas, o combate de mans, a pata de galo..., permítennos distinguir entre dereita e esquerda, arriba e abaixo, diante e atrás. Na pita cega utilizamos o tacto e aprendemos a situarnos no espazo cos ollos tapados, cousa que tamén practicamos nunha das fases do xogo da mariola. No brilé dominamos a zona de xogo e os rápidos movementos reflexos para bater e non ser batidos coa pelota.

Pola orientación espacial sabemos situarnos e dirixirnos polo espazo. Aprendemos a orientarnos xa dende os primeiros xogos, cando o adulto, anicado, abre os brazos á crianza que dá os seus primeiros pasos, e para animalo a andar, dille: «Quen me quere a min?». Aprendemos a localizar o noso espazo, os brazos, os ollos, a cabeza..., mediante unha grande variedade de lengalengas e breves brincadeiras. Para sabermos ben onde estamos, xogamos tamén a tulé ou agochadas, ao terreo e a moitos xogos de agachar e de aventura.

5. Ser é saber facer

Saber facer supón o coñecemento das posibilidades que o noso corpo ten para a elaboración de obxectos e para o seu correcto funcionamento. Un aspecto que actualmente non se está a coidar abondo na educación é o da utilización das mans para a creación, a recreación e a invención de brinquedos. No tempo da invasión «dixital» esquecemos que os nosos brazos rematan en cadansúa man, e non apenas nun ou dous dedos. As mans son a raíz da evolución humana, e o seu uso hábil axudará á persoa a completarse nas facetas culturais que cadaquén considere do seu maior agrado ou para as que se atope máis disposto ou mellor capacitado.

Para conseguírmolo temos que desenvolver e educar a nosa psicomotricidade fina, como indicamos anteriormente, para o cal, como non podía ser doutro modo, temos os recursos e a práctica do xogo tradicional, na súa extensa e marabillosa faceta de construción de enredos e brinquedos.

Botemos tamén man das excelencias da papiroflexia tradicional, coa que a nosa precisión manual, a nosa exactitude e rigor no proceso de dobraxe, o método, son fundamentais. Para que unha figura de papel saia ben feita, e a ser posíbel perfecta, cómpre adquirir habelencia fina nas mans, para irmos dando cada un dos pasos con exactitude, dende os primeiro ao último. Con papel, e apenas coa ferramenta das propias mans, construímos fermosos figuras, mesmo dotadas de movemento, e algunhas, como o muíño de vento, ou o bico do galo, serven de obxecto para outros xogos e enredos. Tamén podemos tirar partido lúdico da botánica, facendo chifres con diversas follas e flores, bonecas de papoula ou barcas de xuncos, sen máis ferramenta que as propias mans.

Da recreación á invención apenas hai un paso. É tamén brincadeira o ensaio de construción doutros trebellos, que mesmo nos mergullan na era da tecnoloxía; así fabricamos bonecos articulados ou xoguetes con movemento ou funcións móbiles. Como valor engadido á practica de construción manual de enredos, quer simples, quer complexos, cómpre reparar na agradábel sensación que proporciona o feito de ver e usar unha obra feita coas propias mans e podela empregar nas nosas brincadeiras.

Indo un chisco máis aló, o xogo tradicional tamén axuda na aprendizaxe do uso de ferramentas básicas para a construción de xoguetes que son elementos de xogo, como as billardas ou estornelas, frautas de canaveira, buxainas, besbellas ou mesmo carros, aveños, patíns, carrilanas... A construción de brinquedos está, na súa orixe, na intervención da xente adulta que dedica parte do seu tempo (nunca mellor empregado) á infancia coa que ten elos afectivos. Son adultos quen, nunha primeira fase, constrúen os enredos máis complicados, nos que pode ser máis necesaria a intervención de ferramentas, antano apenas manuais, hoxe en día tamén eléctricas. Mais as crianzas, en función da idade acertada para isto, poden e deben ir utilizando tamén as ferramentas básicas: serróns, martelos, navallas, alicates..., sempre co coidado e atención precisos. Se a cadea de transmisión está completa, xa é a rapazada máis vella quen exerce de ensinantes, introducindo tamén ás crianzas máis novas no manexo da ferramenta axeitada para a elaboración dos seus brinquedos.

Outra faceta destacábel, relacionada cos brinquedos de tradición, é a elaboración daqueles obxectos lúdicos, que veñen sendo reproducións de pezas de enxoval, de vaixelas ou de adornos que logo son empregados para xogar ás casiñas. Así, coma se fosen auténticos artesáns, nenas e nenos moldean lilos de barro ou fan bólas de arxila, que logo secan ao sol, para seren empregadas no xogo do cazo.

Como auténtico labor de cestaría, as crianzas elaboran grileiras, cestas e axóuxeres. Como hábiles teceláns e tecelás fabrican cordóns e fitas utilizando tamén xuncos ou fíos diversos, e mesmo fan labores de gancho, imitando con todo isto o que se vía facer á xente maior da casa ou da veciñanza.

Con navalla, lima e lixa, cativas e cativos desempeñan o oficio da carpintaría, tallando unhas tarrañolas —que logo aprenderán a tanxer—, ou labrando un cadolo axeitado ou un anaco de casqueiro, para lle dar a forma dun lilo, dun boneco ou de calquera outro obxecto lúdico.

6. Ser é saber dicir

Non podemos pasar por alto o falarmos da íntima relación entre palabra e brincadeira. Unha grande porcentaxe dos xogos tradicionais van ligados a formas e expresións coloquiais, onomatopeicas e mesmo literarias, polo que palabra e xogo son inseparables, como o son palabra e lingua, expresión e ritmo.

Como relación humana que é, o xogo é un ensaio de convivencia. E para convivir hai que utilizar a palabra. A falar apréndese tamén xogando. No xogo proponse, pregúntase, decídese, discútese, interprétase. Bótanse

as sortes con cantilenas, sáltase á corda cantando cancións e romances, recítanse lengalengas acumulativas ou enumerativas e versos encadeados ou xogamos a xogos de acción recitando previamente fórmulas iniciáticas, máxicas ou simplemente introdutorias, como na pita cega, xe de xustiza, estrea…

O xogo da tradición é, xa que logo, unha fonte da que deita constantemente a fala, a comunicación, a expresividade, as raíces da poesía, a narración, a dramaturxia, a música…, manifestadas nas lengalengas, nas cantareas que acompañan os xogos, nos romances e cancións da corda, nas narracións improvisadas de contos e anécdotas, nas interpretacións dramáticas de xogos de roda e de representación, etc.

A comunicación interxeracional é unha valiosa calidade do xogo tradicional. Xa dende a idade mais nova, os xogos orais non só ensinan a lingua, senón que establecen uns elos de afectividade oral co adulto que os comparte coas crianzas. Cando as persoas adultas brincan con rapaces, son transmisoras da tradición oral. Isto non é apenas bon para as crianzas, senón tamén para a xente adulta que ten así unha fermosa oportunidade de lembrar a súa infancia pasada e de revivir coa oralidade.

A comunicación é palabra, e a palabra leva dentro súa a potencialidade do ritmo. Para aprendermos as cadencias, o íntimo amor entre música e palabra, argallamos e enredamos con elas de camiño que xogamos. Hai xogos de puro ritmo, de aprendizaxe e compenetración entre os participantes, de modo que a actividade lúdica supón o control dos tempos e das frecuencias. Así temos para xogarmos coa cadencia das palabras, enredos como o de san Pedrón, os múltiples xogos de roda (unha vez máis), algúns xogos de mans, ou calquera das lengalengas que repetimos tendo as crianzas máis novas no colo, que converten a palabra e o ritmo nun marabillosos brinquedo.

O teatro está tamén presente na lúdica tradicional. Existen xogos que son puras dramatizacións coas que aprendemos a representar outros papeis, a transformármonos en quen non somos, a xogar cos diálogos e enriquecer a nosa expresividade lingüística; como, por exemplo, na roda da xardineira; ou no xogo de Don gato, no que tamén poñemos en acción a expresividade xestual, como nos acontece noutros moitos xogos, como o de Martín Pirulicio, por poñer outro exemplo máis.

Evidentemente, temos que falar tamén dos exclusivos xogos de lingua, eses nos que a fala e a palabra, sen máis nada, son pura brincadeira. Nestes temos as adiviñas e os trabalinguas, a invención de rimas e cancións; xogando coas palabras tamén utilizamos os dobres sentidos, os calembures, as homofonías, os disparates, etc. Porque a lingua tamén é brincadeira… tradicional.

7. Ser é saber distinguir

Quen está nun lugar e non ve o que mira, é coma se nel non estivese. Mirar primeiro, deterse para ver o que se mira —quer dicir, observar— permitirá dar o seguinte paso: distinguir aquilo que se ve. O xogo popular é, repetimos, maiormente xogo de exterior, de ar libre, de tempos, de clima, de xeografía. Xogando a determinados xogos coñecemos a nosa contorna inmediata, a xeografía na que vivimos, a súa disposición, as súas variacións. Para iso temos xogos de correr, de agochar, xogos de territorio. Co xogo tradicional apréndese, xa que logo, a observar.

As brincadeiras de construción e uso lúdico da natureza, permiten e obrigan a distinguir flora e fauna. Para construír un chifre de mexacán hai que coñecer o mexacán. E para construírmos un tirataques de bieiteiro compre distinguilo perfectamente doutros arbustos semellantes; e cómpre saber, ademais, en que época do ano nos dará as lorbagas precisas para usarmos de munición. Alén diso, brincando saberemos da súa textura ao tocalo, coñeceremos as súas follas, distinguiremos o seu aroma, respectaremos a súa vida para que no próximo ano poidamos volver a enredar con el. Todo isto é observación e respecto polo medio. O xogo tradicional tamén axudará a espertarmos a imprescindíbel conciencia ecolóxica.

Se somos quen de conservar o noso patrimonio lúdico, poderemos tamén, a través del e da súa marabillosa variedade e diversidade, percorrer —de forma inconsciente, claro— a historia da humanidade. Pois xogando pasaremos nun tris polas ancestrais etapas da caza xogando a coñecer paxaros —non a ferilos nin matalos— e pola fase de recolleita, cando buscamos e apañamos careixóns e os ensarillamos nunha herba; ou pola época das imaxinativas xentes do neolítico, cando utilizamos os restos de tixolos, ou o toelo para escribirmos con eles no chan, riscando os deseños do tres en raia, ou a cuadrícula da mariola, xogo iniciático que nos levará do real ao irreal, de aquí a acolá, da terra ao ceo.

É así como, logo de pasarmos por diferentes épocas, chegaremos até o presente tecnolóxico, coa imitación de vehículos e máquinas e trebellos que fabricaremos coas nosas mans: o xogo dos petacos, o futbolín ou mesmo ferramentas elementos de enxoval diverso, que construiremos para brincar a xogar que facemos.

Xogando faremos do xogo historia, porque xogando ímonos facendo grandes, xogando xogando chegamos á adultez, e se o fixemos ao xeito tradicional, teremos máis cartas para seguirmos sendo un pouco máis cativas e cativos cando lembremos a riquísima e marabillosa cultura lúdica da que gozamos durante a infancia.

8. Ser é saber imaxinar

Xogar é entrar no mundo da imaxinación. Dende os primeiros momentos lúdicos a imaxinación ponse ao servizo do individuo para comprender e mellor levar a realidade. No xogo deixamos de ser aquela parte que somos para sermos aqueloutra personaxe que xoga. Adquirimos outras personalidades por medio das dramatizacións, desenvolvemos diversos roles que nos permitirán imaxinar outras formas diferentes fóra da realidade cotiá ou obrigatoria. Entraremos no mundo da fantasía e do misterio; descubriremos, e mesmo inventaremos, lugares máxicos; xogaremos a fabular, a recrearmos para nós aquilo que xa foi recreado anteriormente por quen nos precederon.

O mundo dos mitos entra en contacto connosco coas primeiras personaxes fantasiosas que a través da tradición chegaron ao noso imaxinario particular: Pedro Chosco, o Apalpador, os Reis Magos, os biosbardos, o home do saco, Capa Negra... Con algunhas destas personaxes da mitoloxía infantil comezaremos a brincar co medo, a buscalo e a sufrilo, para acabar vencéndoo.

A imaxinación levaranos a crear e a recrear. Sempre haberá un momento de reinvención, de buscar unha variante para tal xogo, de apañar novas plantas para tirar delas a súa achega lúdica. Xogamos a ter segredos, a transmitilos ás amigas e amigos de máis confianza; xogamos a buscar tesouros, definidos en calquera obxecto sen valor; xogamos a facer fermosas e coloridas cristaleiras con flores e papeis, que cubrimos de terra para ocultar a súa beleza a miradas indesexábeis; xogamos a descubrir monstros e animais, nos cúmulos de nubes que corren polo ceo; ou xogamos a imaxinar historias que, con monicreques adaptados ou construídos a man tenta para a ocasión, representamos ante a caterva familiar da nosa rúa ou lugar.

O xogo tamén servirá para recuperar a literatura oral, tan básica como imprescindíbel, porque narrar, recitar, cantar aquilo que outros nos narraron, recitaron ou cantaron, non só é adubo para a memoria, senón que tamén son semente das primeiras paxinas da nosa creatividade posíbel. Son as primeiras experiencias literarias que se espallarán na nosa memoria para que poidamos gozar, comprender aqueloutras literaturas que nos emocionarán posteriormente.

9. Ser é saber aprender

Xa falamos da relación entre escola e xogo, en referencia á súa divulgación a través de libros escolares ou relacionados coa escola. Agora toca botar man da escola de novo porque estimamos que esta é fundamental

para a recuperación e transmisión da cultura lúdica. As razóns xa foron expostas: o xogo, alén de puro lecer, é didáctica e aprendizaxe.

Na nosa contorna non existen hoxe aquelas imaxes de rúas ou lugares ateigadas de cativas e cativos a brincaren a correren e a cantaren, enchendo de ledicia os barrios, as vilas, as aldeas... A cativada xa non xoga como antano, porque se perdeu a transmisión da cultura lúdica. Xa non se xoga na rúa porque os espazos de xogo, os escenarios necesarios, foron tomados polos vehículos, ou deformados polo urbanismo deshumanizado. Tampouco se xoga porque naqueles lugares onde hai aínda hai espazos libres para a infancia —no medio rural, maiormente—, agora non hai cativas e cativos abondo para formaren un grupo lúdico. Xa non se xoga en grupo porque unha nova forma —lúdica?— de empregar o tempo de lecer mudou os escenarios reais por escenarios «dixitais»; mudáronse as personaxes de carne e óso por personaxes virtuais; mudou a liberdade e a espontaneidade, pola premeditación e o dirixismo. Non queremos, de ningunha maneira, confrontar e enfrontar diferentes maneiras de brincar. Todas as posibilidades son compatíbeis; todas na súa xusta medida e proporción; e todas, iso si que é irrenunciábel, atendendo á escada de valores que ao longo destas liñas quixemos pór de manifesto, os valores que nos fan humanos e decentes.

Será por tanto na escola onde se poida e deba recuperar o xogo tradicional. É na escola onde se pode e debe establecer un currículo no que o xogo estea presente de forma transversal, inundando de forma clara e positiva todas as materias. É na escola onde se deben sementar as gañas de xogar en liberdade, en igualdade e en creatividade.

Xa dende a escola infantil, o xogo debería ser unha das bases do currículo, os inicios da aprendizaxe a ser. Para iso temos os arrolos, cos que entramos de cheo na empatía da voz humana; as brincadeiras iniciais de aprendizaxe do máis inmediato: o propio corpo, con xogos tradicionais coas mans e cos dedos —a morea de mans, este é o maimiño—, as brincadeiras coa cara —tapar a cara coas mans, entra en dique ou este queixo queixolán—, ou os primeiros xogos de grupo e de roda, válidos para a crianzas máis pequenas. Será unha escola na que nenas e nenos, sen que isto signifique abandono e desprotección, vaian gozando de autonomía lúdica e decisión de xogo. Pois, de non ser así, non conseguiriamos recuperar esas características engadidas do xogo tradicional que son a liberdade —xogamos ao que queremos—, a espontaneidade —facémolo cando queremos—, a forma —facémolo como queremos— e mais a gratuidade —ignoramos a sociedade de consumo—.

Aquí entrarían en función as ludotecas da tradición, onde cativas e cativos, xa na etapa da escola primaria, organizarían autonomamente os

seus xogos no tempo dos recreos. Mais, repetimos, cumpriría que o xogo tradicional entrase de cheo, en dioivo, en todo o currículo escolar, polo menos no que se refire á escola infantil e primaria; mais sen esquecer nin privar a escola secundaria da riqueza cultural da práctica lúdica. Non esquezamos que existen múltiples xogos tradicionais propios de adolescentes, o xogo da verdade, xogo do misto, a chave, os birlos e outros xogos de lanzamento.

Con todo, aprender non é só labor escolar. Sería bo fomentar as ludotecas da tradición e crear espazos públicos onde se poida brincar libremente. Cómpre «infantilizar» as cidades, os barrios, as vilas. A infancia é o maior tesouro que temos e como tal tesouro temos que defendelo e protexelo, sacándoo do aburrimento e da monotonía. Cómpre humanizar os espazos deshumanizados. Estamos imaxinando imposíbeis?

10. Ser é saber de quen se vén sendo

Xogando aprendemos as normas de conduta do grupo ao cal pertencemos. Aplicamos durante o xogo as pautas de comportamento que apreciamos ou intuímos no noso arredor mais inmediato. Isto é a endoculturación. Imos así forxando unha escala de valores que reforzaremos ou esvaeremos conforme nos vaiamos desenvolvendo na vida, consonte vaiamos descubrindo as posibilidades da nosa mente, libre de ataduras e de medos. Co xogo tradicional aprendemos os primeiros, e quizabes principais, identificadores de pertenza á nosa colectividade.

Sendo universal, o xogo popular ten as súas peculiaridades que o fan non diferente senón particular —dito isto non co sentido de propiedade, senón da parte que cada un de nós representamos nesa Humanidade que como colectividade tamén constituímos—. Por iso xogando ao mesmo aquí que acolá, o xogo popular considerámolo como parte integrante da nosa vida, da nosa cultura, pois fomos quen de recrealo e adaptalo ás características da nosa contorna e do noso ámago.

Adaptamos os xogos e os brinquedos ao noso clima, ao noso ecosistema, á biodiversidade da que formamos parte, xa que enredamos coas plantas e cos animais do noso arredor, e usamos as nosas pedras, as nosas areas e a nosa lama. Para xogar pisamos o noso chan. Por citar apenas un exemplo, para construírmos un chifre do merlo, onde hai toelo, faise de toelo, onde non o hai faise de casqueiro de piñeiro, e aínda, se non tivermos casqueiro á man, construiriámolo cunha folla de lata, ou con outros elementos axeitados.

Os xogos e mais os brinquedos tradicionais servirán para sentírmonos parte do noso grupo, sen complexos, sen menosprezar, sen sentírmonos

superiores nin inferiores. Sentírmonos diferentes para sermos iguais, ou ao revés, como mellor se entenda. O xogo tradicional é un elo imprescindíbel da cultura de calquera país.

Neste campo, temos que falar do idioma como parte substancial do xogo tradicional, xa que a lingua é a esencia cultural do ser humano, considerado non como individuo senón como ser social; a lingua é o zume e máis o celme da alma humana. E por isto mesmo que a lingua é esencia da cultura lúdica. Para xogar falamos, para brincar cantamos coas melodías que nos definen e chamamos as cousas polo seu nome. E ese nome é, e debe ser, o nome da nosa creación, o nome da nosa fala, que é o que naceu do que como grupo social somos.

Cando un se sente dono da súa cultura é cando pode haber intercambio cultural. É por isto polo que o xogo tradicional é un fermoso exercicio de recreación e non de imitación ou copia. Nada impide brincar a xogos ou fabricar enredos que non coñecemos do próximo —por falta de memoria ou perda de cultura— e que coñecemos dos nosos antergos a partir de informacións foráneas ou contactos externos. Toda a transmisión do xogo popular foi así, aprendeuse doutros, asimilouse e recreouse dotándoo dos aspectos particulares de cadaquén. Nada impide que xoguemos a xogos doutros lugares. O que non debe acontecer é que mudemos o propio polo foráneo. En resumo, o xogo tradicional é intercambio cultural. Co coñecemento, a asunción e recreación de novas posibilidades de xogo, coa recreación e reinvención de novos brinquedos aprenderemos a ser a imaxe de nós mesmos, unha imaxe viva e luminosa e non unha sombra, mais ou menos acomplexada, imitadora ou copiadora de culturas —economicamente— dominantes.

Xoguemos, pois, brinquemos, enredemos, argallemos, como antano, coma sempre, para aprendermos a SER, para SERMOS aquilo que podemos chegar a ser, para vivirmos no mundo máis xeitoso posíbel, cando o lusco e fusco da infancia se recolla na nosa memoria, e poidamos chegar á noite para soñarmos co mundo que como seres intelixentes somos quen e temos a obriga de tentar construír.

Referencias

Cortizas Amado, A. (2024). *Brincar a ser... e ser brincando*. Unidade didáctica. Asociación Socio-Pedagóxica Galega.

Cortizas Amado, A. (2001). *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares*. Editorial Xerais.

Cortizas Amado, A. (2013). *Tastarabás. Enciclopedia de brinquedos tradicionais*. Editorial Xerais.

Xogo e Emocións

Noelia Darriba García
Raquel Veiga Teijeiro

Grazas aos descubrimentos da neurociencia, está demostrado que o xogo e a capacidade lúdica favorecen a aprendizaxe, xa que só se aprende se hai emoción e nunca deixamos de aprender, seguindo esta lóxica, e se favorecemos espazos de xogo para aprender desde e para as emocións.

1. O xogo: un axente educativo de primeira

O xogo é unha actividade que o ser humano practica ao longo da súa vida e que vai máis aló de fronteiras, de espazo e tempo. É unha actividade fundamental no proceso evolutivo, que fomenta o desenvolvemento de estruturas de comportamento social.

No ámbito da educación emocional o xogo cumpre coa satisfacción de necesidades de tipo psicolóxico, social e pedagóxico e permite desenvolver unha gran variedade de destrezas, habilidades e coñecemento que son fundamentais para o comportamento.

1.1. Aproximación conceptual

O xogo, como se vén dicindo, é unha actividade fundamental para o desenvolvemento integral das persoas. A súa práctica fomenta a adquisición de valores, actitudes e normas necesarias para unha adecuada convivencia. Todas as persoas aprendemos a relacionarnos co noso medio familiar, material, social e cultural a través do xogo. É un concepto moi rico, amplo, versátil, elástico e ambivalente que implica unha difícil categorización. Etimoloxicamente, as persoas investigadoras refiren que a palabra xogo provén de dúas palabras en latín: «*iocum e ludus-ludere*» ambas fan referencia a broma, diversión e adoitan usarse indistintamente coa expresión actividade lúdica.

Formuláronse innumerables definicións sobre o xogo, polo que o Dicionario da Real Academia Española considérao como un exercicio recreativo suxeito a regras nas que gañas ou perdes. Non obstante, a súa propia polisemia e a subxectividade das diferentes autorías implican que calquera definición non é máis que unha aproximación parcial ao fenó-

meno do xogo (Paredes, 2002). Pódese afirmar que o xogo, como calquera realidade sociocultural, é imposible de definir en termos absolutos e, polo tanto, as definicións describen algunhas das súas características.

Aínda así, frases como, «*a xogar*», ao igual que outras moitas que conteñen a palabra xogar ou xogo, como por exemplo: «*Isto non é un xogo*», «*Todo o tomas como un xogo*», «*Deixa de xogar que xa tes unha idade*», entre outras, son expresións moi coñecidas que temos escoitado, incluso pronunciado moitas veces, e á vez, pouco valoradas e mesmo estigmatizadas pola sociedade en xeral. E é que, a pesar de que o xogo foi estudado por numerosas ramas científicas como a Psicoloxía, a Historia, a Antropoloxía, as Ciencias da Actividade Física e do Deporte etc, e reflectindo estas a importancia que ten o xogo como actividade e o xogar como acción, segue considerándose, en moitos casos, unha actividade banal, superflua, insignificante e mesmo, irrelevante.

1.2. Teorías do xogo

Tal e como comenta Huizinga (1995), as grandes ocupacións primordiais da convivencia humana están impregnadas de xogo, sendo a orixe deste, a orixe da cultura. Desde a Antiga Grecia ata os nosos días, son numerosas as contribucións sobre o xogo como un valor imprescindible para a vida e en concreto para a educación e aprendizaxe, o tema que aquí abarcamos. Marín (2018) fai un repaso moi interesante dos inicios do xogo e a capacidade lúdica coa aprendizaxe e o desenvolvemento humano. Gaspar Melchor de Jovellanos (1744-1811) defendía nas súas obras o protagonismo do xogo como instrumento pedagóxico e Johan Heinrich Pestalozzi (1746-1827) indicaba que o xogo e educación compartían a acción da exploración e da observación. Tamén Friedrich Fröbel (1782-1852) foi un dos primeiros que incorporou o xoguete ao proceso educativo así como o concepto de «actividade lúdica». Ata a gran María Montessori (1870-1952), na súa liña pedagóxica, afirmaba que o xogo ten unha gran importancia para a aprendizaxe chegando a crear o seu propio material didáctico para que as crianzas aprendesen (Casafont, 2017).

As diferentes teorías foron conformando e cuestionando os marcos mentais instalados na sociedade, onde o xogo se asociou durante séculos a entretemento infantil, pero o certo é que a súa complexidade e relevancia na vida social e cultural dos pobos, fai que se manteña vivo o interese polo seu estudo e investigación.

1.3. Características e funcións do xogo

Sempre, ou case sempre, se relaciona o xogo con esa parte máis lúdica ou pracenteira, que por suposto tamén o caracteriza, mais consideramos que

non se recoñece o verdadeiro valor que este posúe. Que sexa divertido e alegre non implica que sexa menos serio e mesmo improdutivo. A súa función traspasa as barreiras do entretemento e contribúe ao desenvolvemento integral das persoas, á construción de cada individuo —non só das crianzas— en todas as súas dimensións. A través do xogo pensamos, reflexionamos, movémonos, interactuamos, coñecémonos, aprendemos, sentimos, emocionámonos..., é dicir, desenvolvemos catro áreas importantes do ser humano como son: a área psicomotriz, a cognitiva, a afectivo-emocional e a social. De aí tamén a razón de por que todas esas áreas do saber, anteriormente mencionadas, se interesaron polo seu estudo e lle outorgaron tanto valor e credibilidade.

A realidade é que o xogo imprégnao todo. Tendo en conta que a cultura brota do xogo, da creación, da imaxinación, da creatividade..., se se perden os xogos, perderase tamén un pouco da identidade cultural. Xógase dende sempre e en todas partes. É un acto universal e inherente ao ser humano, aínda que non exclusivo das persoas, xa que podemos observar a multitude de animais realizando esta práctica. Pero nós, as persoas, dende que somos bebés xogamos, sen a necesidade de que ninguén nos guíe ou nos ensine. En principio, nacemos con todos os sentidos e cada un deles, a vista, o oído, o gusto, o cheiro e o tacto, lévanos a explorar, a investigar e a descubrir o propio corpo, as persoas da nosa contorna máis próxima coas cales nos vinculamos dende os nosos primeiros segundos de vida e o medio ou os espazos que habitamos. Por isto mesmo, afirmamos que é unha capacidade innata dos seres humanos e a través del logramos aprender a aprender.

Os xogos son tesouros, que sendo universais, pois non hai cultura ou país que non os posúa, son á vez moi particulares e locais dado que, cada lugar outórgalle as súas propias normas e regras, e estas non precisan estar estandarizadas para que o xogo en si mesmo cobre valor e utilidade.

O xogo está recollido na Declaración Universal dos Dereitos da Infancia porque é esencial para o desenvolvemento humano, sendo este a forma máis efectiva de desenvolver o cerebro, enriquecer a imaxinación e alegrar a alma (Browm, 2014). Esta é unha das actividades que mellor caracterizan a infancia, tal e como manifestan Bantulá e Payá (2019), mais en moitas ocasións é un dereito esquecido e mesmo prohibido. Tan só necesitamos observar moitas prazas e rúas da nosa contorna para decatarnos desa limitación ou prohibición. Son moitos os carteis que penduran das paredes e outra manchea de sinais que comunican que os xogos en xeral ou algúns en particular, non son benvidos a estes lugares.

A pesar de que sexa un dereito da infancia, non o exclúe como unha actividade enriquecedora na idade adulta. Nesta sociedade, e chegadas a unha determinada idade, o xogar desvalorízase, cando está demostrado

grazas aos descubrimentos da neurociencia, que o xogo e a capacidade lúdica teñen moitísimos beneficios en todas as idades, xa que só se aprende se hai emoción e nunca deixamos de aprender. A pesar de coñecer a importancia que este achega ao ser humano, séguese relacionando o xogo cunha actividade pouco seria e situámola no extremo oposto ao traballo. De aí esa relación de oposición entre xogo e traballo, o que é xogo non pode ser traballo e o mesmo acontece á inversa.

Os avances en neurociencia[1] demostran que o noso cerebro está preparado para atender, procesar e consolidar de xeito máis rápido e eficiente os contidos e as expectativas que teñen lugar en situacións de aprendizaxe asociadas a vivencias emocionalmente intensas. Durante o procesamento dun estímulo cunha carga emocional, dáse de forma simultánea unha activación de estruturas do sistema límbico, especialmente da amígdala, que favorecen a liberación de neurotransmisores activadores como a noradrenalina e a adrenalina en rexións fundamentais para a consolidación da memoria como son o córtex cerebral, provocando así unha potenciación emocional da memoria (Carballo *et al.* 2018). Por outra banda Francisco Mora, un dos autores de referencia no campo da neurociencia educativa, afirma que se aprende aquilo que se ama (2013) o que produce unha resposta emocional positiva no momento de ser aprendido.

A continuación presentamos os principais beneficios colaterais que emanan do simple feito de xogar ou dos xogos:

- Producen pracer.
- Fomentan un clima emocional positivo e sa.
- Axudan a estar no presente, a centrarnos no aquí e agora.
- Cultivan a curiosidade, a creatividade, o enxeño e a capacidade de asombro.
- Promoven a horizontalidade. Todas as persoas ocupan o mesmo espazo dentro do xogo.
- Converten as dificultades en retos.
- Establecen relacións de igualdade e coeducativas.
- Fomentan as relacións entre persoas. Moitas veces de forma interxeneracional: pais, nais, fillos, fillas, avós, avoas,…
- Desenvolven a motricidade da persoa que o practica.
- Contribúen á recuperación, coñecemento e mantemento da cultura tradicional dunha sociedade dada.

[1] A neurociencia é un campo da ciencia que estuda o sistema nervioso e todos os seus aspectos; como podería ser a súa estrutura, función, desenvolvemento ontoxenético e filoxenético, bioquímica, farmacoloxía e patoloxía; e como interactúan os seus diferentes elementos, dando lugar ás bases biolóxicas da cognición e do comportamento.

2. As emocións entran no xogo

2.1. Aproximación conceptual

O Informe Delors (UNESCO, 1996) recoñece que a Educación Emocional é un complemento indispensable no desenvolvemento cognitivo e social, ademais dunha ferramenta profiláctica incomparable nos conflitos interpersoais, posto que moitos problemas teñen a súa orixe no ámbito emocional. Polo tanto, unha correcta instrución emocional, no só vai favorecer a propia persoa, senón que tamén vai incidir nunha sociedade menos violenta e máis xusta.

Tomamos o concepto proposto por Bisquerra (2009) quen di que a educación emocional é:

> «Un proceso, continuo e permanente que pretende potenciar o desenvolvemento emocional como complemento indispensable do desenvolvemento cognitivo, constituíndo ambos os elementos esenciais do desenvolvemento da personalidade integral. Para iso, proponse o desenvolvemento de coñecementos e habilidades sobre as emocións co obxecto de capacitar o individuo para afrontar mellor os retos que se presentan na vida cotiá. Todo iso ten como finalidade aumentar o benestar persoal e social». (p. 158).

Trátase dun tipo de educación que ten por obxectivo o desenvolvemento de competencias emocionais, o cal significa tomar consciencia das propias emocións para regulalas da forma máis apropiada posible, desde a autonomía e autoestima, con competencias sociais que faciliten a convivencia e o benestar conxunto. Este proceso axuda a optimizar o desenvolvemento integral da persoa nos planos físicos, intelectuais, morais, sociais, emocionais etc. Trátase polo tanto dunha educación para a vida continua e permanente (Bisquerra, 2011).

Sabemos que as emocións están condicionadas pola cultura: a forma de regulalas e expresalas depende dos modelos e referentes culturais dispoñibles. Neste proceso inflúe tamén a socialización diferencial de xénero, que impón límites ás posibilidades de expresión emocional ao establecer pautas distintas para mulleres e homes (Rebollo *et al.*, 2010). Unha educación con perspectiva de xénero asume como unha das súas principais tarefas a de dirixirse a mulleres e homes co propósito de transformar a condición actual das relacións de xénero a través dun cambio de actitudes, valores e prácticas, é dicir, reformular a sociedade. Por iso, óptase por incorporar o —co— diante de educación para falar de coeducación emocional. Tal e como indican autoras actuais (Suberviola, 2020) debemos avanzar dende a Educación Emocional á Coeducación Emocional, sendo coñecedoras de que a socialización diferencial existente entre mulleres e

homes, implica a consideración social de que nenos e nenas son, en esencia, diferentes e están chamados a desempeñar papeis e roles emocionais tamén diferentes. Coeducar (Ballarín, 2006) significa buscar novas vías de intervención educativa para desenvolver relacións de xénero máis igualitarias, corrixir os novos desaxustes que se están producindo e que son produto da convivencia de modelos de xénero anacrónicos con novos modelos máis igualitarios. Investigacións recentes como as de Korol (2015) ou Martínez (2016) tamén poñen o acento no feminismo ao converterse unha poderosa opción de cambio ao buscar, defender e propoñer a construción de relacións de xénero baseadas na equidade e xerar alternativas de acción ante os mecanismos e reprodución de desigualdades.

2.2. Intelixencia emocional e competencias emocionais

Falar de educación emocional hoxe en día é posible grazas ao desenvolvemento do concepto de Intelixencia Emocional proposto por Garnerd (1995), definíndoa como «a capacidade de resolver problemas ou de crear produtos que sexan valiosos nunha ou máis culturas» (p. 27). O feito de definila como «capacidade» deu un xiro importante á idea que se tiña da intelixencia como algo inamovible —que se ten ou non se ten— e converteuna nunha destreza que se pode desenvolver.

Ata ese momento o concepto de intelixencia estaba marcado polo do Cociente Intelectual, o cal tiña en conta máis que nada as capacidades lingüística e lóxico-matemática. Sen embargo, Howard Gardner vai máis alá e formula a teoría das Intelixencias Múltiples, expoñendo tras os seus estudos que existen polo menos 9 intelixencias: musical, corporal-kinestésica, lingüística, lóxico-matemática, espacial, naturalista, espiritual, interpersoal e intrapersoal. As dúas últimas «intelixencia interpersoal» e «intrapersoal» constituirían a Intelixencia Emocional.

Esta teoría supuxo unha revolución no campo da educación, porque a tradicional idea da intelixencia entendida como brillantez académica, xa non é garantía para saber desenvolverse na vida de maneira exitosa. A realidade é que a interacción cos/as demais, obríganos a dar respostas máis complexas que resolver un problema matemático ou ter nocións de xeografía.

O autor que máis contribuíu á difusión da Intelixencia Emocional foi Goleman (1999), quen a define como a capacidade de recoñecer os nosos propios sentimentos e os dos demais, motivarnos e manexar adecuadamente as relacións que mantemos con outros e con nós mesmos. A intelixencia emocional atribúe cinco competencias decisivas para o desenvolvemento humano: o recoñecemento e autocontrol das emocións, a

vontade, a capacidade de motivarse, o recoñecemento das emocións alleas e o control das relacións.

A partir destas competencias, poden extraerse paralelismos coas achegas do xogo:

- O xogo permítenos coñecer e expresar as nosas propias emocións.
  O xogo libera tensión porque con el divertímonos, evadímonos da realidade cotiá para construír unha a medida. Conéctanos co noso eu interior, coas nosas emocións máis primarias —medo, alegría...—). O xogo emprégase como terapia aínda nos casos de maltrato ou abusos, dado o seu carácter liberador do inconsciente.
- O recoñecemento e coñecemento das emocións.
  Facilita a súa expresión e a súa adecuación á situación que estamos vivindo. No xogo é habitual ver a crianzas discutindo ou incluso pelexándose por romper as normas ou por exceso de frustración ao perder. Pero manifestalo, recoñecelo e ser capaces de continuar o xogo é indicativo dun san desenvolvemento emocional.
- As situacións de xogo permiten desenvolver de forma única a motivación persoal.
  O xogo supón o pracer e a satisfacción de poder superar o reto autoimposto. Así aumenta a resistencia á frustración. As crianzas reflicten no espello das mais maiores para xogar aos mesmos xogos coa mesma precisión —ir en bicicleta, saltar á corda etc.—. Unha vez conseguen dominar o xogo, gañaron un punto a favor da súa autoestima grazas á autoconfianza que xeraron.
- Ao xogar, desenvolvemos a capacidade de recoñecer as emocións alleas e identificarnos con elas.
  As persoas emocionalmente intelixentes recoñécense por saber interpretar as emocións das demais, é dicir, pola súa empatía. Cando o xogo ten lugar nun clima de relax no que as crianzas xogan libremente, facilítaselles que pensen nas demais e calibren como lles afectan as súas accións.
- O control das relacións.
  Significa ser capaz de manexarse adecuadamente coas outras persoas. Nunha relación é fundamental diferenciar cando hai que rir, enfadarse ou alegrarse pola outra. Esta é unha aprendizaxe lenta, pero sólida, unha vez se consiga. Na infancia, establécese este control xogando, xa que é o seu medio de interacción máis frecuente e natural.

Do termo de intelixencia emocional deriva o desenvolvemento de competencias emocionais. A competencia é o conxunto de coñecementos, capacidades, habilidades e actitudes necesarias para realizar actividades diversas cun certo nivel de calidade e eficacia. No concepto de competencia intégrase o saber, o facer e o saber ser.

Polo tanto, pódese entender a competencia emocional como o conxunto de coñecementos, capacidades, habilidades e actitudes precisas para comprender, expresar e regular de forma apropiada os fenómenos emocionais. Entre as competencias emocionais pódense distinguir dous grandes bloques:

a) Capacidades de autorreflexión —intelixencia intrapersonal—: identificar as propias emocións e regulalas de forma axeitada;
b) Habilidades de recoñecer o que as demais persoas están pensando e sentindo —intelixencia interpersoal—: habilidades sociais, empatía, captar a comunicación non verbal, etc.

Existen diversos modelos de competencias emocionais a partir do marco teórico sobre a educación emocional, aquí nomeamos o modelo do Grup de Recerca en Orientació Psicopedagògica (GROP) da Universitat de Barcelona: Conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, habilidades socioemocionais e por último, habilidades para a vida e o benestar emocional.

Neste sentido, tamén podemos atopar semellanzas entre as competencias emocionais e os valores do xogo:

- Conciencia emocional: é a habilidade de recoñecer, entender e aceptar as nosas emocións, estados de ánimo e impulsos, poñéndolles nome. Tamén comprender as das demais persoas. Cando xogamos dámonos conta do que sentimos e podemos poñerlle nome.
- Regulación emocional: é a habilidade para xestionar e redirixir impulsos e estados de ánimo propios. A capacidade de autoxeración de emocións positivas. Nos momentos de xogo debemos pensar antes de actuar, traballar a frustración ao perder, conectar con emocións positivas e facer fronte ás posibles situacións de conflitos.
- Autonomía emocional: ser capaz de discernir e expresar o que sentimos cara a nós mesmas e cara ás demais persoas, afrontando situacións adversas e confiando nos nosos recursos. Mentres xogamos coñecémonos, valoramos as nosas capacidades e limitacións. Buscar axuda e recursos, avaliar as mensaxes que recibimos, afrontar situacións adversas, automotivación.

- Habilidades socioemocionais: consiste en ser capaces de manexar cada unha das distintas situacións sociais co conxunto de emocións que isto implica. Cando xogamos expresamos as nosas convicción respectando os pensamentos e sentimentos das demais persoas. Trátase de comprender aínda que non esteamos de acordo, traballar en equipo, cooperar, etc.
- Habilidades para a vida e o benestar emocional: son recursos que nos axudan a afrontar con maior satisfacción os retos e imprevistos diarios, organizar unha vida sa e equilibrada e acadar un sentimento de benestar subxectivo. Xogar conéctanos coa positividade, coa risa, co humor, sentirme ben comigo mesma/o e coas demais persoas, gozar de experiencias satisfactorias, organizarme ben etc.

3. Conclusións

As emocións responden pois, á nosa experiencia, é dicir, ao cúmulo das nosas vivencias que quedan á marxe da nosa vontade, gústenos ou non. Non obstante, controlar as accións que se derivan das nosas emocións está na nosa man, só fai falta aprender. O xogo é o banco de probas no que as crianzas ensaian as súas emocións e os efectos que se derivan, conseguindo así un desenvolvemento emocional sa e harmónico. Pode dicirse que o xogo é a mellor escola natural da intelixencia emocional, só fai falla proporcionar as ferramentas necesarias, o permiso e a confianza para seguir aprendendo sen deixar de acompañar. Atopamos moi oportunas as palabras de André Stern (2017) «O xogo é emoción: é superfluo repetir, exercitarse, facer esforzos. É o que vivimos cada vez que nos entusiasmamos». (p. 17).

Referencias

Associació Impuls (2023) (consultado: 28/07/25). *El juego de mesa es un generador de saberes, regulador de procesos y herramienta de atención a la diversidad.* Recuperado de https://impulseducacio.org/es/el-aprendizaje-basado-en-juegos-como-herramienta-en-el-aula/

Ballarín, P. (2006). Retos de la escuela democrática. En Rosa Cobo (ed.) *Educar en la ciudadanía. Perspectivas feministas.* Catarata.

Bantulá, J. e Payá, A. (2019). *Jugar. Un derecho de la infancia.* Graó.

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar.* Praxis.

Bisquerra, R. (Coord.) (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21 (1), 7-43.

Bisquerra, R. (Coord.) (2011). *Educación emocional. Propuestas para educadores y familias.* Desclée de Brouwer.

Brown, S. (2014). *Juega.* Urano.
Brown, S. (2010*). ¡A jugar!: la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma.* Urano.
Carballo, A. e Portero, M. (2018). *Neurociencia y educación. Aportaciones para el aula.* Graò.
Casafont, R. e Casas, L. (2017). *Educarnos para educar. Neuroaprendizaje para transformar la educación.* Paidós.
Delors, J. e UNESCO. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI.* Santillana.
Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica.* Paidós.
Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional.* Barcelona: Kairós.
Huizinga, J. (1995). *Homo ludens.* Alianza.
Korol, C. (comp.) (2007). Hacia una pedagogía feminista. *Género y Educación Popular.* El Colectivo, América Libre.
Marañón, I. (2028). *Educar en el feminismo.* Barcelona: Plataforma Actual.
Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.* Paidós.
Martínez Martín, I. (2024) (consultado: 28/07/25). Construyendo una pedagogía feminista desde el enfoque de género para transformar la ciudadanía hegemónica. *Foro de Educación, 14(20),* 129-151. Recuperado de https://doi.org/10.14516/fde.2016.014.020.008
Mora, F. (2013). *Neuroeducación.* Alianza.
Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En Moreno. J.A. (coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 11-31). Aljibe.
Rebollo, Á. e Hornillo, I. (2010) (consultado: 28/07/25).. Perspectiva emocional en la construcción de la identidad en contextos educativos discursos y conflictos emocionales. *Revista de educación, Nº 353*, 235-263. Recuperado de https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2010/re353/re353-09.html
Stern, A. (2017). *Jugar.* Litera.
Suberviola, I. (consultado: 28/07/25). Aspectos básicos sobre el concepto y aplicación de la coeducación emocional. *Foro de Educación, 18 (1),* 189-207. Recuperado de https://doi.org/10.14516/fde.682

Educar condutas motrices de inclusión a través dos xogos deportivos tradicionais

Pere Lavega-Burgués
Zhaïra Ben-Chaâbane

Neste capítulo abórdase a temática da inclusión a través dos xogos e deportes tradicionais (XDT) na Educación Física, concibida como Educación de Condutas Motrices. O uso dos XDT en propostas pedagóxicas inclusivas pode educar de maneira profunda e sistémica as condutas motrices nas súas dimensións orgánica, afectiva, cognitiva, relacional e expresiva, favorecendo a equidade e a inclusión das persoas con discapacidade.

1. A inclusión na educación: un imperativo para o desenvolvemento sustentable e a equidade social

A inclusión pasou de ser un concepto abstracto a converterse nun imperativo para a configuración de sociedades equitativas e sustentables. A Axenda 2030 para o Desenvolvemento Sustentable, promovida pola Organización das Nacións Unidas (ONU, 2015), resalta a importancia de garantir unha educación de calidade, equitativa e inclusiva para todos, con especial atención a poboacións vulnerables, minorías e persoas con discapacidade. Neste contexto, a linguaxe xoga un papel crucial na construción de significados e realidades, pois pode reforzar ou transformar as estruturas de poder e exclusión no ámbito educativo e social (Bourdieu, 1993).

Segundo Thomazet (2006), a transición do concepto de «integración» ao de «inclusión» na educación marca un cambio fundamental na maneira en que se entende a escolarización dos estudantes con necesidades educativas especiais. A integración escolar, tradicionalmente, centrouse na adaptación do estudante ao sistema educativo convencional, mentres que a inclusión esixe unha transformación estrutural da institución educativa para responder á diversidade (Thomazet, 2006). Neste sentido, a inclusión non debe interpretarse como unha estratexia remedial, senón como un principio que guíe o deseño e a implementación de políticas educativas orientadas á equidade e á xustiza social.

A concepción da linguaxe en relación coa discapacidade tamén evolucionou significativamente. Como mencionan Fougeyrollas et al. (2023), a linguaxe non só describe a realidade, senón que tamén a configura. De feito, os cambios terminolóxicos de «persoa con discapacidade» a «persoa en situación de discapacidade» reflicten unha transición desde un modelo médico cara a un modelo social do concepto de discapacidade, destacando o papel da sociedade na creación ou eliminación de barreiras para a participación plena destas persoas.

Desde esta perspectiva, a inclusión na Educación Física adquire unha relevancia especial. Como se constatou no proxecto europeo Opportunity (Lavega-Burgués, 2024), as prácticas motrices e os xogos deportivos poden ser unha ferramenta poderosa para fomentar a inclusión e o recoñecemento da diversidade. A partir da aplicación dos fundamentos da praxioloxía motriz, constatouse que o xogo deportivo xera situacións motrices de interacción social que poden favorecer a inclusión de persoas con diferentes capacidades e necesidades. Porén, o deseño destas situacións motrices debe evitar reproducir asimetrías de poder que perpetúen a exclusión de certos grupos. Neste sentido, a Educación Física pode converterse nun espazo de transformación social, onde a acción motriz sexa un medio para a inclusión efectiva.

O Obxectivo de Desenvolvemento Sustentable (ODS) 4 da Axenda 2030 enfatiza a necesidade de garantir unha educación inclusiva e de calidade. Para logralo, é fundamental avanzar cara a un enfoque baseado no deseño universal da aprendizaxe (DUA), que permita adaptar os contidos, metodoloxías e avaliacións á diversidade do alumnado (Meyer *et al.*, 2014). Este enfoque propón unha transición desde un modelo centrado na normalización da aprendizaxe cara a outro que valore a diversidade como unha fortaleza dentro do sistema educativo. Neste marco, a inclusión convértese nunha praxe educativa cotiá que transforma a realidade social e educativa en favor da dignidade e do respecto á diversidade.

A escola inclusiva busca a integración física e social dos estudantes con necesidades educativas especiais, nun proxecto de inclusión pedagóxica na aula. Como sinala a UNESCO (2009), a educación inclusiva debe abordar as necesidades de todos os estudantes, prestando especial atención a aqueles que tradicionalmente foron excluídos do sistema educativo, como persoas con discapacidades, minorías étnicas e grupos en situación de vulnerabilidade. Para iso, é imprescindible que os docentes reciban formación en metodoloxías inclusivas e deseñen estratexias de ensino que promovan a participación activa de todos os estudantes.

A inclusión na Educación Física, por exemplo, require a creación de contornos motores adaptados que permitan a participación equitativa de

todo o alumnado. No proxecto Opportunity, as evidencias demostraron que a implementación de estratexias inclusivas na Educación Física contribúe á sensibilización e ao desenvolvemento de actitudes positivas cara á diversidade no resto do alumnado (March-Llanes *et al*, 2023).

2. Cara a unha educación de condutas motrices de inclusión. Contribución dos xogos deportivos tradicionais

Para favorecer a inclusión de persoas con discapacidade, proponse seguir o enfoque pedagóxico correspondente á educación ou pedagoxía de condutas motrices inclusivas. Vexamos os pasos principais a seguir.

2.1. Identificación de obxectivos ou efectos educativos

É preciso introducir obxectivos precisos nos que se relacione o tipo de XDT ou situación motriz a empregar cos efectos sobre a inclusión social que se queren alcanzar. Dito doutro modo, convén que relacionemos o tipo de práctica motriz —sistema: lóxica interna— cos efectos que buscamos sobre o alumnado —actor: conduta motriz—. Por exemplo, se formulamos educar a inclusión en Educación Física, —este obxectivo resulta inadecuado, pois é excesivamente amplo e abstracto; menciona a inclusión, pero non a motriz nin a educación física en xeral—; se propoñemos educar a inclusión motriz das persoas con discapacidade, este exemplo é insuficiente, xa que non incide no principal recurso educativo da educación física: as situacións motrices —considera só o actor: inclusión motriz—. Por iso, é necesario formular obxectivos deste tipo:

- Ensinar ao alumnado estratexias para resolver de maneira empática os problemas que orixinan os XDT psicomotores (sistema: lóxica interna) co propósito de xerar condutas motrices inclusivas referidas ás persoas en situación de discapacidade intelectual —actor: conduta motriz—.

Tamén é fundamental identificar as dificultades que xera a lóxica interna de cada xogo deportivo tradicional (XDT) ou situación motriz. Cada XDT dispón dunha identidade propia ou patrón de organización interna que xera diferentes tipos de problemas que as persoas deben resolver. Estes problemas motores están asociados ao modo de relacionarse con:

- Os outros xogadores: ao interactuar motrizmente con compañeiros e/ou adversarios.
- O espazo: ao ocupar ou facer uso das distintas subzonas ou áreas de xogo.

- O material: ao empregar os obxectos de xogo dun modo singular en cada práctica ludomotriz.
- O tempo: ao intervir con maior ou menor presión temporal e coa presenza ou ausencia de competición asociada a un marcador final.

2.2. Seleccionar os XDT ou situacións motrices apropiadas e identificar as dificultades na lóxica interna

De acordo cos obxectivos formulados, será necesario empregar aquelas situacións motrices cuxa lóxica interna favoreza os efectos educativos que se queren alcanzar. A teoría da acción motriz identifica catro grandes grupos de XDT ou situacións motrices, a partir do criterio de interacción motriz:

- *Os XDT psicomotores*, nos que os xogadores non interactúan con compañeiros nin con adversarios. Interveñen por si mesmos en zonas paralelas —ex. unha carreira curta, lanzamento de obxectos en zonas paralelas...— ou por quendas, nun mesmo espazo pero en momentos distintos —ex. lanzamentos ou saltos nunha única zona—.
- *Os XDT sociomotores*, que esixen cooperar e/ou opoñerse con outros xogadores. Estes divídense en tres tipos de situacións motrices:
  - *Os XDT sociomotores de cooperación*, nos que dúas ou máis persoas interactúan motrizmente para alcanzar un obxectivo común —ex. xogos con paracaídas, danzas, retos cooperativos—.
  - *Os XDT sociomotores de oposición*, nos que unha persoa se enfronta a outro xogador —ex. duelos como o bádminton, tenis— ou a máis de unha persoa —ex. xogos de persecución un contra todos, ou o xogo de roubar colas nunha estrutura de todos contra todos—.
  - *Os XDT sociomotores de cooperación-oposición*, nos que dous equipos compiten entre si —ex. duelo de equipos, como o balón prisioneiro— ou nos que se establecen outras formas de relación motriz, como a posibilidade de cambiar de equipo —ex. pelota cazadora, a araña, a cadea, xogos cunha estrutura de equipo contra o resto— ou de ser compañeiro e adversario ao mesmo tempo —ex. a pelota sentada, os tres campos—.

Se se quere educar condutas motrices inclusivas de solidariedade ou traballo en equipo, os xogos cooperativos son os máis apropiados; en cambio, os xogos psicomotores e os xogos de oposición non servirían. Se se pretende traballar a toma de decisións asociada a condutas motrices inclu-

sivas con adversarios, os xogos de oposición e de cooperación-oposición serían os máis propicios; en cambio, os xogos psicomotores e os xogos de cooperación non servirían. Se o obxectivo é poñer a proba as limitacións e fortalezas de cada persoa cando actúa por si mesma con outros participantes con discapacidade intelectual, os xogos psicomotores serían os máis axeitados.

Unha vez seleccionado o xogo, débese identificar as dificultades que xera a súa lóxica interna en relación cos demais, co espazo, cos obxectos e co tempo.



Tomemos como exemplo o XDT psicomotor do Sete e Medio

«SETE E MEDIO» Cada participante, colocado detrás dunha liña, a uns 3 metros da diana, lanza un número acordado de pezas —de madeira, cartón ou outro material dispoñible— cara a cadros debuxados no chan e numerados do un ao sete. O obxectivo é lanzar as pezas para conseguir sumar 7,5 puntos. Cada obxecto lanzado nunha casiña numerada sumará a puntuación desa zona. Se o obxecto cae sobre unha liña, suma 0,5 puntos. A persoa que alcance 7,5 puntos ou a que máis se achegue a esa puntuación gaña a partida. Cada participante, por quenda, disporá de varios intentos —pódense facer varias roldas—.	
Dificultades	**Propostas de intervención**
Relación cos demais: • Dificultade para entender o obxectivo xeral do xogo e a maneira de intervir sen interactuar cos demais. • Simplificar as regras segundo o grao de dificultade atopado. • Se é necesario, facilitar a comprensión e o cálculo mediante debuxos, esquemas ou fotografías.	• Simplificar as normas en función do grao de dificultade encontrado. Se cómpre, facilitar a comprensión e o cálculo incluíndo debuxos, esquemas ou fotografías.
Relación co espazo: • Dificultade para apuntar á casiña que lle interesa para lograr o obxectivo. • Dificultade para escoller e lograr o obxectivo do xogo	• Axudar a captar a atención e concentración no lanzamento das pezas acompañando á persoa con dificultades. • Axudar ás persoas con discapacidade a axustar as súas condutas motrices en cada lanzamento. • Indicar (verbalmente ou de forma práctica) a casiña na que lle convén lanzar. • Diminuír a distancia de lanzamento. • Aumentar o tamaño dos cadros no chan para facilitar o acerto cos obxectos lanzados.
Relación co material: • Dificultade para lanzar os obxectos e acertar na diana elixida.	• Debuxar (ou construír con cartón ou tea) cadros e números claramente visibles para facilitar o éxito no xogo. • Modificar o tamaño e, se é preciso, o peso dos obxectos a lanzar.

Relación co tempo: • Dificultade para decidir a orde de intervención. • Dificultade para entender o sistema de puntuación. • Dificultade para intervir no momento adecuado: 1. Dificultade para tomar o tempo que faga falla para concentrarse —problema de precipitación—. 2. Dificultade para decidir lanzar o obxecto.	• Dificultade para tomar o tempo que cumpra para concentrarse —problema de precipitación—. • Dificultade para decidir lanzar o obxecto. • Acompañar as persoas con discapacidade psíquica para axudalas a intervir segundo a orde establecida. • Facilitar un sistema de puntuación máis accesible que axude a contar e comprender a puntuación. • Mostrar de forma sinxela —con debuxos ou diagramas— a puntuación, para que as persoas que non comprenden os números poidan entender os resultados. • Aumentar, de ser necesario, o número de intentos de lanzamento para as persoas con discapacidade que teñan dificultades para alcanzar o obxectivo. • Insistir na importancia de tomar o tempo suficiente, acompañando ás persoas con discapacidade. • Crear un clima de confianza. • Dar un sinal claro para que as persoas con discapacidade poidan decidirse a lanzar no momento adecuado.
OBSERVACIÓNS Este xogo, ademais de optimizar as condutas motrices, como lanzar obxectos con precisión e practicar pequenos cálculos matemáticos, favorece o acompañamento das persoas con discapacidade intelectual por parte das persoas sen discapacidade.	

2.3. Educar a inclusión motriz. Dos comportamentos motores ás condutas motrices inclusivas

Unha vez explicado o xogo, distribúese o alumnado en distintos grupos e zonas de xogo. En cada zona poden intervir uns catro participantes, dos cales un presenta diversidade funcional. A lóxica interna do xogo activa condutas psicomotrices, é dicir, cada persoa intervén por ela mesma. Como interveñen en momentos distintos, dentro de cada grupo de xogadores, é moi fácil identificar as limitacións e fortalezas de cada participante. Neste momento, convén concretar moi ben a diferenza entre o concepto de comportamento motor e conduta motriz (Parlebas, 2001).

2.3.1. O comportamento motor. Manifestacións motrices obxectivas e observables

O comportamento motor corresponde ao «conxunto de manifestacións motrices observables dun individuo en acción. O comportamento motor defínese polo que pode percibirse externamente» (Parlebas, 2001, p. 80). As manifestacións do comportamento motor teñen un carácter obxectivo, o que permite o seu rexistro a través de diversos medios, como a gravación en vídeo. A súa descrición pode basearse en variables corporais vinculadas á dimensión espacial —apoio, orientación e desprazamento—, a dimensión temporal —velocidade, aceleración— ou a interacción cos demais —interaccións motrices—.

No ámbito da Educación Física, os comportamentos motores constitúen un referente central para a observación científica e pedagóxica, aínda que non de maneira exclusiva. A partir da súa análise, é posible inferir determinadas capacidades e, nun sentido máis amplo, comprender a dinámica das condutas motrices dos suxeitos en acción (Parlebas, 2001). Tal e como afirma Parlebas (2001), o profesor de Educación Física pode rexistrar as accións dun alumno que xoga ao sete e medio ou que participa nun desprazamento psicomotor nunha piscina. Ao intentar interpretar o que observa, adoita referirse a nocións como «confianza», «medo», «motivación», «afectividade» ou «pensamento táctico». Con todo, aínda que tente minimizar o seu nesgo interpretativo, estes conceptos non son directamente observables. Non pode captar obxectivamente estas emocións nin os significados que subxacen na acción, senón que os deduce a partir da súa propia análise das manifestacións motrices. Esta dificultade interpretativa é comparable á que afronta un espectador ao intentar comprender a actuación dun actor en escena: máis aló do que percibe, debe inferir a intención e a significación do xesto. Do mesmo xeito, o educador realiza un traballo continuo de interpretación. O seu desafío non radica unicamente no rexistro de comportamentos motores, senón en construír unha lectura significativa que sexa o máis fiel posible á globalidade da situación analizada. Por tanto, debe tratar de interpretar as condutas motrices do seu alumnado.

2.3.2. Conduta motriz: unha organización significativa do comportamento motor

A noción de *conduta motriz* corresponde á «organización significativa do comportamento motor. A conduta motriz é o comportamento motor en canto portador de significado. Trátase, polo tanto, da organización con sentido das accións e reaccións dunha persoa en acción, cuxa pertinencia expresiva é de natureza motriz. Unha conduta motriz só pode observarse

indirectamente; maniféstase a través dun comportamento motor cuxas manifestacións observables están investidas dun significado, vivido de maneira consciente ou inconsciente pola persoa en acción» (Parlebas, 2001, p. 85). Por exemplo, ao gravar un xogador no xogo do sete e medio, é posible documentar a súa posición inicial, a maneira de coller o obxecto, a maneira de lanzar; noutras palabras, captúranse os seus comportamentos motores. Con todo, o concepto de conduta motriz vai máis aló destes rexistros obxectivos, pois busca comprender o significado que subxace nesas manifestacións externas, tendo en conta factores como a intención, a percepción, a imaxe mental, o proxecto de acción, a motivación, o desexo ou a frustración.

Desde esta perspectiva, a conduta motriz non pode reducirse unicamente a unha serie de accións observables nin a un conxunto de estados mentais desligados da acción. Trátase dunha síntese que abarca tanto a execución motriz como a significación que a persoa en acción lle atribúe. Esta dobre mirada —que combina a observación do comportamento motor coa interpretación do seu significado interno— sitúa a noción de conduta motriz no centro dos enfoques dunha educación física de calidade, especialmente aqueles orientados a fomentar a inclusión motriz e a comprensión global do suxeito en acción (Thomazed, 2006, 2008).

2.3.3. As dimensións da personalidade mobilizadas pola conduta motriz

O concepto de conduta motriz mobiliza de maneira unitaria diversas dimensións da personalidade, integrando aspectos orgánicos, afectivos, cognitivos, relacionais e expresivos na acción motriz.

- *Dimensión orgánica:* implica factores biolóxicos como a resistencia, a forza, a velocidade e a coordinación, ademais do esforzo físico e a enerxía técnica necesaria para executar accións eficientes.
- *Dimensión afectiva:* inclúe emocións como a motivación, o desexo ou a frustración, ademais de elementos máis profundos como medos antigos, bloqueos ou inhibicións que poden condicionar a acción.
- *Dimensión cognitiva ou semiotriz:* abrangue a intencionalidade, a percepción, a imaxe mental, a planificación estratéxica e a toma de decisións, ademais da capacidade para interpretar e responder a signos ou mensaxes motores.
- *Dimensión relacional:* refírese á intermotricidade, na que se expresan eleccións, rexeitamentos, relacións interpersoais, empatía motriz e, nalgúns contextos, agresividade.

- *Dimensión expresiva:* reflicte a manifestación simbólica da acción, cunha carga referencial, poética e creativa que permite a espontaneidade, a riqueza estética e a imaxinación.

A educación de condutas motrices inclusivas ten a función de facer emerxer o significado destas dimensións a través da vivencia motriz, o que só adquire sentido se se integra nun proxecto educativo global de inclusión. A intención de educar condutas motrices de inclusión refírese a unha aptitude tanto para ser incluído como para participar activamente nun esforzo común, no que todo o alumnado atope o seu lugar e sexan recoñecidos en igualdade de condicións. Desde esta perspectiva, a educación inclusiva debe garantir que o alumnado sen discapacidade leve a cabo un acompañamento real e efectivo das persoas con necesidades específicas, sen caer en tutelas, dominacións ou condescendencia (Khan, 2019). O acompañamento non é só un medio, senón un obxectivo en si mesmo: implica recoñecer a plena cidadanía de todas as persoas, asegurando que poidan exercer os seus dereitos e oportunidades sen restricións.

2.4. Indicadores de condutas motrices de inclusión motriz

Céntrase a atención no alumnado que está a aprender a mostrar condutas motrices empáticas cara ás persoas con discapacidade intelectual. Tomemos como exemplo o xogo do sete e medio, descrito anteriormente. Concretamos a situación dun dos subgrupos da clase, no que participan tres membros —María, Carlos e Marta—, xunto con Luís, unha persoa con síndrome de Down.

2.4.1. Situación inicial (primeira sesión)

Realízase o xogo do sete e medio, con cada xogador/a situado ao carón dos demais. Cando lle toca a quenda, cada alumno/a intervén lanzando as súas tres pezas ás casiñas correspondentes. Os tres membros —María, Carlos e Marta— participan de xeito adecuado, observando con respecto, pero cunha certa inhibición cara a Luís e cun certo interese competitivo, xa que queren sumar máis puntos ca os demais participantes. Interpretamos que as súas condutas motrices están, en xeral, axustadas a nivel orgánico —lanzan os obxectos de xeito coordinado e con precisión cara ás casiñas— e a nivel cognitivo —toman boas decisións en función do lugar onde cae a ficha que lanzan—.

Porén, presentan certos desaxustes nas súas condutas motrices a nivel afectivo —non mostran demasiado as súas emocións e senten medo, inhibición ou excesiva inseguridade ao estar con Luís—. Tamén presen-

tan unha orientación desaxustada a nivel relacional e expresivo, xa que apenas falan ou fan comentarios dirixidos a Luís que indiquen certa empatía. Observan que Luís ten dificultades para colocarse, coller o obxecto —dimensión orgánica— e lanzalo á casiña adecuada, isto é, para encadear accións psicomotrices; tamén toma decisións desaxeitadas —dimensión cognitiva— e amosa signos de nerviosismo e frustración cando falla, chegando a berrar —dimensión afectiva—.

Porén, cando lanzan María, Carlos ou Marta, Luís aplaude e expresa frases como «bravo» ou «moi ben», levantando os brazos —dimensión relacional, afectiva e expresiva—. Luís está a demostrar máis empatía a nivel socioafectivo e expresivo cos seus compañeiros ca eles con el.

2.4.2. Situación final (tras 10 sesións, despois de finalizar a situación de aprendizaxe ou unidade didáctica psicomotriz)

Por propia iniciativa, María, Carlos e Marta propuxéronlle a Luís que, entre todos, intentasen superar a marca do grupo. Preguntáronlle en que momento quere intervir —se o primeiro, no medio ou o último—, e Luís escolleu ser o segundo —empatía relacional—.

Cando Luís intervén, María, Carlos ou Marta, de maneira indistinta, danlle consellos —por exemplo, «respira fondo», «non lances demasiado rápido»—; ás veces, mesmo lle suxeitan un brazo e axúdano a simular a acción para indicarlle como lanzar mellor —dimensión orgánica, cognitiva e relacional—. Tamén lle mostran onde lanzar a ficha en función dos resultados dos lanzamentos anteriores —dimensión cognitiva—.

Cando Luís consegue un bo lanzamento, os tres abrázano e celebran con el; cando falla, anímano —dimensión socioafectiva e expresiva—. O profesor de Educación Física apenas ten que darlles indicacións, xa que Carlos, Marta e María superaron a presión de xogar con présa e de querer comparar os seus resultados coas marcas dos outros participantes. Pola súa parte, Luís séntese cada vez máis cómodo cos seus compañeiros de xogo e agarda con entusiasmo a seguinte sesión.

2.4.3. A educación das condutas motrices de inclusión: unha realidade concreta

Neste contexto educativo, o proceso é o que prevalece: o desenvolvemento da empatía a través do acompañamento constitúe o eixo central da aprendizaxe. Este exemplo evidencia unha transformación real das condutas motrices, na que a inclusión convértese nunha dinámica compartida por todo o alumnado.

A educación das condutas motrices inclusivas non se basea unicamente nos aspectos técnicos ou cognitivos da motricidade, senón nun

enfoque global que mobiliza as dimensións orgánica, cognitiva, afectiva, relacional e expresiva. Desde esta perspectiva, todo o grupo apropiouse da experiencia da inclusión, que deixa de ser un asunto exclusivo de Luís para converterse nunha vivencia colectiva.

3. Conclusións

A inclusión é un principio fundamental para construír sociedades máis xustas e equitativas, e a súa aplicación no ámbito educativo require unha transformación estrutural que atenda a diversidade do alumnado. A linguaxe desempeña un papel crucial na percepción da discapacidade, pasando dun modelo médico a un enfoque social que promove a autonomía e a participación activa.

A Educación Física preséntase como un espazo privilexiado para fomentar a inclusión a través da práctica de xogos tradicionais, que ofrecen oportunidades para adaptar normas e materiais, garantindo a participación equitativa de todo o alumnado. A planificación pedagóxica debe ter en conta a lóxica interna destes xogos, favorecendo a cooperación e o respecto ás diferenzas individuais.

A análise das condutas motrices permite comprender mellor as interaccións entre os participantes e deseñar estratexias que promovan unha educación física inclusiva e significativa. Deste xeito, os xogos tradicionais convértense nun recurso valioso para traballar a diversidade, potenciando a integración e o desenvolvemento integral do alumnado.

Referencias

Bourdieu, P. (1993). *La miseria del mundo*. Fondo de Cultura Económica.

Khan, A. (2019). Chapitre introductif handicap, citoyenneté et inclusion, In E. Dugas (Ed.) *Handicap et recherches, regards pluridisciplinaires* (pp. 15-26). CNRS Éditions**.**

Fougeyrollas, P., St-Michel, G., Bergeron, H., & Cloutier, R. (2023*).* Le processus de production des handicaps. Aequitas*: Revue de Développement Humain, Handicap et Changement Social, 29*(1), 102. https://doi.org/10.7202/1106111ar

Lavega-Burgués, P. (2024) (ed.). *Metodología de intervención práctica para promover la inclusión social a través de los juegos y deportes tradicionales.* Opportunity: Erasmus+ Sport projet. INEFC, Universitat de Lleida, ADISPAZ, Universidade Coimbra, AGA, HSTIS, IRSIE, ATSJSP, AEJeST. doi:10.21001/methodology.application.traditional.games_en

March-Llanes, J., Mas-Ruiz, L., Moya-Higueras, J., Rius-Torrent, J., Estrada-Plana, V., Bañeres, J., Lavega-Burgués, P., & The Opportunity Team. (2023). Chedoke-McMaster attitudes towards children with handicaps scale for traditional sporting games (CATCH-TSG): Initial validation in 7 different

languages in adult and young populations. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1254580. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1254580
Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.
Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
Thomazet, S. (2006) (consultado: 28/07/25). *De l'intégration à l'inclusion: Une nouvelle étape dans l'ouverture de l'école aux différences. Le Français Aujourd'hui*, 152, 19-27. Recuperado de https://doi.org/10.3917/lfa.152.0019
Thomazet, S. (2008) (consultado: 28/07/25). L'intégration a des limites, pas l'école inclusive! *Revue des Sciences de l' Éducation*, 34(1), 7-24. Recuperado de https://doi.org/10.7202/018993ar
UNESCO (2009) (consultado: 28/07/25).. *Towards inclusive education for children with disabilities: A guideline*. UNESCO Bangkok. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183479
ONU (2015) (consultado: 28/07/25). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. (Resolución A/RES/70/1). Asamblea General de las Naciones Unidas. Recuperado de https://undocs.org/es/A/RES/70/1

Xogos tradicionais e perspectiva de xénero: dez claves para a igualdade

Manuela Vázquez Coto
Cristina López Villar

O obxectivo deste capítulo é realizar unha análise crítica entre os xogos tradicionais e as normas de xénero. Preténdese examinar como estas prácticas lúdicas reflicten as desigualdades sociais e, en moitos casos, reforzan os estereotipos de xénero. Ademais, busca cuestionar e reformular as devanditas prácticas lúdicas tradicionais e, para iso, inclúese un decálogo a modo de guía con que redefinir os xogos tradicionais dende unha perspectiva máis igualitaria.

1. Introdución

Os xogos tradicionais son manifestacións lúdicas que se transmiten de xeración en xeración de forma oral, a observación e/ou a súa práctica, o cal os converte nun dos principais vehículos de transmisión de saberes e costumes dunha sociedade. Estas expresións lúdicas constitúen un vínculo interxeracional que permite preservar a memoria lúdica e cultural dunha sociedade dada e, á súa vez, fomentan a transmisión dos devanditos costumes e/ou saberes populares entre as persoas desa comunidade. Os xogos tradicionais son moito máis ca simples actividades recreativas e de lecer; son espazos de socialización e de identidade colectiva que axudan a configurar a visión do mundo de cada xeración.

Un aspecto esencial dos xogos tradicionais é a súa capacidade para se adaptaren aos intereses e ás necesidades de quen os practica e perduraren ao longo do tempo (Moreno, 2009). Segundo destacan Ruiz *et al.* (2025), esta perdurabilidade, cun sistema de regras susceptible de ser modificado unicamente polas propias persoas participantes, é un dos principais sinais de identidade que caracteriza un xogo motor tradicional. Este proceso de adaptación non só garante a súa continuidade, mais tamén fai posible que os xogos reflictan e sexan modelados polas realidades e dinámicas culturais de cada época. Neste sentido, os xogos tradicionais non son entidades

estáticas, senón que, en cada momento histórico, teñen a capacidade de responder ás necesidades e visións do seu contexto sociocultural. Ora ben, aínda que poidan sufrir algunhas modificacións, na forma do xogo, no deseño, na utilización ou calquera outro aspecto, conservan a súa esencia orixinal (Ramos e Maya, 2022, Otero *et al.* 2011).

Por outra banda, o concepto de xénero entendido como a construción social de roles, normas e expectativas asociadas ao sexo biolóxico dunha persoa, ou tal e como o define López (2024, p. 56) «a forma de pensar, facer e sentir que a túa sociedade che ensina e espera de ti segundo o teu sexo», tamén xoga un papel crucial neste contexto. A socialización de xénero comeza dende as primeiras etapas da infancia, mesmo antes de nacer o/a bebé; é dicir, dende o momento en que se sabe que unha muller está embarazada (Lojo, 2009), e inflúe profundamente na forma en que as persoas se relacionan co mundo e entre elas mesmas, pois implanta de forma sistemática relacións de poder que se traducen en desigualdades e o sexo feminino queda subordinado ao masculino e establécese este como referente universal. Segundo Sagot (1995), todas as sociedades instauran aprendizaxes diferenciadas de condutas, actitudes e expectativas para cada sexo. Instálanse, deste xeito, fronteiras claras sobre o que é considerado adecuado para nenos e nenas e para homes e mulleres.

Os xogos tradicionais, como manifestacións culturais que son, non escapan á influencia das normas de xénero. Ao longo do tempo, observamos que moitos xogos reforzan, perpetúan e, en certos casos, cuestionan as concepcións tradicionais sobre o xénero. Por exemplo, a división entre xogos «para nenos» e xogos «para nenas» non só se reflicte na elección dos materiais ou nas dinámicas do xogo, mais tamén nas expectativas de comportamento de cada participante ou nos espazos que debemos ocupar unhas e outros mentres nos divertimos.

Así é que se pode afirmar que os xogos non son elementos neutros; ben pola contra funcionan como espellos das construcións sociais nas cales se desenvolven, representando e reforzando as normas culturais do seu tempo. A través delas, as novas xeracións aprenden as regras dos xogos en si, mais tamén as súas propias posicións e roles dentro da sociedade en que viven, aínda que sexa dunha maneira totalmente inconsciente.

2. Decálogo para repensar os xogos tradicionais

O decálogo para repensar os xogos tradicionais, e que presentamos a continuación, foi redactado na primavera de 2019 tras participar no VI Encontro Internacional de Xogos Tradicionais Ribera del Duero. Como nesta edición o tema central foi «Muller e birlos», a nosa contribución foi co

relatorio titulado «A bugalliña e o bugalliño: dous xogos tradicionais galegos exclusivos de mulleres adultas (Vázquez-Coto e López-Villar, 2020).

O obxectivo principal deste decálogo é que actúe como guía e que invite á reflexión e transformación de certas visións segregacionistas que existen nos xogos tradicionais. Consideramos, deste modo, que pode axudar a crear un contorno lúdico libre de estereotipos de xénero, ademais de evitar que se sigan reproducindo as desigualdades que a sociedade mantén de forma constante, mesmo a través dos xogos tradicionais. Pensamos que se creamos esa contorna de xogo libre de sexismo, facilitaremos e daremos pé a unha convivencia respectuosa, onde a diversidade e a individualidade sexan valoradas e respectadas.

Enumerarmos, a seguir, as 10 claves para a igualdade que configuran este decálogo relacionado cos xogos tradicionais e que máis adiante analizaremos con máis vagar:

1. Fálalles sempre ás nenas e aos nenos con linguaxe non sexista. O que non se nomea, non existe. É importante que as nenas se sintan incluídas nos xogos. Usa unha linguaxe inclusiva e integradora.
2. Non establezas diferenzas de distancias, manipulación de obxectos de diferentes tamaños, pesos ou habilidades entre nenos e nenas. A segregación que existe no deporte non se debe de trasladar aos xogos. O modelo do deporte de competición provén dun modelo de sociedade sexista.
3. Non hai xoguetes, nin habilidades, nin obxectos para nenas ou nenos. Evita aqueles que transmitan esta idea. As crianzas aprenden xogando.
4. É importante evitar as agrupacións por sexo; utiliza os agrupamentos como estratexia. A vivir en igualdade apréndese a través dunha convivencia sa e segura.
5. Emprega cantigas, refráns ou retrousos que non sexan sexistas nin recollan frases machistas. O patrimonio lúdico é tan rico que non é necesario usar aquelas que son formas de violencia directa ou simbólica contra as mulleres.
6. Fai visibles os xogos propios de mulleres para contrarrestar a súa invisibilidade histórica.
7. Utiliza as mozas como exemplo en xogos considerados tradicionalmente de mozos e os mozos en xogos tradicionalmente de mozas. Isto permitirá difundir a equidade nas prácticas lúdicas.
8. Asigna roles de liderado ás mozas en actividades como organizar un grupo, explica xogos de forza ou habilidades relacionadas tra-

dicionalmente con oficios masculinos, transportar material pesado ou semellantes, para romper cos estereotipos de xénero.

9. Asigna roles de liderado aos mozos en actividades relacionadas cos coidados; explica xogos de ritmo e habilidades relacionadas tradicionalmente con oficios femininos ou semellantes, para eliminar os estereotipos de xénero.
10. Cando uses carteis, paneis ou imaxes dos xogos, repara en que exista equidade na representación de nenas e nenos e da diversidade étnico-cultural que nos rodea. Evita, por todos os medios, que estas imaxes sexan estereotipadas.

3. Análise crítica dos puntos do decálogo

Neste apartado examinaremos en profundidade cada unha das epígrafes propostas no decálogo, avaliando o seu significado, a súa relevancia e o seu impacto práctico para lograr unha contorna lúdica inclusiva, segura e máis equitativa.

> A. *A importancia da utilización da linguaxe inclusiva.* A linguaxe é unha ferramenta moi poderosa na construción social da realidade. Se empregamos un discurso en que só se visibiliza o masculino, relegamos as nenas a un papel secundario ou, incluso, invisible. A expresión «o que non se nomea non existe» fai referencia á necesidade de recoñecer todas as identidades mediante o uso da linguaxe, que inclúa tanto os nenos como as nenas, e incluso, a quen se recoñeza como persoa non binaria, creando deste modo un espazo onde todo o mundo se sinta representado.

Na práctica, isto implica empregar formas verbais, pronomes etc. que visibilicen todos os xéneros. Por exemplo: en lugar de dicir «os nenos xogan», podemos dicir «as crianzas xogan», «as nenas e os nenos xogan» ou «as nenas, nenes e nenos xogan». Esta práctica, para alén de promover a inclusión, contribúe a educar no respecto.

Hai quen pode percibir este tipo de linguaxe como forzada ou innecesaria, incluso argumentar que hai temas máis importantes dentro do traballo de igualdade, mais é importante sensibilizar sobre o impacto que teñen as palabras. Non se trata dunha cuestión estética, senón de cambiar o repertorio de significados que transmiten as linguas, evitando reproducir o machismo en que nos educamos e normalizamos. É preciso habituarse, afacerse, mais realizando pequenas modificacións pódense transformar de forma significativa as dinámicas sociais nun contexto lúdico.

B. *Superar a segregación nas regras dos xogos.* Dar vantaxes ou establecer esixencias diferentes a nenos e nenas provoca que se perpetúen os estereotipos asociados a determinadas habilidades ou capacidades en función dun sexo ou outro. Isto limita as oportunidades das crianzas e asemade reforza o que poden ou deben facer uns e outras. O deseño ou proposta de xogos que non dependan de criterios discriminatorios sería a mellor alternativa. O importante é que cada neno e cada nena desenvolva e demostre as súas propias fortalezas.

Unha alternativa podería ser deseñar xogos que non dependan de criterios discriminatorios, senón de estratexias colaborativas onde cada participante, independente do seu sexo, poida contribuír coas súas propias fortalezas.

C. *Promoción de xogos e obxectos sen etiquetas de xénero.* Xogos e xoguetes son ferramentas fundamentais para a aprendizaxe durante a infancia, mais a súa categorización de «para nenos» ou «para nenas» limita a liberdade das crianzas para exploraren diferentes roles, habilidades e intereses. Podemos dicir, incluso, que estamos a condicionar e retraer esa nena ou neno, xa que está perdendo a oportunidade de desenvolver determinadas competencias e, ao mesmo tempo, estamos a reforzar certos prexuízos que condicionan a súa forma de ver e entender o mundo, a sociedade.

Os estudos científicos demostran que, ademais, son os nenos os que se ven máis limitados, mentres que as nenas están incorporándose en diferentes tipo de actividades que podían estar tradicionalmente masculinizadas. Un exemplo claro é asociar aqueles xogos en que se require máis forza para a súa práctica aos nenos, mentres que os xoguetes vinculados coa estética ou cos coidados e mais os xogos onde se lle dá prioridade á flexibilidade se reservan para as nenas. Derrubar estas barreiras permite que as crianzas exploren libremente os seus intereses e fortalezas sen se sentiren xulgadas. Así mesmo, é importante que esta neutralidade se reflicta non só nos materiais, nos obxectos que empregamos, senón tamén nas actividades e nas instrucións que ofrecemos.

D. *Evitar a agrupación por sexo.* Dividir por sexos nas actividades lúdicas pode parecer unha práctica inofensiva pero, na realidade, se o facemos desta maneira, estamos a reforzar os estereotipos de xénero e a segregación. Separar nenos e nenas implica perpetuar a idea de que existen diferenzas entre un sexo e outro, o cal limita a súa capacidade para colaborar, empatizar e aprender entre si.

En lugar diso é máis interesante e enriquecedor promover grupos mixtos onde as crianzas poidan interaccionar e participar en conxunto e en igualdade de condicións. Esta convivencia fomenta o respecto mutuo, amais de preparar os nenos e nenas para afrontaren situacións sociais futuras onde a colaboración entre diferentes sexa fundamental.

E. *Linguaxe e expresión cultural nos xogos.* A tradición oral nos xogos infantís é unha ferramenta poderosa de transmisión cultural, pero tamén pode perpetuar mensaxes discriminatorias se non se revisan dunha maneira crítica e consciente. Moitas cantigas e refráns tradicionais conteñen expresións que reforzan desigualdades de xénero. A análise e a substitución destes elementos por alternativas máis equitativas poden manter, de igual maneira, viva a cultura lúdica sen perpetuar prexuízos.

O uso de cantigas revisadas, que representen tanto a nenos como a nenas en igualdade de condicións, permite respectar a diversidade e enriquecer a experiencia lúdica con mensaxes máis inclusivas e positivas. A linguaxe empregada nos xogos é un reflexo da sociedade e, por tanto, é fundamental que evolucione cara á equidade e o respecto. Desde un punto de vista pedagóxico, podemos adaptar os retrousos, as cantigas, os xogos para botar a sortes…

F. *Visibilizar os xogos propios das mulleres.* Ao longo da historia moitos xogos tradicionalmente practicados por mulleres, foron subestimados e mesmo esquecidos fronte a aqueles asociados e practicados polos homes. Esta invisibilización afecta á memoria cultural e perpetúa a idea de que as prácticas lúdicas femininas teñen menos importancia e valor. Recuperar e difundir estes xogos practicados por mulleres contribúe a enriquecer o patrimonio lúdico e, ao mesmo tempo, a ofrecer referentes máis diversos ás novas xeracións. Cando falamos dos xogos propios de mulleres, non nos referimos a lanzar unha mensaxe estereotipada, senón a poñer en valor xogos como a bugalliña.

G. *A equidade nos referentes lúdicos.* Historicamente, certos xogos foron asociados exclusivamente a un determinado xénero. Para romper con estas barreiras é fundamental que nenos e nenas vexan referentes diversos que desafíen os estereotipos. Mostrar mozas, por exemplo, a xogaren xogos de forza ou outras habilidades consideradas «masculinas», e mozos a practicaren xogos en que a coordinación ou a fle-

xibilidade sexan fundamentais, normaliza a participación equitativa e promove a diversidade nas experiencias lúdicas. Ademais, así podemos evitar que haxa rexeitamentos, que sintan vergoña ou mesmo que estean a facer o ridículo.

É importante transmitir que a forza está relacionada coa masa muscular, polo que unha nena que pese máis ca un neno, desde un punto de vista fisiolóxico, será máis forte. Non vai depender do xénero, senón do volume de masa muscular. O certo é que desde idades temperás se anima os nenos a faceren actividades relacionadas coa forza e a elas non, o que acaba consolidando o estereotipo de que os homes son máis fortes e provoca que elas fuxan de este tipo de propostas.

H. *Atribución de roles de liderado ás mozas en ámbitos tradicionalmente masculinos.* A asignación de roles de liderado ás mozas en contextos onde tradicionalmente predomina a figura masculina é unha estratexia fundamental para cuestionar os estereotipos de xénero. No ámbito dos xogos tradicionais moitas das actividades, tal e como xa comentamos en parágrafos anteriores, requiren habilidades como a forza, a estratexia ou a destreza física, calidades que, debido á socialización diferencial, adoitan asociarse máis aos nenos que ás nenas. Esta percepción leva a que moitas rapazas sexan relegadas a posicións secundarias ou menos visibles dentro das dinámicas lúdicas.

Fomentar que as mozas ocupen espazos de liderado nestas actividades contribúe a modificar estas crenzas preconcibidas e a demostrar que a capacidade de liderar ou destacar nun xogo non está determinada polo xénero, senón pola práctica e a confianza en si mesmas. Ao asignarlles a responsabilidade de organizaren grupos, explicaren as regras dun xogo de forza ou coordinaren actividades que historicamente se vincularon con habilidades masculinizadas, estase a enviar unha mensaxe clara: todas as persoas, independentemente do seu sexo, teñen o potencial para asumiren calquera rol.

Na práctica, isto pódese levar a cabo mediante accións concretas, como a rotación de liderados en xogos grupais, que garante que as mozas teñan a oportunidade de asumir papeis de referencia. Alén disto, é fundamental reforzar positivamente a súa participación nestes espazos co fin de evitar que a inseguridade ou a presión social as leve a rexeitaren estes roles.

A longo prazo esta estratexia non só impacta no ámbito lúdico, senón que tamén contribúe a modificar a percepción das nenas sobre si mesmas e as súas capacidades, apoderándoas para asumir roles activos en diversos contextos da vida.

I. *Atribución de roles de liderado aos mozos en ámbitos tradicionalmente femininos.* Este punto procura combater a tradicional división de roles segundo o xénero, onde os homes adoitan ocupar espazos de liderado en ámbitos asociados coa forza e a estratexia, mentres que as mulleres son relegadas a tarefas relacionadas cos coidados e a expresividade. Ao incentivar que os mozos tomen a iniciativa en xogos que tradicionalmente se lles asignaron ás mulleres, estase a romper coas barreiras impostas pola socialización de xénero e a promover unha visión máis igualitaria das capacidades e aptitudes de cada persoa.

No contexto dos xogos tradicionais existen moitas actividades que requiren habilidades, como a coordinación, a expresividade, a empatía ou a precisión, que historicamente foron consideradas máis «propias» das mulleres. Se os mozos asumen roles de liderado en xogos de ritmo, danza, coidados ou tarefas tradicionalmente femininas, visibilízase a súa participación nestas esferas e asemade desestigmatízase a idea de que certos tipos de xogos ou habilidades pertencen exclusivamente a un xénero.

Na práctica, isto pode aplicarse promovendo que os mozos tomen a iniciativa de ensinar xogos que requiran sensibilidade artística, habilidades manuais ou tarefas de cooperación e asistencia. Esta estratexia ten un impacto positivo tanto na percepción que os mozos teñen de si mesmos como na forma en que a sociedade valora estas habilidades, contribuíndo, así, a unha ruptura real cos estereotipos de xénero.

J. *Representación equitativa nos materiais visuais.* A representación visual é unha das formas máis influentes de socialización. As imaxes que nenos e nenas ven nos materiais educativos, carteis ou paneis que acompañan os xogos tradicionais non son neutras, ao igual que non o son noutros ámbitos; transmiten valores, normas e expectativas sobre os roles de xénero. Se os materiais representan maioritariamente nenos xogando a xogos de forza ou competindo, por exemplo, e nenas en actividades máis pasivas ou vinculadas aos coidados, estase a reforzar unha visión estereotipada da realidade.

Garantir unha representación equitativa implica que haxa un equilibrio na presenza de nenos e nenas nas imaxes, e tamén que estas non reproduzan os estereotipos de xénero habituais. Por exemplo, en carteis explicativos de xogos tradicionais é importante que as nenas tamén aparezan practicando xogos de forza ou estratexia e que os nenos estean representados en xogos rítmicos ou cooperativos.

Unha forma de levar isto á práctica é revisar e seleccionar conscientemente os materiais visuais que se empregan nos contextos lúdicos, asegu-

rándose de que reflictan unha diversidade real de participación. Ademais, fomentar que os propios nenos e nenas creen os seus propios materiais gráficos pode ser unha estratexia efectiva para construír representacións máis igualitarias. A longo prazo, esta atención á representación visual contribúe a que as crianzas se vexan reflectidas en todas as posibilidades de xogo, independentemente do seu xénero, e axuda a deconstruír prexuízos adquiridos a través da cultura visual dominante.

4. Conclusións

Este capítulo, tal e como podemos observar, ofrece un enfoque crítico e reflexivo sobre a relación entre os xogos tradicionais e as normas de xénero, resaltando como estas prácticas lúdicas, alén de reflectir as desigualdades de xénero na sociedade, perpetúanas. A análise do impacto dos xogos tradicionais na infancia é esencial para comprender como as dinámicas de xénero son interiorizadas desde idades temperás, limitando as posibilidades de expresión e participación das persoas en función do seu xénero.

Ao cuestionar estas prácticas lúdicas e propoñer un decálogo para redefinir os xogos tradicionais, búscase promover un espazo de xogo máis inclusivo e igualitario, onde todas as persoas, con independencia do seu xénero, poidan desenvolver as súas capacidades e intereses sen barreiras impostas polos estereotipos de xénero dados polas sociedades patriarcais que nos rodean.

Así pois, a implementación dunha linguaxe inclusiva, a eliminación da segregación por xénero, a asignación equitativa de roles e responsabilidades dentro dos xogos, a visibilización dos xogos propios das mulleres e da normalización de actividades de liderado para nenos e nenas en roles tradicionalmente asociados a un xénero e o uso de materiais visuais que representen de forma equitativa e non estereotipada nas diversas actividades, son estratexias chave para acadar unha transformación significativa no ámbito lúdico. Pero non só neste ámbito senón que tamén incide na formación dunha sociedade máis igualitaria, permitindo ás futuras xeracións un maior espazo para a liberdade, a exploración e a expresión.

A conservación do patrimonio inmaterial, neste caso os xogos tradicionais, pasa por preservalos ao tempo que se adaptan ás necesidades pedagóxicas actuais. Non podemos entender igual a preservación que se fai nun museo coa que se poida levar a cabo en contextos de educación formal e informal.

Referencias

Lojo Suárez, M. S. (2009) (consultado: 28/07/25). Perspectiva de género en el proceso de socialización. *International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(2),* 727-731. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832321078.pdf

López, E. (2024). *¿LGTBQué?. Una guía para entender(nos).* Egales.

López-Villar, C., Vázquez-Coto, M. (2020) (consultado: 28/07/25). Xogo tradicional e perspectiva de xénero: decálogo. *Revista Galega de Educación, 77,* 71-73. Recuperado de https://rge.gal/wp-content/uploads/2020/12/xogo-tradicional-e-perspectiva-de-xenero-decalogo.pdf

Moreno Bañol, G. A. (2009) (consultado: 28/07/25). Juego tradicional Colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación Física y Deporte, 27(2),* 93-99. Recuperado de https://doi.org/10.17533/udea.efyd.2250

Otero Torí, P., Morell Rico, P., Morell Rico, G., Mato González, M. (2011) (consultado: 28/07/25). Los juegos tradicionales y su incidencia en la formación y consolidación de valores en niños entre 9 y 10 años del Consejo Popular `Indalecio Montejo´, municipio Ciego de Ávila. *EFDeportes.com, Revista Digital.* Buenos Aires, año 15, 152. Recuperado de https://www.efdeportes.com/efd152/los-juegos-tradicionales-y-formacion-de-valores.htm

Ramos Hernández, D., Maya Rosell, Y. (2022) (consultado: 28/07/25). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, *5*(3), 565–576. Recuperado de https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265

Ruiz Omeñaca, J. V., Borges-Hernández, P., Castro-Núñez, U., Díaz-Díaz, R., Hernández-Moreno, J. (2025) (consultado: 28/07/25). Juego tradicional e inclusión de género: un estudio sobre la perspectiva del profesorado y del alumnado. *Retos, 62,* 310-318. Recuperado de https://doi.org/10.47197/retos.v62.104498

Sagot Rodríguez, M. (1995) (consultado: 28/07/25). Socialización de género, violencia y feminicidio. *Revista Reflexiones, 41(1),* 17-26. Recuperado de https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/10882

Movimento e Brincar: como é que o espaço está a funcionar para as crianças?

Frederico Lopes

A partir do filme «Children's Game#23: Step on a Crack» de Francis Alÿs, o presente capítulo traduz-se em uma análise difrativa em torno do movimento e do brincar enquanto afetação prazerosa entre corpos, materiais e imaginação. Pretende-se evidenciar o modo como o espaço funciona na atualização dos movimentos lúdicos gerados no quotidiano das crianças, e a sua importância no resgatar de uma justiça espacial para estas.

1. Introdução

Nas últimas décadas, tem-se assistido a um declínio abrupto do brincar e da liberdade de movimento das crianças no exterior, com impactos negativos ao nível do seu bem-estar, saúde e desenvolvimento. Atualmente, o acesso e circulação das crianças aos e pelos espaços públicos urbanos, bem como o seu uso e apropriação, encontra-se seriamente comprometida. A invisibilidade espacial da criança no espaço público é fruto de uma complexa rede de constrangimentos e de barreiras, oriundos de um conjunto relacional de condições menos favoráveis em termos de justiça espacial. Os estudos são unânimes em identificar, pela perspetiva parental, o tráfego automóvel e o risco que este constitui para a segurança da criança como um dos principais fatores limitantes para a liberdade lúdica e de circulação da criança no espaço urbano. De facto, o tráfego e circulação, de automóveis privados, acompanhado por um planeamento e desenho urbano, e modelos de cidade e de espaço público partilhado, que durante décadas tiveram, como cerne e horizonte, a proliferação de uma cultura espacial motorizada, condicionam as práticas espaciais das crianças e a sua vida em comunidade (Sarmento, 2018). Esta restrição de movimento lúdico da criança contribui largamente para uma exclusão e alienação do seu corpo lúdico do espaço público.

Uma perspetiva «contra-dominante» sobre o brincar, a qual é mais explorada posteriormente, situa-o como práticas disruptivas espaciais do quotidiano, movimentos participativos de-territorialização e de re-territorialização do espaço, geradores de momentos produtores de diferença

em si mesmos, nos quais a vida é mais vibrante e melhor durante o tempo e o espaço da brincadeira (Lester, 2020; Russell, 2020). Neste seguimento, a escolha intencional de uma análise difrativa permite o afastamento de uma reflexão precisa e objetiva em torno de uma realidade, que é tratada como pré-existente e concreta (Russell, 2015), possibilitando, por outro lado, uma via diferente, gerada na apreensão dos padrões de interferência onde os efeitos das diferenças aparecem (Barad, 2007; Geerts & Van der Tuin, 2021; Haraway, 1992; Russell, 2015) nos mo(vi)mentos do brincar das crianças no espaço público.

Esta apreensão reconfigurativa do brincar traz importantes contribuições para a remoção dos constrangimentos e barreiras que impedem as crianças de brincar no espaço público, uma vez que o situa e reconhece-o no âmbito das políticas de espaço. Neste seguimento, e tendo como ponto de partida concreto o filme «Children's Game#23: Step on a Crack» de Francis Alÿs, surgem duas inquietações centrais, que partem de um questionamento central de como é que o espaço funciona quando (re) ocupado pelas crianças, sobre as quais se apresenta uma análise difrativa. A primeira que se centra em uma (re) configuração concetual dos mo(vi) mentos lúdicos no espaço, de modo a perspetivar um sentido de apreensão contradominante e diferente em torno das condições sobre as quais o brincar no espaço público poderá emergir. A segunda, decorrente da anterior, cerca-se na natureza dos processos de atualização intrínsecos ao emergir dos movimentos e momentos do brincar, que possibilitam uma afirmação vibrante e real de outras possibilidades de ser e de estar. No final do capítulo, a partir das dimensões de análise que foram exploradas, é proposto a necessidade de um reconhecimento ético e político de uma justiça espacial amiga da criança, e do brincar enquanto ato político que possibilita uma melhor urbanidade.

2. A apreensão dos mo(vi)mentos lúdicos no espaço

> Um espírito de vestido azul, sapatilhas de lona e máscara branca desliza por Hong Kong, envolta em uma bolha inquieta de magia. As ruas tornam-se um pano de fundo opaco e aborrecido diante de sua vivacidade. Alheia às vitrines e aos olhares curiosos, vendo apenas as linhas amarelas e as rachas no asfalto, ela serpenteia e salta entre os sulcos e marcas sem perder o entusiasmo, entoando feitiços que se dissolvem em sons indistintos. «Pisar na linha, partir a espinha do diabo, Pisar na racha, partir as costas do diabo, Pisar na vala, o nariz da tua mãe vai fazer comichão, Mas se pisares entrelinhas, tudo ficará excelente!». Ao inflamar o seu caminho com significado,

ela resgata por um instante o espaço público dos valores comerciais pelos quais esta cidade se rege. (Children's Game#23: Step on a Crack», de Francis Alÿs[1].

A partir da visualização do filme e nota descritiva anterior, a qual ultrapassa um relato meramente representativo da relação que a criança estabelece com o caminho que vai percorrendo, numa rua movimentada de Hong Kong, é possível pensar sobre a relação corpo-espaço, por via do brincar, a partir de uma perspetiva que desafia o conceito de «inter-ação» e propõe o de «intra-ação» (Barad, 2007). A autora desafia a noção de «inter-ação», a qual pressupõe que entidades separadas existem previamente antes de se influenciarem mutuamente, sustentando que os agentes —humanos, objetos, fenómenos naturais etc.— não preexistem como entidades independentes, mas emergem através das suas relações. Nestes termos, os mo(vi)mentos lúdicos da menina a cruzar as ruas de Hong Kong, resultam e emergem no seio de «intra-ações», e não por meio de «inter-ações» —encontros entre elementos previamente definidos—. O brincar enquanto processo intra-ativo traduz-se num emaranhado emergente de coproduções de corpos, afetos (de afetar e ser afetado), objetos, espaço e histórias em modos que tornam a vida melhor durante o tempo de brincadeira (Lester & Russell, 2014). A deambulação lúdica, que surge no emaranhado descrito anteriormente, «*ela serpenteia e salta entre os sulcos e marcas sem perder o entusiasmo...*», reforça a ideia que o brincar possibilita à criança procurar maximizar as suas capacidades afetivas, de afetar e ser afetada, de modo a tornar a sua existência prazerosa, reduzindo e evitando as ligações no sentido oposto (Russell, 2015). Em simultâneo, a de-territorialização e re-territorialização do espaço «*Alheia às vitrines e aos olhares curiosos, vendo apenas as linhas amarelas e as rachas no asfalto, ela serpenteia e*

[1] Este excerto/relato é relativo ao filme «Children's Game#23: Step on a Crack» de Francis Alÿs, cuja sinopse é da autoria de Lorna Scoot Fox, e faz parte de um projeto intitulado «Children's Games». Este resulta de múltiplos estudos conduzidos por Francis Alÿs, ao longo dos anos, no seio da produção de filmes sobre jogos/brincadeiras de crianças de diferentes geografias e contextos culturais, espalhos pelo mundo fora. Estes filmes integraram uma instalação imersiva de filme multi-ecrãs, intitulada «Ricochetes», a qual esteve em exibição em 2024, no Barbican Centre, em Londres; e, mais recentemente, exibida na Fundação de Serralves, no Porto, desde outubro de 2024, estendendo-se até março de 2025. De acordo com o guia da exibição, a instalação montada em diálogo com uma seleção expansiva de quadros, apresenta-se como o mais compreensivo inquérito de Jogos de Crianças à data, capturando a universalidade e ingenuidade do brincar e as interações sociais decorrentes, as quais se encontram em declínio dada a rápida urbanização, a erosão das comunidades e a prevalência do entretenimento digital. Todos os filmes da série «Chidlren's Games» são de domínio público e podem ser visualizados e descarregados gratuitamente em https://francisalys.com/category/childrens-games/.

salta entre os sulcos...» surge no modo como este é contestado e negociado através de pequenas e, frequentemente, mundanas diferenças e disrupções lúdicas, que tornam a vida mais prazerosa e mais otimista, *«Mas se pisares entre, tudo ficará excelente»*, por via de uma produção clandestina de espaços.

Deste modo, enquadrado em uma teia transdisciplinar no seio da filosofia, geografia, antropologia, pós-humanismo, novo materialismo, e física quântica, é possível elaborar sobre o brincar de modo diferente, e contrastante com as perspetivas dominantes, centradas em formas de governamentação dos corpos, assentes em matrizes da biopolítica e do biopoder, no seio da promoção da desenvolvimento, saúde e bem-estar das crianças (Lester & Russell, 2014). Ainda que estes esforços e medidas sejam positivos, bem-vindos e necessários, a configuração implicada ao brincar no âmbito destas abordagens tem-lhe trazido uma excessiva codificação e colonização conceptual e compartimentalização no âmbito da vivência da infância, conferindo-lhe significados e valências que o instrumentalizam para fins adultocêntricos, transformando-o, assim, em algo que não «brincar» (Lester, 2020).

A deambulação lúdica da menina nas ruas de Hong Kong, tal como foi captado pela apreensão nomádica de Francis Alÿs, poder-se-ia traduzir num exemplo de como a relação favorável e flexível entre a criança e o espaço é promotora de um comportamento ativo, que possibilita a diversificação e flexibilização do repertório motor, sensorial, cognitivo e social da criança, gerador assim de um indício de adaptabilidade desenvolvimentista e de promoção de sáude e de bem-estar. Todavia, no âmbito de um enquadramento do brincar aqui sustentado, radicalmente diferente do dominante, o emaranhado lúdico captado no filme traduz-se como expressão de uma vitalidade afetiva, produtora de diferença que possibilita de modo iterativo, pois há uma contínua descontinuidade de reconfiguração clandestina do espaço, a maximização das capacidades afetivas da criança, de modo a responder a um desejo partilhado e coletivo de estar e de se tornar bem (Lester & Russell, 2014).

Interessa-nos, pois, o encantamento inerente ao presente episódio de brincar aqui reportado, no sentido da produção de mo(vi)mentos lúdicos de reapropriação do espaço (Lester, 2020), produtores de uma diferença que produz em si mesmo uma afirmação de alegria prazerosa (Russell, 2015). Afastamo-nos assim de uma perspetiva do brincar centrada na elaboração, por parte da criança, de soluções de apetrecho comportamental e de aquisição de competência, e centramos a atenção no brincar enquanto processo privilegiado de (re) encantamento com a vida, que se manifesta na criação de novas e diferentes possibilidades da criança ser, estar e se tornar.

3. Atualização dos mo(vi)mentos lúdicos no espaço

Os lugares e trajetos significativos para a criança são marcados por um número infinito de *affordances*, dotados de significados funcionais, sociais, emocionais, simbólicos e afetivos que representam um potencial para a atividade humana multidimensional (Lopes, 2021), tal como se pode constatar na visualização do filme de Francis Alÿs «Children's Game#23: Step on a Crack». O modelo proposto por Kyttä (2004), em torno da atualização das *affordances*, enquanto possibilidades de ação significativas que surgem na relação de mutualidade entre a criança e aspetos específicos do envolvimento, convidando a criança a agir sobre o espaço, e dos campos de ação promovido, constrangido e livre, trazem um contributo oportuno para a presente análise difrativa. A atualização das *affordances* depende de um ajuste pessoa-ambiente que ocorre no seio de um campo vasto de *affordances* potenciais, do qual apenas um subconjunto se torna visível e acessível.

De acordo com Kyttä (2004), essas *affordances* são percebidas, utilizadas e transformadas pela criança de maneira ativa e intencional, dentro de um contexto específico, influenciado também por fatores socioculturais que moldam o seu comportamento. No campo de ação lúdica promovida, são reguladas as *affordances* que podem ser concretizadas, bem como o momento, o local e a forma como emergem de maneira socialmente aceita. Já o campo de ação constrangida abrange as restrições socioculturais—como regras, normas e influências culturais—e as limitações materiais que dificultam ou até impedem a realização de certas *affordances*. Por outro lado, o campo de ação livre corresponde às *affordances* atualizadas espontaneamente pela criança à medida que descobre o ambiente ao seu redor. A criança procura sempre a expansão do seu campo de ação livre, sendo que, por vezes, esse alargamento possibilita aumentar o campo de ação promovida —quando passa a ser integrado pelos adultos como possibilidade socialmente aceitável—, mas também, em determinadas circunstâncias, estende o campo de ação constrangido, funcionando como uma forma de transgressão criativa na produção da ação no espaço —quando é considerado pelo adultos como socialmente reprovador, ou inapropriado—.

As possibilidades de atualização criativa das *affordances* multidimensionais no seio dos mo(vi)mentos da menina a serpentear as ruas de Hong Kong, geradas no seio dos três campos de ação, permite ainda uma alteração das *affordances* potenciais, quer pelo seu alargamento, utilização ou transformação.

Todavia, um olhar difrativo para a atualização das *affordances* desafia-nos a considerar que essa atualização é parte integrante de um pro-

cesso mais complexo de intra-actividade (Barad, 2007). Nesses termos, a atualização dos mo(vi)mentos lúdicos na performance balética emergente da menina nas ruas de HongKong —«*Pisar na linha, partir a espinha do diabo, Pisar na racha, partir as costas do diabo, Pisar na vala, o nariz da tua mãe vai fazer comichão, Mas se pisares entrelinhas, tudo ficará excelente!*»—, permite que a paisagem urbana adquire no seu todo, molar e molecular, uma outra assemblagem relacional entre agentes heterogéneos humanos e não humanos, que se coproduzem coletivamente durante o tempo da brincadeira, de modo a gerar o melhor estado possível que as condições permitiram nesse dado momento (Lester, 2020). *Os corpos surgem assim como processos de movimento e de encontros…produzidos por uma urgência coletiva para compor relacionamentos que possibilitam que a vida floresça* (p. 71, Lester, 2020), *nos quais as intra-ações iterativas são as dinâmicas através das quais a temporalidade e espacialidade são produzidas e iterativamente reconfiguradas* (p. 79, Barad 2007).

Os processos de atualização dos mo(vi)mentos lúdicos são reconhecidos pelo momento em que o brincar ganha forma, movimento, corpo. De acordo com Lester (2020), trata-se do momento em que o momento « e se» se torna real, descrito no excerto por, por exemplo, *«Um espírito de vestido azul, sapatilhas de lona e máscara branca desliza por Hong Kong, envolta em uma bolha inquieta de magia*». Brincar implica sempre esse «e se», frequentemente reportado pelas crianças nas brincadeiras quando referem «a fingir que…», sendo esse fingimento-real de ordem coletiva e trans-dimensional, ou seja, não está apenas centrado na criança, ou no espaço, mas sim na subversão intrínseca aos processos de movimento e de encontros lúdicos, nos quais os corpos, o espaço, a imaginação e os afetos, se coproduzem e se compõem. Quando acompanhamos no filme as mo(vi)mentações da menina pelas ruas de Hong Kong, podemos constatar o que pode aparentar ser um conjunto de estados relativamente estáveis associados aos movimentos baléticos —o saltar e o pisar as linhas e o cantar—, mas que guardam a capacidade sempre presente de saírem fora de fase, ou de desestabilizarem a ordem dada através do que Lester (2020), recorrendo à perspetiva Deleuziana em torno do conceito de individuação, proposto por Simondon, denomina de um processo de «de-faseamento». Nestes termos, o de-faseamento é um processo não-linear e descontínuo que se abre e manifesta através de múltiplas fases e de pontos notáveis[2]. Estes pontos surgem quando as complexas relações, fluxos e forças dos mate-

[2] Lester (2020) ao referir-se aos «pontos notáveis», cita o trabalho de Manning (2013): Manning. E. (2013) *Always More than One: Individuation's Dance.* Durham, NC: Duke University Press.

riais, que se movem a diferentes velocidades e intensidades nos processos de «de-faseamento», adquirem uma colisão de coerência, possibilitando uma configuração temporária de forma, mas que contêm sempre o potencial para se tornarem outra coisa.

Recorrendo ao valioso contributo filosófico oriundo do trabalho de Deleuze e de Guatari, Lester (2020) sustenta que a atualização deliberada de incerteza decorrente dos processos de ordem iterativa e (re) configurativa, nos quais os corpos, os materiais e o imaterial se compõem, surge no seio de uma complexa rede de forças, relações de movimento e de paragem, velocidade e lentidão entre elementos relativamente não-formados, moléculas e partículas de todos os tipos, os quais constituem o plano virtual da imanência.

Os momentos intensivos «e se», ou « a fingir que», o tal fingimento-real na deambulação performativa da menina nas ruas de Hong Kong, «*Alheia às vitrines e aos olhares curiosos, vendo apenas as linhas amarelas e as rachas no asfalto, ela serpenteia e salta entre os sulcos e marcas sem perder o entusiasmo, entoando feitiços que se dissolvem em sons indistintos*», é produzido através de processos intensivos que movimentam um estado de virtualidade ao longo de um limiar para um estado de atualidade (Lester, 2020). Os emaranhados lúdicos compostos ao longo da deambulação da menina pelas ruas de Hong Kong, fruto da passagem do plano virtual da imanência para o plano real de atualização, resultam assim de um processo de vitalidade transformativa, de diferenciação, de mudança contínua e dinâmica, que traz consigo formas em modo emergente e descontínuo, produtoras de uma diferença em si mesmo, em modos únicos e particulares, em vez de formas que são dadas como pré-existentes, em modos pré-determinados.

O foco é colocado no modo como os processos de individuação, o entrelaçado relacional intermediário entre o atual e o virtual, se fazem sentir na produção desse movimento lúdico de diferença e nos efeitos onde essa diferença vai atuar, em detrimento de um decifrar do significado lúdico da atualidade. Os momentos do brincar são difrativos, pois prende-se mais com a produção da perturbação da realidade em detrimento da sua representação (Lester, 2020). Isto significa que a atenção se centra nos movimentos e condições prevalentes a partir dos quais a atualização de-faseada do brincar vai emergir, e nas perturbações e ondulações difrativas decorrentes. Dito de outro modo, interessa assim colecionar uma apreensão nomádica performativa, para lá da representatividade da «affordance», em torno de como é que o espaço está a funcionar, e que tipo de ações de (re)encantamento são necessárias de modo a que o espaço seja o mais favorável e conducente possível para a emergência da atualização lúdica.

A atualização dos mo(vi)mentos lúdicos permite à criança envolver-se relacionalmente com uma experiência de encantamento e com uma reapropriação participativa e política do espaço. Brincar no espaço público é a principal forma da criança participar ativamente na (re)elaboração do espaço, e essa reocupação transgressora do espaço permite à criança uma melhoria na sua capacidade de afetar a vida e de ser afetada por esta em formas mais justas e equitativas, e com isso uma experiência política de urbanidade, afetada por todos e que a todos afeta.

4. Conclusões

A produção de diferença inerente aos emaranhados lúdicos, que são formados pela ocupação e uso espontâneos dos espaços por parte das crianças, reforça o seu sentido de participação e a necessidade da promoção e prática de uma justiça espacial amiga do brincar.

É assim fundamental um questionamento crítico perante a organização e funcionamento maquínico da vida urbana, nomeadamente, nos seus hábitos e rotinas embutidos, de modo a ser possível alterá-los em situações que desnecessariamente impedem as crianças de brincar; ao mesmo tempo que é necessário manter e reparar as infraestruturas e sistemas, de modo a que estejam em condições que potenciem a habilidade das crianças em procurarem tempo, espaço e permisão para brincarem (Russell, 2020).

Nestes termos, a reconciliação do espaço urbano —cidade— com as crianças, exige que a cidade integre uma justiça espacial para as crianças, nas suas políticas de espaço, planeamento urbano e modos de ação. Para tal, é absolutamente prioritário que se desenvolva uma apreensão difrativa em torno de como os espaços estão a funcionar. Tal apreensão passa pela recoleção de sabedoria coletiva, por parte de todos os atores municipais dos vários departamentos e setores, bem como das próprias crianças, de como é que as crianças realmente usam o tempo e o espaço na cidade; o prestar atenção nas habilidades e competências que as crianças usam na co-criação dos momentos «e se», ou «a fingir que»; e o atuar no sentido de apoiar o coalescer dos fluxos lúdicos, nos quais é gerado um encantamento coletivo de bem-estar (Russell, 2020). Igualmente importante para uma mobilização em torno de uma justiça espacial honorária para as crianças, é o reconhecimento que o brincar no espaço público enquanto ato político questiona a hierarquização e as diferenças de poder entre os vários utilizadores do espaço, permitindo uma reposição mais justa e mais equitativa desse mesmo poder, tal como aparece no excerto do filme, «*ao inflamar o seu caminho com significado, ela resgata por um instante o espaço público*

dos valores comerciais pelos quais esta cidade se rege». São linhas de fuga que possibilitam linhas de movimento de diferentes intensidades, velocidades, fluxos e forças imbuídas de um desejo de afetar e de serem afetadas pelos materiais e corpos que aparecem em contacto (Lester, 2020). Este poder brincar permite à criança brincar ao poder ser, a estar e a tornar-se, e, com isso, inventar uma nova possibilidade, mais entusiasmante, de vida na cidade e de uma perseverança existencial.

Referencias

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway Durham*. Duke University Press.

Geerts, E., & Van der Tuin, I. (2021). Almanac: Diffraction & Reading Diffractively. *Matter: Journal of New Materialist Research*, *2*(1), 173-177. https://doi.org/10.1344/jnmr.v2i1.33380

Haraway, D. J. (1992). Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others. In L. Grossberg, C. Nelson, & P. Treichler (Eds.), *Cultural Studies* (pp. 295–337). Routledge.

Kyttä, M. (2004) (consultado: 28/07/25). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology*, *24*(2), 179-198. Recuperado de https://doi.org/10.1016/s0272-4944(03)00073-2

Lester, S. (2020) (consultado: 28/07/25). *Everyday playfulness: a new approach to children's play and adult responses to it* (NV-). Jessica Kingsley Publishers London. Recuperado de https://doi.org/LK - https://worldcat.org/title/1126218969

Lester, S., & Russell, W. (2014) (consultado: 28/07/25). Turning the World Upside Down: Playing as the Deliberate Creation of Uncertainty. *Children*, *1*(2), 241–260. Recuperado de https://doi.org/10.3390/children1020241

Lopes, F. (2021) (consultado: 28/07/25). A criança e o espaço rumo a uma cidade amiga do brincar livre. In B. P. Gimenes & R. Perrone (Eds.), *Ludicidade, educação e neurociências da retrospectiva de infância a projetos interventivos--Coleção Brincar e Educação Volume 1* (pp. 194–231). Gênio Criador. Recuperado de https://doi.org/doi.org/10.57080/egc-978-65-86142-49-5

Russell, W. (2015). Entangled in the midst of it: a diffractive expression of an ethics for playwork. In M. MacLean, W. Russell, & E. Ryall (Eds.), *Philosophical Perspectives on Play* (Routledge/, pp. 191-204).

Russell, W. (2020). Children's Right to the Good City. *Urban Design*, *156*, 16–18. https://eprints.glos.ac.uk/10156/

Sarmento, M. J. (2018) (consultado: 28/07/25). Infância e cidade: restrições e possibilidades. *Educação*, *41*(2), 232-240. Recuperado de https://doi.org/10.15448/1981-2582.2018.2.31317

O xogo tradicional e a contorna natural

Apolinar Varela

«Cultura e a natureza realizan unha pegada directa no xogo, pero soamente na medida en que os xogadores sexan libres para usar os elementos dispoñibles da cultura e da natureza».
(Sutton-Smith & Roberts, 1981).

Neste capítulo faise referencia á importancia da contorna inmediata e da natureza nos xogos tradicionais. A evolución social dos espazos e dos seus usos afecta o xogo e o contacto que as crianzas teñen coa súa contorna máis inmediata. Para comprender os xogos tradicionais é necesario coñecer a tipoloxía dos espazos e o seu papel na sociedade actual.

1. Introdución

Na actualidade as crianzas e mocidade do século XXI pasan moito menos tempo ao aire libre que as xeracións previas, especialmente durante a pandemia da COVID-19 e a pospandemia, asemade o uso da contorna, da natureza e do espazo de xogo foi mudando a medida que o «progreso» industrial e tecnolóxico chegaba a novos estratos sociais e a transformación dos espazos ao aire libre e o seu uso para brincar, mudaba. Hoxe en día a actividade lúdica infantil e xuvenil, vese restrinxida a lugares moi concretos como poden ser os clubs deportivos e socioculturais, a escola, o fogar e a pequenos parques con valados compostos de materiais plásticos e estruturas metálicas coma se o acto de xogar tivese que ser delimitado en espazos concretos. Isto que acontece vai en contra da propia natureza do xogo, xa que este acontece onde os participantes atopan as condicións necesarias con independencia de se é un espazo, acondicionado ou non, nun contexto urbano ou rural.

A contorna no xogo tradicional é un elemento fundamental, un factor clave na lóxica externa do xogo e os factores socioculturais. A natureza, o medio ao aire, libre supón unha vía de aprendizaxe, para as nenas e nenos, da súa historia, do seu patrimonio natural, dos límites do risco e o perigo no xogo, do corpo e das súas posibilidades de movemento, dos materiais que poden ser empregados como xoguetes, dos valores ambientais, en definitiva, é un recurso dun gran valor educativo. A interacción a través

do xogo na contorna que rodea as crianzas facilita grandes beneficios na saúde a nivel físico, psicolóxico, emocional, social e cognitivo. A falta de contacto coa contorna ao aire libre empobrece o desenvolvemento integral e axeitado das crianzas e afonda na perda dun coñecemento e dunha educación ambiental baseada na propia experimentación e aprendizaxe in situ. Esta perda de contacto co medio e coa contorna natural que rodea as crianzas é o que na actualidade se coñece como o *desorde de déficit de natureza-«nature-deficit disorder»* (Louv, 2005).

2. Aproximación aos espazos da contorna desde a taxonomía

A evolución espacial da contorna está intrinsecamente ligada á da sociedade. Os novos cambios sobre as contornas, xunto cos novos usos sociais dos distintos lugares e espazos, modelan as distintas actividades que manifesta o ser humano, onde o xogo popular-tradicional, tamén se ve condicionado pola evolución espacial. Esta nova distribución dos espazos ten repercusións directas nas vidas das persoas e das crianzas, xa que pode ter un impacto educativo se é analizado desde a perspectiva cronolóxica do tempo e da afinidade profunda entre transformacións no espazo-tempo e os cambios na interacción social. As modificacións espaciais experimentadas nas áreas rurais e urbanas, provocan que no contexto galego, cada vez máis, se limiten os espazos de xogo a lugares específicos. De aí que na actualidade cada vila e cidade, conte con varios espazos orientados a concentrar o xogo das crianzas en pequenas áreas dos barrios, de parques, prazas, entre outros. Estas zonas de xogos están equipadas con materiais deseñados, baixo estándares de calidade, seguridade e accesibilidade. Este esquema de actuación é totalmente oposto ao que se promove en países do centro e norte de Europa, coma Alemaña, Dinamarca etc., onde o deseño dos espazos de xogo —parques, xardíns etc.—están realizados para fomentar o xogo autónomo e libre, con materiais naturais, enfocados a impulsar o xogo con risco, o contacto coa natureza etc., na infancia e mocidade. Os espazos de xogo da sociedade actual galega difiren dos empregados polas sociedades tradicionais, xa que as necesidades da sociedade actual son diferentes. O confinamento en torno a un equipamento, para manter o control e a seguridade dos xogos das crianzas por parte dos adultos, supón unha limitación excesiva á liberdade lúdica delas, quizais sexa, dalgunha maneira, a metáfora do control e suposta seguridade da sociedade actual que as crianzas deben aprender desde ben cativas.

Desde a lóxica externa dos xogos tradicionais motores Parlebas (2002), diferencia varias dimensións e polos do espazo e, mesmo, afirma que «definir o xogo é, en parte, establecer as características onde se reali-

za: dimensións e normas, posible compartimentación, natureza e consistencia —materiais artificiais, elementos en plena natureza—» (Parlebas, 2002). Dentro das dimensións dos espazos de xogo na contorna, establece dúas principais como son a salvaxe e a domesticada, subliñando a influencia que exerce o ser humano nas transformacións dos escenarios. Nestas atopamos:

> *Polo domesticado.*Trátase daqueles lugares deseñados ou modificados especificamente para levar a cabo certas actividades concretas —(piscinas cubertas, pavillóns deportivos, pistas de atletismo etc.—.
>
> *Polo natural.* Son áreas utilizadas para o xogo que non experimentaron intervencións humanas significativas —ríos, praias, bosques, montañas etc.—.
>
> *Medio intermedio.* Este refírese a aqueles lugares nos que a acción do ser humano alterou parcialmente o medio —praias delimitadas con boias, pistas de esquí, lagos acoutados etc.—.

De acordo con esta clasificación, pódese soster que, desde unha perspectiva histórica, os xogos tradicionais só tiveron lugar en espazos naturais ou parcialmente transformados —semidomesticados—. Os escenarios utilizados nas actividades lúdicas tradicionais non derivan da creación de infraestruturas específicas nin de alteracións do medio, senón dunha interacción directa entre o xogo e o medio no que se desenvolve. As persoas que practicaban este tipo de xogos aproveitaban os espazos dispoñibles, adaptándose ás características do lugar, sen precisar de instalacións específicas ou reguladas. Por exemplo, no caso da billarda ou da porca, abondaba con dispor dun terreo aberto, como un campo, unha eira ou unha chousa, para poder levar a cabo a actividade sen máis preparación previa.

Como xa se indicou, os espazos destinados ao xogo foron evolucionando ao longo do tempo. A expansión urbana das cidades, así como a transformación das vilas e aldeas, impulsaron cambios nos lugares de lecer e favoreceron a súa adaptación para diferentes actividades lúdicas. Esta realidade xerou un crecente interese polos espazos de xogo desde distintas disciplinas, abrindo novas perspectivas de análise. Nas últimas décadas, os estudos de xeografía social e cultural puxeron o foco no concepto de espazo social, achegando un novo enfoque. Este cambio de perspectiva modificou a maneira de comprender o espazo, que pasou de ser considerado un elemento neutral a ser visto como un lugar de interacción social e resultado das condicións materiais específicas. Esta nova mirada, desde diferentes campos do saber, permitiu establecer clasificacións máis detalladas dos

espazos de xogo. Entre estas achegas destaca a proposta de Legendre (2011), que presenta unha alternativa baseada en distintas dimensións ambientais e sociais, diferenciando os espazos segundo a súa xestión, infraestrutura, características naturais e proximidade aos domicilios.

Clasificación segundo a titularidade do espazo: Privado ou Público

Esta clasificación refírese ao tipo de xestión ou control de acceso que existe sobre o espazo de xogo.

- *Espazos públicos.* Son de libre acceso e permanecen dispoñibles durante todo o día para calquera persoa —prazas, parques etc.—.
- *Espazos colectivos.* Poden ser tanto públicos como privados, pero o acceso a eles está restrinxido ou regulado por unha entidade, como pode ser un centro educativo ou unha asociación deportiva —instalacións deportivas, pavillóns etc.—.
- *Espazos privados.* Son zonas cuxo acceso está limitado a determinados usuarios —particulares ou comunidades—, —xardíns privados, instalacións deportivas, patios interiores etc.—.

Clasificación segundo a presenza ou ausencia de equipamento para o xogo

Esta dimensión alude a se o espazo está preparado con instalacións ou materiais específicos para o desenvolvemento de actividades lúdicas.

- *Espazos sen equipamento.* Son áreas que non contan con estruturas ou materiais preparados para o xogo —rúas, prazas abertas, ou parques naturais etc.—.
- *Espazos parcialmente equipados.* Corresponden a zonas que dispoñen dalgunhas instalacións específicas para o xogo, pero non están totalmente acondicionadas. —parques urbanos con bambams, randeeiras, zonas axardinadas privadas e patios escolares—.
- *Espazos totalmente equipados.* Son lugares creados especificamente para determinadas actividades lúdicas ou deportivas, con infraestruturas que facilitan o seu uso —»skate parks», as zonas de exercicios ao aire libre, as mesas de ping-pong instaladas en parques etc.—.

Clasificación segundo a presenza de vexetación ou materiais naturais

Esta clasificación distingue os espazos en función de se están pavimentados, mesturan superficies asfaltadas con zonas verdes, ou se están completamente dominados pola natureza.

- *Espazos minerais.* Son aqueles emprazamentos onde a vexetación está ausente, e predominan materiais artificiais como o formigón ou o asfalto —pistas deportivas ao aire libre ou prazas completamente pavimentadas—.
- *Espazos mixtos.* Combínanse zonas asfaltadas con áreas verdes. Inclúen camiños pavimentados e zonas con árbores ou céspede —parques públicos, xardíns privados ou instalacións deportivas con espazos axardinados—.
- *Espazos verdes urbanos.* Son lugares nos que a vexetación é predominante, como parques públicos onde hai árbores, arbustos e céspede —localizados dentro das zonas urbanas—.
- *Espazos verdes naturais.* Corresponden a áreas situadas fóra dos núcleos urbanos, onde predomina a vexetación autóctona e a intervención humana é mínima —fragas, bosques, ríos etc.—.

Clasificación segundo a proximidade aos domicilios

Esta dimensión analiza a distancia que as persoas deben percorrer para acceder aos espazos de xogo, diferenciando entre lugares próximos e máis afastados.

- *Prolongación da vivenda.* Refírese a espazos situados dentro das propias vivendas ou moi preto delas —terrazas, balcóns, patios interiores ou pequenos xardíns—. Estes espazos adoitan ser empregados polas crianzas como zonas de xogo.
- *Proximidade inmediata.* Son espazos situados moi preto das vivendas, aos que se pode acceder sen atopar grandes obstáculos (zonas verdes dentro de urbanizacións residenciais etc.—.
- *Mazá ou barrio. C*orresponden a espazos lúdicos que se atopan nunha zona próxima ao fogar, pero que requiren un pequeno desprazamento a pé —prazas, parques ou áreas recreativas etc.—.
- *Centro urbano.* Lugares que se atopan dentro do núcleo urbano, pero que requiren un desprazamento algo maior desde a vivenda. —instalacións deportivas, grandes parques públicos etc.—.
- *Zonas periféricas.* Espazos situados fóra do núcleo urbano, que precisan dun desprazamento considerable para ser alcanzados —áreas recreativas no medio natural, granxas-escola, estacións de esquí, montes etc.—.

Esta clasificación abrangue múltiples aspectos relacionados cos espazos de xogo, permitindo unha análise máis completa sobre como as crianzas e adolescentes interactúan cos seus contornos, así como as oportunidades lúdicas que ofrecen os diferentes escenarios sociais e naturais.

3. A contorna de xogo na actualidade

Na actualidade, resulta insuficiente realizar unha análise dos espazos de xogo baseándose unicamente na clasificación proposta por Parlebas. Non é útil limitarse a determinar se os espazos son naturais ou artificialmente modificados, xa que o contexto actual, cada vez máis marcado pola humanización do territorio, esixe incorporar novas perspectivas. É necesario adoptar criterios alternativos que afonden no estudo das características espaciais do xogo. A través destas novas formas de clasificación, pódese identificar con maior precisión os lugares que nenas/os e adolescentes empregan para as súas actividades de lecer. Isto permitiría verificar se os espazos dispoñibles na sociedade actual son realmente aproveitados polas novas xeracións para xogar e socializar. Neste punto hai que destacar que a maneira en que adultos e nenas/os perciben os espazos de xogo é moi distinta, así como as expectativas que cada grupo deposita neles. Deste xeito, existe unha clara diferenza entre os chamados «places for children» —lugares creados para os nenas/os— e os «children's places» —lugares escollidos polos nenas/os— (Rassmusen, 2004). Os primeiros son espazos que os adultos deseñan e acondicionan pensando no xogo infantil e xuvenil, mentres que os segundos son aqueles que as nenas/os elixen de forma espontánea para xogar libremente, conectando co espazo dun xeito directo e natural. Esta diferenza de percepción relaciónase coa teoría das «affordances» —termo que ten difícil tradución ao galego— de Gibson (1979) e co enfoque ecolóxico da contorna. Segundo esta perspectiva, as persoas interpretan a contorna globalmente, detectando nela posibilidades de uso e experimentación.

As crianzas necesitan dunha conexión física cos lugares de xogo e perciben os espazos como áreas para descubrir, experimentar e interactuar a través do xogo, mentres que os adultos tenden a valorar os mesmos lugares desde un punto de vista máis funcional, priorizando a seguridade e establecendo límites que moitas veces non coinciden cos intereses e necesidades reais da infancia e da mocidade. A maneira en que adultos e nenas/os perciben os espazos de xogo presenta diferenzas significativas. Mentres que os máis pequenos ven neses lugares unha oportunidade para explorar, descubrir e experimentar a través do xogo, os adultos adoitan consideralos como espazos seguros, deseñados para garantir a protección dos menores, pero baixo criterios que non sempre responden ás súas verdadeiras necesidades e intereses. Malia os esforzos realizados por algúns deseñadores para adaptar estes espazos lúdicos ás motivacións e desexos da infancia, moitas veces os resultados non logran conectar plenamente cos nenos/as. Os parques e as infraestruturas deberían ofrecer un medio

cheo de posibilidades —*affordances*—, que esperten a curiosidade e supoñan un desafío para os máis pequenos. Por iso é fundamental que se fomente a participación activa das nenas/os no proceso de creación e planificación destes espazos, xa que o seu punto de vista pode achegar unha perspectiva máis rica e efectiva para promover o xogo de maneira libre, segura e motivadora.

A evolución urbanística dos últimos tempos, tanto en contornas urbanas como rurais, baseouse en criterios de separación e especialización, que frecuentemente se afastan dos principios da *Pedagoxía Crítica dos Espazos*. Esta teoría reivindica a necesidade de achegar os proxectos arquitectónicos ás necesidades reais dos usuarios, quen deben converterse en protagonistas no propio deseño dos espazos. En sintonía con esta perspectiva, analízase o potencial educativo dos distintos espazos e a súa influencia no desenvolvemento das persoas. Neste sentido, cando estes espazos de xogo se deseñan tendo en conta o seu valor educativo, pódense establecer sinerxías entre os propios xogos, a súa contorna e os beneficios que xeran no desenvolvemento integral das novas xeracións. Os espazos, por si mesmos, posúen un potencial educativo que, unido á práctica lúdica, fomenta un crecemento máis pleno e enriquecedor para a infancia.

No pasado, a deficiente planificación dos espazos públicos provocou que ao observar as cidades e vilas, se evidenciase un incremento das estradas para vehículos e dos bloques de edificios, mentres que as zonas verdes e os espazos de lecer resultaban cada vez máis limitados. Este contexto provoca unha deshumanización progresiva dos espazos públicos. Como consecuencia, o xogo tradicional-popular historicamente practicado nas rúas, prazas, agras e montes está sendo desprazado cara a lugares máis reducidos e institucionalizados. Esta tendencia fai que as xeracións máis novas desaparezan dos espazos públicos, coa consecuente perda dos valores asociados ao contexto sociocultural no que viven, tanto a nivel micro —rúa ou barrio— e a nivel macro —aldea, vila, comarca, cidade etc.—.

O proceso de confinamento do xogo tradicional infantil e xuvenil queda ilustrado no denominado *«triángulo institucional»*, composto polos fogares, as institucións escolares e os espazos recreativos. Este afastamento das crianzas dos espazos públicos provoca unha ruptura na transmisión oral dos xogos tradicionais entre as distintas xeracións. Malia esta situación, non se pode concluír que a cultura lúdica infantil e xuvenil de transmisión oral estea completamente desaparecida, xa que segue viva e adaptándose aos novos contextos sociais. Porén, ten moitas máis dificultades para manterse viva sen a interacción directa das persoas na contorna.

Os xogos populares están a perder continuidade nas actividades ao aire libre realizadas pola infancia e xuventude. Aínda que as crianzas nos

amosan unha clara preferencia por xogar en espazos exteriores, a práctica destes xogos tradicionais e o xogo, en xeral, está en constante descenso desde hai décadas. Este fenómeno obedece a múltiples causas, como a exclusión social da mocidade, os temores das familias pola seguridade dos seus fillos/as, a preocupación dos propios mozos/as pola súa integridade, o medo dos educadores a posibles litixios, así como factores relacionados coa clase social, xénero, a orixe étnica ou a mala calidade dos espazos da contorna. Ademais, as percepcións negativas sobre a natureza, o atractivo dos espazos interiores, a comercialización dos lugares de lecer xuvenil e o cambio nas dinámicas da infancia tamén inflúen neste proceso. Todos estes factores teñen unha repercusión máis profunda ca calquera modificación que se poida facer nos espazos públicos, xa que explican a progresiva desaparición dos xogos populares e a falta de presenza de nenas e nenos na paisaxe urbana e rural. Esta problemática xorde da carencia de contacto da infancia coas contornas naturais, privando a cativada da oportunidade de experimentar o xogo ao aire libre e fomentando un illamento da realidade física que Louv denomina autismo cultural. Este fenómeno vese agravado polo consumo excesivo de tecnoloxía e estímulos audiovisuais procedentes das pantallas de ordenadores, televisións e outros dispositivos, que substitúen o contacto directo coa contorna natural. Como resultado, as novas xeracións están a perder a oportunidade de xogar na natureza e de experimentar o medio dun xeito lúdico, o que pode ter consecuencias negativas a nivel psicolóxico, físico, emocional e social. Xogar en espazos pechados ou virtuais non permite experimentar sensacións que só o contacto co medio natural pode proporcionar, provocando unha desconexión co mundo real que nos rodea.

Esta perda do xogo tradicional nas rúas, o illamento da mocidade en espazos institucionais como colexios ou centros recreativos, e a inmersión nun paradigma tecnolóxico e virtual pode xerar importantes consecuencias individuais e sociais. Un exemplo disto reflíctese no documental *Play Again* –Volve xogar– (Hessen, 2010), no que se presentan casos de adolescentes completamente absorbidos polo mundo dixital, incapaces de relacionarse co medio natural e con dificultades para establecer conexións no mundo real e xogar de maneira normal con outras persoas de maneira física. Recuperar a práctica dos xogos tradicionais ao aire libre resulta fundamental para preservar o coñecemento da contorna e do medio natural e evitar que desapareza a cultura popular asociada á natureza. Neste contexto, sería recomendable que os centros escolares fomentasen actividades e saídas ao contorno próximo rompendo coa cultura curricular dominante e promovendo experiencias de aprendizaxe vinculadas á natureza.

As crianzas que xogan con frecuencia en espazos exteriores desenvolven mellor certas habilidades e obteñen múltiples beneficios psicosociais. Estudos demostraron que estes nenas e nenos presentan un mellor rendemento académico, xogan de forma máis creativa, melloran a atención e a autoestima, establecen lazos emocionais máis fortes e adquiren novos valores sociais. Ademais, o contacto coa natureza contribúe ao desenvolvemento do control emocional e á mellora do benestar xeral, o que reforza a importancia de promover experiencias de xogo ao aire libre e conexión co medio natural desde a infancia.

As actividades lúdicas tradicionais, que sempre estiveron ligadas aos espazos exteriores e ao medio natural, poden converterse nunha ferramenta eficaz para axudar as novas xeracións a reconectar coa natureza e co seu medio inmediato. Xogar en ambientes naturais promove a adquisición de coñecementos prácticos e o desenvolvemento de valores sociais tanto a nivel individual como colectivo. Ademais, practicar xogos populares en espazos exteriores non urbanizados ten un impacto positivo sobre as capacidades físicas, xa que fomenta unha mellor condición corporal en comparación cos xogos realizados en lugares artificiais e estandarizados. Neste sentido, as pícaras/os, que se relacionan máis frecuentemente con contornas naturais, tenden a presentar unha mellor saúde física e unha condición física máis favorable.

Comparando a infancia actual coa de xeracións anteriores, pódese observar unha importante diminución do tempo dedicado ao xogo ao aire libre e unha alteración do uso tradicional dos espazos exteriores. Esta transformación fai que moitos rapaces e rapazas carezan de experiencias e habilidades que lles permitan establecer unha relación máis próxima e respectuosa coa contorna e co medio natural. Nas xeracións previas, o contacto habitual co medio a través dos xogos populares favorecía a adquisición de coñecementos ambientais dun xeito práctico, mediante a interacción directa coa contorna. Este tipo de aprendizaxe implícita, especialmente notable en áreas rurais, contribuía ao desenvolvemento persoal mediante a educación ambiental vinculada á experiencia diaria. Porén, nos ámbitos rurais, persiste a idea do chamado «idilio rural»-«rural idyll» (Matthews e Limb, 2000), segundo a cal, o campo é percibido como un espazo seguro e ideal para que a infancia medre en contacto coa natureza, afastada dos perigos e das influencias negativas das cidades. Aínda así, esta visión romántica das contornas rurais non sempre reflicte a realidade. De feito, tamén existe a perspectiva contraria, coñecida como «anti-idilio», que describe o mundo rural como un lugar asociado ao illamento, á monotonía e ao aburrimento, así como á privación de servizos e á presenza de situacións desfavorables. Esta concepción alternativa

subliña que os espazos rurais poden ser percibidos como ambientes pouco estimulantes e mesmo opresivos para a infancia e xuventude no mundo actual.

4. Conclusións

A continuación, a modo de resumo recóllense algúns dos elementos que se deben ter en conta á hora de falar dos xogos tradicionais na contorna.

Transformación dos espazos de xogo. Historicamente, o xogo infantil e xuvenil desenvolveuse en espazos naturais ou semidomesticados, aproveitando os recursos dispoñibles de forma espontánea. Porén, a evolución urbanística e social confinou o xogo a espazos delimitados e regulados, reducindo a liberdade lúdica e a conexión co medio natural.

Perda de contacto coa natureza. A redución do tempo que as crianzas pasan ao aire libre provoca un empobrecemento do seu desenvolvemento integral. A falta de contacto coa natureza afecta negativamente o benestar físico, emocional e social das novas xeracións.

Impacto educativo e social dos xogos tradicionais. Os xogos tradicionais, adaptados ás características do medio, fomentan o coñecemento práctico do medio e a adquisición de valores sociais. A súa práctica promove un desenvolvemento máis completo, facilitando aprendizaxes vinculadas á experiencia directa coa contorna.

Interrupción da cadea oral. A falta de interacción das crianzas nas rúas, na contorna, na natureza provoca que o intercambio oral e a transmisión dos xogos tradicionais se vexa afectada pola falta de xogos tradicionais nos espazos ao aire libre.

Deseño dos espazos de xogo. A tendencia actual céntrase en crear espazos lúdicos controlados que priorizan a seguridade sobre a liberdade. Porén, os espazos máis naturais e menos ríxidos na súa concepción ofrecen maiores oportunidades de exploración, creatividade e aprendizaxe. Promover o deseño de espazos que combinen liberdade e seguridade é fundamental para potenciar o desenvolvemento integral das crianzas.

Equilibrio entre seguridade e liberdade. Recuperar os espazos naturais como lugares de xogo permitiría ás novas xeracións reconectar co medio, mellorar a súa saúde física e emocional e desenvolver competencias sociais e motoras. O desafío actual consiste en atopar un equilibrio que permita ás crianzas xogar libremente, asumindo riscos controlados e aprendendo a través da súa interacción directa coa contorna.

Referencias

Hessen, T. (2010). *Play Again* (Película, vídeo online). Ground Productions.

Legendre, A (2011) (consultado: 28/07/25). Les lieux de jeux extérieurs des enfants d'âge scolaire: des espaces de proximité aux espaces publics urbains. *Pratiques Psychologiques*, 2010, pp. 1-18.

Louv, R (2018). Los últimos niños en el bosque: salvemos a nuestros hijos del transtorno del déficit de naturaleza. Capitán Swing.

Parlebas, P. (2002). Elementos de sociología del deporte. Junta de Andalucía.

Rasmussen, K. (2004) (consultado: 28/07/25). Places for Children – Children's Places. Childhood, 11(2), 155-173. Recuperado de https://doi.org/10.1177/0907568204043053

Risco, V. (1957). Sobre la vida de los niños en la aldea gallega. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*. 13(3), 227.

Entre redes e ondas: xogos tradicionais da Galicia mariñeira

Manuela Vázquez Coto

Os xogos tradicionais na costa galega reflicten a identidade cultural e o vínculo histórico de Galicia co mar. Estes xogos non só ofrecen entretemento, se non tamén habilidades e valores asociados á vida mariñeira. A contorna costeira serve como escenario tanto lúdico como laboral, cunha marcada división de xénero. Os materiais naturais da zona teñen un papel clave nos xogos, fomentando a creatividade e a sustentabilidade. Finalmente, comentar que en Galicia destacan diversas prácticas lúdicas en terra e mar.

1. Introdución

Os xogos tradicionais forman parte da identidade cultural e do patrimonio inmaterial dunha determinada sociedade. Mesmo son a memoria dunha determinada rexión ou exercen de testemuñas dunha comunidade (Parlebas, 1989). Estas actividades lúdicas, motrices ou non, son o legado que os e as nosas antepasadas deixaron ás novas xeracións. E, igual que sucede noutros ambientes, lugares e espazos, ocupan un lugar importante na cultura e no medio mariñeiro posto que os xogos están directamente vinculados ao contexto sociocultural no cal se desenvolven. Mais a súa función, algunhas veces, non é meramente de entretemento, senón que ademais reflicten habilidades, destrezas, coñecementos e valores, neste caso concreto asociados á vida mariñeira en xeral.

A contorna costeira é un medio privilexiado para a práctica de xogos e actividades recreativas xa que, a praia, os ríos e o mar ofrecen un magnífico escenario natural permitindo ás persoas desenvolver unha ampla gama de xogos e deportes.

En Galicia, temos a fortuna de contar con aproximadamente 1500 quilómetros de costa así que, a auga é un elemento central na nosa terra, para a súa xente e a nosa cultura. Ao longo da historia, este contacto constante co mar non só modelou a economía e os oficios, senón tamén influíu no lecer e os xogos desas zonas mariñeiras.

Ao longo deste capítulo detallaremos algúns destes xogos tan característicos das zonas de costa como a cucaña mariñeira ou as numerosas regatas que se realizan cos diferentes tipos de embarcacións existentes en Galicia.

2. O medio costeiro como escenario lúdico, social e laboral

Os homes monopolizaron no ámbito pesqueiro, ao igual que noutros, os traballos vinculados co mar tales como a navegación, a pesca de altura ou a xestión das embarcacións. As mulleres, pola contra, dedicáronse a arranxar os aparellos de pesca, á venda do peixe, ao marisqueo e a traballar nas fábricas de conserva ou salgadura, actividades catalogadas de menor rango ou categoría. Con todo isto, non debemos esquecer que estas actividades de sustento e fonte de vida, foron labores moi pouco recoñecidas ao longo da historia debido á súa constante invisibilización e infravalorización. Mais as mulleres desempeñaron un papel transcendental nas comunidades mariñeiras, principalmente en solitario debido á ausencia dos homes (Castro *et al.*, 2022).

A contorna costeira non foi unicamente un espazo de traballo, tal e como acabamos de comentar, senón que, crianzas e persoas adultas sempre xogaron ao redor deste medio natural, polo que tamén podemos consideralo como un escenario social. Ao fin e ao cabo, os lugares modelan as distintas actividades que o ser humano pon en marcha. Cada pobo, vila ou cidade conta cuns espazos propios e todo xogo necesita destes para poñerse en práctica.

Entre estes lugares e espazos de sociabilidade, dentro dun contorno marítimo, podemos destacar os peiraos ou portos, as prazas de abastos ou mercados, os propios camiños que percorrían as mulleres para vender o peixe e as fábricas de conservas e/ou de salgadura (Iver, 2016). Ditos escenarios préstanse a seren lugares de encontro, de vida en comunidade.

Mais, tal e como comenta Pernas (2011), a dificultade que nos atopamos para estudar a sociabilidade feminina, en termos xerais, é a escasa información e as reducidas, ou inexistentes, fontes sobre este campo. Por mor disto, resulta imprescindible recuperar a memoria oral e as testemuñas das propias protagonistas para reconstruír a historia dende unha perspectiva inclusiva. Iniciativas de investigación e divulgación, proxectos etnográficos e/ou documentais sobre as redeiras, mariscadoras e conserveiras, contribúen a dar visibilidade ao seu papel esencial dentro da economía e da cultura mariñeira galega.

3. Materiais e recursos da contorna do xogo

Unha das características dos xogos tradicionais é que non precisamos dunha sofisticada tecnoloxía para podermos xogar, mais ben todo o contrario. Non se require nin moito material, en ocasións ningún, nin este é custoso xa que, a gran maioría, provén da propia natureza. É dicir, son elementos dispoñibles da contorna tales como cunchas, paus, boias vellas, redes, algas etc.

Como sabemos, hai xogos que requiren de material para xogar e outros que non o necesitan. Para aqueles que si o precisan había que seguir unha serie de pasos. O primeiro de todo, buscar ese material que se necesita para o xogo e, deseguido, elaboralo. Para isto último, a imaxinación xogaba un papel fundamental, ademais de ter que posuír certas habelencias para a súa construción ou montaxe. A fabricación dos propios elementos lúdicos fomentaba a creatividade e a destreza manual, promovendo tamén un sentido de autosuficiencia e aproveitamento dos recursos dispoñibles.

O feito de empregar materiais de orixe natural, ou reciclados, permite ás novas xeracións desenvolver unha relación máis sostible co medio, aprendendo a valoralo e a protexelo.

Eran as propias crianzas as que, en moitas ocasións, construían o propio material do xogo. Tal e como comenta Navarro *et al.* (2015, p. 123), «eran eles mesmos quen invertían o seu tempo probando unha e outra vez na forma de traballar co material que encontraban e discorrendo como facer novos trebellos cos que xogar, cada vez mellores, máis eficaces e máis vistosos ou sofisticados. Incluso realizaban competicións co fin de comprobar quen tiña máis maña inventando novos xogos ou xoguetes, ou mellorando xa os existentes». Raramente axudaban na construción do material dos xogos os seus pais, avós, avoas… a non ser que a súa fabricación resultase moi laboriosa.

Os espazos que utilizamos é o medio natural e isto favorece, en principio, a unha educación orientada ao coidado e respecto do medio ambiente (Lavega, 2009).

Os xogos tradicionais están vinculados co tipo de vida das persoas e, ademais, derivan da localización destas. Non é o mesmo unha comunidade que vive na montaña, ca outra que vive ao lado do mar, dun río ou nunha zona do interior chá, xa que os espazos naturais cos que se conta son diferentes e iso determina as prácticas lúdicas da zona.

4. Xogos e deportes en zonas de costa galega

A continuación detallaremos diferentes xogos tradicionais que se practican ao longo da costa galega, organizándoos en tres categorías principais.

En primeiro lugar, aqueles xogos de carácter motriz que se desenvolven en terra firme, xa sexa na praia, no peirao ou porto, ou mesmo sobre unha embarcación. Aínda que moitos destes xogos comezan o seu inicio fóra da auga, nalgúns casos rematan nela, engadindo un elemento de desafío e diversión.

A segunda categoría está formada polos que denominamos xogos de mar ou navegación. É dicir, aqueles que teñen lugar directamente dentro da auga ou implican desprazamentos a través dela, ben sexa co noso corpo ou empregando algunha embarcación.

Por último, abordaremos aqueles xogos que forman parte das festividades e celebracións populares, moitos deles ligados a tradicións laborais mariñeiras.

4.1. Xogos en terra firme

Existen diferentes prácticas lúdicas que se realizan dende algún lugar fóra da auga. Estes xogos están tomados de Varela (2015).

Saltos ao mar. Este xogo consiste en saltar dende diferentes lugares como as embarcacións, unha rampla, do peirao… ao mar. Poden realizarse con ou sen carreira previa, dende diferentes alturas, de forma individual ou en grupo, desde distintas posicións corporais…

O perillote. Xógase na praia e consiste en realizar un pequeno monte de area e colocar enriba, na cima, unha pluma —principalmente de gaivota—. Despois, por quendas, as crianzas saltan por riba intentando non derribar a pluma. Quen tire a pluma quedará fóra do xogo.

Ouchear polas pedras. Este xogo é unha actividade moi frecuente para a rapazada de Malpica que consiste en saltar de pedra en pedra evitando caer nas pozas que se forman e así chegar o máis lonxe posible.

A nica. Trátase dun xogo de equipo —mínimo catro participantes— que se leva a cabo na praia e consiste en meter a nica —bóla— na porta do equipo contrario. É dicir, traspasar a liña de marca establecido no campo do equipo adversario. A nica golpéase cun pau de madeira que ten forma de stick de hóckey.

O brilé. Márcanse dous campos de igual tamaño e ademais dúas zonas —que será a zona das persoas briladas— nos seus extremos. Xógase cunha pelota —principalmente branda— e, a través de lanzamentos, hai que intentar golpear con ela as persoas do equipo rival. Unha persoa estará «brilada» —eliminada— no momento en que foi golpeada coa pelota, sen previo bote no chan pero, posteriormente, despois de darlle, cae a pelota.

Mundialiños. Trátase dun xogo de balón que se conduce cos pés. Márcase un campo, subdividido en dous e nos extremos sitúanse as porterías. O obxectivo é marcar gol na portería do equipo adversario. As regras son pactadas no momento previo ao inicio do xogo.

A pesca. Trátase da actividade lúdica por excelencia da vila de Malpica de Bergantiños. Consiste en pescar peixes e marisco con diferentes artes de pesca.

Ir a rolos. Este xogo consiste en tirarse dende a cima das dunas e ir xirando sobre o eixo lonxitudinal ata que o corpo pare por si mesmo.

Balón na area. Tamén coñecido como «a, e, i, o, u». Xógase cun balón —antigamente fabricado de trapos vellos— e cos pés. Hai que dar toques e ao mesmo tempo dicir a vogal que corresponda. É dicir, no primeiro toque cantarase «a», no segundo —se este non cae, senón habería que comezar de novo— «e», no terceiro «i» e así sucesivamente ata o «u». Nesta última letra hai que intentar golpear coa pelota a algunha persoa xogadora. A «sanción» da persoa que recibe o golpe do «u» será ir bañarse ao mar.

As barcanas —ou figuras na area—. Este xogo consiste segundo comenta Varela (2015) en realizar coa area unha figura que semelle un barco ou a proa deste. Pódese decorar con algas do mar, cunchas etc. Unha variante é construír outro tipo de figuras como castelos, diversas figuras ou mesmo pozos para bañarse.

Arma barra. Na praia marcábanse dous círculos entre os cales había unha certa distancia. Facíanse dous equipos e consistía en pillar as persoas do equipo e metelas no círculo que lle correspondese. Cando un equipo enteiro estaba pillado, este sacaba os calcetíns, cada quen os seus, metíanlle algo de area e perseguían ao equipo rival dándolles cos calcetíns. Chegouse a prohibir pola dor que causaba.

A pedra. Na praia, as crianzas participantes formaban un círculo, excepto unha que era quen pandaba e tiña unha pedra na man. Tiña que ir correndo ao redor do círculo e deixar a pedra detrás dalgún/ha compañeiro/a. A quen lla deixaba tiña que coller a pedra e saír correndo detrás para intentar pillalo. Se non o collía pasaba esta persoa a pandar.

A corrompa. Trátase dun xogo de velocidade na praia onde se marcaban dous círculos grandes, un en cada extremo do campo. Un equipo comezaba pandando e consistía en pillar a todo o equipo contrario. Mentres, o equipo rival tiña que intentar chegar ao outro círculo —era a súa «casa»— sen que fosen pillados/as.

A pandalas. Trátase dun xogo de pilla no que unha persoa pilla e ten que perseguir o resto de participantes. No momento que pilla a alguén cambian os roles. En Malpica, xogábase na praia, mais tamén noutras zonas.

A cuncha. Consiste en que un/ha xogador/a agocha unha cuncha e o resto ten que atopala. Quen agochou a cuncha debe ir dicindo «quente ou frío». Cando alguén a atopa pode manter silencio e dar patadas no cu ao resto de participantes que a seguen buscando.

A cucaña mariñeira. Tamén chamadas cucañas marítimas, acuáticas ou fluviais. Consisten en atravesar un pau que se atopa en posición horizontal ensebado e paralelo á auga. Este, ou ben se coloca no porto ou nunha embarcación. No outro extremo do pau colócase un obxecto, polo xeral un pano, e o obxectivo do xogo é conseguir collelo sen caer á auga. Quen o consiga recibirá o premio que se estipulara anteriormente (Vázquez, 2023).

4.2. Xogos de mar e navegación

O mergullo. Esta práctica lúdica motriz consiste en somerxerse dentro do mar e nadar co fin de explorar o seu fondo mariño ou mesmo pescar. Pode realizarse sen nada ou con aletas e/ou lentes de mergullador/a (Varela, 2015).

Ir a vía. Este xogo consiste en nadar e ao mesmo tempo coordinarse coas ondas para deslizarse na auga coa forza de propulsión do mar mantendo o corpo ríxido en tendido prono (Varela, 2015).

O nado. Esta práctica lúdica-motriz consiste en nadar, de forma individual ou en grupo, realizando carreiras dende un punto a outro. O estilo do nado é libre (Varela, 2015).

Regatas, a remos ou a vela. Trátanse de carreiras realizadas no medio acuático entre embarcacións do mesmo tipo. A proba consistían en realizar un determinado percorrido, moitas veces delimitado por boias, no menor tempo posible. A primeira embarcación que chegara a meta proclamábase campioa.

Podemos atopar este tipo de regatas en numerosos lugares de Galicia. Segundo Vázquez (2023) durante a primeira metade do S. XX desenvolvíanse regatas marítimas en Ribadeo, Viveiro, Baamonde (Begonte), Ferrol, Pontedeume, A Coruña, Betanzos, Muxía, Muros, Noia, Rianxo, Ribeira, Vilanova, Carril, Pontecesures, Vilagarcía, Vilaxoán, Pontevedra, Vigo, Cuntis e A Guarda. O tipo de embarcación dependía da zona e, tal e

como sinala Vázquez (2023, 2025), existían regatas de botes de seis remos, de faluchos de seis remos, de botes de guerra de dez remos, de canoas, de «yolas», de piraguas, regatas a vela entre as lanchas do xeito, de bucetas a catro remos, de chalanas a dous remos, de dornas, de traíñas, de galeóns, de burriños a dez remos e regatas de lanchas —xeiteiras— a doce remos.

4.3. Festas e celebracións con xogos tradicionais

As festas populares foron, dende tempos inmemoriais, espazos privilexiados para a práctica e conservación dos xogos tradicionais. En Galicia, moitas festividades incluían, e inclúen aínda na actualidade, competicións e desafíos que poñen a proba a destreza, a forza ou a axilidade das persoas participantes. Entre estes xogos destacan as regatas, tanto a remo como a vela, así coma o xogo da cucaña mariñeira.

Son numerosas as localidades galegas que, principalmente, durante a celebración das festas patronais levaban a cabo este tipo de xogos. Concretamente nas festas do Carme, patroa das e dos mariñeiros, as regatas non só poñen en valor a pericia na navegación, senón que tamén reforzan o sentimento de pertenza á comunidade mariñeira.

Tal e como recolle Vázquez (2023) en Ribadeo os carteis da festas en honor á Patroa anunciaban regatas e cocañas. En Viveiro tamén se realizaron regatas de traíñas festexando a inauguración das minas. Tamén en Lugo, aínda que neste caso na comarca da Terra Chá, concretamente en Begonte, durante a celebración das festas do Rosario leváronse a cabo regatas no río Parga e cucañas.

Segundo *El Correo Gallego* (1929), na provincia da Coruña, en Ferrol as competicións de regata existentes realizábanse entre os mariñeiros da Armada. Aínda que tamén se establecían entre os socios pertencentes a algunha Sociedade Deportiva ou Club de regatas e entre as mulleres da alta sociedade ferrolá.

En Pontedeume, *El Correo Gallego* (1930), facía eco de concursos de natación e regatas marítimas. En Betanzos, durante os festexos das festas de San Roque, realizábanse regatas a remo e cucañas fluviais, tal e como aparece en El Correo de Galicia (1916).

Vázquez (2023) tamén rexistra que na Coruña, durante a celebración das festas se realizaban cucañas e regatas, ao igual que en Muxía e en Noia. En Muros, polas festas de San Roque, disputábanse diferentes tipos regatas marítimas, tales como regatas de bucetas, de chalanas e regatas a vela entre as lanchas xeiteiras.

Ribeira tampouco é allea ás regatas, neste caso de dornas, durante a celebración ao Santísimo Cristo dos Navegantes, tal e como aparece re-

collido en El Correo Gallego (1944). En Rianxo, durante a celebración da Virxe da Guadalupe, Virxe do Carme e San Roque había regatas. Temos que destacar, ademais, a lancha xeiteira a *Manuela* xa que pasou á historia das regatas da Ría de Arousa polo éxitos acadados, principalmente contra o *Carmelo*, lancha de Vilaxoán. Dada a súa popularidade nas Rías Baixas, existen coplas facendo referencia a esta embarcación (Lojo, 2022).

En Rianxo hai unha lancha
que lle chaman a Manuela
en toda a ría de Arousa
non hai lancha coma ela.

ou

Ánimo Lestón,
ánimo Manuela,
que os de Villajuán
miraron para ela.

E mesmo no paseo da ribeira de Rianxo hai unha escultura na súa honra.

Polas festas de San Fidel en Carril disputábanse regatas e cucañas. Queremos destacar a participación feminina, tal e como recolle a Gaceta de Galicia (1882) e López (2017), dun bote tripulado por cinco mulleres de Carril e outro de Cortegada. No ano 1928, *El Correo de Galicia*, volvía a facer eco de regatas de bucetas a remo, tripuladas por mulleres.

En Vilaxoán, polas festas do Santísimo Rosario, realizábanse regatas, igual ca en Vilagarcía. Pola contra, en Vilanova de Arousa, nas festas á Santísima Virxe da Pastoriza e do San Roque, as regatas eran de galeóns.

En Vigo, tamén se festexaba con cucañas e regatas, mais estas eran organizadas pola Sociedade Ximnasio (*El Correo Gallego*, 1886). Nas festas da Peregrina, en Pontevedra, o Ximnasio de Pontevedra tamén organizaba regatas (El Áncora, 1903). E en Cuntis, nas piscinas do balneario, durante a celebración das festas patronais, disputábanse regatas, partidos de waterpolo e exercicios de natación e saltos (El Correo Gallego, 1933).

Nas festas en honor a san Pedro Tolmo, na Guarda, tamén se realizaban regatas e cucañas.

E en terras do río Ulla, concretamente en Pontecesures, nos días de festa na honra da Virxe do Carme, realizábanse regatas no porto e cucañas. Na actualidade, estas últimas, seguen celebrándose cunha grande participación e expectación popular.

Os premios que se outorgaban eran premios metálicos, algúns deles con importantes contías económicas para a época, aínda que tamén variaba en función do número de compoñentes de cada embarcación. Non era o mesmo unha embarcación de dous remos ca unha de doce, sendo maior canta máis tripulación remase (Vázquez, 2025).

Estas achegas económicas proviñan de diferentes fontes. Nalgunhas ocasións eran donativos de persoas da vila que residían fóra e noutras, grazas á recolecta que a propia Comisión das Festas realizaba.

Queremos destacar tamén a presenza masiva do público a estes eventos, priorizando as regatas antes que ir á misa. El Barbero Municipal (1912) recolle que o mesmo Castelao e o seu pai Mariano Rodríguez Dios, entre outras figuras destacadas, configuraron o xurado das regatas das festas de Guadalupe, en Rianxo, dese ano 1912.

5. Conclusións

Os xogos tradicionais costeiros galegos constitúen unha parte fundamental do patrimonio inmaterial, vinculando xeracións e reforzando a identidade cultural mariñeira. A súa evolución amosa a interacción entre o lecer e o traballo, así como a diferenciación de xénero nas actividades marítimas.

A reutilización de materiais naturais e o contacto co medio fomentan valores de sustentabilidade e respecto polo medio. Ademais, a transmisión destes xogos permite conservar a memoria colectiva, resaltando a necesidade de preservar e documentar estas prácticas para que sigan vivas nas futuras xeracións.

As festas e celebracións con xogos tradicionais son moito máis que meras expresións de entretemento. Son espazos de transmisión de valores, de reafirmación de identidades e de resistencia ante a homoxeneización cultural. Preservalas e fomentalas é apostar por unha riqueza cultural que definiu a xeracións e que deberían seguir vivas.

Referencias

Castro García, N; Encinar Romero, P; Villares Cuba, D. (2022) (consultado: 28/07/25). Exposición virtual: As mulleres e o mar. Arquivo do Reino de Galicia. Recuperado de https://arquivosdegalicia.xunta.gal/gl/arquivo-reino-galicia/actividades/exposicions/exposicion-virtual-mulleres-e-o-mar

Iver Medina, P. (2016). Espacios de sociabilidad femeninos en las comunidades pesqueras cantábricas (1890-1930). En Carbonell, N. et al. *Investigar les humanitats: viure a Fons la humanitat* (pp. 125 - 136). Universitat de Girona.

López Villar, C. (2017). *Pioneiras do deporte en Galicia.* Deputación da Coruña.

Navarro Patón, R., Álvarez Fernández, M., Basanta Camiño, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 33.

Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Unisport.

Pernas Oroza, H. (2011). *Historia das mulleres en Galicia. Época contemporánea.* Xunta de Galicia. Nigratrea.

Varela, A. (2015) (consultado: 28/07/25). *Xogo popular e Educación física: unha investigación etnográfica no concello de Malpica de Bergantiños*. [Tese doutoramento, Universidade da Coruña]. Recuperado de https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/15540

Vázquez Coto, M. (2023). Auga e os seus enredos. *Revista Galega de Educación*, *85*, 78-83.

Vázquez Coto, M. (2025). As regatas durante as celebracións das festas en Rianxo. *Revista Galega de Educación*, *91*, 74-79.

(01/08/1882). Programa de fiestas. *Gaceta de Galicia: Diario de Santiago. Decano de la prensa de Compostela.*

(17/07/1886). *El Correo Gallego. Diario político de la mañana.*

(11/08/1902). Crónica provincial. *El áncora: diario católico de Pontevedra.*

(21/09/1912). Las fiestas de Guadalupe; las regatas. *Semanario El Barbero Municipal.*

(11/08/1916). Las fiestas de San Roque. *El Correo de Galicia: Diario independiente de avisos y noticias.*

(28/08/1929). *El Correo Gallego. Diario político de la mañana.*

(31/08/1930). Las fiestas patronales. *El Correo Gallego. Diario político de la mañana.*

(14/09/1933). Las fiestas de Cuntis. *El Correo Gallego. Diario político de la mañana.*

(09/08/1944). Villagarcía. *El Correo Gallego. Diario político de la mañana.*

M. Lojo González, comunicación persoal, 31de outubro de 2022.

BLOQUE 2

Investigar o xogo tradicional

Estratexias de investigación e recuperación dos xogos tradicionais desde algúns ámbitos

Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional

Os proxectos de recuperación e posta en valor do xogo tradicional deben partir sempre da contorna onde esas iniciativas se van desenvolver. E isto debe ser así porque o patrimonio lúdico é, en esencia, universal, pero as súas manifestacións concretas son declaradamente locais, porque cada grupo social adaptou —ou creou— modalidades de xogo para dar resposta ás súas necesidades lúdicas concretas, irremediablemente determinadas por un medio tamén concreto. Precisamente por iso, o camiño máis recto no deseño deses proxectos é a investigación sobre os xogos da contorna, para catalogalos despois e, finalmente, tratar de restituílos á cadea de produción cultural.

1. Introdución

A oferta —por fortuna, cada vez máis rica—, de materiais en diferentes soportes sobre o patrimonio lúdico galego, non debe deixarnos caer nunha trampa moi perigosa se, realmente, o noso obxectivo é investigar, preservar e poñer en valor os xogos tradicionais de sempre ou outros que, como produto da evolución daqueles, seguen creando sobre todo os nosos nenos e nenas.

Se ese obxectivo é, particularmente, recuperar a práctica de determinado xogo, de pouco servirá —máis alá da fase de documentación necesaria para empezar un proxecto, máis alá de coñecer na práctica xogos doutras realidades— que nos poñamos a xogar aos birlos de Parada de Sil en Malpica, a chave de Santiago na Mariña ou á *estrícola* da Barbanza na Terra de Miranda. Moito menos, botar man de manuais de xogos do mundo. A mellor fonte de información está —aínda— viva na memoria colectiva, na contorna, e de aí seguramente debe partir calquera proxecto ambicioso e asentado no territorio.

2. Estratexias desde os centros de ensino[1]

Desde a óptica da educación formal desde a que estamos falando, un paso previo e fundamental constitúeo a observación do xogo espontáneo dos nenos e das nenas. A partir desa observación inferiremos, en primeiro termo, a necesidade de poñer en marcha ou non accións de recuperación dos xogos populares/tradicionais. En segundo lugar, a mesma práctica lúdica espontánea daranos pistas sobre as mellores e máis efectivas estratexias a seguir, e mesmo nos permitirá coñecer o grao de vixencia como actividades espontáneas das manifestacións do catálogo lúdico tradicional.

Sobre a escola e sobre o xogo nas primeiras idades da vida do individuo, aínda unhas cantas apreciacións e iniciativas máis que nos parecen a todas luces necesarias nun ambicioso proxecto de recuperación e espaexemento das prácticas lúdicas de sempre:

1. É mester dotar os centros educativos de suficientes espazos de xogo. Ben coñecida resulta a imposibilidade de realizar determinadas actividades nos patios escolares ao uso; é necesaria a existencia de patios amplos e ben distribuídos onde, a carón dos deportes de masas, poidan poñerse en práctica outros tipos de actividades lúdicas, actividades entre as que se deben atopar os xogos populares e tradicionais.



2. A respecto desta idea, resulta seguramente imprescindible que desde os centros educativos se promova a práctica das actividades lúdicas tradicionais desde dúas estratexias, tan elementais como efectivas. A primeira, e a partir desa necesaria distribución dos espazos de xogo, delimitando terreos para unhas e outras actividades; é talvez necesario que —igual que sucede cun campo de fútbol ou cunha cancha de baloncesto— estean permanentemente

[1] As propostas que aquí se realizan, pensadas para os centros educativos, poden ser válidas, coas debidas adaptacións, para outros ámbitos educativos, nomeadamente as actividades do tempo libre.



debuxados no chan os terreos de xogo de divertimentos tradicionais como a mariola, os birlos ou o marro. A existencia dun terreo de xogo permanente é unha invitación, tamén constante, para poñer en práctica ese xogo determinado. En segundo lugar, e dada a grande cantidade de xogos que non precisan dun terreo específico para seren practicados, resultará de seguro útil, tamén, que nos centros educativos estean constantemente á disposición do alumnado os elementos necesarios para poñer en práctica determinados xogos como a corda, a goma ou os propios birlos.

3. Desde a institución escolar, ademais dos apuntamentos xa feitos explícitos, caben tres vías progresivas de tratamento do xogo popular/tradicional. A saber: desde unha área ou áreas específicas, desde proxectos interdisciplinarios de varias áreas, e, finalmente, desde un proxecto interdisciplinario global que abranga todo o centro e que, de ser posible, teña transcendencia fóra do propio ámbito escolar. Sendo calquera das tres vías valorables por si mesmas, non cabe ningunha dúbida de que o obxectivo final —a recuperación dos xogos— só será posible cunha implicación global do profesorado e do alumnado.

3. Fases do proceso

Nun intento de síntese, estas serían as fases que se propoñen para o deseño dun proxecto de investigación, catalogación, posta en valor e restitución dos xogos populares e tradicionais ao medio.

- **Observación do xogo espontáneo**. Trátase de comprobar a que se xoga realmente de xeito espontáneo, e de comprobar, tamén, a vixencia dos xogos de sempre. Debe repararse en que, nomeadamente os xogos infantís, pero tamén os de persoas adultas, seguen vivos na memoria colectiva. Igual se trata simplemente de estimular esa memoria común.
- **Traballo de campo**. Recompilación de xogos da zona. O deseño da fase de campo pode adoptar moi diferentes formas, dependendo da idade das persoas investigadoras, do obxectivo do traballo en si e, tamén, da existencia ou non de estudos previos. Ofrecemos na presente colaboración algunhas posibilidades para crear os nosos propios instrumentos de recollida (Vid. Táboa 2 e Táboa 3).

- **Análise do material recollido**. Estruturación e organización das manifestacións lúdicas recuperadas. Deben, como semella evidente, escollerse os criterios, que poden ser diversos atendendo á finalidade última do noso traballo: por idades, por tipo de xogo, polos medios que precisa... ou mesmo pola súa potencialidade educativa.
- **Difusión da recompilación dos xogos no centro e no medio**. Trátase, sen dúbida, dunha fase que non debe ser obviada. Un proxecto como o que estamos bosquexando ten que ter tamén como obxectivo a implicación da comunidade local, a estimulación da memoria colectiva e, en definitiva e ata onde sexa posible, a restitución dos xogos á cadea de produción cultural.
- **Reintegración dos xogos ao centro**:
  - *Nos tempos de recreo (xogo espontáneo).* Un primeiro nivel no proceso de restitución das prácticas lúdicas tradicionais parte da concepción do xogo como actividade natural, e polo tanto libre, da propia infancia. Se o xogo por si mesmo procura a formación do individuo, no tocante ao xogo espontáneo, a persoa adulta con pretensión de tirar del o mellor partido, só debe motivalo, procurando os materiais, o espazo e o tempo necesarios para que o neno, a nena, libremente, cree a actividade lúdica. A estratexia leva implícita simplemente a motivación, aínda que —sen intromisión— non está exenta da participación activa da propia persoa adulta en determinados momentos de desorientación ou de decaemento da actividade, sempre desde a mesma perspectiva motivadora.
    - *Adquisición (construción) dos materiais de xogo.* Dependendo, nomeadamente, das idades e dos medios dispoñibles, talvez podemos aspirar a que os materiais de xogo sexan construídos por nós mesmos, ben no desenvolvemento do currículo dalgunhas materias, ben en obradoiros específicos. Con todo, na Guía de recursos do Observatorio do Patrimonio Lúdico (https://xogostradicionais.gal/) poden atoparse referencias de empresas e artesáns fabricantes.
    - *Redefinición dos espazos de xogo.* Existindo tamén empresas que poden realizar o asesoramento, ás veces necesario, e mesmo o traballo de remodelación en si, todo pasa pola valoración dos espazos dispoñibles e por unha demorada reflexión sobre eles.
    - ...
  - **Emprego dos xogos, especialmente, nalgunhas áreas (xogo educativo)**. Un segundo nivel está conformado polo que podemos denominar xogo educativo. A educación, en sentido amplo,

leva consigo a preparación do individuo para todas as facetas da vida. O xogo, concibido como medio para a adquisición de aprendizaxes, de valores, de normas, precisa dun maior «control» por parte da persoa adulta, que debe procurar —sen chegar aínda á intromisión nos dominios do neno/a— os medios específicos necesarios para que o xogo acade aqueles obxectivos que son perseguidos. O xogo é formativo —ou deformativo se contemplamos certas «desviacións» da propia actividade lúdica, como poden ser as que veñen dadas por algúns xoguetes bélicos industriais— por natureza, e de aí que sexa necesaria unha intervención directa, ademais da propiamente motivadora, se se pretende tirar del un partido determinado.

- Música, Lingua, Educación Física, Tecnoloxía... Sirvan estas áreas só de exemplo, pois o xogo está presente en calquera faceta da vida, tamén na escolar.
- Construción de xoguetes. Na liña manifestada máis arriba.
- ...

- **Emprego dos xogos en calquera área cunha finalidade didáctica (xogo didáctico)**. Un terceiro, e último, nivel estaría protagonizado polo xogo didáctico, pola utilización estratéxica do xogo de cara á adquisición de determinadas aprendizaxes ou habilidades específicas, nomeadamente relacionadas cos contidos escolares. A educación formal, desta maneira, incorpora a realidade vital do neno, da nena, e os seus intereses cunha finalidade puramente estratéxica. Aínda non sendo este terceiro nivel privativo da escola, máxime se temos en conta a grande cantidade de xoguetes industriais didácticos destinados ao consumo familiar, o obxectivo último da utilización deste tipo de xogos vén dado pola adquisición desas aprendizaxes específicas das que falamos.



- Paralelamente, **deseño de estratexias para que as iniciativas de recuperación transcendan o medio**. A forma que poden adoptar estas estratexias poden ser moi diferentes, dependendo dos obxecti-

vos específicos do proxecto en si, dos medios dispoñibles, da implicación dos axentes locais... Publicacións, xornadas de convivencia, demostracións, competicións...



4. Estratexias de recuperación desde unha parroquia ou barrio, un concello ou unha comarca

Os xogos forman parte do patrimonio colectivo. Recuperar e poñer en valor os xogos tradicionais debe ser tamén unha obriga dos entes parroquiais, municipais ou comarcais. Ofrecemos a continuación un bosquexo dun plan de recuperación do patrimonio lúdico local a través de sinxelos pasos que perseguen xustamente iso, recuperar para o día a día colectivo as prácticas lúdicas de sempre.

Pero repárese tamén en que o potencial do xogo tradicional non debe ser desprezado desde o punto de vista económico. Os xogos –e os deportes– tradicionais son practicados por persoas que, caso de se desprazaren, usan vehículos colectivos e precisan restaurantes para comer, necesitan construír ou comprar os elementos necesarios para a práctica do xogo/deporte en cuestión, desde os propios materiais do xogo ata a indumentaria... e sobre todo a nosa parroquia ou barrio, o noso concello, a nosa comarca, poden ser identificados tamén por aquel xogo —ou por aquela modalidade específica dun xogo xa coñecido– que alí existe; é dicir, o xogo pode converterse nun modesto motor económico. En Galicia existen xa experiencias moi satisfactorias desta liña de traballo arredor do xogo tradicional.

QUE?	PARA QUE?	QUEN?
Actividade de formación para o persoal técnico municipal e/ou comarcal	Formar os técnicos/as que vaian participar no proxecto. A actividade tamén podería estar dirixida ás asociacións de base	Persoal especializado
Reunións en cada parroquia/barrio	Conseguir a implicación do maior número de persoas posible no proxecto. Particularmente, estimular a memoria colectiva relativa aos xogos. Realizar unha primeira recollida de xogos	Persoal técnico Asociacións de base
Xornada de práctica de xogos en cada parroquia/barrio	Practicar unha batería de xogos tradicionais galegos, infantís e de persoas adultas. Estimular a memoria colectiva relativa aos xogos e practicar xogos específicos da comarca, do concello ou da parroquia/barrio. Completar a recolla dos xogos da parroquia/barrio	Persoal técnico Asociacións de base Persoal especializado
Análise e estruturación da recolla de xogos	Posuír unha base de datos de xogos propios do concello ou comarca e, en especial, de variantes de xogos xa coñecidos. O obxectivo sería ordenar o material para publicalo	Persoal técnico con apoio de persoal especializado
Divulgación da recolla de xogos	Divulgar os xogos tradicionais do concello/comarca en diferentes formatos: libro, vídeo, páxina web...	Concello/ente comarcal
Adquisición de materiais de xogo	Posuír unha ludoteca municipal/comarcal de xogos tradicionais	Persoal técnico con apoio de persoal especializado
Sesións de aprendizaxe de xogos nos centros educativos do concello ou comarca	Conseguir que os xogos sexan coñecidos e practicados polos nenos/as e adolescentes. Nomeadamente, trataríase de recuperar xogos —e variantes de xogos— locais	Persoal técnico Asociacións de base Veciños/as
Presenza dos xogos tradicionais nas feiras e festas existentes no concello ou comarca	Conseguir normalizar os xogos no día a día local	Persoal técnico Concello/ente comarcal Asociacións de base Comisións de festas

Organización de competicións dalgunhas modalidades de deportes tradicionais ao longo do ano	Recuperar os deportes tradicionais: estornela, chave, birlos, tiro de corda…	Persoal técnico Concello/ente comarcal Asociacións de base Comisións de festas
Participación dalgún equipo local nas competicións galegas —e internacionais— de deportes tradicionais	Contar con representacións locais nesas competicións: Liga Nacional da Billarda, Campionato Galego de Birlos, Liga da Chave, Federación Internacional de Loitas Celtas…	Persoal técnico Concello/ente comarcal Asociacións de base
Convocatoria de foros de debate e cursos de formación sobre o patrimonio lúdico	Visibilizar cara ao exterior o proxecto desenvolvido no concello/comarca e os seus logros	Persoal técnico Concello/ente comarcal Centros de ensino Asociacións de base
Incorporación do xogo tradicional aos parques de xogos existentes	Levar os xogos tradicionais ao seu lugar natural	Concello/ente comarcal
Recuperación para o xogo dos espazos tradicionais onde se desenvolveu	Recuperar os espazos tradicionais de xogo —as prazas, por exemplo— aínda que só sexa de xeito circunstancial	Concello/ente comarcal
…	…	…

5. Conclusións

Os camiños para chegar ao obxectivo xenérico que contemplabamos ao comezar esta colaboración —a restitución dos xogos populares e tradicionais á cadea de produción cultural— poden ser moi dispares, precisamente porque o deseño dos proxectos de recuperación e posta en valor deben partir sempre da realidade do medio concreto onde se van desenvolver. Pero non debe perderse de vista que, por moi diferentes que poidan ser eses camiños, deben partir sempre do estudo dos xogos da contorna, máis alá de que a abundante documentación que hoxe existe sobre os xogos tradicionais de diferentes partes do mundo poida sernos útil nalgún momento.

Centrar os proxectos no medio, por outra parte, debe levar implícita a restitución dos xogos ao grupo social que foi quen de crealos, primeiro, e de conservalos cando menos na memoria colectiva, despois. Os centros educativos, por unha parte, pero tamén os entes locais —a parroquia, o concello, a comarca… e os colectivos que neles actúan— teñen reservado un papel fundamental —talvez, tamén, teñan o *deber*— de deseñar inicia-

tivas que permitan recuperar os xogos de sempre e de poñelos en valor na época histórica que nos tocou vivir. Trátase de conservalos como elo cultural, naturalmente, pero tamén se trata, de xeito evidente e sobre todo, de seguir xogando.

Referencias

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Cotovia.

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

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego. (2025) (consultado: 28/07/25). *Guía de recursos sobre o patrimonio lúdico galego*. Recuperado de www.xogostradicionais.gal e www.xogospopulares.gal

Veiga García, F. (1998) (consultado: 28/07/25). *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais.* USC (Tese de doutoramento). Recuperado de www.xogostradicionais.gal.

Winnykamen, F. (1980). 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*, 34, 46-49.

Anexos

TÁBOA 1. O patrimonio lúdico galego desde a perspectiva evolutiva

	ETAPA EVOLUTIVA	TIPO DE XOGOS
1. O XOGO POPULAR E A APROPIACIÓN DO MUNDO 1.1. Aprendendo a escoitar e dialogar 1.2. Coñecéndonos nós mesmos e o noso medio 1.3. Aprendendo a andar 1.4. Apropiándonos do mundo con máis anos	Ata 3 anos	**XOGOS FUNCIONAIS** Iniciáticos lingüísticos Iniciáticos Tacatá, cabalo de pau...
2. O XOGO POPULAR E A CONSTRUCIÓN DA SOLIDARIEDADE 2.1. Aprendendo a amar 2.2. Aprendendo a vida 2.3. Coñecendo a natureza 2.4. Construíndo a solidariedade con máis anos	**3 a 6/7** anos	**XOGOS SIMBÓLICOS** Bonecas, berces... Imitación vida adulta Xogos con flores, follas...
3. O XOGO POPULAR E O COÑECEMENTO DO MUNDO 3.1. Aprendendo a sobrevivir 3.2. Transformando a natureza 3.3. Aprendendo as regras do xogo	**6/7 a 12/14** anos	XOGOS DE REGRAS Tirapedras, tiratacos... Muíños de auga, frautas... Xogos de regras
4. O XOGO POPULAR E A CONFRONTACIÓN CO MUNDO 4.1. Aprendendo a gañar... e a perder 4.2. Adiando a confrontación co mundo	**12/14 a 18** anos	**PREDEPORTIVOS E SEDENTARIOS** Predeportivos. Sedentarios.
5. O XOGO POPULAR E A INTEGRACIÓN NO MUNDO	Idade adulta	**XOGOS-TRABALLO, COMPETICIÓN**
6. O XOGO POPULAR E O DELEITE DO MUNDO	Vellez	XOGOS «**SOSEGADOS**»

FONTE: Veiga García (1998).

TÁBOA 2. Proposta de ficha de catalogación de xogos populaes 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 4. Etapa 2. Etapa 5. Etapa 3. 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. 4. Outono. 2. Primavera. 5. Inverno. 3. Verán.
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. 3. Competición. 2. Vertixe. 4. Azar.
13. APTITUDES ESIXIDAS	1. Física. 3. Estética. 2. Intelectual. 4. Tecnolóxica. 3. Socio-afectiva.
14. PRINCIPAL ACTIVIDADE DESENVOLVIDA	1. Xogos de exercicio físico: forza e habilidade, carreiras, persecucións, agachadas, saltos… 2. Xogos de fabricación: construción de xoguetes mecánicos, de obxectos de imitación e de imaxinación… 3. Xogos intelectuais: 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).

15. NATUREZA (cont.)	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 PROCEDEMENTO.
	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 CONSTRUCIÓN. 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. D.2.3. Cunha reprodución máis ou menos parecida do mecanismo de funcionamento. D.2.4. Cun simulacro non operacional do mecanismo de funcionamento. E. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN. E.1. Plásticas. E.2. Verbais. E.3. Musicais.
	- 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

16. TIPOLOXÍA	Clasificación proposta polo Consello de Europa para o desenvolvemento dun programa de catalogación dos xogos tradicionais europeos (4): 1. Xogos de pelota e de balón. É necesaria a utilización dunha bóla maleable. 2. Xogos de bólas e de birlos. Utilízanse bólas macizas, lanzadas a rolar contra outras bólas ou birlos. 3. Xogos de lanzamento. Un obxecto é lanzado polo aire en dirección a outro obxecto ou a unha diana. 4. Xogos de tiro. Lanzamento dun obxecto coa axuda dun mecanismo propulsor. 5. Xogos de combate e loita. Confrontacións sen armas. 6. Xogos de animais. Os animais son os protagonistas. 7. Xogos de locomoción. Carreiras, persecucións… 8. Xogos acrobáticos. Actividades que esixen un gran dominio do corpo. Os *castellers* do Levante peninsular, por exemplo. 9. Outros xogos. Xogos non incluídos nas categorías anteriores.
17. RECOMENDADO PARA SUXEITOS	
17.1. Idade	Nivel ou niveis educativos para o que semella axeitado o xogo en cuestión: 1. Educación Infantil. 2. Educación Primaria. 3. Educación Secundaria. 4. Educación das Persoas Adultas. 5. Educación da Terceira Idade.
17.2 Personalidade	Riscos específicos da personalidade do individuo que parece esixir o xogo: reflexos, resistencia física, madurez intelectual…
18. OBSERVACIÓNS DESCRITIVAS	Algúns detalles sobre o desenvolvemento do xogo, ou sobre variantes que presenta, non feitos explícitos antes.
19. OBSERVACIÓNS DIDÁCTICAS	Se é do caso, algunha reflexión sobre a utilización didáctica do xogo.
20. FONTE	Informante, zona…
21. OBSERVACIÓNS SOBRE AS FONTES	Outras fontes (comarca, fonte bibliográfica, outros lugares da Península ou do mundo…) nas que pode atoparse o mesmo xogo ou algúns semellantes.
22. ESQUEMA GRÁFICO	Sinxelo esquema que permita a comprensión rápida do desenvolvemento do xogo.

FONTE: Veiga García (1998).

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

(2) Caillois (1990).

(3) WINNYKAMEN (1980).

(4) MANSON (1990).

TÁBOA 3. Ficha de recompilación didáctica

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

FONTE: Elaboración propia.

O traballo de campo. Estratexias básicas

Ismael Álvarez López

O traballo de campo é un tipo de investigación que permite ao investigador ou investigadora recoller información do exterior e plasmala de xeito cualitativo e cuantitativo. Para este capítulo, elixiuse como referencia o traballo de fin de Mestrado, «Corribirás», no cal se fai unha recompilación dos xogos populares e tradicionais dos Ancares Lucenses. Así, móstranse nestas páxinas as distintas fases da investigación, a formalización da idea, o achegamento ás fontes informantes, o método de consecución da información e a forma de reflectilo.

1. Introdución

Neste apartado falaremos dunha das partes esenciais e básicas do meu traballo de fin de Mestrado. Un proxecto sobre patrimonio lúdico rural no cal fixen unha recollida dos xogos populares e tradicionais dos Ancares Lucenses.

A idea orixinal de Corribirás —así é o nome do proxecto—, era crear un portal web onde se presentasen todos os xogos ordenados por catálogos e con deseños ilustrativos infantís. Unha plataforma web que ademais contaría con recursos audiovisuais —entrevistas, vídeos informativos...— e o apoio das súas redes sociais.

O proxecto foi todo un éxito e, despois de tantos anos, aínda está perfeccionándose. Xa saíu recentemente á luz o libro *Xogos tradicionais e populares dos Ancares*, recompilatorio de todos os xogos, no que traballei durante varios anos. Unha obra que conta cunha descrición detallada dos mesmos acompañada dunha ilustracións marabillosas realizadas por Lucía Barrios.

Este apartado titulado «O traballo de campo. Estratexias básicas» foime encomendado por razóns evidentes. En Corribirás levouse a cabo un labor de procura da información e de contacto coas fontes informantes, o que vén sendo un «traballo de campo». Dese xeito, faremos unha aproximación teórica sobre os traballos de campo a través da análise e explicación do traballo de recollida realizado.

Como vimos falando, o labor de recompilación será a cuestión que máis trataremos, ligado ao papel importante das fontes de información e á importancia do saber popular.

2. Contextualización e conceptos teóricos. Metodoloxía

Para comezar, é preciso coñecer o significado dos conceptos cos que estamos a traballar.

- Que entendemos por traballo de campo? Fontes de información definen este concepto do seguinte xeito:

  «Un traballo de campo é un tipo de investigación que se emprega en diversos estudos científicos para que, a través da observación, poidamos conseguir unha serie de datos que buscamos para darlle unha conclusión e uns resultados finais ao noso proxecto».

  De xeito máis completo, a investigación de campo é o proceso mediante o cal ten lugar a recompilación de datos novos, mostras, informacións ou evidencias sobre algún tema, para seren analizados e completar a investigación. É dicir, un método de recolección de datos cualitativos achegados da man de fontes primarias encamiñado a comprender, observar e interactuar coas persoas, no seu medio natural.

O xogo tradicional e popular é o tema principal sobre o que se desenvolve a tarefa de recollida do proxecto «Corribirás», o cal é importante para ter en conta os alicerces sobre os que debemos traballar e como debe ser a adaptación teórica do contido ás necesidades específicas da cuestión. Por exemplo, á hora de realizar a recollida, o papel das persoas informantes, que viven na area xeográfica que estudamos, ten un papel primordial, e isto inflúe na forma en que debemos tratar a nosa información. A temática lúdica tamén nos convida ao emprego de conceptos, regras, dinámicas e cuestións que marcan a estruturación e contido do proxecto.

Inmiscidos na etnografía e na socioloxía, o noso traballo de campo sobre xogos tradicionais e populares dos Ancares lucenses:

- Estuda elementos que son parte da cultura e da simboloxía dos pobos. Consta de carácter etnográfico. Para iso empregaremos o método etnográfico, o que máis se adecúa ao tipo de investigación. Pois este modelo busca recompilar datos culturais que adoptan un valor simbólico na sociedade e que forma parte das expresións dun pobo. Trátase de elementos que son símbolos da cultura dos lugares.
- Utiliza o método da enquisa para a obtención da información, das mecánicas e doutras informacións acerca dos xogos. As persoas informantes responden cuestionarios, que son elaborados previamente, co obxectivo de obter datos relevantes sobre o tema de investigación. Logo, cos resultados das enquisas, os investigadores

realizan un procesamento e análise das respostas dadas para obter conclusións certeiras. As preguntas deben ser fiables e válidas e, para iso, deben estar ben construídas e redactadas de xeito que sexan claras e doadas de comprender.
- Non só trata da recompilación, senón que a persoa investigadora xeralmente observa, participa, realiza entrevistas e analiza documentos e obxectos relacionados co estudo, sempre entendendo o contexto social e antropolóxico no que se enmarca.

Como xa falamos, nun contexto no que tratamos as recollidas de xogos tradicionais e populares, a metodoloxía e a función do traballo de campo adáptase ás necesidades e requirimentos do propio tema en cuestión.

Dese xeito, e para definir ben en que consiste un traballo de campo neste eido, concibiremos dita investigación dende o punto de vista aplicado aos xogos tradicionais e populares, o que determina o método que seguimos para achegarnos á información, como a recollemos e como e que resultados obtemos a partir deses datos.

3. Estruturación e fases do traballo de campo. Metodoloxía

Punto por punto, é preciso formular unha metodoloxía dos procesos que se irán tratando á hora de formalizar o seguimento do proxecto. Comezando por unha definición da investigación cos seus obxectivos, seguindo coa definición da mostra, o xeito de achegarnos a ela, o cuestionario e a forma na que recollemos todos eses datos e os reunimos.

Neste caso, tratamos os distintos puntos e fases tendo como referencia o proxecto de recollida de xogos tradicionais e populares que realizamos, «Corribirás». Nas seguintes páxinas recóllense pinceladas de como foi realizado o traballo de campo, é dicir, a recollida de xogos na zona, como se contactou coas fontes de información, como se obtivo a información e outras características do traballo a valorar nestas follas.

Polo tanto, existen distintas fases a ter en conta para levar a cabo o noso traballo de campo:

3.1. Definición do tema da investigación. Obxectivos da mesma

Neste caso encadramos o tema da investigación na recollida de xogos tradicionais. A introdución deste apartado é o primeiro punto a tratar, consiste en falar sobre o que tratamos, que é o xogo e cal é a súa característica popular ou tradicional, a súa función educativa, recreativa e social, así

como as súas vantaxes no desenvolvemento motor e psicolóxico. O xogo tamén ten moitas concepcións e define os pobos e culturas. Todas estas cuestións sobre o xogo facilitan ás persoas o entendemento da cuestión e achega coñecementos para aprender a valorar a riqueza destas formas.

Unha vez feita unha introdución, debemos explicar o obxectivo do noso traballo. Neste caso, o propósito primario consiste na recollida de formas lúdicas tradicionais e populares dunha area xeográfica específica, como poden ser os Ancares Lucenses, coa finalidade de divulgar, preservar e darlles valor e visibilidade a todos eses xogos que van quedando na memoria das persoas maiores e cuxa lembranza corre risco, nos tempos globalizados que corren.

Os obxectivos complementarios deste traballo son os seguintes:

- Crear unha páxina web que funcione como catálogo de todos os xogos recollidos. Nos que cada un deles apareza unha descrición detallada do nome, o lugar onde foi recollido, os materiais que se empregan para a súa execución, o número de xogadores e xogadoras que participan, a categoría de xogo á que pertence, rango de idade, lugar onde frecuentaba xogarse, unha breve descrición do xogo, regras e dinámica, e unha explicación final máis detallada sobre o funcionamento do enredo.
- Crear un documento escrito coa totalidade dos xogos recollidos. Neste caso, a elaboración dun libro a partir do documento inicial no que se agrupan os xogos achegados pola cidadanía.
- Conseguir elaborar un programa educativo para aplicar os coñecementos e información dos xogos a xornadas de xogo tradicional e popular dos Ancares en colexios.
- Facerlle ver á cidadanía o valor e riqueza dos xogos aos que xogaban os seus antecesores.

3.2. Definición da mostra ou persoas informantes

Este apartado é dedicado ás persoas que son fontes de información sobre os xogos da época. Neste caso en concreto, os xogos recollidos foron achegados por informantes que residen na área xeográfica de estudo, os Ancares Lucenses.

De xeito excepcional nunha recollida, é importante mencionar que, como consecuencia da pandemia do covid-19, a participación e o achegamento ás fontes informantes da mostra viuse, en moitos casos, limitada ás redes sociais e á comunicación por vía tecnolóxica.

Malia esta situación, si existía un perfil de persoas que eran o obxectivo da recollida. O perfil do informante foi variado e con idades distintas.

Calquera persoa con coñecementos e lembranzas de xogos era un ente informante óptimo. Si é certo que existe unha certa porcentaxe de habitantes da zona nos que era máis frecuente atopar unha maior cantidade de recursos e informacións, un perfil de persoas cunha idade máis avanzada e cuxa contribución foi esencial na elaboración do proxecto.

Existen unha serie de factores comúns, como por exemplo, que, polo xeral, aquelas persoas con menos de 50 anos que achegaron información, funcionaban como mediadores de xogos que eran froito da transmisión que as súas avoas e os seus avós lles trasladaron. Moi poucos xogos permanecen ou son xogados polas xeracións de menos de 45 anos.

Realmente contamos con distintos perfís de persoas que transmiten ese contido. Cabe sinalar que hai distintos patróns de idade con características propias. Que rol ten cada perfil e como funciona cada perfil?

- Persoas informantes cunha media de idade de 60 anos. Xogaban cando eran nenas e nenos e hai xogos que recordan por xeracións maiores. Xa existe un grao deles que veñen lembrados por transmisión oral e non tanto por telos practicado na súa infancia. Ademais son xente interesada nos costumes locais e que consideraron importante manter na memoria estas formas.
- Persoas informantes de idade maior —máis de 80 anos—. Xogaban a moitos dos xogos cando eran nenos e nenas e foron transmisores deles ás xeracións máis novas. Trátase do perfil de informante con máis recursos, pois de aquí saíron moitos xogos xa pouco coñecidos e moi interesantes.
- Persoas informantes máis novas. Trátase dun grupo de xente máis nova e con interese cultural polos costumes locais dos seus avós e das xeracións maiores. Ademais, neste sector, existe un forte impacto da difusión e presenza en redes sociais, inmiscidos xa no mundo dixital. Moitas das persoas axudantes máis novas eran recompiladoras de xogos que outras persoas de idade maior lles trasladaban.

A media de idade dos 10 principais informantes foi de 60 anos.

3.3. Metodoloxía para achegarnos ás persoas informantes

Para achegarnos a este público do que vimos de falar foron moi importantes o emprego de distintas técnicas de comunicación. O contexto pandémico non favoreceu o traballo de campo *in situ*, mais as redes sociais foron unha ferramenta perfecta para desenvolver o traballo. Cabe resaltar tamén, que nun medio rural como o do contexto, o traballo e implicación de moita xente co tema a tratar foi crucial, moitas persoas contactaron co

autor para recomendar fontes de información relevantes e houbo unha forte implicación social e colectiva para axudar na recompilación de datos, pois o tema estaba á orde do día na contorna máis próxima. Logo de tratar estes puntos primordiais, analizamos os piares básicos a través dos cales se puido acceder ás fontes de información:

- Chamamento por redes sociais. O primeiro paso foi realizar unha publicación a través das redes sociais convidando a xente a participar e a achegar xogos. As redes que se empregaron foron *Facebook* e *Instagram*. Destacou a boa acollida da nova en *Facebook*. Moitas persoas animáronse a engadir os xogos que lembraban na propia publicación e foi a partir de aí que moita xente comezase a tomar contacto co autor para transmitir coñecementos e recomendacións.
- Chamamento vía telefónica para aquelas persoas non presentes nas redes sociais. Foi a través de recomendacións doutras persoas como se obtivo contacto de fontes informativas relevantes, cidadáns e cidadás da zona con coñecemento de xogos e enredos tradicionais, cos que se logrou contacto a través doutras persoas que ofreceron os seus datos e outras informacións que permitiron un achegamento a elas.
- Achegamento a través das redes sociais con persoas membros da escena cultural da zona. Distintas persoas moi ligadas á cultura e riqueza popular da zona tamén foron unha canle importante para a recollida de información.
- Posta en contacto a través das redes sociais con asociacións culturais veciñas. Este tipo de conformacións culturais contribuíron cunha grande axuda.

4. Ideación do cuestionario de investigación do xogo a partir das necesidades

Cando falamos do cuestionario de investigación do xogo falamos dunha listaxe de preguntas planificadas e ordenadas, a modo de enquisa, a través das cales imos definindo as distintas categorías informativas de cada un dos xogos, con temas claves que son importantes para entender a dinámica ou o lugar onde se recolleron.

Dito cuestionario consta das seguintes cuestións das que debemos sacar preguntas que nos permiten coñecer a información respectiva:

1. Nun primeiro punto precisamos nome do xogo e o lugar onde é recollido. Así como información básica sobre a persoa que nos axuda —para coñecer o seu perfil: idade, sexo, lugar e contexto socioeconómico—.

2. Precisamos saber, en segundo lugar, unha breve explicación sobre o funcionamento do o xogo, sen entrar en moito detalle, para ao final poder facer as preguntas máis precisas.
3. Lugar de práctica. Referido ás características do espazo onde se xogaba, pois podía ser en interior ou en exterior e, se era en exterior, con que características —terreo asfaltado, chan ou costo, con herba ou sen herba, con presenza de neve ou non…—.
4. Material que se empregaba. Nalgúns xogos empregábase unha pelota, noutros un pau ou pedras; noutros o material tiña unha ampla elaboración…
5. Idade das persoas participantes. Con esta información podemos considerar a idade media das persoas xogadoras e considerar cada xogo en función de se o seu público era máis infantil ou máis adulto.
6. Para coñecer a categoría na que incluímos o xogo é preciso coñecer cantos participantes temos, se xogan por equipos, de un contra un, de un contra todos ou son competicións individuais. Tamén pode pasar que o xogo non se tratase dun competición e fose un pasatempo en grupo.
7. Para achegarnos máis á descrición do xogo e ás indicacións para xogar ás preguntas xa son máis específicas e contextualizadas na dinámica do xogo. A dinámica debe quedar ben entendida, para iso hai unha serie de cuestións que deben ser tratadas.

Esta é a listaxe de preguntas sobre as que se mantivo o proxecto e que axudaron á comprensión e recollida efectiva dos xogos coas súas regras e dinámicas, entre outros moitos datos sobre os mesmos:

a. Cal era o obxectivo das persoas xogadoras neste xogo? Como se xogaba?
b. Como e cando comezaba o xogo?
c. Cal é o nome do xogo? Conta con máis dun nome na contorna?
d. Cantos xogadores había no xogo?
e. Era unha competición ou xogaban para divertirse sen necesidade de ir «contra outros»?
f. Posicións e movemento dos corpos. Os xogadores deben estar en roda, quedos, movéndose ou en posicións específicas? Como é a posición de cada un deles na area de xogo?
g. Cuestións de tempo. O tempo xogaba un papel fundamental no xogo?
h. Como se debe comportar o que apanda? Cales son as funcións do resto de xogadores?

i. De que xeito se empregaba o material neste xogo? Isto implica unha resposta ben detallada. E só para aqueles xogos nos que era preciso xogar con materiais a maiores.
j. De cometerse algún erro no xogo, que consecuencias ou penalizacións había?
k. Cal era o reto ou principal desafío deste xogo?
l. O xogo contaba con algunhas regras que, de desobedecer, supuxesen a descualificación?
m. O xogo xogábase en dito espazo por algunha cuestión específica?
n. Que facemos cos materiais que empregamos?
ñ. Quen gañaba e como?
o. O xogo contaba con máis dunha fase? Se conta con máis dunha debe ser explicada para entender o porqué das distintas fases.
p. Que consecuencias tiña perder? E gañar?
q. Que se fai en caso de empate?
r. Existía algunha variante deste xogo? Ou algún xogo semellante?

5. Traslado e organización da información. Un xeito de interpretar os resultados

Toda a información recollida no cuestionario debe ser transcrita de xeito que a información:

1. Quede ordenada por seccións.
2. Sexa doada de ler e permita unha lectura para un público específico.
3. Estea redactada de xeito intelixible e facilite a comprensión do xogo.

Logo de obter toda esa información desordenada das respostas ás preguntas do cuestionario, o seguinte punto é ordenar e estruturar todo ese contido de xeito que cumpra coas tres regras que vimos de mencionar.

Para transcribir todos os datos, a descrición de cada xogo foi dividida en distintas seccións explicativas. Para isto, á hora de tratarmos os puntos dos que falamos tívose en conta a seguinte metodoloxía para cada peza lúdica.

- O nome do xogo. Podía ter máis dunha acepción en función da aldea ou da área xeográfica.
- O lugar de recompilación do xogo. O sitio onde foi recollido e de onde é orixinal a información.
- A súa categoría lúdica. Reuniuse a totalidade dos xogos en función doutras características como son o número de persoas actuando no xogo, o número de contrincantes, a existencia ou non de equipos para competir ou os instrumentos que se usan.

Daquela, os xogos foron agrupados do seguinte xeito en función das distintas categorías lúdicas observadas:

Categoría 1. Competicións individuais en grupo.
Categoría 2. Enredos en grupo.
Categoría 3. Xogos de equipo contra equipo.
Categoría 4. Xogos de un contra todos.
Categoría 5. Xogos individuais contra opoñente.
Categoría 6. Xogos con xoguetes e na natureza.

- O espazo onde frecuentaba xogarse. Podía ser en espazos abertos, no exterior, ou no interior e en espazos pechados.
- O material que se empregaba para o mesmo. Moitos xogos contaban cun obxecto, un instrumento ou unha ferramenta para poder desenvolvelos.
- O rango de idade que comprendía a media das persoas xogadoras.
- Descrición do xogo. Onde aparecen as dinámicas e as regras dos mesmos.
- Indicacións para xogar. Máis anotacións da dinámica do xogo e tamén apartado onde se explica de xeito máis extenso a dinámica, así como apuntamentos curiosos ou notas a maiores.
- Como se construían os xoguetes. Na categoría de xogos con xoguetes realízase unha explicación sobre como se fabricaban ditos enredos.

6. Introdución a algúns dos xogos recollidos

Neste apartado amósanse algúns xogos recollidos cunha pequena descrición da súa dinámica e regras.

Para facer esta breve exposición, recolleremos cada un deles en bloques en función das súas categorías lúdicas, agora enmarcadas como capítulos. Velaquí os seguintes xogos:

Capítulo 1. Competicións individuais en grupo

Algúns dos xogos recollidos neste apartado son:

- *A bailarela*. As participantes póñense en roda para facer virar unha buxaina unha a unha sen que esta pare de virar.
- *As carreiras de sacos*. Coas pernas metidas nun saco, as persoas competidoras debían ir saltando ata chegar á meta primeiro ou antes que o resto.
- *Os bolos de Vilarantón*. O xogo dos bolos de Vilarantón consiste, en normas xerais, en lanzar coa man unha bóla, feita de madeira,

contra uns paus situados a cinco metros de distancia —coa zona de lanzamento— co obxectivo de tiralos ao chan e facelos pasar máis alá da liña de xogo, coa finalidade de conseguir máis puntuación. Se ademais se tira o catro, un birlo estrela, a puntuación será catro veces maior. Nesta variante dos bolos, os/as participantes tiñan dúas xogadas: a de lanzar a bóla e a de traer a man.

- *O tren*: As persoas integrantes do xogo tomaban posicións uns detrás dos outros formando unha fileira en forma de tren.
- *Puñín Puñón*. Íanse poñendo os puños uns sobre outros mentres se recitaba unha canción. Cando remataba o canto, os/as xogadoras debían soltar a torre de puños e comezar a movelos arredor de si mesmos.

Capítulo 2. Enredos en grupo

Neste punto atopamos algúns xogos como os que se describen a continuación.

- *O santo*. Xogo que consistía en debuxar un anxo na neve con todo o corpo.
- *Sacos na neve*. Escorregarse cun saco na neve. O terreo debía ser en pendente.
- *Saltar ao burro*. O xogo consistía en saltar uns por enriba dos outros.

Capítulo 3. Xogos de equipo contra equipo

No capítulo 3 atopamos, entre outros, os seguintes obxectos:

- *O raposín*. Era un xogo no que o «raposo» debía pillar a outro xogador ou «pita».
- *O pano*. Para xogar, os e as xogadoras formaban un círculo pechado e o compañeiro/a que apandaba quedaba no centro da mesma. Este debía lanzar o pano ás costas dun compañeiro e pillalo.
- *Tres navíos polo mar*. Uns xogadores agóchanse e a outros tócalles apandar. Neste xogo existía un diálogo polo medio que servía de pista para comezar o xogo e que achegaba información.

Capítulo 4. Xogos de un contra todos

Incluídos nesta agrupación atopamos os seguintes xogos, comprendidos cada un deles coa súa respectiva breve descrición:

- *A pita cega*. Cunha vendaxe nos ollos, a «pita cega» debía pillar o resto das persoas participantes no xogo.
- *A cuncurrunquela*. Alguén beliscaba nas costas a persoa adiviña, quen estaba axeonllada e de cu ao resto de participantes. Este debía adiviñar o nome da persoa que lle tocou.

- *As esquinas*. As persoas xogadoras sitúanse cada unha nas esquinas dunha area rectangular. Hai unha quinta persoa que apanda e que debe intentar roubar un deses ocos cando os contrincantes intercambian os seus lugares.
- *O arrincanabos*. Había unha persoa xogadora que se encargaba de «arrincar os nabos» tirando dos brazos dos seus contrincantes cara a fóra. O grupo de xogadores e xogadoras que facían de nabos situábanse sentados no chan e agarrados pola cintura uns detrás dos outros.

Capítulo 5. Xogos individuais contra opoñente

Algúns destes xogos recollidos son os seguintes:

- *A billarda ou ren*. É un xogo que consiste en darlle cun pau —o palán— a outro máis pequeno —a billarda—, para que salte o máis lonxe posible ou para metelo nun buraco.
- *Os cuatros*. Cunha bóla de madeira apuntábase a dous paus encornados que debían ser tirados ao chan nun só lanzamento coa man.
- *O risco*. Trátase dun xogo de un contra un. Cada xogador/a contaba con tres obxectos, fichas, ou pedras que debían colocarse a xeito de aresta para gañar.

Capítulo 6. Xogos con xoguetes e na natureza

Neste último apartado atopamos:

- *O estoupa estalo e troqueles*. Un xogo que consistía en encher de aire os estalos —tamén coñecidos como estalotes da flor de san Xoán— ou troqueles e estoupalos facéndoos bater contra outra superficie.
- *O pote de nabo*. Consistía en deseñar potas e olas con nabos e outros elementos naturais.

Referencias

Investigación de campo (consultado: 28/07/25). *Concepto*. Recuperado de https://concepto.de/investigacion-de-campo/

N/A. Investigación de campo (consultado: 28/07/25). *Questionpro*. Recuperado de https://www.questionpro.com/es/investigacion-decampo.html#que_es_investigacion_de_campo

Veiga García, F. (1998) (consultado: 28/07/25).. *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais.* USC (Tese de doutoramento). Recuperado de www.xogostradicionais.gal.

Veiga, P. (2001a). *O libro dos xogos populares. Catálogo descritivo e educativo*. Sotelo Blanco.
Veiga, P. (2001b). *Xogo popular galego, educación e identificación cultura*l. Sotelo Blanco.

Proposta para a dinamización lúdica nos patios escolares

Apolinar Varela

O tipo de educación máis eficaz é que un neno xogue entre cousas encantadoras.
(Platón)

Neste capítulo abórdase a temática dos patios escolares e a necesidade da súa transformación para a mellora da convivencia nos centros educativos. Malia o que se poida pensar, en ocasións estes espazos non recollen todos os intereses e necesidades das crianzas. Como defensores dos dereitos das nenas/os os docentes teñen a responsabilidade de promover o xogo, a actividade física e o lecer activo dentro da escola.

1. Introdución

Os patios escolares deberían ser un lugar para o lecer e o xogo dos escolares nos tempos de descanso nos centros educativos. Estes espazos, supoñen algo máis que unha área na que os cativos/as estean a pasar o tempo nos escasos momentos dos que poden gozar fóra das aulas físicas. Os patios escolares teñen que ser uns espazos para aprender a socializar, explorar, aprender, emocionarse, moverse, en definitiva un refuxio para as nenas/os que lles permita un desenvolvemento integral e un benestar global nos momentos en que estean neles.

Na actualidade, as cativas/os pasan máis horas nas escolas e en actividades extraescolares ca en ningún momento da historia da humanidade. Ademais, se se fai unha análise do tempo e do tipo de actividades que os escolares fan nos centros educativos, pódese constatar como os tempos de estadía nas escolas poden oscilar entre as 6-9 horas en función do centro, do tipo de actividades e mesmo do horario de apertura e peche que teña o colexio. Case todas as horas que pasan as crianzas nas escolas son en espazos fechados nos que deben permanecer en silencio, sentados e cun modelo determinado para as interaccións con compañeiras/os. Esta situación limita as posibilidades para unha aprendizaxe axeitada e baseada nos intereses das nenas/os e nos seus propios dereitos. Este retrato da vida

escolar poida que sexa un pouco esaxerada, porén non está afastada do que milleiros de escolares viven. Por esta razón os patios escolares e o seu tempo de uso toman especial relevancia para ofrecer alternativas máis axeitadas aos intereses e necesidades das nenas/os.

Tradicionalmente, os patios dos colexios foron concibidos desde unha perspectiva física e espacial enmarcada dentro dun conxunto arquitectónico escolar de maior ou menor tamaño nas súas edificacións, que deben respectar unha serie de normativas educativas e de seguridade. Esta perspectiva fixo que os patios escolares non fosen pensados como lugares onde as crianzas teñan as oportunidades necesarias para potenciar o seu desenvolvemento desde a perspectiva do lecer activo, senón como áreas nas que os escolares teñen un lugar para estar en «liberdade», cunha pequena supervisión dos docentes, na que, supostamente, escollen os tipos de xogos, con quen xogar, canto xogar etc. Algo que foi desmentido pola literatura académica relacionada co estudo dos patios escolares e o xogo. Desde unha perspectiva pedagóxica, este tipo de zonas supoñen para a comunidade escolar unha oportunidade esquecida ou perdida en moitos casos, xa que non se reflexiona sobre o potencial educativo que posúen os patios de recreo nas escolas.

Como xa é sabido, o xogo, a actividade física e o lecer activo son dereitos da infancia e xuventude. Malia que isto xa é coñecido por toda a comunidade educativa, cómpre lembralo ante a fráxil e selectiva memoria dos adultos. Os docentes esquecen, en numerosas ocasións, que os patios escolares son espazos pedagóxicos que poden facilitar a aprendizaxe intencionada a través do currículo oficial e a súa planificación ou aprendizaxe social —non oficial— a través do currículo oculto. Os patios escolares deben ser comprendidos desde un enfoque holístico na que escolares, docentes, traballadores, familiares deben aprender a relacionarse dentro do espazo e co propio espazo dunha maneira global desde a motricidade, a socialización, o cognitivo, o emocional, o espacial etc. Neste sentido, toma especial interese a teoría das Affordances e o espazo, xa que esta teoría, de maneira moi resumida, pon o foco nas posibilidades de interacción e aprendizaxe que os espazos facilitan para os seus usuarios.

Os patios escolares posúen unha función educativa na escola e na vida das crianzas, sexa de maneira intencionada ou non. Por iso, é relevante ter en conta que os patios escolares son espazos para promover o desenvolvemento social —cooperación, colaboración, resolución de conflitos, toma de decisións, sentimento de pertenza, inclusión etc—, o desenvolvemento emocional e cognitivo —control das emocións e dos impulsos, respecto polas normas, potenciación da creatividade e imaxinación, autoestima, empatía etc—, o desenvolvemento motor —habilidades motrices, capaci-

dades físicas, hábitos saudábeis, lecer activo, xogar etc—. Asemade, estes espazos deben comezar a ser repensados como refuxios climáticos que posúan elementos naturais e zonas verdes que permitan, por unha banda, proporcionar áreas que protexan os escolares das temperaturas elevadas e, por outra, o uso lúdico do espazo. Asemade, como consecuencia da falta de contacto coa natureza por parte das nenas/os, estes deben ser aproveitados para recuperar o contacto infantil e xuvenil cos procesos naturais da vida, a través da transformacións dos patios escolares grises e cheos de cemento, por lugares con zonas verdes deseñadas para a interacción sensorial directa nelas. Deste xeito, os patios escolares, ben xestionados, son un recurso pedagóxico de primeiro nivel que facilitan o desenvolvemento integral da infancia e xuventude dunha maneira lúdica e afastada das formas tradicionais de aprendizaxe nas aulas e clases dos colexios.

Cómpre manter a cabeza fría e fuxir dunha idealización dos patios escolares, xa que estes son, en moitos casos, escenarios nos que algúns dos principais problemas que acontecen neles son: a discriminación por xénero ou orixe, o acoso escolar, a falta de contacto con elementos naturais, a ausencia de actividades lúdicas, as condutas disruptivas e unha mala socialización, as limitacións e prohibicións no seu uso ou a falta de equipamentos axeitados e con mantemento deficiente, entre outros. Por iso, é interesante facer un chamamento ás administracións e ás comunidades educativas sobre a súa responsabilidade á hora de tratar os patios escolares como algo vivo e en constante desenvolvemento pedagóxico, que precisa de ser analizado e actualizado ás necesidades dos escolares e dos seus dereitos, permitindo unha educación integral das nenas/os.

2. Proposta para a dinamización lúdica dos patios escolares

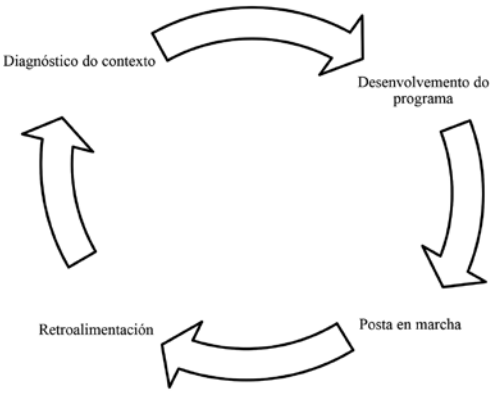
A continuación, describirase unha proposta para traballar en calquera centro educativo. Este enfoque de traballo está baseado no Mosaich Approach (Clark e Moss, 2011). Esta maneira de facer busca que toda a comunidade escolar participe, con especial interese nas nenas/os. Estes últimos deberán ter un rol protagonista desde o primeiro até o último paso, xa que son eles os principais afectados e beneficiarios desde tipo de iniciativas. Para iso, estes serán, en moitas ocasións, os que guíen os docentes para buscar as mellores posibilidades para o éxito.

Para comezar a pensar sobre a elaboración dunha iniciativa centrada na dinamización lúdica nos espazos escolares, cómpre ter un punto de partida que consideren os seguintes principios:

- Riqueza e diversidade nos espazos: á hora de deseñar os patios débense organizar os distintos elementos atendendo aos diferentes xogos e á diversidade de espazos habilitados. Deste modo, habilitaranse zonas de exploración, de calma, de xogos motores e simbólicos, hortas, zonas verdes, etc.
- Inclusivos, accesíbeis e sostibles: os patios escolares ou lugares de lecer deben ser accesíbeis a todo o mundo. Por iso, será preciso tomar accións para eliminar barreiras arquitéctónicas. Conseguir un lugar no que todas as crianzas se sintan felices e poidan gozar deles en igualdade de condicións, por iso deberán existir os apoios necesarios para que isto sexa posíbel. A sostibilidade nos patios é necesaria para manter unhas instalacións adecuadas durante o tempo, de aí que haxa que pensar nos patios como algo en constante evolución e transformación.
- Liberdade e seguridade: estes espazos supoñen unha chamada á liberdade das crianzas para ser, estar e xogar en liberdade nun contexto de seguridade. Para facelo teñen que ser estudadas as lexislacións vixentes, establecer as normas de convivencia e definir o rol dos adultos na supervisión.
- Contacto coa natureza: estar en contacto con elementos naturais promove que a experiencia e o uso do espazo teña maiores beneficios a nivel social, emocional, motor etc. Ademais, estes espazos poden ser pensados como refuxios climáticos ante a situación de quecemento do planeta.

Asesorarse con expertos de distintas áreas pode marcar a diferenza no deseño dos patios escolares.

De seguido, vanse describir as distintas fases que se deben ter en conta para poñer en marcha un programa de mellora dos patios escolares.



FASES DE TRABALLO

Fase de Diagnóstico

Para saber que tipo de patio escolar se quere deseñar, débese facer unha avaliación da situación da que se parte para coñecer que necesidades se deben atender. Cada centro precisa dunhas medidas concretas e particulares, polo que este primeiro momento de análise da situación é imprescindíbel para o futuro desenvolvemento do programa.

Nesta fase, hai que recoller a maior cantidade de información empregando diferentes técnicas de recollida de datos e informantes. De acordo co enfoque do Mosaich Approach (Clark e Moss, 2005), hai que ter moi en conta que con este método de traballo búscase poñer en valor a opinión das nenas/os e o foco da discusión cos adultos. Unha vez recollida a información o seguinte paso é organizar a información e a documentación pertinente —normativas, currículos etc.— e facer unha reflexión e diálogo en común entre escolares, docentes, investigadores e familias. Este diálogo debe ser plural e aberto.

Para a recollida de información, empregaranse as seguintes técnicas:

- Observación: elaborar fichas de observación axudará a identificar condutas, espazos, etc.
- Entrevistas individuais e grupais: será importante entrevistar ás nenas/os dos centros. Igualmente, os docentes e familias poderán achegar información sobre os patios. É importante ter variedade de opinións.
- Rexistros fotográficos e paseos con cámaras para rexistrar aqueles espazos que teñen máis interese para as nenas/os.
- Mapas representativos con debuxos e fotos das crianzas.
- Enquisas ou cuestionarios: a elaboración de pequenas enquisas tamén pode ser utilizada para este punto.

Unha vez que se recolleu toda a información, chegou o momento para o diálogo e a reflexión, para posteriormente deseñar o programa. Canta maior información, mellores decisións no futuro.

Desenvolvemento do programa

Esta fase consta de diferentes aspectos que necesitan ser tidos en conta para unha boa posta en marcha futura. Entre estes factores están: recursos humanos, obxectivos, organización espacial, materiais, organización temporal e a tipoloxía de xogos.

A) Recursos humanos:

Para que o programa teña éxito, a proposta non pode estar na boa vontade de unha ou dúas persoas por sacar adiante un programa deste

tipo. É importante ter un equipo sólido e interdisciplinar que comprenda a importancia desta proposta, para que este tipo de iniciativas se manteñan no tempo e non sexan flor dun día.

Dentro dos recursos humanos hai que considerar:

- Claustro docente: o claustro ten un rol imprescindíbel no programa, sen eles non se pode facer esta proposta. Deberán conformar un equipo interdisciplinar e o máis transversal posible —Educación Física, Educación Artística, Dirección etc.—. Cómpre, asemade, unha formación específica para familiarizarse cos patios escolares e as súas posibilidades —cursos, literatura, asesoramento etc.—.
- Escolares: estes teñen que ter un rol protagonista desde o comezo. Poden axudar a múltiples funcións e así mellorar a motivación e adherencia ao programa.
- Familias: as familias poden xogar a favor do programa dando apoio e participando nel.
- Outros colaboradores: consultar e asesorarse con persoas alleas ao centro que teñan coñecementos sobre o tema será de grande axuda, especialmente nos primeiros pasos.

B) Selección dos obxectivos:

É importante que a primeira fase do traballo sexa ben levada a cabo para despois fixar os obxectivos do programa. Neste caso, cada centro terá unhas prioridades propias que deberán estar reflectidas nos obxectivos. Dentro dos obxectivos que se poden formular, estarían algúns como aumentar a actividade física, reducir a conflitividade, mellorar a inclusión, promover os xogos tradicionais, aumentar o contacto coa natureza.

C) Organización espacial:

No que se refire aos espazos, débese ter en conta que é vital realizar un bo deseño dos patios e espazos de lecer. Por esta razón, hai que considerar os seguintes aspectos: clasificación dos espazos, distribución das áreas de xogos e actividades, acondicionamento dos espazos e predición da temporalidade.

- Clasificación espacial: partir dunha boa análise dos espazos, para iso é preciso realizar un bo estudo dos espazos exteriores e interiores —zonas verdes, corredores, salas, pistas de cemento etc.—. Dentro desta clasificación é necesario coñecer todo aquilo que existe nos distintos lugares.
- Equipamentos e superficies: neste caso é imprescindíbel coñecer a tipoloxía de equipamentos existentes nos espazos —árbores, arbus-

tos, porterías, canastras, escaleiras, ramplas etc.— e as superficies dos espazos —cemento, area, herba, tartán, etc.—.

- Acondicionamento dos espazos: este elemento será central para o futuro do programa. Un aspecto crucial é coñecer a lexislación vixente para intervir de maneira segura. Debe estar deseñada baixo un proceso de reflexión que teña no centro a promoción da creatividade e motricidade para favorecer as dinámicas de aprendizaxe. Para o acondicionamento, hai que crear zonas verdes —árbores, plantas, hortas, herba, area, terra, auga, sombra, desniveis etc.— tendo en conta a importancia da climatoloxía e a sostibilidade, zonas sen e con equipamentos específicos de xogo —bambam, tobogán, balancín, porterías, rodas, troncos, cabanas etc.—, zonas decoradas que axuden a crear unha atmosfera agradable —murais, cadros, fotografías, paneis informativos, xardíns etc.—, zonas que promovan os usos variados das mesmas.
- Distribución das zonas de xogo: en consonancia cos factores anteriores hai que fomentar todo tipo de xogos —motores, cooperativos, simbólicos, taboleiro etc.—. Neste punto tamén é preciso promover o xogo de risco —nun marco de seguridade—, xa que é fundamental para o desenvolvemento infantil. Tamén é interesante deixar zonas para outras actividades de lecer —falar, pasear, ler, ulir—.
- Temporalidade: hai que ter en conta que os patios escolares e os espazos de lecer poden ser transformados de maneira paulatina. Asemade é preciso que para algunhas transformacións espaciais sexa preciso tempo para ver o resultado final.

D) Materiais:

- Búsqueda e obtención dos materiais: neste aspecto é importante ter un bo albará de materiais para optimizar os recursos económicos; por iso é importante ter distintas fontes de obtención, como pode ser a autoconstrución de materiais, tanto de equipamento —bancos con palés, rodas para xardineiras etc.— como de xogo —bólas de malabares, paus de hóckey, freesbe, birlos, boliches, pas, pelotas, churros, caixas de cartón, teas etc—. Tamén cumpriría a busca de patrocinadores ou doazóns para compra de material, ou transformación do mesmo, ou a través de partidas de orzamentos.
- Clasificación dos materiais de xogo: importante crear ou ter unha boa dotación de materiais e xoguetes en función das idades, da finalidade, do seu significado, a súa composición, complexidade de uso, funcionalidade, durabilidade, etc.

- Clasificación de materiais complementarios: neste caso alúdese aos materiais didácticos —paneis informativos, blogs, canles de Youtube, fichas de rexistro etc.— e non didácticos —pintura, caixas, tesoiras, cordas, brochas, etc.—.

E) Organización temporal:

Para o correcto desenvolvemento do programa de patios escolares é preciso realizar unha temporalización das distintas accións e fases de traballo. Para logralo, debemos ter en conta os seguintes criterios:

- Cronograma xeral: é necesario elaborar un cronograma xeral de todas as fases do desenvolvemento do programa, desde o momento máis embrionario até a retroalimentación. Neste paso, é preciso ser realistas cos prazos e posibilidades de cumprimento.
- Análise dos tempos de lecer: coñecer os tempos exactos de tempo real nos patios dos escolares axudará a optimizar as propostas e mellorar a calidade de tempo libre das crianzas.
- Calendario de xogos: unha suxestión, que axudará a dinamizar e manter a motivación cara ao programa, é facer unha rotación dos xogos e actividades. Isto pode ser feito de maneira lineal, rotatoria, estacional etc.
- Xornadas especiais: dentro do calendario de xogos, é interesante lembrar a importancia das xornadas «non lectivas» nas que se organiza algún evento ou acción que racha a cotiandade do centro. Nese sentido, días como o magosto, entroido, visitas de expertos/as etc., supoñen unha oportunidade para inserilas dentro do propio programa. Igual de relevantes poden ser as saídas ao exterior do centro para experimentar en contornas inmediatas.

F) Recursos económicos:

Por sorte, para levar adiante unha iniciativa deste tipo non sempre necesita de grandes inversións, xa que moitas cousas que se poden facer no desenvolvemento do programa poden ser de materiais reciclados, autoconstruídos ou doazóns que se consigan. Porén, se a proposta implica moita intervención en acondicionamento dos espazos os custos da proposta poden incrementarse substancialmente. Para ter todo listo no aspecto económico precísase:

- Memoria macro: un documento orzamentario no que se recollan todos os custos previstos e imprevistos. Ademais, deben existir unhas persoas que se centren na xestión dos orzamentos con rigor e transparencia.

- Doazóns: a procura de recursos alleos aos centros educativos axudará a mellorar a reducir custes en materiais etc.
- Fondos propios: o centro deberá asignar algunha parte do orzamento xeral do centro para o programa, ben sexa para comezar ou para mantelo no tempo.
- Subvencións: as convocatorias das distintas administracións —concellos, deputacións etc.— ou fundacións para axudas a programas educativos, obras escolares etc., axudará a mellorar a posibilidade de obter recursos. Outro aspecto a ter en conta son as convocatorias Erasmus + nas que existen grandes fondos para proxectos educativos e de sostibilidade.

G) Tipoloxía de xogos:

Por suposto, os xogos deben ser un factor nuclear do programa. Neste caso hai que promover todo tipo de xogos —tradicionais-motores, simbólicos, exploración, risco, mesa, cooperativos, colaboración-oposición, individuais, cantados, de rol, de exploración, construción etc—. Estas poden estar organizados por zonas, días, estacións etc., pero, sobre todo, debe existir unha ampla variedade e coas adaptacións necesarias, para que todas as nenas/os poidan participar.

Posta en marcha

Finalizada a fase de desenvolvemento, chegou o momento de poñer o programa en funcionamento. Para iso, deberase considerar o seguinte:

- Presentación do programa e aprendizaxe das dinámicas de toda a comunidade escolar.
- Distribución de información e materiais didácticos na escola.
- Probas piloto ou fase de probas para detectar posíbeis incidencias, problemas ou erros que haxa que solucionar. Isto enlaza coa seguinte fase da retroalimentación.
- Posta en marcha definitiva.

Retroalimentación

Como acontecía na primeira fase do programa, pasado un tempo prudencial da posta en marcha da iniciativa, hai que avaliar o funcionamento e observar que resultados se están a obter. Para iso, ao igual que acontece na fase de diagnóstico, empregaranse distintas técnicas de recollida de datos —observación, enquisas, entrevistas, fotografías etc—. Todo este proceso mellorará o programa e a vida da escola.

3. Conclusións

A dinamización lúdica dos patios escolares representa unha oportunidade valiosa para mellorar a experiencia educativa e o benestar dos escolares. Este proceso require un enfoque integral que involucre a toda a comunidade escolar, promovendo espazos inclusivos, sostibles e accesibles, onde as nenas e nenos poidan desenvolver habilidades sociais, emocionais e motoras nun ambiente seguro e estimulante.

Transformar os patios debe partir dunha análise exhaustiva da situación inicial, empregando metodoloxías participativas como o Mosaic Approach, onde a voz da infancia teña un papel protagonista. A fase de diagnóstico permite identificar as necesidades e desexos da comunidade educativa, asegurando que as intervencións futuras sexan adecuadas e significativas.

A naturalización dos espazos escolares é un elemento básico tanto para mellorar a calidade dos espazos e patios escolares como para favorecer unha mellor convivencia escolar. Asemade, os múltiples beneficios para as crianzas a nivel social, emocional, motor converten as zonas verdes e naturais nun elemento esencial para a mellora da vida nas escolas.

A inclusión e accesibilidade son elementos centrais no proceso de dinamización. Os patios deben ser deseñados para permitir a participación de todas as crianzas, independentemente das súa capacidade ou condicionantes individuais. Ademais, a incorporación de elementos naturais, como zonas verdes e hortas escolares, non só contribúe ao benestar emocional e físico do alumnado, senón que tamén fomenta valores de sustentabilidade e respecto polo medio ambiente.

Este tipo de programas requiren dun traballo colaborativo entre docentes, escolares, familias e expertos. O papel do claustro docente é fundamental para integrar a aprendizaxe lúdica dentro do proxecto educativo do centro. As familias, pola súa parte, poden achegar recursos, ideas e apoio, fortalecendo a conexión entre a escola e a comunidade. Ademais, contar co asesoramento de especialistas en pedagoxía, educación física e deseño de espazos públicos pode garantir que as intervencións sexan efectivas e sostibles a longo prazo.

En definitiva, a dinamización lúdica dos patios escolares non só mellora a calidade do tempo de lecer das crianzas, senón que favorece un modelo educativo máis humano, integrador e respectuoso cos dereitos da infancia. Apostar por patios escolares activos, diversos e inclusivos é apostar polo desenvolvemento pleno e saudable da infancia e da xuventude.

Referencias

Alexandra Alegre, A., Lourenço, P., De Lucena, C., Moreira, A., e Veríssimo, M. (2025). (consultado: 28/07/25). ECOpátios DesignLAB. Recuperado de https://cituarole.wixsite.com/ecopatios/ dissemina %C3%A7%C3%A3o

Castellví, A. (2016) (consultado: 28/07/25). La transformación de los patios escolares: una propuesta desde la coeducación. *Aula. 255,* 62-72. Recuperado de https://consejoescolar.educacion.navarra.es/web1/wp-content/uploads/2016/10/908.pdf

Clark, A., e Moss, P. (2011). Listening to young children: The mosaic approach. National Children's Bureau.

IPA Espanya, Marín, I., Molins, C., Martínez, M., Hierro, E., e Aragay, X (2009) (consultado: 28/07/25). Els patis de les escoles: espais d'oportunitats educatives. Recuperado de https://fundaciobofill.cat/uploads/docs/i/z/3/x/4/c/l/e/o/525.pdf

Varela, A. (2015) (consultado: 28/07/25). Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación, 2.* Recuperado de https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.02.353

A construción de xoguetes
Nocións básicas

José Manuel García Fernández
Xosé López González

Neste capítulo, logo de tratarmos de nos aproximar a unha definición de xoguete e xoguete tradicional, tentamos dar unha pouca de luz sobre a súa aparición, materiais empregados na súa confección, así como unhas reflexións sobre a necesidade de pór en valor esta tradición. Finalmente, ofrecemos unha escolma sintética e básica de realización de brinquedos en función da idade de quen os pode construír ou para quen van dirixidos.

1. Que é un xoguete?

Antes de afrontarmos o tema que nos atinxe, a construción dos xoguetes, debemos tratar de definirmos o que é ou que nós entendemos por un xoguete.

Tense teorizado dabondo sobre este concepto e, mesmo, se utilizaron moitos sinónimos para referirse a el. Deste xeito, temos rexistrado nomes como *argallada, argallo, bixoubia, brinquedo, chafarico, enredo, galano, ixola, ixolo, lilaina, lilalo, lilaino, lilaira, lilán, lilás, trebello, xogueta, xoguete...* e, seguramente, máis. Todas estas denominacións teñen en común a finalidade de entreter ou divertir a quen o emprega ou manipula. Asemade, algunhas delas inciden na característica de obxecto humilde, de pouco valor, simple, mais o fin último é o brincar, o pasalo ben, que corra o tempo sen nos decatarmos. Obviamente, estamos a referirnos a aqueles xoguetes «elaborados a partir dos elementos que o medio pon a disposición do neno ou nena para xogar» (Veiga, 2001, p. 46), non aqueloutros fabricados industrialmente, aínda que lles sirvan de divertimento. «ao referirnos eiquí aos enredos ou xoguetes, queremos siñificar todo aquelo que é modificado ou elaborado polos rapaces prá sua diversión, inda que a modificación poida ser mínima ás veces» (Lourenzo Fernández, 1992, p. 8) Podemos afirmar, entón, que un xoguete é un obxecto, independentemente de cal sexa a súa materia, que serve para brincar ou enredar.

2. Que son os xoguetes tradicionais?

Simplemente, dúas pequenas achegas para entendérmonos a que nos estamos a referir. O profesor portugués João Amado falaba de que «*Brinquedos tradicionais populares (aqueles que eram feitos pelas próprias crianças, ou pelos irmãos, vizinhos, amigos mais velhos e familiares, com base em tradições que passavam de geração em geração). Feitos de materiais diversos e à mão das crianças: flores, folhas, frutos, caroços, ervas, canas, cascas de árvores, ramos, paus, madeira, papel… e muitos desperdícios caseiros, como linhas, cordel, botões, ossos, ferros. A navalha, a tesoura, a agulha, o martelo e os pregos não podiam faltar entre os instrumentos com que a pequenada os criava».* (Amado, 2020, p. 19). Puntualiza algúns aspectos importantes do brinquedo, como quen eran os que os construían —os propios nenos e nenas, familiares, amigos e mesmo veciños—, que foron pasando de xeración en xeración, é dicir, que foi a tradición oral quen axudou a conservalos; o material de que estaban confeccionados, basicamente elementos da natureza e do refugallo e, finalmente, apunta as ferramentas elementais que empregaban para a súa realización, hoxe en día, case considerados perigosos para as crianzas —unha navalla, unhas tesoiras, unha agulla un martelo ou uns cravos—.

Por outra parte, o francés Victor Delosière engadía: «Ante xoguetes complicados e luxosos, o neno prefire sempre os que confecciona el mesmo; gústanlle para o seu divertimento, pola importancia que lle dan diante dos seus amigos; está orgulloso deles porque é o seu creador». (Delosière, 1927, p. 7). Fala da preferencia deste tipo de xoguetes e non os mercados, polo feito de seren creados polos mesmos nenos e nenas. Incídese, unha vez máis, na creación propia.

Daquela, nós podemos considerar que un xoguete tradicional é aquel trebello, ixola, argallada, enredo…, elaborado por un neno ou unha nena, por outro raparigo ou rapariga de maior idade ou por un adulto, ben sexa este proxenitor, veciño etc. Iso si, que o mencionado xoguete proveña da transmisión oral, visual ou polas dúas, ademais o mencionado brinquedo ha de estar feito con material que estea á man de quen argalla, tanto se procede da natureza coma do refugallo. Este nomeado tipo de xoguete é común a todas as culturas con menos diferenzas das que coubese agardar, claro está, con moita diversidade do material empregado; no apartado da natureza, pola vexetación do lugar e no refugallo, polos usos e costumes. Onde si temos moitas diferenzas é na nomenclatura.

3. Cando xurdiron estes brinquedos tradicionais e que materiais utilizaban?

Esta tipoloxía de enredos estivo presente dende a aparición do home na terra, pois o ser humano necesita xogar para vivir e para mellor entender o mundo que o rodea, en definitiva, para ser feliz. A súa andaina chegou, cando menos no denominado Mundo Occidental, ata a metade da década dos anos 60 do século pasado, aínda que nalgúns lugares se prolongase ata a entrada dos 70. Isto veu motivado, principalmente, polo progresivo abandono do mundo rural cara ás urbes, coa conseguinte perda de toda esa actividade vinculada coa natureza, a menor presenza dun adulto acompañando os máis pequenos e, sobre todo, a chegada do plástico que permitiu a adquisición doutros xoguetes para as economías máis deprimidas. O que si debemos ter en conta é que tanto o xoguete tradicional coma o material empregado na súa construción estiveron en continua evolución.

Se nos centramos no enredo en si, podemos observar que, dado que gran parte dos xoguetes son imitacións das cousas que manipulan, realizan ou manexan os adultos, dependendo da época histórica ou prehistórica elaborarán unhas argalladas ou outras. Podemos dicir, sen temor a trabucarnos, que a evolución dos xoguetes vai vencellada á da sociedade. Como ben apunta Paco Veiga: »Escribir a historia dos xoguetes é escribir parte da historia das sociedades». (Veiga, 2001, p. 45).

Polo que atinxe ao material empregado, acontece algo semellante, pois este que é achegado pola natureza mudou moito ao longo do tempo, non só pola diversa utilización das plantas e árbores, senón tamén, e pode que en maior medida, polo trasfego duns continentes a outros de plantas e árbores, poñamos como exemplo a chegada do millo a Europa, procedente de América. A súa existencia propiciou a aparición de monecas, parrulos, cabalos e burros de follato, bois de carozo, colares co seu gran etc., que anteriormente non existían, obviamente.

En canto ao material achegado polo refugallo para a elaboración de xoguetes, sucede o mesmo. Ao longo dos tempos pasamos de non ter case ningún tipo de refugallo, coma na prehistoria, mentres que canto máis nos achegamos aos nosos días, máis abundan este tipo de materiais. Por exemplo, a aparición dos carretes de fío, gomas, arames, latas e outros, que tanta variedade de enredos nos deixaron —viravai, tanques, coches…—.

Polo que se refire á complexidade da elaboración, cabe pensar que en épocas máis afastadas serían argalladas simples con pouca necesidade de manipulación, sen uso de ferramentas, ou moi elementais. De feito, en antigas civilizacións aparecen xoguetes elaborados con barro, porque este material consérvase marabillosamente ben ao longo do tempo e ademais só cumprían as mans para podelo manipular.

4. Por que debemos tratar de recuperar esta tradición ou, cando menos, dála a coñecer?

A resposta é moi simple: todas son vantaxes para a formación da personalidade dos nenos e nenas cara a unha futura vida mellor de adultos.

A construción de brinquedos tradicionais estimula a imaxinación infantil e achega os nenos e nenas ao mundo da natureza. Crea un vínculo afectivo con este mundo porque é a propia natureza quen lle fornece o material co que constrúe os seus propios enredos e iso non se esquece. (Pinto, 2006, p. 9). Por isto mesmo, unha crianza endexamais romperá un xoguete creado por ela mesma, cousa que non sucede cos xoguetes industriais. Por outra parte, vai axudar ao recoñecemento de moitas plantas e árbores a través dos seus cheiros, cores, formas ou froitos, con todo o que supón para a súa formación e coñecemento do medio que o rodea. Dende logo, fomentará un grande respecto pola natureza que levará á súa protección. O xogo e o xoguete tradicional tiñan unha función diferente: desenvolver as posibilidades de adaptación dos nenos e nenas ao seu medio, ao, daquela, seu futuro mundo de adulto.

É unha enorme responsabilidade e deber que temos os adultos, non de que estes brinquedos recuperen actualidade, pero si de que os nenos e nenas, cando menos, coñezan e poidan gozar deles construíndoos e achegándose á natureza. (Armengaud, 2015, p. 9)

Unha natureza, se cadra, abondo esquecida por unha inmensa maioría de persoas que habitan en urbes, vivindo de costas ao mundo rural. Precisamente, o xoguete tradicional acredita e valora unha determinada forma de vida, a rural. 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.

Por se fose pouco o xa sinalado, o xoguete tradicional axuda á socialización de nenos e nenas. Conéctaos cos seus iguais e mesmo con xeracións anteriores, pais, nais, avós e avoas. Cando desexa construír unha argallada e non sabe ou non ten os medios axeitados para o conseguir, non dubida en botar man do seu avó ou avoa ou doutro neno ou maior de confianza. Ensínaos a compartir as súas vivencias e experimentacións neste campo, a exercitarse, a entreterse, a frear eses devezos do inmediato, aprendendo a saber agardar a chegada do obxectivo final e, por suposto, a divertirse, ao tempo que adquire unha serie de habilidades manipuladoras no proceso de construción.

Nin que dicir ten que é un recurso pedagóxico magnífico para acadar as diversas competencias básicas propostas para o ensino, dado o carácter lúdico da etapa da infancia. O xoguete e a escola, sobre todo a primaria,

deben camiñar polo mesmo carreiro, porque o xoguete e o xogo forman parte do mesmo proceso de aprendizaxe. Xogando, apréndese a vivir e a vida é unha continua aprendizaxe.

5. Nocións básicas de construción de xoguetes

5.1. A construción de xoguetes en función da idade

Antes de afrontarmos a tarefa de como, cando ou onde construír xoguetes para nenas e nenos, debemos tratar de establecer unha mínima clasificación, en función da idade que posúan estes. É, simplemente, aclarar que brinquedos poden ser realizados por si mesmos ou cales deben ser feitos por persoas da súa contorna, ben sexa pais, nais, ou outros familiares, profesorado ou monitores e monitoras de tempo libre, entre outros.

Malia que a diferenza de idade marca unha distinta maduración mental e física nas crianzas e, daquela, unha capacidade de manipulación diversa, poden darse casos, que aínda sendo máis maiores non sexan capaces de realizar certas argalladas.

Outro factor que pode terse en conta é o medio en que se desenvolven, isto é, rural ou urbano. Nin que dicir ten que aquela rapazada que convive nun ámbito rural en comunidade coa natureza e todo o que iso supón, —coñecemento de árbores e plantas, respecto pola natureza, liberdade de esparexemento e convivencia cunha sociedade que vive con e para o medio natural...— terá unhas posibilidades maiores de enredar con xoguetes procedentes deste medio natural, daquela moito máis acorde co brinquedo tradicional que xurdiu, precisamente, deste tipo de comunidades. Obviamente, nun medio urbano, estas posibilidades non se dan por mor da perigosidade que entraña saír a unha rúa infestada de tránsito de todo tipo.

Deste xeito, atendendo aos factores nomeados e nunca xeneralizando, porque cada neno e nena son un mundo, podemos establecer unha clasificación cronolóxica, aproximativa:

- Ata a entrada en Educación Primaria, sobre os seis anos.
- Ata a chegada a un momento máis colaborativo, sobre os nove ou dez anos.
- Dende os dez ata os catorce anos, cando a capacidade manipuladora de certo tipo de ferramentas é unha realidade.

5.2. Ata os seis anos

Neste período, é un momento de goce e desfrute do xoguete realizado por persoas adultas. Serían argalladas vinculadas co son ou co movemento. Enredos sempre adaptados ao medio en que convivan, que decidirá o ma-

terial empregado para tal uso, por exemplo, un bailarete de bugallo nun medio urbano pode ser substituído por chapa de refresco ou tapón de plástico. Algúns exemplos de xoguetes que se poden confeccionar nesta etapa, serían: andacamiños, animaliños de landra, lancha de noz…

Imos desenvolver o xeito de construír algún deles, a modo de exemplo.

ESTRALOQUE DE CARDO
Ferramentas: unha navalla.
Material: un tridente dun cardo, un talo da propia planta duns 15 cm e un pauciño duns 5 cm.



Cun talo seco de cardo que teña tres gallos ou garafetos, cortamos esa galla tridente deixándolle un mango duns 10 cm para manipular e logo acurtámoslle a póla central uns 3 cm para que fique máis pequena cás laterais. Despois de afiar, coma un escarvadentes, o pauciño de 5 cm, deixando unha parte de 1 cm sen rebaixar, collemos o outro anaco de talo e, no centro, facémoslle un buratiño, para que por el entre moi axustada ese pincho. Finalmente, colocamos este talo transversal acabalgado entre as dúas gallas e introducindo a espeta no burato da galla central, ao tempo que o suxeita, servirá de eixo xiratorio.

Para accionalo, colócase o mango no medio das mans e frétase unha man contra a outra, fortemente, cara a adiante e cara a atrás. O tridente xira e o pau transversal peta contra as gallas laterais producindo un son totalmente seco.

BAILARETE DE BUGALLO
Material: un bugallo, un pauciño duns 7 cm de longo ou un escarvadentes.
Ferramentas: un arame afiado e unha navalla.



Collemos o pauciño de 7 cm e afiámolo, coma un escarvadentes, polas dúas puntas. Buscamos un bugallo, que non debemos confundilo cunha coca, pois esta ten picos e non é tan redonda e lisa. A continuación, polo burato do bicho, introducímoslle un arame afiado ata traspasalo, procurando que non sexa máis ancho có diámetro do pauciño. Empurramos ata que saia polo outro lado un centímetro. Xa está listo o bailarete. Para simplificar o proceso de fabricación, podemos empregar un escarvadentes. Para que baile, a forma máis doada é coller o pau pola súa parte máis longa, cos dedos furabolos e matapiollos e darlle un xiro de golpe desde unha altura duns 15 cm da superficie onde queremos que baile. Outra maneira, máis rechamante, consiste en coller do mesmo xeito o pau, pero co bugallo cara a arriba. Á mesma altura có anterior, pegámoslle o mesmo xiro e cos dous mesmos dedos, ponse a bailar. Outro modo de bailalo deste xeito é suxeitando o eixo longo co bugallo cara a arriba contra o dedo furabolos da man esquerda e accionalo co matapiollos da dereita

5.3. De seis ata dez anos

Nesta etapa xa contamos con nenas e nenos máis colaborativos, cunha capacidade de manipulación máis avanzada, así como a coordinación óculo-manual, e un desenvolvemento da atención máis prolongado. Son capaces de acatar ordes ou seguir unhas regras para a construción dos xoguetes, sempre axudados por algunha persoa adulta. Preferentemente, deberán usarse como ferramentas utensilios non cortantes, aínda que si punzantes, como arames duros ou tesoiras curvas.

Poden construírse brinquedos como a traíña de xunco, zoadeira de botón, asubío de landra, cabalo de pataca…

Como exemplo de construción podemos realizar a lancha de xunco e a curuxa.

LANCHA DE XUNCO

Material: xuncos, espiñas —de silvas, pau de espiño, acacia brava, roseira, toxo…—, follas de loureiro.

Ferramentas: unha navalla.



Para facer a lancha de xunco, hai que arrincar un xunco enteiro, agarrándoo ben forte pola base, para que non rompa. Canto máis longo sexa, máis ampla será a plataforma da lancha. A mellor época para realizar esta operación é a primavera. Cóllese o xunco pola base e dóbrase a uns sete centímetros, para facer o mastro. Deseguido, vólvese a dobrar á mesma distancia e vaise envolvendo ao redor do mastro ata que se remate o xunco. Ao acabar este proceso, préndese coas espiñas, mellor de pau de espiño, que son máis longas e seguras. De non habelas, cravámoslle calquera das outras que teñamos a man. Metémoslle unha na proa, outra na popa e outras dúas, unha a babor e outra a estribor. Finalmente pónselle unha folla de loureiro atravesada no mastro, que fará de vela. Colócase perpendicular ao mastro, abríndolle dous buratos pequerrechos separados para meter por eles o xunco que fai de pau de vela. Este tipo de folla é máis resistente, pero de non as termos a man, vale calquera outra que nos sirva para simular unha vela.

Xa está a lancha lista para navegar.

CURUXA
Material: unha coca.
Ferramenta: un arame e unha navalla.



Collemos a coca e quitámoslle, coa navalla, a parte pola que se suxeitaba á póla do carballo. Ao mesmo tempo tamén aproveitamos para cortarlle as puntas da coroa, que normalmente adoitaban ser impares, para que non nos pinche despois ao facela e ao accionala. De ter o burato do bichiño, xa aproveitamos para introducir a punta da navalla nese punto e ir xirándoa ata facer un buratiño duns 7 mm de diámetro. De non existir o furado natural, realizamos nós a escolla do lugar no centro xusto da barriga. Deseguido, procedemos a facer o baleirado. Para iso, collemos o arame e espetámosllo, con xeito, nese buraco e imos escaravellando, ao tempo que lle damos uns pequenos golpes cos dedos ou co propio arame, para que vaia saíndo ese po esponxoso, polo burato posto cara a abaixo. Este proceso debemos realizalo con moito coidado para non rompermos a casca da coca, porque de ocorrer isto, temos o xoguete xa estragado de antemán. Unha vez baleirado completamente, procurando que fique ben limpo, pois ese po é moi desagradable que veña para os ollos ao soprarmos, xa estamos predispostos para comezar co xogo. Para facerlle piar á curuxa, temos que coller a coca con dous dedos e achegarlle o burato ao labio inferior, ao tempo que sopramos intermitentemente imitando o seu berro.

5.4. De dez a catorce anos

Neste período xa deberían ser capaces de utilizar ferramentas de corte, aínda así, quen realice o obradoiro debe valorar esta situación. De todos os xeitos, sempre cabe a posibilidade de que sexa a persoa ou persoas encargadas quen preparen ese material ou axuden a realizalo.

Poderiamos confeccionar enredos como o galo de loureiro, caveira de cabaza, trompa de cabaza, moneca de trapo, muíño con coca de carballo, escopeta de cana ...

GORRO DE FOLLA DE CASTIÑEIRO

Material: dúas ducias de follas de castiñeiro e unha presa de agullas ou frouma de piñeiro.

Ferramenta: pódese empregar unha sinxela tesoira escolar de punta redonda.



Debemos coller unhas cantas follas de castiñeiro, ben igualadiñas en canto a tamaño, e unha presa de agullas de piñeiro. Collemos dúas follas, xuntámolas polas puntas e abrímolas un pouco do cu. Unímolas, pola beira ou bordo, cunha agulla, previamente cortada polo cu, comezando pola cara interna ou envés da folla ata as puntas e deixando a última puntada cara ao interior. Ao cosermos, cada nova folla que engadamos irá colocada por derriba da anterior. Seguimos unindo unha terceira folla ás anteriores, do mesmo xeito. Continuamos así sucesivamente ata que, ao xuntarmos a primeira coa última, dea a medida da nosa cabeza. Chegados a este paso, procedemos á unión das mencionadas follas. Esta última deberá ir coloca-

da por debaixo da primeira. A continuación facémoslle un rebordo todo arredor do cono para tapar os rabos das follas e darlle maior consistencia. Para realizar este proceso exitosamente, collemos unha folla, colocámola por riba dos rabos das outras e cosemos dende a metade cara ao pecíolo desa folla. Collemos outra folla e colocámoslle a punta sobre a metade da anterior, na mesma dirección, e amarrámola a esta e ao cono. Continuamos esta tarefa ata chegarmos á que colocamos inicialmente. Neste punto, metemos esta última folla por debaixo da punta da primeira e cosemos. Para que queden ben suxeitas, facemos outro cosido pola parte inferior das anteriores, da mesma maneira. Se quedase algunha punta das agullas á vista, podemos ou debemos cortarllas coa tesoira.

CARRIZO DE CANA
Material: un tubo de cana duns 20 cm de longo e cun só nó, o máis gordo posible e fío de cánabo.
Ferramenta: unha navalla.



Cortamos a cana pola metade e a outra sen nó, fendémola lonxitudinalmente en dous anacos e unha desas dúas partes, dividímola noutras dúas. Unha destas metades rebaixámola ata ter un cm de ancho e alisamos a cara interior para deixala plana coma unha lingüeta. Collemos o tubo inicial con nó e, un pouco máis enriba da metade, facémoslle un corte transversal en uve e logo espetámoslle a punta da navalla ata cortar sobre 1 cm de ancho. A continuación, fendemos lonxitudinalmente o tubo, dende o extremo superior ata esa fenda. Repetimos esta acción ata conseguir unha anchura de un centímetro e medio. Agora, debemos facer catro

fendas en uve en ambos os extremos do tubo, os de arriba un anaquiño desprazados cara á fenda vertical e os de abaixo, centrados. Xa podemos proceder á súa montaxe. Cortamos uns 60 cm de fío e, en primeiro lugar, collemos cunha man o tubo, co nó cara a abaixo. Coa outra poñemos o fío de cánabo paralelo ao tubo e ao tempo que o metemos polas fendas, dámoslle dúas voltas ao redor, tensando o máximo posible. Colocamos a lingüeta e damos outras dúas voltas ao redor e, finalmente, anoamos as dúas puntas na base do tubo. Para rematarmos, só nos cómpre tirar pola lingüeta un pouco cara a atrás e ir dándolle voltas ata que fique ben tensada, tendo en conta que debemos desprazala con cada volta que lle deamos. Para manipulalo, debemos premer con golpes dos dedos sobre a lingüeta que ao petar na cana, producirá sons.

6. Algunhas recomendacións para o desenvolvemento dos obradoiros de brinquedos

- Caso de que os obradoiros sexan realizados fóra do medio escolar, é fundamental implicar na elaboración os seus pais ou nais ou algún familiar, fomentando, deste xeito, a colaboración interxeracional.
- Mostraremos o xoguete realizado de antemán.
- Indicamos cales son os materiais cos que imos traballar e a súa procedencia e características.
- Presentaremos, se cumprise, as ferramentas que se van empregar e advertindo da súa posible perigosidade por mala utilización.
- Faremos que as indicacións para a confección do xoguete sexan sempre o máis claras e sinxelas posible e repetirémolas, se for necesario.
- Procuraremos que todos os integrantes do obradoiro vaian ao mesmo tempo na súa elaboración e que non se adianten nos pasos preceptivos.
- Ao rematarmos, deberemos manipular o xoguete previamente realizado e controlar as ferramentas utilizadas.

7. Conclusións

A construción de brinquedos tradicionais achéganos a unha forma de vida conectada coa natureza, axuda ás relacións interxeracionais, polo tanto fornece a socialización, e é magnífico recurso pedagóxico. Xogando, apréndese a vivir e a vida é unha continua aprendizaxe.

Referencias

AA.VV. (2000). *Xoguetes e sons da natureza.* Consellería de Educación e Ordenación Universitaria. Xunta de Galicia.

Amado, J. (2020). *Brinquedos tradicionais populares. Património e memórias da infancia.* Associação Desportiva e Recreativa do Loureiro.

Armengaud C. (2015). *Jouets de Plantes. Histoires et secrets de fabrications.* Plume de Carotte.

Cortizas, A. (2013). *Tastarabás. Enciclopedia de brinquedos tradicionais.* Xerais de Galicia.

Delosière, V. (1920). *Pour amuser les enfants. 200 jouets qu´on fait soi-même avec des plantes. 200 images.* Librairie Larousse.

García Fernández, J.M. e López González, X. (2014). *Xoguetes naturais. Argalladas dos pícaros. Primavera – Verán.* Ouvirmos.

García Fernández, J. M. e López González, X. (2014). *Xoguetes naturais. Argalladas dos pícaros. Outono - Inverno.* Ouvirmos.

Lourenzo Fernández, X. (1992). *Enredos.* Serie *«Alicercerces nº 2».* Museo do Pobo Galego. Xunta de Galicia.

Pinto Vieira da Costa, J. (2006). *Flora de brincadeiras.* Tartaruga.

Veiga, P. (2001). *Xogo popular galego.* Sotelo Blanco.

O xogo tradicional na educación infantil ao longo dos anos

María Jesús García

O capítulo que a continuación se expón trata sobre como foi evolucionando o xogo tradicional no día a día das crianzas dende a época dos nosos avós e avoas ata hoxe en día. Para comprobar dito cambio fíxose un traballo de campo en dous centros educativos co fin de cotexar de primeira man como se divirten hoxe en día os nenos e nenas.

1. O xogo

O xogo considérase que forma parte da condición do ser humano, xa que é unha conduta que realizan os nenos e nenas dende todos os tempos, de forma espontánea, sexa cal sexa o lugar de orixe. Por elo, entendemos o xogo como unha conduta espontánea que move aos pequenos/as a interactuar coas persoas e os obxectos por curiosidade innata e polo simple pracer de facelo.

Xogar é unha forma peculiar que teñen os nenos e nenas de aprender e coñecer o mundo que os arrodea. É unha actividade libre e flexible na que o neno/a impón e acepta libremente unhas pautas e uns propósitos que poden cambiar ou negociar, porque no xogo non conta tanto o resultado coma o mesmo proceso de xogo (Thió de Pol, 2005).

2. As funcións do xogo na educación infantil

Como ben confirmou Carme Thió, durante os primeiros anos de vida, a ocupación básica das crianzas céntrase na evolución das súas capacidades e aprendizaxe. A motivación da interacción coas persoas, con obxectos e os espazos é fundamentalmente lúdica nestas primeiras idades; de tal maneira que o neno/a que non xoga ou o fai pouco pode ver bloqueado o seu proceso de evolución. O xogo é un factor vital do desenvolvemento, polas diferentes funcións que abarca no proceso de formación da persoa, entre as cales destacamos as seguintes (Thió de Pol, 2005):

- Función biolóxica/madurativa.
- Función lúdica.
- Función potenciadora do desenvolvemento e o aprendizaxe.

3. O xogo tradicional

Os xogos tradicionais nacen no seo dun grupo social para satisfacer as necesidades lúdicas que teñen os seus membros. Estes xogos transmítense de xeración en xeración e neles pódese identificar un punto de conexión entre as persoas adultas e os nenos/as, coas súas raíces culturais, fortalecendo a súa identidade e o sentido de pertenza. Son ferramentas esenciais para un desenvolvemento integral, equilibrando a actividade física, o crecemento cognitivo e as interaccións sociais.

De entre os múltiples achegamentos que existen sobre o concepto de xogo tradicional, seleccionamos por afinidade o establecido por Veiga (2001, p. 23) que os define como «aqueles nacidos no seo dunha comunidade para dar satisfacción ás súas necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas polo seu modo particular de vida».

Marín Santiago (1995), destaca a importancia do xogo tradicional na inmersión lingüística e favorece a comprensión e a emisión da linguaxe oral, así mesmo enumera unha serie de virtualidades do xogo tradicional dende este punto de vista educativo:

- Favorece o crecemento san dos nenos e nenas, provocando o pracer de xogar, de imaxinar, de expresarse e de sentirse protagonistas.
- Favorecen o coñecemento de nenos e nenas en situacións diferentes ás habituais da escola ou grupo, facilitando tamén a naturalidade das interrelacións entre adultos e nenos/as.
- Axudan a asimilar e interiorizar a lingua e expresións, habituándose a usar o idioma da nosa comunidade dunha maneira espontánea para expresarse.

4. A evolución do xogo tradicional na infancia ao longo dos anos

O xogo popular, ao longo dos anos, sufriu grandes cambios debido a diversos factores relacionados co cambio e a evolución da vida e da conduta humana.

En España, un momento de gran importancia do xogo popular foi cando Alfonso X o Sabio recompilou o primeiro libro de xogos que se publicou ata aquel entón. Nesa época ocupábase gran parte do tempo dos nobres en xogos e actividades selectas e o pobo practicaba principalmente actividades e xogos derivados do tipo de traballo que realizaban.

Antigamente, como afirmou Corredor-Matheos (1999), os xogos ocupaban gran parte do tempo dos máis pequenos/as, pero iso foi cambiando debido á industrialización. Os xoguetes de fabricación artesanal e o uso do libro foron dando paso a enredos máis sofisticados e expostos en tendas especializadas, coas que moitos talleres artesanais non puideron competir e deixaron paso á modernización dos xoguetes, renunciando á esencia dos que existiran anteriormente, feitos de forma artesá. No campo as crianzas estaban en contacto permanente coa natureza, o que foi motivo de que os xogos populares non fosen esquecidos.

Non obstante, como explica Chaves (2011), o peor estaba por chegar co s.xxi, e a expansión das novas tecnoloxías, deste xeito a evolución do xogo popular entre os nenos e nenas foi un reflexo dos cambios sociais, culturais e tecnolóxicos ao longo do tempo. Dende as sinxelas diversións ao aire libre das xeracións pasadas ata os complexos videoxogos da actualidade, a forma na que os nenos e nenas xogan e se divirten cambiou drasticamente.

Ese é un dos motivos polo que, hoxe en día, as crianzas non xogan tanto ao aire libre, senón que están moito máis presentes as novas tecnoloxías, no seu día a día, para divertirse ou socializar e hai estudos que o demostran. María Couso afirma que un adecuado desenvolvemento cognitivo nos nenos e nenas dáse sempre nun medio interactivo real e incluso favorecido pola relación entre iguais. Así, estar ante unha pantalla e non xogando con outros é un factor de risco para o desenvolvemento da linguaxe, a motricidade —fina e grosa— e as habilidades intra e interpersoais (Couso, 2024).

Actualmente, séguese impulsando a inclusión do xogo como ferramenta educativa, xa que non existe unha introdución total deste, no día a día, no contexto escolar.

5. Proposta de intervención en centros educativos

5.1. Contextualización

Este traballo de campo levouse a cabo no 2016 a través dunha proposta de intervención propoñendo varios xogos tradicionais a nenos e nenas de 5-6 anos, levada a cabo en dous centros escolares completamente diferentes na súa metodoloxía e no ambiente que os rodea, os cales se presentan nas

seguintes liñas. Esta proposta durou unha semana en cada un dos centros educativos que a continuación presento.

A primeira escola á que se acude é o CPR María Auxilidora de Lugo, localizado no centro de dita cidade. As aulas de infantil son de dobre liña, cun total de 25 alumnos e alumnas, nesta clase había un alumno con TDAH e outra alumna con TEA, polo cal algunhas das actividades foron adaptadas a dito alumnado.

Cabe destacar que, como grupo, funcionaban ben, e as crianzas axudábanse entre si. Dentro da aula había dous grupos diferenciados á hora de realizar os xogos e actividades nos seus tempos de lecer. Polo xeral, é un grupo de nenos e nenas moi unido e moi dinámico, dispostos e dispostas sempre a realizar todas as actividades propostas.

O segundo centro é o CEIP Plurilingüe Lagostelle, Localizado no concello de Guitiriz. É un colexio completamente rural no que, por aquel entón, contaban cunha soa aula de 5-6 anos e cun total de 18 nenos e nenas. Salientamos que neste grupo había un alumno con problemas evolutivos, sobre todo motores, que lle dificultaron algunha execución dalgunha das actividades, de aí que lle fosen adaptadas.

Resaltamos que como clase funcionan moi ben e están moi unidos e unidas, xa que, polo xeral, no patio soen xogar a maioría deles e delas en grupo, apoiándose sempre uns a outros e a outras e adoitan facer unha votación para veren ao que van xogar ese día no patio.

Ambos os centros reúnen características e rutinas metodolóxicas de aprendizaxe completamente diferentes, o cal xogou a favor a investigación, xa que se tratou de comprobar se as crianzas xogaban de forma habitual a este tipo de actividades tradicionais e se seguían presentes no día a día dos máis pequenos e pequenas ou se, cando menos, as coñecían, ou se, pola contra, simplemente preferían realizar outro tipo de xogos para entreterse.

Na experiencia, realizáronse sete xogos tradicionais que se desenvolveron de igual forma, na medida do posible, en ambos centros. Ditas actividades escolléronse polos seguintes motivos: por seren dinámicas, activas, resolutivas, rítmicas e cunhas regras sinxelas. Algunhas delas tamén contan con cancións doadas de aprender, que animan toda a acción lúdica. Tamén se intercalaron un par de xogos máis sedentarios, para que as crianzas notasen o cambio e puidesen, desta forma, «descansar» e repoñer forzas para realizaren a seguinte actividade lúdica.

O desenvolvemento da posta en práctica da didáctica levouse a cabo da seguinte maneira, durante as dúas semanas, en cada un dos centros:

- O luns: fíxose unha toma de contacto coas crianzas facendo unha asemblea na que se preguntou unha serie de cuestións referidas a

como se entretiñan e a que xogaban no seus tempos libres. De ditas respostas, propuxemos que preguntasen nos fogares como se divertían seus pais, nais, avós e avoas cando eran pequenos e pequenas.

- O martes: continuamos coa asemblea, falando dos datos recompilados nas casas e falando das diferenzas e igualdades de hoxe en día e de hai anos, na forma de xogar e divertirse entre iguais.
- O mércores: realízanse 4 das actividades en pequenos grupos de 4-5 crianzas, dunha duración de 15 minutos cada un dos xogos. Desta forma realizarán todos os nenos e nenas cada unha das actividades propostas.
- O xoves: efectuáronse as 3 actividades que restan, facendo igual ca o día anterior, dividindo as crianzas en pequenos grupos e rotando cada un deles por todos os xogos.
- O venres: daráselle a cada un dos nenos e nenas unhas sinxelas preguntas con debuxos que terán que colorear en función de se lles gustaron ou non, as actividades realizadas os días anteriores, todo isto coa axuda das titoras, xa que moitas das crianzas aínda non saben ler.

5.2. Obxectivos da dinámica

Coa finalidade de investigar se as crianzas coas que se realizou esta dinámica coñecían as actividades que se practicaron e as desempeñaban de forma regular no seu tempo de lecer ou, pola contra, deciden escoller outro tipo de xogos e diversións como as novas tecnoloxías.

Os obxectivos que se levaron a cabo foron:

1. Coñecer e achegar os diferentes xogos tradicionais as crianzas destes centros.
2. Saber que son os xogos populares e como se transmitiron.
3. Intentar que sigan presentes estas actividades no día a día dos centros escolares.
4. Investigar que xogos e actividades prefiren practicar as crianzas acotío.
5. Saber se hai diferenzas, á hora de xogar, nos nenos e nenas dun medio urbano cos dun medio máis rural.
6. Promover estas actividades para que se practiquen habitualmente na escola.
7. Respectar as normas dos xogos populares.

5.3. Posta en práctica da intervención lúdico tradicional

Nestes seguintes apartados reflíctense as prácticas lúdicas que se levaron a cabo, así como toda a documentación da realización dos xogos e as conclusións que se acadaron ao finalizar dita proposta.

A continuación, amósase unha táboa na que se amosan os diferentes xogos tradicionais que se levaron a cabo nos dous centros educativos, así como os obxectivos que leva consigo cada unha destas actividades e algunhas notas sobre o proceso do desenvolvemento da súa realización e posta en práctica.

TÁBOA 1. Xogos tradicionais realizados nos centros educativos polos escolares

Nome do xogo popular	**Obxectivos**	**Notas sobre o desenvolvemento**
1. As chapas	Desenvolver a capacidade da motricidade fina, intentando non saírse do circuíto.	En pequeno grupo. Algunha dificultade para interiorizar as regras cando eran lesivas para o protagonista.
2. A pita cega	Desenvolver a percepción táctica e auditiva.	En pequeno grupo. Sen dificultade ningunha.
3. Pasa perico, pasa monteiro	Asociar os movementos de corpo acordes á canción.	En pequeno grupo, no colexio urbano e, no centro rural, en gran grupo debido a que era un número máis reducido de alumnos/as. Ningún dos alumnos/as quería ser pillado.
4. A mariola	Perfeccionar a habilidade física e a coordinación ollo - man.	En pequeno grupo. Dificultades para respectar as fases do xogo por falta de práctica.
5. Zapatiño quieto é	Desenvolver a capacidade de atención e rápida reacción. Mellorar a axilidade e a soltura motriz.	En pequeno grupo. Sen dificultade. Os alumnos/as coñecían variantes da canción proposta.
6. Zapatilla por detrás	Desenvolver a habilidade física.	En gran grupo. Entenderon á perfección as normas e aprenderon rápido a canción, pero o que se observou é que deixaban o pano só de amigos en amigos, facendo algunha «distinción» nese caso.
7. O pano	Potenciar os reflexos e a capacidade de atención. Recoñecer e aprender os números.	En gran grupo. Detectouse unha falta enorme de práctica deste tipo de xogos.



Pita Cega

5.4. Documentación da realización dos xogos

Os xogos realizados practicáronse en diferentes lugares, dentro de ambos centros educativos, xa que, a semana na que se levaron a cabo no colexio de Lugo, fixo mal tempo e por iso se adaptaron as actividades para realizar nun lugar cerrado e non ao aire libre, como estaban previstas. Pola contra, no centro rural puidéronse levar a cabo no patio exterior. A circunstancia de que se tiveran que realizar, nun dos centros, as actividades no interior, deu precisamente algo menos de precisión, xa que se trataba dun espazo algo pequeno e foi obrigado facer grupos máis reducidos para que as crianzas puidesen participar en todas as actividades.

6. Reflexión da intervención lúdica

A modo de reflexión sobre a investigación de campo realizada en ambos centros educativos, ofrécense a continuación un cadro cos datos de observación directa e as notas de campo recollidas no momento da execución das actividades tradicionais realizadas en cada un dos centros escolares.

Remárcanse as puntos fortes e débiles de cada un dos sete pasatempos no momento da súa realización.



Zapatiño Quieto

TÁBOA 2. Puntos fortes e débiles de cada un dos xogos tradicionais realizados

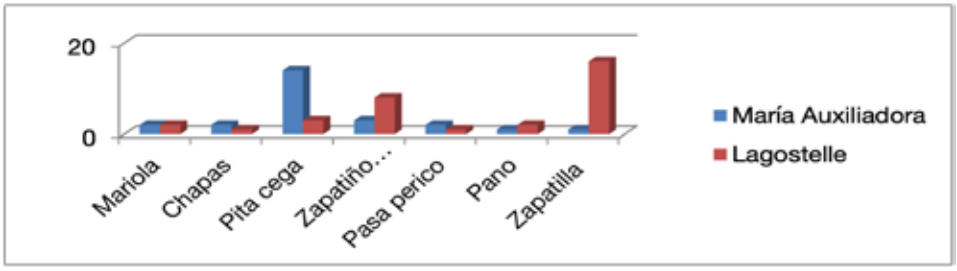
Nome do xogo tradicional	Puntos fortes do xogo	Puntos débiles do xogo
1. As chapas	Xogo de habilidade —motricidade fina— na que facían o percorrido con gran precisión. Cumpriuse o obxectivo.	A varios alumnos/as pareceulles moi complicado realizar o circuíto e algún caso illado tivo dificultades debido ao momento evolutivo de adquisición da motricidade fina no que se atopan.
2. A pita cega	Xogo moi motivador para os nenos/as, posto que lles encantaba intentar adiviñar quen era o compañeiro/a, ou simplemente fuxir del/a.	A varios nenos e nenas dáballes medo tapar os ollos e participaron con eles cerrados, aínda que logo os acababan abrindo.
3. A mariola	Xogo de destreza e equilibrio. Cumpriuse o obxectivo principal no colexio rural.	No centro de Lugo non entenderon moi ben as normas. En vez de ir tirando de un en un, en cada cadro, tiraban e saltaban sen rumbo; poucos nenos/as o fixeron ben, aínda que se divertiron moito.
4. Zapatiño quieto é	Neste xogo o que máis os motivaba era chegar á meta. É un xogo de habilidade motora e equilibrio.	No colexio urbano tardaron un pouco en aprender a canción do xogo e había un par de nenos que facían trampas e dicían que vían mover os seus compañeiros/as, para así seguir manexando o xogo.
5. Pasa perico, pasa monteiro	Xogo na que a canción a aprenderon de forma rápida e potenciaron a súa habilidade de pasar por debaixo dunhas «portas» de maneira rápida para esquivar quedarse no medio. Motivounos moito o intentar escapar e, se quedaban no medio, creáballes certas dúbidas á hora de escoller un lado.	No colexio do rural facían trampas posto que querían ir todos detrás dun mesmo neno á hora de elixir cando se quedaban no medio e, aínda que as opcións son secretas, facían o posible por descubrilo. Por iso, non se cumpriu de todo o obxectivo principal do xogo.
6. Zapatilla por detrás	Neste xogo cumpriuse o obxectivo principal. Actividade principalmente de habilidade, destreza e rapidez á hora de pillar o contrincante.	No colexio urbano, o protagonista nun momento dado, procuraba deixar o pano detrás dun amigo seu, non de calquera outro compañeiro/a. Esta circunstancia repetiuse recorrentemente.
7. O pano	Xogo de velocidade no que se cumpriu o obxectivo principal en ambos centros.	Ao principio enredáronse un pouco cos números, pero despois dun par de partidas xa foi posible desenvolver o xogo.

7. Resultados finais da proposta didáctica

Esta proposta didáctica foi froito da observación nas miñas prácticas docentes, nas que contemplei que os nenos e nenas xa non se divertían nin invertían tempo nos xogos tradicionais que frecuentaba eu na miña infancia, polo cal decidín realizar esta intervención para ver se existían diferenzas entre o medio urbano e o rural á hora de se divertiren, hoxe en día.

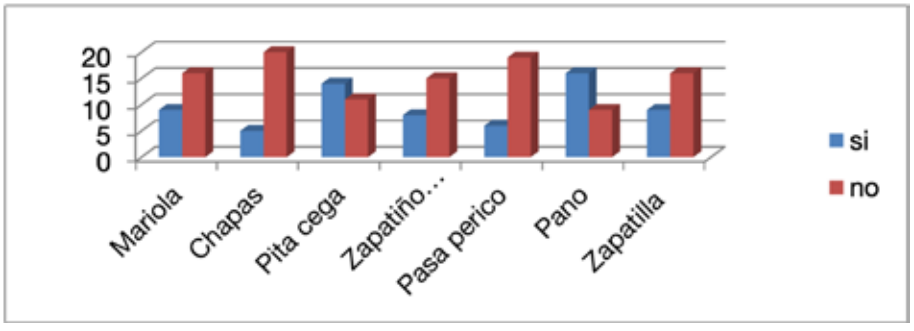
Deseguido, mostraranse unha serie de gráficas que indican resultados de diferentes enquisas que se lles realizaron ás crianzas de ambos os centros educativos, co fin de poder afondar máis sobre a posta en práctica da didáctica lúdica, dende o punto de vista dos máis pequenos e pequenas e somerxerse máis nos seus gustos e satisfacción coas actividades levadas a cabo.

GRÁFICA 1. Que xogo dos realizados che gustou máis?



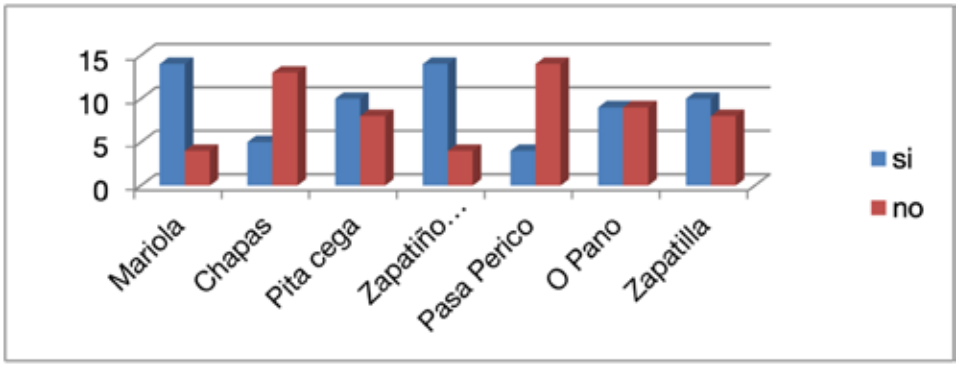
Nesta primeira gráfica facemos mención a que xogos dos realizados foron os que máis gustaron aos nenos e nenas. O resultado desta é que o enredo que máis gustou no CPR María Auxiliadora foi a pita cega, escollido por un total de 14 alumnos e alumnas de 25. Pola contra, no CEIP Plurilingüe Lagostelle a actividade coa que máis se divertiron foi a de zapatiño quieto é, escollido por un total de 8 de 18 crianzas.

GRÁFICA 2. Xogaras, anteriormente, algunha vez a estes xogos tradicionais? (CPR María Auxiliadora)



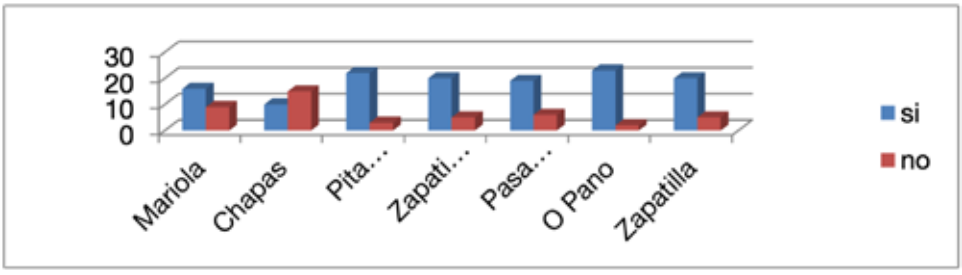
Na gráfica 2 podemos observar que as crianzas do centro educativo CPR María Auxiliadora non practicaron estes xogos nunca de forma habitual, nin como maneira de relacionarse nin para divertirse entre eles e elas.

GRÁFICA 3. Xogaras, anteriormente, algunha vez a estes xogos tradicionais?
(CEIP Plurilingüe Lagostelle)



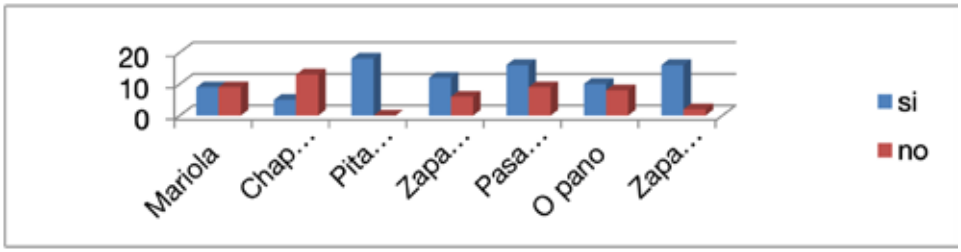
Na gráfica 3, os alumnos e alumnas do CEIP Plurilingüe Lagostelle xa practicaran algunha vez este tipo de xogos con anterioridade. Eran coñecedores e coñecedoras dalgún, pero non os practicaban de forma habitual na súa vida diaria, xa que prefiren divertirse con outro tipo de actividades.

GRÁFICA 4. Volverías a xogar a algún deles?
(CPR María Auxiliadora)



Segundo o que nos indica a gráfica 4, un alto número de nenos e nenas do CPR María Auxiliadora votaron que volverían xogar a algunha destas actividades no seu día a día nos tempos de lecer. Os máis reclamados para volver a repetir son a pita cega, o pano e zapatilla por detrás.

GRÁFICA 5. Volverías a xogar a algún deles?
(CEIP Plurilingüe Langostelle)



Segundo podemos observar na gráfica 5, no CEIP Plurilingüe Lagostelle os alumnos e alumnas tamén confirmaron de maneira positiva que volverían a practicar estes xogos nalgún momento nos seus tempos de lecer, pero as actividades máis votadas foron a pita cega, pasa perico-pasa monteiro e zapatilla por detrás.

8. Conclusións

Para rematar este traballo de campo, indicamos unhas conclusións, que a continuación se reflicten e, por iso, queremos destacar que, polo xeral, existe a crenza de que os nenos e nenas do rural xogan máis nas rúas e manteñen as formas tradicionais de entreterse fronte ás crianzas das cidades. Pero o certo é que, cada vez máis, o uso das novas tecnoloxías está vixente e ocupa un espazo e tempo importante para todos e todas as menores.

A consecuencia disto é que dispoñen do seu tempo libre dunha forma moito máis sedentaria, como ben confirmaron a gran maioría das crianzas de ambos centros educativos onde se realizaron as intervencións lúdicas, xa que teñen presentes, de xeito activo, as novas tecnoloxías para o seu pasatempo diario.

Isto inflúe moito na evolución cognitiva, motora e social posto que xa non teñen a imaxinación, a axilidade como ocorría antigamente que se divertían con calquera elemento da natureza con tal de estar fóra gozando cos iguais. Con isto queremos dicir, que algúns nenos e nenas da actualidade se lles propón xogar con elementos naturais do medio que nos arrodea da contorna na que vivimos e non saben que facer con eles, xa que están moi acostumados a divertirse con xoguetes industrializados e xa feitos para o seu entretemento, que non fomentan a imaxinación e xa lles vén estipulado o seu funcionamento e realización. Cabe destacar tamén que isto ocorre en idades comprendidas entre os 9 e 12 anos, xa que

os máis pequenos e pequenas aínda teñen esa imaxinación case intacta e apenas contaminada polas novas tecnoloxías e os xoguetes industrializados, que cada vez corrompen máis a inxenuidade, creatividade e enxeño da rapazada de hoxe en día.

Para finalizar, comentar que, dende o noso punto de vista, consideramos que todos as crianzas deberían xogar máis fóra, tanto no centro educativo coma nos seus fogares, xa que é unha forma de socializar, deixando atrás as novas tecnoloxías e a vida sedentaria, ademais de aprenderen diferentes formas de divertirse e, en definitiva, de integrárense no propio grupo social ao que pertencen. Desta forma, debemos inculcar unha aprendizaxe en e para o tempo libre, destinado a que nenos e nenas sexan capaces de pasalo ben e buscar novas formas de diversión, á súa vez máis saudables evitando, como dicimos, o sedentarismo e o xogo individualizado.

Por todo isto, consideramos que, debemos conservar os nosos xogos tradicionais como algo único e esencial da nosa cultura para, que as nosas e os nosos sucesores se sigan divertindo con eles e non caian no esquecemento da sociedade.

Referencias

Chaves, A.M. (2011). *Evolución e identidade do xoguete popular. Revista Galega de Educación*, 51, 40-42.

Corredor-Matheos, J. (1999). *El Juguete en España.* Espasa.

Couso, M. (2024). *Cerebro y pantallas. Cómo las pantallas impactan en el desarrollo cognitivo en la infancia y la adolescencia.* Destino.

Marín Santiago, I. (1995). *Juegos populares: Jugar y crecer juntos.* Asociación de maestros Rosa Sensat/ Ministerio de Educación y Ciencia.

Thió de Pol, C. (2005). *Planificar la etapa 0-6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana.* Graó.

Veiga, P. (2001). *Xogo popular galego.* Sotelo Blanco.

Música e patrimonio lúdico: xogando a cantar, bailar e tocar

David Canoura López
Zeltia Labraña González
Luísa Martínez Vidal

A relación entre música e xogo esténdese máis alá do mero acompañamento de accións en xogos como a corda, a roda ou as sortes. A música en si mesma establécese como xogo desde a primeira infancia. Aínda máis, a música como pretexto para o xogo ten un papel importante no desenvolvemento do individuo, das súas capacidades múltiples e da súa socialización. A presente colaboración intenta dar noticia das tipoloxías de xogos relacionados coa música e achega algunha mostra dos mesmos. Intenta, tamén, exemplificar como pode empregarse a música, en concreto a tradición musical propia, para a creación de xogos, nun afán de recuperación e posta en valor do noso patrimonio inmaterial.

1. Introdución

O patrimonio lúdico vinculado á música atópase nunha situación particular no que fai referencia á súa conservación e á vixencia dos xogos, posto que, se ben está superando o mesmo transo que as outras manifestacións do patrimonio lúdico, engádese aquí o delicado da conservación da parte musical e/ou letra asociada.

Por un lado, debemos ter en conta que este tipo de repertorio de xogos están vinculados, nunha parte importante, a unha etapa temperá da infancia e que, conforme avanza a idade, o número de xogos con música diminúe. Polo tanto, estes xogos iniciáticos, que parten do berce e do colo, nos que a crianza é partícipe de forma pasiva e nos que e a canción, o ritmo e a música son elementos definitorios da interacción adulto-crianza, iranse substituíndo por outros xogos que impliquen máis actividade e participación. Polo tanto, moitos deles ficarán só na memoria da persoa adulta, que deixará de practicalos, quedando comprometida a súa transmisión ás novas xeracións polos modos de vida actuais e os cambios sociais e familiares que, noutrora, aseguraban a conservación deste tipo de repertorios.

Por outro lado, hai que ter en conta que moitas destas prácticas lúdicas circunscríbense, nos nosos días, ao ámbito da escola, o que mingua a súa posta en acción unha vez que esta etapa remata. Debemos considerar tamén que, no caso da escola en Galicia, no noso pasado recente, esta estivo mediatizada por unha ideoloxía, a franquista, centralista e pouco propensa á posta en valor das culturas locais. Con todo, o proceso de substitución da literatura oral relacionada cos xogos tradicionais é evidente xa desde os séculos escuros e, desde logo, desde a proliferación dos medios masivos —aculturizadores, en moitos casos— de comunicación.

Por último, as dificultades que atopa a conservación do repertorio musical tradicional afecta da mesma maneira este tipo de xogos en tanto que a transmisión de melodías sempre é máis dificultosa que a de letras e versos, por exemplo, e resulta moito máis complexo recollelas por escrito. As dificultades de chegar ás fontes, a mestura de elementos —músicas e letras— ademais das naturais variacións zonais, as importacións de melodías e repertorios foráneos... entre outras circunstancias, condicionan o corpus autóctono de melodías e xogos con música.

Polo tanto, é un repertorio do que non temos excesivo rexistro mantido no tempo, dependendo a súa conservación moito máis da memoria que outro tipo de repertorios e que, por outra parte, se ve condicionado por factores externos que o acaban modificando. Con todo, cando falamos de xogo con música, podemos, nun primeiro momento, diferenciar os xoguetes sonoros e os xogos con música en sentido estrito.

2. Os xoguetes sonoros

Ao estar vinculado a un ben material, perecedoiro ou non, o repertorio dese tipo de enredos e xoguetes é realmente amplo. Contamos con restos e evidencias de xoguetes, tanto para facer ritmos como para imitar instrumentos e completar o xogo simbólico. A transmisión xeracional destas habilidades manipulativas, por outra parte, foi manténdose, aínda con reticencias, ao longo do tempo.

A construción dun instrumento ou dun xoguete sonoro constitúe un xogo creativo, manipulativo e de psicomotricidade en si mesmo, e leva consigo, ademais, a relación coa contorna e o coñecemento do medio e dos elementos da natureza, das estacións, da fauna e da flora que a propia construción esixe.

Por outro lado, a manipulación do enredo sonoro ou do instrumento pode servir, tanto para o acompañamento real dunha melodía, dunha canción, dun baile, como para formar parte do xogo simbólico de representación de oficios, festas, bailes... das persoas adultas. E isto é así en tanto que

moitos instrumentos e xoguetes, que non producen son, pero que imitan un instrumento real, serven como elemento de interpretación e simulación dentro do xogo. Xogar a ser músico, instrumentista, a representar unha banda ou orquestra, ou a festa da parroquia, son só algúns exemplos. Nese contexto cobran sentido este tipo de artefactos.

Nos últimos tempos teñen xurdido no noso país diferentes iniciativas que, a través de museos, obradoiros ou publicacións, axudan a difundir e conservar este patrimonio, resultando hoxe máis doado o acceso a materiais de calidade e a moita documentación[2].

3. Os xogos con música

Cabería diferenciar entre xogo con música e xogo musical, entendendo no primeiro caso aqueles que empregan a música como pretexto para a actividade lúdica e a creación do xogo, e no segundo aqueles que empregan a música como elemento do xogo mesmo, como é o caso dos xogos de roda, por poñer un exemplo.

Pero, máis alá desta distinción e sen entrar no debate que esta diferenciación provoca, dentro dos xogos que empregan a música, o ritmo, as cantilenas ou os recitados, podemos establecer unha subclasificación atendendo, por exemplo, á idade para a que son operativos ou segundo o seu uso. Así, temos xogos desde o berce ou desde o colo, ata xogos lingüísticos, de roda ou danzas. Neste tipo de repertorio é onde temos que entender como opera a conservación e transmisión deste tipo de prácticas lúdicas. Así pois, poderiamos propoñer a subdivisión que se reflicte a continuación:

- *Xogos de berce*. Este repertorio responde ao tipo de cantos, recitados, arrolos cos que a persoa adulta comeza a interactuar coa crianza. O obxectivo deste tipo de xogos é o de establecer unha relación de confianza, seguridade e apego. Neste momento as crianzas son receptoras e, en sentido estrito, non interactúan. Reciben o son, as caricias, os balanceos…
- *Xogos do colo*. Referímonos a todas aqueles xogos, recitados e cancións cos que a persoa adulta interacciona coa crianza pero xa á busca dunha resposta intencionada. Provocar a risa, o susto, as cóxegas, a exploración das faccións e expresións da cara, coñecer as partes do corpo, o nome dos dedos…. A crianza aínda non ten a capacidade de xogar por si soa e recoñécese como o outro na relación

[2] Sirvan como exemplo o museo *O recuncho das argalladas* de Vilanova de Lourenzá ou as publicacións de Carpintero (2009), Cortizas (2013), e López e García (2003 e 2014).

que se establece coa persoa adulta a través dos patróns proporcionados por esta e dos que se serve para interactuar.

- *Recitados, trabalinguas e fórmulas literarias.* Son todos aqueles xogos nos que a parte literaria é a fundamental, e teñen un peso no desenvolvemento lingüístico e memorístico das crianzas. Están vinculados a unha melodía, un ritmo métrico ou cantinela.
- *Xogos de sortes.* Aínda que poden considerarse parte dos recitados, nomeámolos de xeito individualizado porque neste caso a funcionalidade pode estenderse moito máis alá do que é a práctica da linguaxe que perseguen os xogos da tipoloxía anterior, e están en relación co inicio doutro tipo de xogos xa independentes para a crianza ou incluso para a persoa adulta, que son partícipes na organización e desenvolvemento do proxecto lúdico.
- *Xogos de roda e corda.* Facemos mención a todos aqueles xogos que inclúen cancións e melodías e que, ou ben acompañan o xogo en si —de salto e habilidade—, ou ben inclúen na súa letra accións que son o xogo en si mesmo —anicarse, dar un chimpo, dar unha volta, dar media volta, xogar coas palmas…—. Serían xogos, polo tanto, relacionados coa psicomotricidade, o equilibrio, a coordinación, a colaboración, o grupo, a conciencia do individuo dentro do grupo…
- *Danzas e bailes.* En primeiro lugar, cómpre aclarar que establecemos unha diferenza entre danza e baile, aínda que é un debate non pechado desde o mundo da etnomusicoloxía. Para o asunto que nos ocupa, referímonos á danza como aquel movemento con música pautado e estandarizado que se mantén inmutable no tempo, como poden ser as danzas de espadas da contorna da ría de Vigo. Moitas veces tamén están asociados a un ritual, unha vestimenta ou elementos concretos. Porén, con baile referímonos a todos aqueles movementos con música, que aínda tendo unha estrutura, teñen un carácter flexible e variable, cunha presenza xeneralizada dentro da tradición e presentando moitas variables a pesar de ter unha base común e recoñecible.

Sacando a vertente máis profesionalizada da danza e do baile adultos, cunha función máis social ou cultural, o inicio das crianzas no movemento a través do baile e da danza comeza a través do xogo. Así pois, atopamos pequenos bailes que indican accións e movementos e que irán facilitando a interiorización de ritmos e estruturas que despois emprega a danza adulta. Incluímos precisamente nesta vertente a danza e o baile como xogo, como iniciación a unha actividade con entidade de seu, pero cun compoñente lúdico innegable e con rexistros variados tanto para persoas

adultas como para nenos/as. Existen, por un lado, danzas tradicionais, con estruturas moi estables e medidas, como poden ser as danzas de arcos e aros ou as danzas de espadas e cintas. Por outro lado, dentro do baile podemos falar de estruturas máis ou menos improvisadas, que parten de movementos sinxelos e que introducen despois ritmos básicos como pode ser o de xota, muiñeira, pasodobre, valse ou polca.



I Curso de Formación sobre o patrimonio lúdico (Melide, 2009)

4. Propostas de proxectos arredor da música e do xogo tradicional

Temos logo, no que a xogo e música se refire, un repertorio amplo e variado, non sempre de fácil acceso, que distingue por un lado todos aqueles xogos e actividades nos que empregamos a música como pretexto. É aquí onde podemos introducir e seleccionar a música de tradición, conscientemente, como ferramenta para o xogo. Por outro lado, este repertorio inclúe tamén todas aquelas prácticas lúdicas que precisan da música como parte do xogo. Neles, a música estrutura as accións ou é o xogo en si mesma.

Preséntanse a continuación, unha serie de xogos e actividades que exemplifican estes diferentes tipos e orientan sobre o seu uso, ou actividades que empregan a música tradicional como escusa para o xogo, como unha modalidade máis das antes mencionadas. Ofrécense tamén unha serie de publicacións e recursos dixitais onde atopar máis recursos.

4.1. Procuramos a nosa canción

Xogo de presentación: o obxectivo é romper o xeo e dividir o grupo grande en grupos máis pequenos de maneira lúdica. Non é un xogo tradicional en si mesmo, senón un xogo con música tradicional, creado para poder xogar mentres se fan grupos. Neste caso propóñense tres melodías: «A saia da Carolina», «A Rianxeira» e «Ven bailar Carmiña».

Desenvolvemento do xogo: asignamos unha canción a cada persoa. Hai moitas maneiras de facelo, pero podemos preparar tantas follas de papel como número de participantes, e dividímolas en tantos grupos como queiramos facer. Nelas escribimos os títulos das cancións, unha para cada grupo de papeis. Dobramos os anacos de papel e repartímolos. Cada participante camiña pola sala co seu anaco de papel cantando a súa canción o máis alto posible. Sempre paseando pola sala, cando se atope con outra persoa que estea cantando a mesma canción, deberán seguir andando collidos/as da man. E así, ata que todo o mundo atopa o seu compañeiro e se forman os grupos previstos.

Para rematar, cada grupo interpreta a súa canción para os grupos restantes, pero poden aparecer moitas variantes que complican ou simplifican a actividade: ollos vendados, cantaruxando… Neste último caso, o feito de eliminar a letra, fai que se perda unha pista, o que leva consigo un recoñecemento máis complexo.

4.2. Os recitados e os xogos de sortes

Os recitados teñen máis connotación poética ca musical para quen non queira ver o lado musical da poesía, pero está claro que a propia fala, a entoación, as combinacións silábicas… son música.

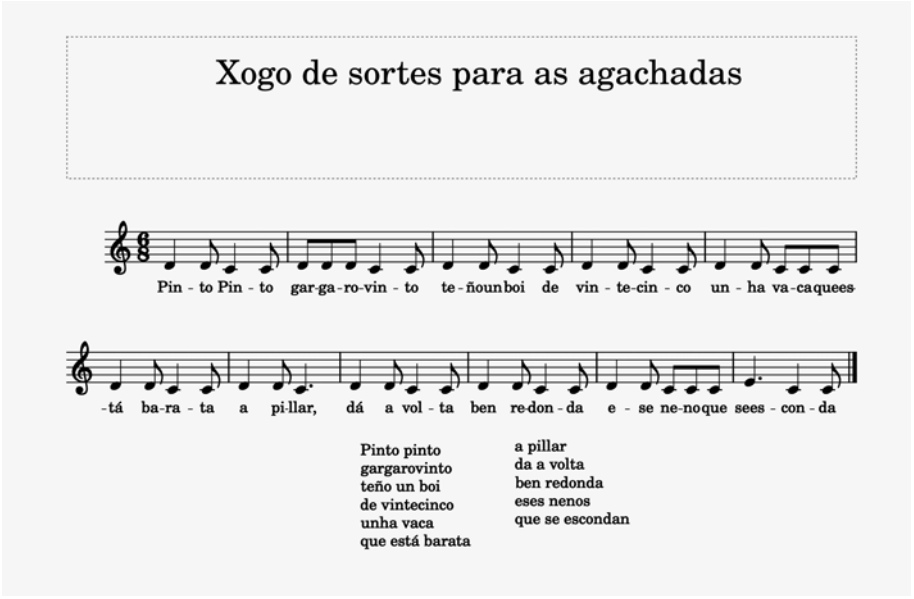
Os xogos de sortes son xogos previos aos xogos en si, e existen moitas modalidades: os de elección directa, de eliminación, cantados…

Pebida, pebidón,
catro pitas e un capón;
o capón estaba torto
e as pitiñas polo horto.
Tris-tras,
mariñeiro, fóra estás…

Leite de cabra,
leite de besta;
dixo miña nai
que estaba nesta…

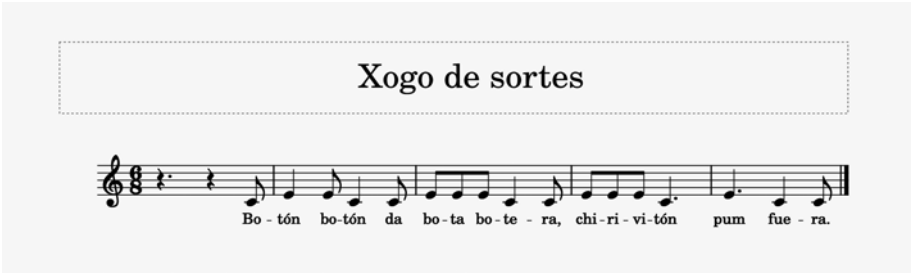
Rabo de boi
Rabo de besta,
dixo meu pai,
que estaba nesta.

Pelo gato
vinte catro
un, dous
tres, catro

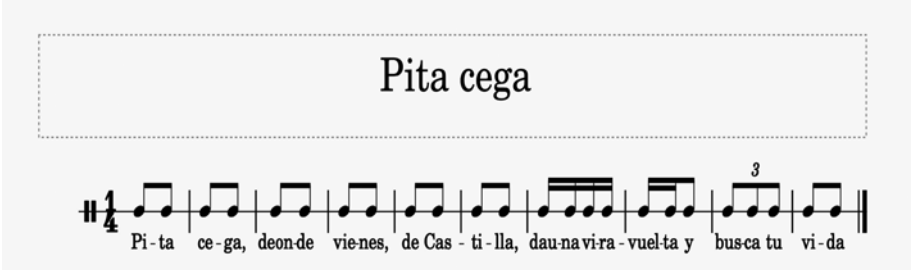


Recollido por Alba Casal Vázquez.
Transcrición: Alumnado de 1º BAC (IES de Melide, curso 2009-2010).

Desenvolvemento do xogo: asignamos unha canción a cada persoa. Hai



Recollido por Manuel Penín.
Transcrición: Alumnado de 1º BAC (IES de Melide, curso 2009-2010).

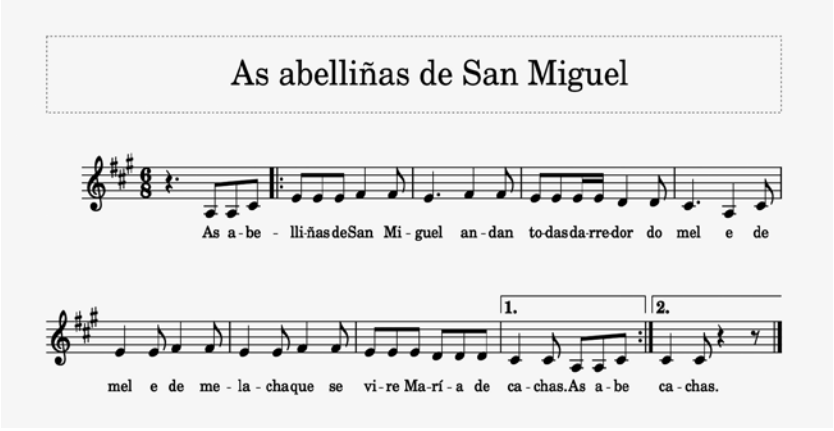


Recollido por María González Vázquez.
Transcrición: Alumnado de 1º BAC (IES de Melide, curso 2009-2010).

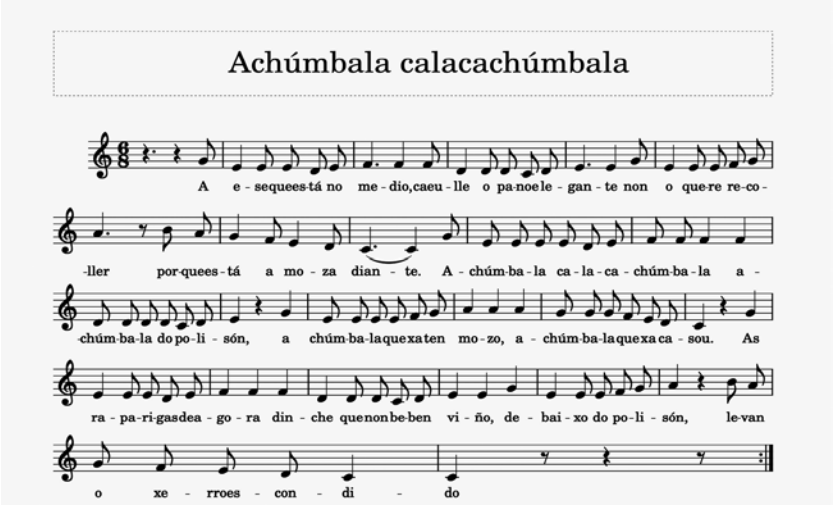
4.3. Os xogos de roda

Os xogos de roda son manifestacións musicais que se poden apreciar incluso nas culturas máis primitivas; sempre en corro, sempre arredor de algo, e moitas veces simplemente seguindo un ritmo, sen máis. Este tipo de xogos desenvolven un papel importante en canto á socialización do individuo, ao desenvolvemento dos afectos e a pertenza ao grupo, así como ás habilidades e destrezas motoras e de coordinación.

Os bailes máis modernos, aínda que desenvolvidos, presentan tamén, na súa maioría, algún corro na súa coreografía —mesmamente o baile galego—.



Fonte: Cortizas, 2001.



Fonte: Cortizas, 2001.

4.4. Os ritmos tradicionais a partir do xogo

O obxectivo desta actividade é o achegamento á música tradicional a través dos diferentes ritmos de danza do noso folclore empregando recursos da nosa cultura, e todo iso a modo de xogo. Baseámonos principalmente en xogos de percusión corporal, de xeito que traballamos a expresión rítmica e corporal, expresión vocal —xa que o punto de partida en moitos dos casos é a lingua, por ser unha ferramenta moi válida á hora de interiorizar os tempos débiles e fortes—, linguaxe musical, análise musical, práctica instrumental…

4.4.1. A muiñeira

Na proposta que se describe, preténdese dar a coñecer en todas a súas dimensións a muiñeira, en canto danza tradicional galega. Esta actividade serve para introducir tamén a notación e lectura do compás de 6/8. Interiorízase o ritmo de muiñeira e a súa escritura habitual, así como todos os trazos que permiten identificala en notación formal, auditiva e musicalmente.

Como punto de partida, buscamos un recitado que por si mesmo produce o ritmo da muiñeira, o «Tantarantán», pois nel tan só con pronunciar as sílabas, sae a escena o ritmo de muiñeira. Probablemente fose un canto seriado construído coa influencia, intencionada ou non, deste ritmo tan popular e representativo da nosa música.

Tantarantán… para onde vas vella?
Tantarantán… vou para Pontevedra.
Tantarantán… que vas buscar?
Tantarantán… unha carga de sal.
Tantarantán… para que é o sal?
Tantarantán… para facer o caldo.
Tantarantán… para que é o caldo?
Tantarantán… para llo dar ás vellas.
Tantarantán… para que son as vellas?
Tantarantán… para sachar o millo.
Tantarantán… para que é o millo?
Tantarantán… para llo dar ás churras
Tantarantán… para que son as churras?
Tantarantán… para poñer os ovos.
Tantarantán… para que son os ovos?
Tantarantán… para llos dar ao crego

Tantarantán... para que é o crego?
Tantarantán... para dicir a misa. .
Tantarantán... para que é a misa?
Tantarantán... para subir ao ceo...

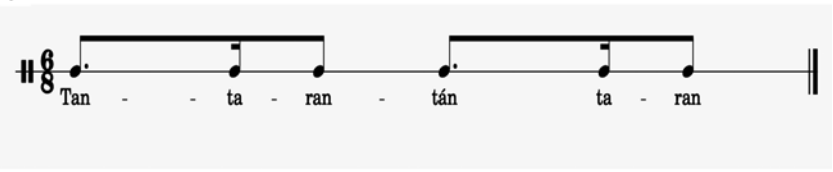
A continuación, poden sucederse estas fases:

- Lectura do texto aumentando a velocidade pouco a pouco. Debemos ter en conta que este recitado é dialogado, polo que uns participantes poden preguntar mentres outros responden.

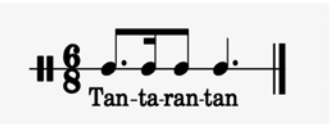
- Recitamos todos xuntos e acompañamos a primeira palabra de cada verso con golpes de mans nas mesas ou pernas de xeito que damos un golpe ao tempo con cada sílaba. De novo empezamos amodo para ir aumentando a velocidade.

Xa estamos, pois, percutindo o ritmo de muiñeira. Ritmos coas mans ou baquetas.

1º



2º



- Imos aumentando a dificultade, introducindo variacións rítmicas; dependendo do nivel dos xogadores e das idades para as que traballemos, quedaremos no primeiro punto ou chegaremos ata o final.

- Se temos o material e un grupo de xogadores axeitado, podemos intentar marcar o ritmo con pandeiretas para achegarnos aínda máis á realidade da muiñeira.

- Podemos completar a actividade cunha representación gráfica sobre o texto, xa que ademais de suxerir un ritmo, conta unha historia.

- Transcribimos o ritmo coa indicación de compás correspondente. Introducimos variacións rítmicas sobre o papel que levaremos despois, realizando o proceso inverso do traballado ata o de agora, as palmas.

- Traballamos a audición de diferentes muiñeiras interpretadas por diferentes grupos de música galega, que ademais nos permiten coñecer o panorama musical e as diferentes versións da mesma peza ou dos mesmos ritmos.

4.5. Os xogos de corda

Os xogos de corda, igual que a goma, sempre levaron consigo cancións ou recitados que axudan a coordinar os saltos, pois a corda marca un ritmo que nos indica cal é o momento no que debemos saltar. Nalgúns casos, incluso nos indica os movementos que debemos facer coa corda ou coa goma.

A seguinte cantilena acompaña o xogador saltando a corda individualmente ou en grupo. O obxectivo é chegar ao número máis elevado de saltos consecutivos sen erro.

Rei, rei, cantos anos durarei,
vinte e cinco, non o sei:
un, dous, tres, catro,
cinco, seis, sete….

4.6. Xogos rítmicos

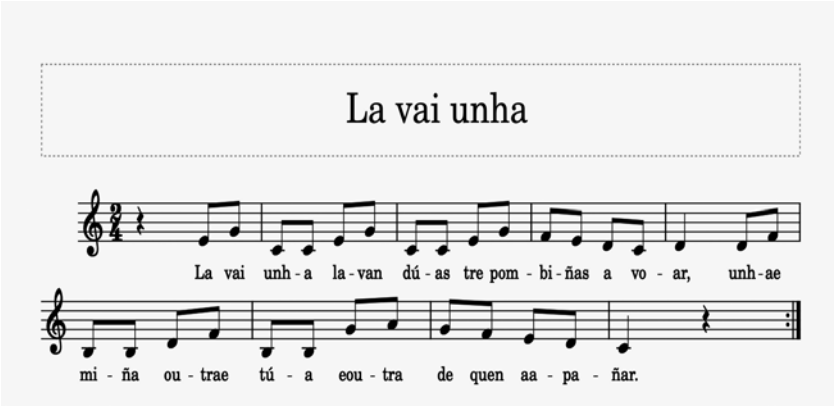
Definimos como xogos rítmicos aqueles nos que as accións dos mesmos se desenvolven en relación cun patrón de ritmos e xestos a partir da melodía ou recitado. O obxectivo deste tipo de xogos é afianzar o sentido do ritmo, a compenetración, o traballo en equipo, a práctica vocal e a coordinación das diferentes destrezas.

Propoñemos o seguinte xogo consistente en acompañar unha melodía ou canción golpeando cun obxecto calquera que se teña á man —pedras, tacos de madeira, estoxos…—, e facer un círculo cos rapaces/zas sentados no chan. Se fosen moitos, poderíanse facer dous círculos, ben concéntricos —sendo o de dentro máis pequeno—, ben independentes.

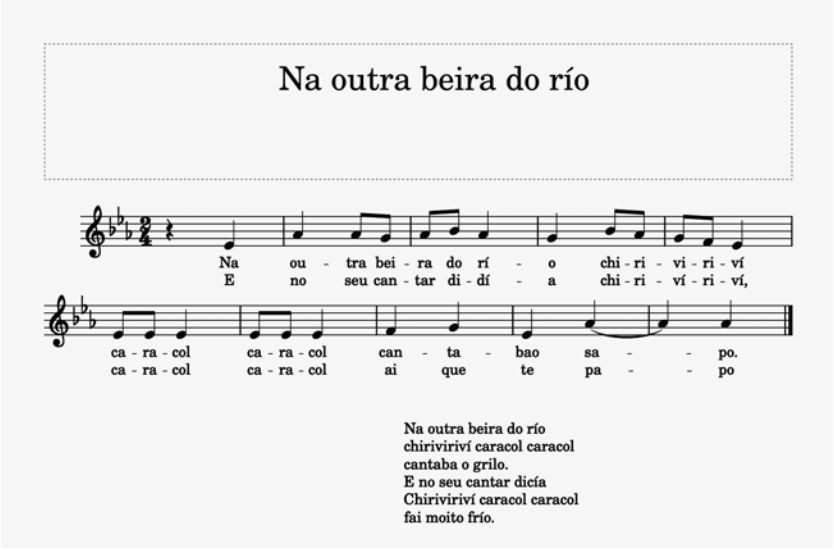
Establécese un ritmo que cadaquén marcará golpeando a tempo co seu obxecto contra o chan; ese ritmo constante escoitarase durante toda a canción. Unha vez conseguido que todos os obxectos batan a un tempo no chan, establécese unha dirección de xiro, neste caso, a man dereita, co obxecto que sexa, desprazarao cara á dereita para deixarlla alí ao seu compañeiro, e coa mesma man collerá a que lle deixaron a el/a diante; deste xeito, as pedras irán xirando a tempo cara á dereita, sen que unha persoa poida ter máis dunha pedra e sempre, en cada tempo, cada rapaz/a terá que deixar unha pedra e coller outra nova.

Propoñemos esta canción para facelo:

As persoas xogadoras collen e pasan o obxecto coordinados e á vez de maneira simultánea coa seguinte indicación: de cada catro sílabas da canción, na primeira cóllese o obxecto coa man dereita e na terceira déixase diante do compañeiro/a da dereita.



Buscamos, agora, unha melodía tradicional que nos permita facer algo similar ao anterior pero dunha maneira máis complexa. Por exemplo, «Na outra beira do río».



Todo é igual que no exemplo anterior, aínda que agora, onde se canta «caracol, caracol» a pedra irá cara á dereita pero, no canto de quedar alí

para que a recolla o compañeiro/a, non é soltada e volve cara á esquerda, de maneira que se produce unha primeira percusión ou golpe diante do/a compañeiro/a, unha segunda diante do xogador e unha terceira vez diante do/a compañeiro/a de novo, deixándolla, agora si, diante del para ser recollida. Será no comezo da estrofa cando todo volva á normalidade.

5. Conclusións

O repertorio musical vinculado ao xogo é escaso e as máis das veces parcial, e foi desprazado polos usos dunha sociedade globalizada que ten abandonado de maneira inconsciente —ou non— o propio en prol do alleo. É por iso que precisa da intencionalidade para a súa recuperación e mantemento, da responsabilidade de gardar e de rescatar do esquecemento o propio, porque nunca deixou de estar aí. Pero é tempo tamén de seguir construíndo tradición, creando e xogando desde a riqueza do noso patrimonio. Sirva esta colaboración como exemplificación destas dúas vertentes que acompañan o xogo, a música e o xogo musical.

Referencias

Apego (consultado: 22/02/25). Web do Programa Apego. Recuperado de http://apego.gal/

Asociación de Gaiteiros Galegos (2007). *Pelo gato 24. Cantigas e Xogos para nenos*. PAI música.

Carpintero, P. (2009). *Os instrumentos musicais na tradición galega*. Ourense: Difusora de letras, artes e ideas. Dispoñible en versión en liña na web do Consello da Cultura Galega (consultado: 22/02/25). Recuperado de https://consellodacultura.gal/asg/instrumentos/

Cortizas, A. (2001). *Chirlosmirlos, enciclopedia dos xogos populares*. Xerais.

Cortizas, A. (2013). *Tastarabás, enciclopedia de brinquedos tradicionais*. Xerais.

Cé Orquestra Pantasma (2015). *Fíos do querer*. Miudiño.

López, X. e García, J. M. (2003). *Os xoguetes esquecidos*. 2 vol. A Nosa Terra.

López, X. e García, J. M. (2014). *Xoguetes naturais. Argalladas dos pícaros*. 2 vol. Ouvirmos.

Migallas (consultado 22/02/25). Web do proxecto Orella Pendella: Recuperado de https://orellapendella.gal/

Nogueira, P. e Bodega, M. (2014). *Non hai berce coma o colo*. Kalandraka.

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (consultado: 22/02/25). *Guía de recursos sobre o Patrimonio Lúdico Galego*. Recuperado de https://xogostradicionais.gal/recursos/recursos-musicais/

Prego, L. (2013). *Xogos musicais*. Do Cumio.

Prego, L. e Cobos Martínez, S. (2013). *Para cantar e bailar*. Do Cumio.

VV.AA. (1990). *Dedín, dedín de pequenequín*. O Castro.

Xogos e lecer na arte: o tempo libre nas coleccións dixitais de pintura

Carmen María Sánchez Arines

Este capítulo aborda a representación do lecer e o tempo libre na arte. A partir da análise de obras de Brueghel, Goya e outros artistas europeos nas que se ilustran enredos infantís, amósanse exemplos próximos, con especial fincapé nas coleccións galegas. O estudo reflicte a identidade cultural a través da pintura. Ademais, revela que se trata dunha representación nesgada por clase e xénero, cunha presenza limitada do xogo tradicional. Por outra banda, resáltase a necesidade dunha maior dixitalización dos fondos dos museos galegos para difundir as mostras de patrimonio lúdico.

1. Xogos e lecer na Arte

As tradicións populares constitúen un piar esencial do patrimonio cultural inmaterial. Abranguen prácticas, coñecementos e expresións que se transmiten de xeración en xeración e están profundamente arraigadas nas comunidades. Reflicten a identidade e creatividade dos pobos, permitíndonos analizar diferentes aspectos das sociedades e do seu tempo. Así mesmo, responden aos cambios producidos nun contexto xeográfico, económico, social e cultural, estando en constante evolución. Unha parte fundamental deste conxunto de usos e costumes son os xogos, que encerran distintos valores e formas de convivencia. Estas actividades lúdicas non só entreteñen, senón que tamén reflicten aspectos das sociedades que as practicaron e practican.

Os xogos e o lecer foron representados na Arte desde a Antigüidade, feito que evidencia a súa importancia. Ao longo da Historia aparecen en relevos, cerámica, mosaicos, azulexos, tapices, esculturas, gravados, debuxos ou pinturas, entre outras.

Neste último caso, o da pintura, a presenza de xogos ten asociados os nomes de Brueghel e Goya. Ambos os dous realizaron varias obras con entretementos, tanto de maneira individual como colectiva e que requiren ou non artefactos. Por iso, a través das seguintes liñas veremos algúns dos exemplos máis significativos do ámbito europeo e o que ocorre nas coleccións galegas.

2. O paradigma: Brueghel e Goya

Pieter Brueghel O Vello foi un pintor e gravador brabanzón, iniciador dunha lendaria saga de artistas. A Historiografía da Arte considérao un dos máis importantes do século XVI, mestre da Escola Flamenga. Do ano 1560 data o seu «Xogos infantís», un cadro pintado ao óleo sobre táboa que se conserva no *Museo de Historia da Arte de Viena* (imaxe 1). Máis de 230 nenas e nenos participan en 83 enredos diferentes, habituais nos Países Baixos durante a Idade Moderna. A chuca, os zancos, as bólas e os birlos chaman a nosa atención entre malabares, poldros, danzas e o feito de gabear polas árbores. A escena desenvólvese nunha gran praza exterior inspirada nas vilas renacentistas. O uso da perspectiva contribúe a crear profundidade mentres que a técnica do óleo permite traballar os pormenores. Así, nun primeiro plano amósanse, entre outros, os aros, a vincha e a churra, mentres que ao final da rúa entrevese o cabaliño e a fogueira. A infancia invade a vida cotiá, representando non só un escenario físico, senón tamén o comportamento humano onde a cativada reproduce roles, actitudes e dinámicas propias de persoas adultas. Unha composición sen parangón nas artes visuais que pode lerse como unha 'enciclopedia pintada'.



No caso de Francisco de Goya, un lonxevo artista que viviu a cabalo entre os séculos XVIII e XIX, as diversións populares aparecen en escenas de tipo costumista. Entre 1775 e 1785 pintou unha serie composta por seis óleos sobre xogos de 'nenos'. En espazos ao aire libre de Castela, Madrid ou Roma sitúa crianzas saltando ao poldro, a ser soldados, ao touro, nun

balancín, disputando castañas e buscando niños de paxaros. Trátase de temáticas comúns na época que tamén abordou nos cartóns para tapices: papaventos, pelota á pa, xogadores de naipes, *peleles*, *gigantillas*, zancos, galiña cega, bambáns ou o xogo de inchar unha vexiga. Segundo a historiadora da arte estadounidense Janis Tomlinson, este último tema constitúe unha homenaxe a Brueghel e á literatura alemá.

3. Entre Caravaggio e Picasso

Comezamos pola representación de randeeiras, un tema que a partir do Renacemento adquire un significado mitolóxico, mentres que no Barroco converteuse nunha metáfora do efémero en contextos relixiosos e moralizantes. Con todo, o momento máis emblemático xorde co Rococó, onde o bambán se transforma nun elemento frecuente en escenas galantes, sobre todo da pintura francesa. Un destes clásicos vémolo na pintura de Jean-Honoré Fragonard. Na obra de 1767 conservada na *Wallace Collection* de Londres aparece unha moza nun bambán, ataviada cun elegante vestido rosa de seda. A forza do balanceo fai que un dos seus zapatos saia voando e que a súa roupa interior quede á vista. Detrás dela, á dereita, sitúase un mozo que a empurra, mentres que á esquerda, outro agochado nos arbustos, a espía. No que se refire ao seu significado, a crítica tradicional viu unha atmosfera lúdica á vez que sedutora e sensual, cunha mensaxe implícita de erotismo e coquetería dun amante observando á amada e un marido alleo á situación. Porén, nunha lectura actual deberiamos identificar unha situación de acoso seguindo as fantasías sexuais do comitente. Pola súa banda, a versión do «Columpio» do *Museo Nacional Thyssen-Bornemisza*, algo anterior (1750-1752), fai parella coa «Galiña cega» do *Museo de Arte de Toledo* (Ohio), vendo como se repiten dous dos temas xa tratados por Goya.

Do último cuarto do século XIX sobresaen os bambáns impresionistas de Auguste Renoir e Joaquín Sorolla. No primeiro («La Balançoire», 1876, *Museo de Orsay*), un cabaleiro de costas diríxese a unha moza de pé sobre un arrandeadoiro; mentres que detrás deles, unha nena e un home apoiados no tronco da árbore observan a escena con atención. O artista amosa o interese por capturar un momento espontáneo e emotivo nunha contorna campestre. Pola contra, na segunda obra («El columpio», 1894, colección particular) represéntase a un bebé abalado pola súa aia. A crianza, dunha familia acomodada, viste de branco, mentres que a ama, de cute morena e avanzada idade, ten roupa humilde. Os raios de luz filtrada reflicten no chan a sombra da frondosa árbore que dá frescor á parella e á imaxe. O berce-bambán volve a estar presente noutro óleo do pintor valenciano,

hoxe en paradoiro descoñecido («La mejor cuna», 1895). En xeral, a infancia na España de entre séculos foi un tema que cultivou con intensidade, repetíndose os xogos en «Saltando a la comba, La Granja» (1907), «El niño de la barquita» (1904) ou «El balandrito» (1909), todas do *Museo Sorolla.*

Dúas tipoloxías de xogos que aparecen en tres cadros barrocos de David Teniers «O Mozo», son os birlos e o tiro con arco, pertencentes ás coleccións do *Museo do Prado* (1645) e do *Louvre* (1650), respectivamente. Todos teñen unha composición similar, con casas ou restos arquitectónicos que serven de escenario para as partidas entre homes. A temática dos enredos en escenas de xénero foron moi populares no mundo flamengo, volvendo a velo neste artista na obra das bochas (1657, *Galería Nacional de Dinamarca*). No xogo, cuxo nome procede do italiano *bocce*, un mínimo de dúas persoas tiran bólas que tentan aproximar a outra máis pequena lanzada previamente. En definitiva, non deixa de ser unha variante da petanca pero con bólas sólidas de madeira ou resina que tamén vemos en Ramón Bayeu (ca. 1786), cuñado de Goya. A colección do *Museo do Prado* deste pintor neoclásico zaragozano conserva máis lenzos nos que aparecen crianzas xogando ao touro e facendo música; así como persoas adultas botando unha partida de cartas no campo, bailando xunto ao río Manzanares, tocando o pandeiro, cazando cervos ou merendando ao aire libre. Un conxunto de escenas costumistas habituais na época.

As bochas lévanos a falar da petanca antes citada, onde sobresae o cadro de Henri Matisse (1908, *Hermitage*). O creador fauvista pinta, con só cinco cores puras en violentos contrastes, tres corpos nus masculinos, deformados pero recoñecibles. É un óleo que forma parte dunha serie relacionada co mito da idade de ouro do ser humano, vendo o xogo como unha manifestación da súa creatividade. Neste ciclo artístico inclúense a «Danza» (1909) e a «Música» (1910). Ademais, merece a nosa atención a obra da familia do artista (1911, *Hermitage*). Nela aparecen os seus fillos Jean e Pierre xogando ás damas, mentres Amélie e Marguerite son figuras pasivas, contemplativas e tranquilas. Así, parecen representar o tradicional rol dos sistemas patriarcais de nai-esposa e filla.

Seguindo con xogos de bolas, unha tipoloxía diferente que atopamos en varios cadros é a da argola, variante do cróquet. Consiste en pasar bólas de madeira coa axuda de pas cóncavas do mesmo material por unha argola de ferro cravada na terra. Sobresae un óleo sobre tea de Bartolomé Esteban Murillo (1665-1670, *Dulwich Picture Gallery*) na que un neno sentado no chan trata de convencer a outro para botar unha partida. O artista barroco sevillano representa en dúas obras máis, con escenas costumistas similares, a cativos xogando aos dados; igual que Luca Giordano e Pedro Núñez nunha dobre tea de 1694 do *Museo do Prado.*

Outro tema recorrente foi o dos peóns, do que volvemos a achar exemplos no século XVIII. De maneira cronolóxica, o primeiro é o do neno co peón (1725-1738) de Jean Simeón Chardin, profesor de Fragonard. Trátase dun óleo sobre lenzo exposto no *Museo do Louvre* (sala 920) no que Auguste-Gabriel, fillo dun coñecido xoieiro, contempla concentrado o xiro enriba do escritorio dun pequeno bailarete. Do último cuarto da mesma centuria data a obra de José del Castillo do *Museo do Prado* («Muchachos jugando a la peonza», 1780). A escena desenvólvese nun exterior onde catro nenos fan bailar nun chan de terra varias buxainas e tentan que continúen nas palmas das mans. A diferenza con Chardin, cun rapaz nobre, Castillo representa tipos populares. Cativos nos que, segundo os novos ideais ilustrados, a destreza e a habilidade eran parte da súa educación. O cadro forma parte dun conxunto de cartóns con escenas infantís para tapices destinados ao Palacio do Pardo entre os que están «Muchachos jugando al boliche» e «Muchachos jugando al chito» (1780, *Museo do Prado*).

Volvendo de novo sobre a produción pictórica de Chardin, resulta significativa a que representa unha lavandeira cun neno ao seu carón (ca. 1730, *Hermitage*). Mentres ela lava nun barreño de madeira, o cativo agarda sentado soprando unha palla para facer unha pompa. O tema repíteo uns anos despois dándolle un total protagonismo á infancia, cun mozo e un neno fascinados pola pompa, nunha composición piramidal (ca. 1739, *LACMA*). Unha sensación de contemplación atemporal que transforma o pasatempo efémero da parella nunha alegoría sobre a natureza transitoria da vida. Con todo, as burbullas máis coñecidas quizais son as de Rembrandt van Rijn («Cupido soprando unha burbulla de xabón», 1634, *Museo Liechtenstein*); e Édouard Manet («As bolas de xabón», 1867, *Museu Calouste Gulbenkian*).

As temáticas populares con escenas lúdicas foron unha constante en toda a Historia da Arte. Por iso non podemos esquecer as cartas que, como veremos, tamén tiveron presenza nas coleccións galegas. De finais do século XIX son as partidas do pintor francés Paul Cézanne. Trátase dunha serie de cadros da súa etapa de madurez realizados entre 1890 e 1895. As oito versións evolucionan de tres xogadores contemplados por outros personaxes a dous cunha botella de viño no medio. Cézanne inspirouse á súa vez nas obras de Caravaggio («Os tramposos», ca. 1595, *Museo de Arte Kimbell*) e dos irmáns Le Nain («Xogadores de cartas», ca. 1635-1640, *Museo Granet*). Desta mesma época datan as versións de «O tramposo do ás de trevos» (ca. 1635, *Museo de Arte Kimbell*) e o «O tramposo do ás de diamantes» (ca. 1636, *Museo do Louvre*), de Georges de La Tour. Aínda que presentan variacións de cor, vestimenta e accesorios, o tema principal que encerran é o do perigo da indulxencia co viño, as mulleres e o xogo. Esta

mesma é a imaxe que transmite Theodoor Rombouts, nos xogadores de naipes do *Prado* (s. XVII).

Os naipes tamén foron un elemento característico de obras cubistas. Aparecen na compaña de xornais, botellas, vasos ou guitarras, tal e como vemos no «Xogador de cartas II» de Pablo Picasso (1971, *Museo de Arte Moderna de Louisiana*). Nela disponse un home con sombreiro coas cartas diante dun xarro.

Do século XX destacamos a presenza de xogos na pintura metafísica de Giorgio de Chirico. Aparecen en misteriosas e enigmáticas paisaxes que convidan á reflexión sobre o tempo e o espazo, como «Melancolía e misterio dunha rúa» (1914, colección particular). Na obra resalta a sombra dunha nena xogando co aro nunha escena deserta. Só está acompañada por outra silueta, probablemente dunha escultura, un carromato e un fondo arquitectónico, inmóbil e atemporal. A composición repítese no «Xenio maligno dun rei» (1915, *MoMA*), onde os que adquiren protagonismo son varios balóns.

4. Xogos e lecer nas coleccións galegas de arte

Pasando a Galicia, afondaremos no panorama a través dalgunhas das coleccións de arte dixitalizadas da nosa comunidade: *Afundación*, *Abanca*, *Parlamento de Galicia*, *Fundación María José Jove*, *Museo Quiñones de León*, *Museo de Belas Artes da Coruña* e *Museo Virtual da USC*. Isto inclúe non só artistas galegos e españois, senón tamén internacionais. Neste caso, o masculino é xenérico.



Comezando por dous creadores do norte de Europa, destacamos dúas obras do *Museo Quiñones de Léon*. A primeira é un papaventos (ca. 1746) do pintor neerlandés Cornelis Troost. Trátase dun cadro realizado á témpera sobre papel no que se amosa un ambiente lúdico e alegre, típico do Rococó. A outra é do alemán Christian Wilhem Ernst Dietrich sobre o xogo da pita

cega. A escena, cunha multitude de personaxes, desenvólvese ao redor dunha fonte nun espazo exterior que asemella un xardín pacego.

De cara a 1908 data a obra de Serafín Avendaño «Xogando á mariola» (imaxe 2) (*Museo de Belas Artes da Coruña*). Nela diferéncianse dous grupos de persoas nunha praia coa marea baixa. No da dereita, catro nenos están cun home que, de costas, suxeita unha caixa con bólas, mentres que os outros parecen estar colocándose para xogar. Malia que o título indica que se trata do peletre, tanto os elementos representados como o espazo no que se desenvolve lévanos a pensar que van botar unha partida de petanca.

Volvendo sobre os naipes, dos que xa falamos con Paul Cézanne, vémolos nas coleccións galegas en obras de Francisco Bores («Na taberna», 1927, *Afundación*) e Arturo Souto («Xogando ás cartas», 1932, *Afundación*). Con estilos, técnicas e formatos diferentes, ambas son escenas de tabernas protagonizadas por homes, coas mulleres relegadas a un segundo plano, prostituídas ou como taberneiras. No caso de Conde Corbal, nun dos doce gravados que integran a serie «Vigo antigo», representa o torso de seis homes ao redor dun naipe (sen título, 1973, *Afundación*).

Os xoguetes tamén teñen abundante presenza na pintura. Arturo Souto retratou ao seu fillo Arturo Souto Alabarce a carón dun cabalo e dun carriño de madeira (1933, *Fundación María José Jove*). Pola súa banda, Castelao, ofrece unha ollada política e de crítica social no seu «Contraste» (1920, *Afundación*) (imaxe 3). Representa a unha nena de pé, cun lazo no pelo, a carón dun aro e dun cabaliño de madeira. En fronte, un neno farrapento de xeonllos míraa con envexa. No pé do debuxo, o seguinte texto: *-A ti no te pusieron nada los Reyes porque tu papá es republicano, ¿sabes?* Este tipo de enredos repíteos noutras obras, como nalgunhas da serie «Cousas de nenos» (*Abanca*). Por último, o lalinense Xosé Otero Abeledo «Laxeiro» fai retratos de nenas con monecas (1968, *Abanca*), monecos torturados («O martirio do boneco Ramón», 1966, *Abanca*) e



fantoches que vai soterrar («O enterro da marioneta», 1965, *Abanca*). Tal e como indica o crítico Xosé Antón Castro, neste lenzo tamén indaga nas novas buscas estilísticas do seu característico expresionismo románico e barroco, narrado á maneira dos vellos cantares de cego. Unha síntese de debuxo e cor cunha ollada crítica para explicar a vida en termos de parodia, unha vida manipulada desde os bastidores do poder.

Nun cadro contemporáneo da colección do *Parlamento de Galicia* aparece o xogo das agachadas. Trátase dun óleo de gran formato (200 x 230 cm) do coruñés Víctor López-Rúa (2006), discípulo de Antonio López Rodríguez. Desenvólvese nun interior, onde dúas mozas descalzas sobre un chan de madeira xogan cun biombo á calor dunha cheminea. Desta temática, e malia non ser pintura, queremos destacar un conxunto escultórico situado no parque de San Roque de Cambados. Foi realizado en 2015 polo obradoiro de emprego Turismo Sostible III e representa a tres persoas escondidas mentres que unha cuarta apanda pegada a unha árbore. Debido á proximidade dun colexio, constitúe unha alegoría á educación xunto con outro grupo próximo que inclúe bólas, cubos, libros, lapis e afialapis. No mesmo campo artístico, sobresaen a escultura en bronce de Buciños da «Roda» (1975, *Afundación*); e a coñecida «Fonte dos nenos» de Pontevedra (2002), que podería ser rebautizada como fonte da infancia ou das crianzas. Na obra, do artista Manuel Collazo Torres, saen dúas nenas, unha sentada e outra de pé cun aro, esperando a que o amigo remate de beber.

Do mundo dun Laxeiro que asistía ás funcións de monicreques de Barriga Verde, pasamos ás festas e feiras dos anos 60 e 70 do século XX. Destaca neste sentido unha obra actual, a do ferrolán Xosé Vázquez Castro titulada «Carrusel da nenez» (2016, *Parlamento de Galicia*). É un retrato colectivo cunha señora e dúas nenas de fronte, mirando cara a nós, mentres que un neno nos dá as costas para ver os cabaliños que hai no fondo. Ademais, neste apartado debemos incluír as catro «Verbenas» dedicadas ás festas madrileñas da viveirense Maruja Mallo, malia non estar en museos galegos. As cores, os motivos multiplicados, o barroquismo e a aparente falta de lóxica invaden as escenas, entre as que sobresaen barracas (1927, *Museo Reina Sofía*) e noras.

Abordamos agora as tradicións populares volvendo sobre Laxeiro e as súas «Cencerradas». Na primeira (1950, *Afundación*, inv. 486), con cores vivas, aparecen só cinco cativos, recortándose sobre as súas cabezas, a contraluz, un grande espantallo e unha máscara. Pola contra, na segunda (1950, *Afundación*, inv. 492), con tons ocres, emerxe unha multitude distribuída en dous grupos arredor dunha parella de xigantes.

O tempo das mascaradas, das comparsas, dos bailes e, en definitiva, do lecer, vémolo tamén en varias obras dedicadas ao Entroido, tema re-

corrente na arte galega dos séculos xx e xxi. Dúas delas son do lalinense Alfonso Sucasas Guerra, pertencentes á colección do *Parlamento de Galicia* («Entroido», s/d, e «Antroido», 1988). Escenas coloristas con poucos personaxes que transmiten alegría e diversión. Pola súa banda, na «Alegoría a Santiago» de Xoán Pardiñas (Facultade de Dereito, *USC*), as máscaras mestúranse con animais, malabaristas, músicos e zancudos nunha rúa con soportais e unha fonte. Un expresionismo de xestos esaxerados e matiz popular que evoca a imaxinería de Brueghel ou de James Ensor. Por último, as obras de Xaime Quessada («Entroido», 1993, «Antroido I», II e III, 1994-1995, *USC*), combinan peliqueiros ourensáns con outros Carnavais dos máis arquetípicos do mundo como Río ou Venecia.

Mención á parte merecen as mulleres, grandes ausentes tanto nas representacións como no seu traballo. Das coleccións galegas consultadas só atopamos referencias ao lecer no tríptico de Julia Minguillón sobre a educación da infancia (1952, *Afundación*). No panel da esquerda saen varios mozos xogando ás cartas, tendo as nenas un papel secundario. Debido a esta ausencia feminina, queremos citar dúas obras máis que inclúen xoguetes e que non están musealizadas, unha de María Antonia Dans e outra de Concha Vázquez. A primeira é «Nai con paxaro e filla con osiño» (s/d, *artprice*), na que unha muller vestida de vermello e sentada no campo está a carón dunha nena que nos mira de fronte, cun pano na cabeza e un oso de peluche nos brazos. A segunda, «Rapaz do remuíño» (s/d, *álbum de mulleres* do *Consello da Cultura Galega*), sobresae polo tratamento anatómico, con rostro encarnado, sostendo distraidamente o viraventos coas mans.

5. Conclusións

En xeral, observamos que, malia que si aparecen xoguetes, enredos e divertimentos, a presenza de xogos tradicionais é escasa. Ademais, trátase dunha representación nesgada por clase e xénero, predominando homes e clases podentes. Por outra banda, cómpre sinalar a falta de dixitalización de moitos dos museos galegos, como é o caso dos provinciais de Lugo ou Pontevedra*. De feito, aínda que o obxectivo orixinal deste artigo era o de analizar as obras a través das coleccións en rede, a ausencia de catálogos accesibles na rede motivou un cambio de enfoque.

[O presente capítulo foi enviado para a súa revisión o 18 de novembro de 2024. Dez días despois, o 27 de novembro, a Deputación de Pontevedra anunciou a publicación en Internet dos fondos da colección do seu Museo Provincial].

Referencias

Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
Gombrich, E. (2008). *La Historia del Arte*. Phaidon Press Limited.
Hagen, R. (2000). *Bruegel. La obra completa – Pintura*. Taschen.
Tomlinson, J. (1993). *Francisco de Goya: los cartones para tapices y los comienzos de su carrera en la Corte de Madrid*. Cátedra.

Webgrafía

Museo de Historia da Arte de Viena
https://www.khm.at

Fundación Goya en Aragón
https://fundaciongoyaenaragon.es/

Museo Nacional del Prado
https://www.museodelprado.es/

Colección Wallace
https://www.wallacecollection.org/

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza
https://www.museothyssen.org/

Museo de Arte de Toledo (Ohio)
https://toledomuseum.org/

Museo de Orsay
https://www.musee-orsay.fr/

Museo Sorolla
https://www.cultura.gob.es/msorolla/inicio.html

Museo do Louvre
https://www.louvre.fr/

SMK - Galería Nacional de Dinamarca
https://www.smk.dk/

Museo Estatal do Hermitage
https://www.hermitagemuseum.org/

Dulwich Picture Gallery
https://www.dulwichpicturegallery.org.uk/

Museo de Arte do Condado de Los Angeles
https://www.lacma.org/

Museo Calouste Gulbenkian
https://gulbenkian.pt/museu/

Museo Granet
https://www.museegranet-aixenprovence.fr/

Museo de Arte Kimbell
https://kimbellart.org/

Museo Louisiana de Arte Moderna
https://louisiana.dk/

Museo Picasso de Barcelona
https://museupicassobcn.cat/

Museo de Arte Moderna
https://www.moma.org/

Museo Municipal de Vigo «Quiñones de León»
https://www.museodevigo.org/

Museo de Belas Artes da Coruña
https://museobelasartescoruna.xunta.gal/

Colección de Afundación
https://www.afundacion.org/ga/coleccion

Colección de Arte Fundación María José Jove
https://www.fundacionmariajosejove.org/secciones/coleccion-de-arte-de-la-fundacion/

Colección de Arte ABANCA
https://coleccion.abanca.com/

Colección de Arte do Parlamento de Galicia
https://www.es.parlamentodegalicia.es/ColeccionArte/Index/

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
https://www.museoreinasofia.es

Museo Virtual da Universidade de Santiago de Compostela
https://museovirtual.usc.gal/

Blog «A ti meu Cambados»
http://atimeucambados.blogspot.com/2015/03/un-conxunto-escultorico-sobre-o-xogo-do.html

La Voz de Galicia (2015, febreiro). *La rotonda de Os Olmos se convierte en un homenaje a la enseñanza.*
https://www.lavozdegalicia.es/noticia/arousa/2015/02/19/rotonda-os-olmos-convierte-homenaje-ensenanza/00031424360769972604210.htm

Marketplace Artprice. María Antonia Dans: *mamá con pajarito e hija con osito.*
https://es.artprice.com/plaza-de-mercado/2533096?category=Pintura&title=mama-con-pajarito-e-hija-con-osito

Consello da Cultura Galega: Álbum de Galicia (2008, xaneiro). Concha Vázquez Martínez.
https://consellodacultura.gal/album-de-galicia/detalle.php?persoa=4064

Os xogos tradicionais na Educación Física escolar

Apolinar Varela

Un xogo apréndese xogando, entón unha cultura e os seus significados apréndense vivíndoos (Gúber, 2004).

Este capítulo focaliza a súa atención no campo da Educación Física e o xogo tradicional. A importancia do patrimonio lúdico fai que este sexa un contido cun valor pedagóxico relevante dentro desta área de coñecemento. Nestas liñas contextualízase o xogo dentro dos currículos, a importancia da praxioloxía motriz para a súa aplicación na Educación Física e algunhas recomendacións para a súa posta en práctica nas clases da materia.

1. Introdución

Historicamente, os xogos tradicionais foron para moitas xeracións a única Educación Física —en diante EF— que experimentaron nas súas vidas, ben dentro da escola ou fóra dela. Os xogos tradicionais, non esperaron a que estes fosen «prostituídos» (Veiga, 2001) polo ensino e se lles asignase un valor pedagóxico de carácter utilitarista ou finalista. Estes xa cumprían a súa función educativa sen necesidade de seren inseridos nun currículo escolar e, servían como elemento dunha grande importancia para o desenvolvemento integral das crianzas desde a perspectiva da etnomotricidade (Parlebas, 2017). Grazas á súa riqueza motriz, os xogos tradicionais teñen un compoñente motor que permite a súa posta en valor desde a perspectiva da EF escolar e extraescolar. O potencial educativo destes xogos queda reflectido en distintos factores como:

- Conservación da cultura e a identidade dunha comunidade: son unha manifestación do patrimonio inmaterial de cada sociedade que permite conectar o alumnado coa historia e as tradicións do seu contexto sociocultural.
- Favorecen o desenvolvemento motor: permiten a aprendizaxe e mellora das habilidades básicas motrices —camiñar, saltar, xirar,

agarrar, gatuñar etc.—, da coordinación, o equilibrio, a axilidade e outras capacidades físicas —resistencia, forza, velocidade, flexibilidade— de maneira natural.

- Potencian o desenvolvemento cognitivo: favorecen distintas aprendizaxes en diferentes planos —motor, afectivo, emocional e social— que estimulan a nivel cognitivo a maduración e desenvolvemento integral das crianzas.
- Promoción de valores sociais: promoven a enculturación e a aprendizaxe de valores socioculturais a través de xogos —cooperativos, individuais, oposición etc.— fomentando valores e virtudes como a humildade, a solidariedade, o autocontrol, o recoñecemento das normas etc.
- Mellora a nivel afectivo-emocional: o feito de xogar permite a interrelación de distintas crianzas a través de diferentes modalidades lúdicas. Isto potencia o impacto positivo a nivel emocional, afectivo, na autoestima, na motivación, no control do risco etc.
- Accesibilidade e sostibilidade: estes xogos adoitan requirir poucos recursos materiais e poden adaptarse a diferentes contextos e capacidades do alumnado. A importancia da relación que posúen coa elaboración de xoguetes e materiais a partir do coñecemento da natureza e da reciclaxe de materiais alternativos para a construción dos xogos e xoguetes.
- Interdisciplinariedade e transversalidade: son un contido curricular ideal para fomentar o traballo interdisciplinar e transversal, xa que permiten traballar todo tipo de contidos —matemáticas, linguas, educación artística, historia etc., dun xeito intituitivo e lúdico.
- Atemporalidade dos xogos: este patrimonio lúdico mantén un carácter atemporal. Se o comparamos con outra tipoloxía de xogos, deportes e pasatempos, estes xogos nunca pasan de moda, xa que a súa propia natureza fai que entronquen coas necesidades básicas das crianzas.

2. Aproximación aos xogos tradicionais no currículo escolar da Educación Física

Froito do potencial educativo que posúen os xogos tradicionais estes foron recollidos pola escola, especialmente a partir de finais e principios dos séculos XIX-XX a través da Institución Libre de Ensinanza (en diante ILE), para a súa posta en práctica dentro do contexto educativo, fronte á concepción ximnástica da EF. Poderíase dicir que comeza a institucionalización educativa do xogo tradicional no currículo escolar. A ILE introdu-

ciu os xogos populares fronte aos exercicios ximnásticos. A selección dos xogos debía ser rica en esixencia e variedade, e no caso de que a escolla non cumprise isto habería que facer unha progresión na programación dos xogos para que lograr os obxectivos desexados.

Posteriormente, xa na ditadura fascista, estes xogos tamén foron recollidos na escola franquista. Só que nestas décadas os xogos tradicionais estaban supeditados a unha visión ximnástica e militarista da EF. Deste xeito, estes xogos eran considerados como un medio para a exaltación dos valores do réxime. Ao contrario do que acontecía na ILE, as nenas/os practicaban xogos diferentes en función do xénero e sempre como apoio aos contidos ximnásticos e deportivos que comezan a coller gran protagonismo no currículo nestas décadas. Neste sentido, a práctica dos xogos tradicionais quedaba na escola para os tempos de recreo e para momentos concretos nas clases de EF, obviamente naquelas escolas nas que existía a EF. Estes xogos foron traballados tamén en contextos «extraescolares» a través das JONS e da Sección Feminina en colonias, campamentos etc.

Xa co final do réxime fascista e a súa última reforma educativa, coa Lei Xeral de Educación, a EF confirmaba o xiro cara a unha materia que pasaba de estar focalizada na ximnástica cara á práctica do deporte, ficando os xogos tradicionais nun segundo chanzo —xunto con outros contidos— na relevancia do currículo escolar. Malia iso, os xogos tradicionais mantivéronse nos deseños curriculares das distintas reformas educativas desde a LOXSE até a LOE actual. Neste sentido, os xogos tradicionais aparecen de maneira directa no currículo da EF e estes poden ser traballados en distintos bloques de contidos da materia como estes exemplos:

- Xogos e deportes tradicionais —manifestacións da cultura motriz—: neste caso búscase a exploración e práctica de xogos con orixe na cultura popular e tradicional, como poden ser as bólas, a corda, o brilé, a mariola. Como é coñecido, moitos dos xogos tradicionais acaban sendo transformados en deportes tradicionais federados —traiñeiras, chave, billarda, loita, birlos etc.—. Este elemento pode ser aproveitado para aproximar os escolares dunha maneira progresiva e contextualizada ao deporte partindo da súa orixe.
- Condición física e saúde —vida activa e saudábel—: estes permiten desenvolver as capacidades físicas —forza, velocidade, flexibilidade, resistencia— de maneira lúdica a través de xogos que implican un esforzo físico —soga-tira, levantamento de peso, carreiras etc.—.
- Habilidades Motrices Básicas —vida activa e saudábel—: estes xogos poden precisar para a práctica desprazamentos, saltos e lanzamentos —a cadea, a chave, a porca, catro esquinas etc.— potenciando o desenvolvemento destas habilidades.

- Expresión corporal —manifestacións da cultura motriz—: os bailes e danzas tradicionais son un exemplo de como a cultura popular pode ser proposta nas clases de EF a partir do ritmo, a música e a creatividade corporal e a expresión, grazas ao movemento rítmico —xogos de corda, de corro, danzas tradicionais etc.—.
- EF con materiais alternativos —interacción eficiente e sostíbel coa contorna—: outro aspecto de gran importancia é a posibilidade de practicar moitos xogos tradicionais con materiais da natureza, de refugallo, de baixo custo etc., que axudan a sensibilizar sobre a sostibilidade. Asemade, a autoconstrución de xogos e xoguetes con materiais alternativos engade outro punto a favor da cultura lúdica tradicional.

O anteriormente exposto, dá unha pequena pista do potencial educativo que teñen xa que, malia ser un contido menos recoñecido nas programacións de aula dos docentes estes poden ter presenza dentro das aulas de EF, aínda que moitas veces sexa dunha forma descontextualizada e como medio para lograr a consecución doutros contidos. A dificultade para conxugar a propia natureza do xogo dentro do propio deseño curricular e cos obxectivos que persegue o sistema educativo (Kuscher, 2012), provoca como indica Parlebas (2017) que os xogos tradicionais, en contraposición aos deportes convencionais, encaixan peor nun modelo de autoridade centralizado, neste caso no docente de EF. Isto débese a que os xogos tradicionais establecen unhas regras que favorecen os usos dos espazos e dos elementos de comunicación que non asumen unha autoridade única.



3. A praxioloxía motriz ao servizo dos xogos tradicionais e da Educación Física

O estudo das prácticas lúdico-motrices deu lugar, a mediados do século xx, á Praxioloxía motriz. Esta disciplina estuda o comportamento mo-

tor. É a ciencia da acción motriz especialmente de condicións, modos de funcionamento e resultados do seu desenvolvemento, e a 'acción motriz' como o proceso de realización das condutas motrices dun ou varios suxeitos que actúan nunha situación motriz determinada (Parlebas, 2017). Non é obxecto deste capítulo afondar sobre esta ciencia, neste caso tomarase como referencia o enfoque praxiolóxico, xa que este tivo grande impacto na EF, nos seus deseños curriculares e na formación de profesionais. Asemade, o estudo dos xogos tradicionais desde a etnomotricidade supuxo un punto de partida para mudar o enfoque de investigación nos xogos motores e práctica na EF. A comprensión dos xogos, desde este enfoque, permite aos profesionais da EF facer propostas máis axeitadas a cada unha das etapas educativas e ás necesidades dos escolares.

Grazas á praxioloxía motriz pódense identificar distintos tipos de xogos tradicionais atendendo a distintos aspectos como a presenza de compañeiros, puntuación, espazos, materiais etc. Todos estes elementos presentes nos xogos tradicionais responden a dous tipos de lóxica:

- Lóxica interna: referida ás normas do xogo e aos seus elementos estruturais.
- Lóxica externa: tipo de relacións socioculturais mantidas polos xogadores/as nas áreas de xogo —praza, monte, rúa, praia...—, os materiais —construción de xogos, xoguetes etc.—, xogadores/as —idades, xénero, colectivo etc.—, época do ano para a súa práctica —festas, estacións do ano...—.

Deste xeito, nos xogos tradicionais e focalizando a atención na lóxica interna dos xogos tradicionais, pódense clasificar estes en función de distintos factores como (Lavega, 2002):

- Presenza ou ausencia de xogadores
  - Xogos sociomotores cooperativos: a colaboración para conseguir un obxectivo final é imprescindíbel. Esta cooperación pode manifestarse de distintas maneiras —contacto físico, manipulación compartida de obxectos ou materiais como a roda ou a corda—.
  - Xogos sociomotores de colaboración-oposición: neste caso, os xogadores, en función do equipo no que participan, poden axudarse ou opoñerse ás accións en función dos roles que teñen no momento —xogador atacante con balón, defensor sen balón etc.—, neste caso os xogos por equipos como o brilé ou a soga-tira.
  - Xogos sociomotores de oposición: este tipo de xogos buscan a confrontación entre dous equipos adversarios cuxas accións están enfocadas a bater o rival, pode ser con contacto corporal ou a

través dun móbil. Exemplo destes xogos son a loita galega, o jogo do pau.
    - Xogos psicomotores: estes xóganse de maneira individual e a interacción dun xogador non inflúe na resposta do adversario. Son xogos deste tipo os birlos, a chave, a ra, entre outros.
- Tipo de comunicación motriz
    - Rede exclusiva de comunicación: os xogadores/as non poden ser compañeiras/os e rivais de maneira simultánea. Sempre xogan nos mesmos equipos birlos, brilé—.
    - Rede ambivalente: aquí as xogadoras/es poden mudar os roles e pasar de ser compañeiras/os a adversarios —hai lume, catro esquinas— no decorrer do xogo.
    - Rede estable: relaciónase directamente coa rede exclusiva e os participantes non poden mudar de equipos e sempre son o mesmo número de integrantes nos equipos.
    - Rede inestable: nestas prácticas lúdicas os participantes poden mudar de rol no desenvolvemento do xogo. Deste xeito un pode comezar perseguido e rematar perseguindo e con número variábel dos integrantes de cada equipo, no caso de ser o caso —a cadea, colas de burro etc.—.
- Segundo a interacción motriz: aquí pódense atopar diferentes tipos de xogos tradicionais que varían notablemente en función de se existe comunicación motriz ou non. Deste xeito, hai xogos en solitario —ra, chave etc.—; xogos cooperativos onde todos colaboran —a corda, corros etc.—; xogos dun contra todos-todos contra un —lévalas, pillar etc.—; duelos individuais onde confrontan dous participantes, estes poden ser simétricos —mesmo nº de xogadoras/es—, asimétricos —nº de xogadores/as diferente nalgún momento—; duelos por equipos —simétricos e asimétricos— nos que xogan dous equipos; xogos de todos contra todos onde cada participante xoga para si mesmo enfrontándose ao resto —porca—.
- En función da relación co espazo:
    - Medio estábel: aqueles xogos que se realizan nun espazo no que non existen variacións sobre a superficie ou medidas do lugar —frontón, trinquet etc.—.
    - Medio inestábel: aqueles espazos que non precisan dunha adaptación do espazo para xogar e o medio pode influír no xogo —ir á vía, cucaña etc—.
- Relación cos materiais:
    - Nos xogos tradicionais, unha persoa pode experimentar con distintos tipos de materiais que serven para reproducir diferentes

accións como lanzar pellos na chave, pelotas pequenas, paus etc. En función de se o xogo é sociomotor ou psicomotor, esta interacción relaciona a máis ou menos participantes no xogo.

- Relación co tempo: os xogos tradicionais tamén varían en función dos tempos de xogo. Deste xeito, podemos ter os seguintes xogos cun final establecido: o final nestes xogos está marcado pola consecución de todas as accións de marca acordadas nas normas. Existe un marcador e son xogos exclusivos —sempre os mesmos participantes e estables, non hai variacións entre compañeiros e rivais—. Nestes xogos pódense atopar os seguintes:
  - Finalización por tempo límite: chegado a un tempo o xogo remata e contabilízanse os tantos logrados no xogo —fútbol etc.—.
  - Finalización por puntuación límite: o xogo finaliza cando un dos xogadores/as ou equipos acada o máximo de puntuación ou tantos —chave, ra etc.—
  - Finalización por criterio homoxéneo: criterio unificado para todos os participantes —tempos, distancia, repeticións etc.—, —traiñeiras, carreiras etc.—.
  - Finalización por tempo límite e puntuación límite: neste caso, a persoa pode acadar o obxectivo do xogo chegando a unha puntuación determinada dentro dun tempo ou rematar o xogo cando se realiza unha acción con éxito que dá por rematado o xogo —loita galega etc.—.
- Sen final establecido: no caso destes xogos non existe un final determinado e o xogo pode estenderse todo o tempo que desexen os/as xogadoras —agochadas, bote botero, monta na churra etc.—.

Porén, ademais dos elementos da lóxica interna —estruturais e funcionais—, é fundamental comprender os elementos sociais e culturais do xogo tradicional, é dicir, a súa lóxica externa. Isto permite unha interpretación máis holística da súa función e significado nun contexto determinado (Lavega *et al.*, 2006). Segundo Lavega et al. (2006), a lóxica interna do xogo complétase coa lóxica externa, que inclúe a información sociocultural vinculada ás características dos seus protagonistas —idade, xénero ou condición social—, as condicións de práctica —lugares onde se desenvolve: praza, trinquete, rúa...—, os materiais empregados —o seu proceso de construción e personalización—, así como o valor simbólico do xogo —a súa relación coa relixión ou cun réxime político— e a súa localización temporal —momento de práctica: festividade, estación do ano, momento do día—.

A compresión dos xogos tradicionais desde esta perspectiva axudará a unha mellor integración do patrimonio lúdico nas sesións, programacións e proxectos educativos dos profesionais da EF.

4. Recomendacións didácticas para a inserir os xogos tradicionais nas aulas de Educación Física

A continuación, achegaranse algunhas indicacións didácticas para facilitar as propostas relacionadas cos xogos tradicionais como contido nas programacións e sesións de EF, ben sexa na etapa de Educación Primaria ou Secundaria.

A) Aproximación cultural e histórica: histórica e cultural

- Investigación sobre a orixe e evolución dos xogos: coñecer a historia, a súa relación co territorio e as vías de transmisión.
- Traballo etnográfico interxeracional: explorar testemuños de xeracións dos bisavós, avós etc., para recompilar patrimonio lúdico para as clases de EF. Convidar a persoas para ensinar a súa experiencia.
- Interculturalidade: relacionar os xogos propios cos doutras culturas e países promovendo a diversidade e a tolerancia desde o coñecemento das semellanzas e diferenzas. Isto é especialmente potente agora que a inmigración, desde orixes diversas, é a realidade de moitos centros escolares.
- Dramatizacións históricas: representar épocas pasadas a través dos seus costumes, vestimentas e normas do momento histórico analizado —Xogos Olímpicos, cadros de Goya...—.
- Tradicións e festas locais: descubrir os contextos da práctica dos xogos tradicionais en romarías, xuntanzas, festas patronais ou eventos relixiosos —a cucaña en Pontedeume, entroido, danzas—.

B) Perspectiva interdisciplinaria

- Asociación con outras áreas do currículo: relacionar os xogos tradicionais e colaborar con docentes doutras áreas do currículo como Historia, Lingua, Arte ou Matemáticas, para favorecer unha aprendizaxe contextualizada e integral. Con especial interese a relación coa aprendizaxe da lingua galega a través dos xogos tradicionais con cancións, sortes, adiviñas, refráns, linguaxe específica etc.
- Estudo da lóxica interna e externa do xogo: como xa se destacou con anterioridade o coñecemento dos elementos estruturais e funcionais dos xogos tradicionais é preciso para abordar o contido nas clases de EF.

- Creación de proxectos educativos transversais: asociar a práctica dos xogos tradicionais aos proxectos educativos de centro ou proxectos curriculares que faciliten o traballo transversal e multidisciplinario con actividades artísticas (debuxos, murais, teatro), programas de dinamización patios escolares, proxectos de convivencia, programas deportivos, xeración de recursos didácticos, formacións específicas, viaxes, entre outras accións.

C) Creación de recursos didácticos sobre os xogos

- Creación de catálogos de xogos tradicionais para a súa práctica: recompilar as normas, variantes e curiosidades en formato físico ou dixital. Poden ir acompañados con guías ou manuais ilustrados con debuxos explicativos sobre como se xogan.
- Mapas lúdicos: elaboración de mapas das zonas coas localizacións dos espazos onde se practicaban os xogos tradicionais. Nas escolas facer mapas de xogos.
- Paneis, pósters, mostras fotográficas: deseñar espazos decorativos e informativos dos distintos brinquedos, enredos, xogos que faciliten a súa aprendizaxe e práctica.
- Creación de xoguetes, enredos e brinquedos: a autoconstrución dos materiais xera numerosos materiais para o seu deleite.

D) Uso das TIC-TAC para a aprendizaxe, divulgación e documentación

- Gravación de vídeos explicativos: crear contido en formato de vídeos onde as crianzas presenten e practiquen os xogos tradicionais, favorecendo a aprendizaxe colaborativa. Poden empregarse plataformas como Youtube, Twicht etc.
- Creación de repositorios ou catálogos dixitais: crear unha recompilación de xogos tradicionais a través de blogs, páxinas web ou redes sociais.
- Propostas de Gamificación e aplicacións interactivas: Empregar recursos dixitais para complementar a práctica, como aplicacións que recollan regras, variantes e curiosidades sobre os xogos.
- Realidade aumentada e simulacións virtuais: experimentar distintas ferramentas dixitais para recrear xogos tradicionais en formato virtual.

E) Adaptación ao contexto do alumnado

- Inclusión e equidade: adaptación dos xogos para que todas as crianzas poidan participar, modificando normas ou materiais se é

necesario. Neste sentido, deberase prestar atención ás persoas con discapacidade, perspectiva de xénero e interculturaridade.

- Conexión cos intereses actuais: relacionar os xogos tradicionais con actividades ou xogos contemporáneos para facelos máis atractivos e motivadores.
- Selección de xogos significativos: escolla de xogos tradicionais propios da comunidade, vila, aldea ou comarca para reforzar a identidade cultural.
- Propostas colaborativas: facilitar e promover que o alumnado propoña ideas e participe en programas, sesións etc.
- Promover a participación activa das crianzas: o alumnado poderá axudar e participar en diferentes actividades como a investigación e presentación de xogos, creación de variantes dos xogos, aprendizaxe cooperativa e interxeracional onde as nenas/os poidan ensinar os seus compañeiros/as, familias, outros centros, liderado de proxectos etc.



F) Reflexión sobre os valores e as aprendizaxes

- Promoción de debates sobre o significado e importancia do xogo: reflexionar sobre como os xogos tradicionais reflicten a cultura, os valores e a organización social da época en que xurdiron. Estes debates deben concienciar sobre a importancia do patrimonio lúdico como parte da identidade cultural de onde se vive e da memoria colectiva.
- Reflexionar sobre os valores e virtudes: reflexionar e pensar sobre a importancia do autocontrol, a cooperación, o respecto pola norma, a humildade, o xogo limpo etc.
- Comparación con outras prácticas lúdico-deportivas: análise de distintas manifestacións lúdicas ou deportivas que permitan coñecer a evolución dos xogos e os hábitos de vida e lecer da sociedade.

G) Promoción da saúde e hábitos de vida

- Fomentar a actividade física ao longo das etapas educativas: a práctica dos xogos tradicionais poden axudar a manter os niveis de actividade física recomendable na infancia e xuventude.
- Experiencias baseadas na riqueza motriz: os xogos tradicionais permiten o desenvolvemento global das distintas capacidades físicas e habilidades motrices das crianzas desde unha perspectiva lúdica e variada.
- Concienciación sobre hábitos de vida saudábeis: grazas á práctica de xogos tradicionais estimúlase a aprendizaxe de hábitos de lecer axeitados e costumes de hixiene.

H) Uso de espazos significativos

- Roteiros lúdicos e práctica en espazos da contorna: sempre que sexa posible, organizar actividades de práctica en lugares tradicionais —praza, rúa, campo, praia, atrio…—, practicando os xogos nos espazos reais.
- Xestión dos espazos de xogo dentro da escola: distribución e xestión dos espazos escolares para permitir unha experiencia o máis auténtica posible.
- Naturalización dos espazos escolares: busca de elementos naturais nas escolas con zonas verdes, area, árbores etc., que favoreza o xogo de risco e con elementos naturais.

I) Implicación da comunidade educativa e entidades sociais

- Colaboración coas familias: convidar os familiares a demostrar e compartir xogos practicados por eles na vida.
- Promoción do traballo en rede: fomentar a colaboración con asociacións culturais, centros educativos, entidades locais, nacionais, internacionais centradas na promoción e recuperación do patrimonio lúdico.

L) Organización de eventos e torneos temáticos

- Eventos puntuais: promover eventos temáticos puntuais de xogos-deportes tradicionais para todas/os, implicando toda a comunidade educativa —Día dos xogos tradicionais, Olimpíadas de deportes tradicionais, Día da inclusión, Día da Muller etc.—.
- Mostras e exposicións culturais: organizar mostras artísticas con materiais, fotografías e vídeos sobre xogos tradicionais, implicando as familias e a comunidade.

- Competicións intra-intercentros: organizar encontros entre os distintos cursos ou colexios para fomentar a convivencia a través dos xogos tradicionais.

5. Conclusións

Os xogos tradicionais foron e son unha excelente ferramenta pedagóxica para a área de EF potenciar o desenvolvemento integral das crianzas nos planos motor, social, emocional, cognitivo e cultural, entre outros. Como consecuencia da súa valía para a escola, estes foron recollidos nos currículos escolares ao longo das distintas reformas. Para a súa posta en práctica na aula de EF débese facer desde a comprensión dos seus elementos estruturais e funcionais, isto debe ir acompañado dunha serie de estratexias didácticas para realizar propostas significativas e contextualizadas. Neste sentido, este patrimonio lúdico supón un valor engadido ao proceso de aprendizaxe das crianzas, xa que o que se aprende de maneira xogada, realízase dunha maneira máis distendida e permite fixar mellor as aprendizaxes en moito menos tempo, se o comparamos con outras metodoloxías.

Referencias

Kuschner, D. (2012) (consultado: 28/07/25). Play is natural to childhood but school is not: The problem of integrating play into the curriculum. *International Journal of Play, 1(3), 242–249.* Recuperado de https://doi.org/10.1080/21594937.2012.735803

Lavega, P. (2002) (consultado: 28/07/25). Juegos tradicionales y educación. Aprender a relacionarse. Relacionarse para aprender. Encuentro internacional sobre los juegos. Herencia, transmisión y difusión de los juegos tradicionales. 2002. Recuperado de https://aejest.com/es/publicaciones/juegos-tradicionales-y-educacion/

Lavega-Burgués, P., Lagaradera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., e Sáez de Ocáriz, U. (2006) (consultado: 28/07/25). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 85, 68-81. Recuperado de https://revista-apunts.com/los-juegos-y-deportes-tradicionales-en-europa-entre-la-tradicion-y-la-modernidad/

Parlebas, P. (2017). *La Aventura Praxiológica. Ciencia, Acción y Educación Física.* Junta de Andalucía.

Veiga, P. (2001). *Xogo popular galego.* Sotelo Blanco.

Varela, A. (2015) (consultado: 28/07/25). *Xogo popular e Educación Física. Unha investigación etnográfica en Malpica de Bergantiños.* Universidade da Coruña. Recuperado de https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/15540

Os xogos tradicionais e a literatura

José Manuel García Fernández
Xosé López González

Realízase un pequeno percorrido por obras da literatura galega, en que se pode observar como autoras e autores outorgan verdadeira importancia aos xogos e brinquedos tradicionais da nosa terra, axudando a contextualizar a literatura dentro dun territorio concreto e situala nunha determinada época da nosa historia.

1. Introdución

Falarmos de xogos tradicionais ou xoguetes, á hora de enredar, vén sendo o mesmo, pois son dous xeitos de entreterse e divertirse nos tempos de lecer ou cando a situación ou momento o permitan. Daquela, a nosa literatura dará acubillo a ambas as dúas manifestacións lúdicas, indistintamente.

A intención do presente capítulo non é outra máis que a de mostrar unha serie de textos nos que, tanto a literatura popular de tradición oral —aínda que moita pasada a escrita, por mor da conservación— como a considerada culta, é dicir, non anónima senón de autoría coñecida, se fixo eco de moitas manifestacións lúdicas dentro do noso acervo galego. Tal presenza corrobora, unha vez máis, a verdadeira importancia que tivo e ten o xogo e o brinquedo popular no desenvolvemento da infancia e que sempre marcou a súa futura personalidade na etapa adulta.

Ao referírmonos á tradición, estamos aludindo á transmisión de xeración en xeración, dunha serie de feitos históricos, coñecementos, crenzas, prácticas, costumes etc., por vía oral, normalmente. Dentro destes saberes, prácticas ou costumes entraría de cheo o tema que nos atinxe: os xogos e os xoguetes tradicionais. Semella algo case irrisorio, para moitos, prestar tanto interese a un aspecto da vida coma o enredar, argallar ou ocupar o tempo de lecer, pero é que detrás desta tradición lúdica agóchanse asemade outros aspectos fundamentais do noso ser, á parte dos meramente físicos ou psicolóxicos, que nos identifican e diferencian como galegas e galegos: a nosa lingua, a nosa cultura, a paisaxe..., en fin, a identidade

propia de Galicia. Por iso, falar dos xogos e brinquedos tradicionais é facelo tamén da historia da nosa sociedade e os seus comportamentos.

Imos, entón, mostrar unha gavela de textos en que aparecen referencias explícitas aos devanditos xogos e brinquedos tradicionais. Non indagaremos na súa posible aplicación didáctica, en todo caso sería tema a atinxir noutro estudo. Para unha mellor sistematización, trataremos a súa presenza na literatura popular de tradición oral e, a seguir, na considerada literatura culta, polo tanto de autoría coñecida e escrita.

2. Os xogos e brinquedos na literatura popular de tradición oral

Segundo Blanco (1992), a literatura popular de tradición oral «é unha forma de arte verbal, é dicir, o uso artístico dese vehículo común de comunicación que é a lingua dunha comunidade. Abrangue un conxunto de diversas formas e xéneros literarios usados e transmitidos oralmente polo pobo; por «pobo» entendemos aquí as *clases subalternas,* aquel sector máis afastado da cultura canónica e dominante, propia dos sectores máis informados e influentes. Así pois, faise un uso artístico da nosa lingua, transmitido pola xente do pobo, froito da súa sabedoría ancestral». Haberá cousa mellor? Pensamos que non. É a esencia do noso propio ser, da nosa personalidade máis intrínseca que nos diferencia e define como pertencentes a un pobo que se denomina Galiza.

Á parte das modalidades xenéricas, como os contos, as lendas ou o cancioneiro, o repertorio do noso patrimonio oral abrangue as adiviñas, os refráns, os ditos, as fórmulas ou os trabalinguas. Son máis dados para o xogo estes últimos xéneros, considerados como semiliterarios. Daquela, comezaremos por estes últimos.

Adiviñas

En palabras de Paco Martín: «Se decimos que a adiviña consiste en dar unha definición, inxeniosa e insinuante, de algo coñecido e encubríndoo de xeito que non permita a localización inmediata do definido pra acadar así un modo de entretemento, teriamos, supoño, razón. (…) É basicamente certo que a adiviña é un xogo. Cecais poderiamos arriscarnos a afirmar que un dos xogos máis propiamente humáns se partimos de que a linguaxe é a máis alta consecución do home como ser intelixente. A adiviña é unha fermosa forma de empregala linguaxe dun xeito lúdico ao tempo que serve pra achegar ao individuo a conceptos ou fenómenos dificilmente comprensibles co uso exclusivo da razón i en condicións normais.» (Martín, 1985, pp. 9-10).

Como observamos, a adiviña xa é un xogo, un enredo e como tal tamén se lembrou dos xogos tradicionais.

O peón, o trompo, a buxaina

Que é? Que é?
Que baila enriba dun pé.
Corpo de buxo,
alma de ferro
o vestido longarelo.

A pelota

Camiña coa cabeza
e non teñas medo que adoeza.

A buxina, buguina, caracola, bucio, apupo

Nace no mar,
morre na terra,
sóprasllе e berra

O papaventos

Rabiño de cores
o traxe a remendos
e come dos ventos
Paxaro non é.
Dirasme que é?

Ademais, como unha grande parte dos brinquedos tradicionais son froito da imitación de tarefas, labores, oficios ou utensilios que empregaban os maiores, tamén son lembrados polas adiviñas.

O muíño

Anda e non ten pés,
come e non ten boca;
canta comida lle dan
toda lle parece pouca.

O pote

Ten boca e non come,
ten cu e non caga,
ten pés e non anda.



Fonte: José Manuel García

O foguete

Eu vin cen damas fermosas
alcenderse coma rosas,
con moito estrondo nacer
e, decontado, morrer.

O grilo

Canta que canta
O negro cantor;
E o seu canto é causa
De entrar na prisión.

O parrulo

Son de terra e son de aire,
cando de andar estou canso,
se se me entoxa, voo
ou, se se me entoxa, nado.

Trabalinguas

Os trabalinguas son xa, en por si, un propio xogo, pois son un conxunto de palabras, ou pequeno texto, que non é doado pronunciar sen se trabucar. De aí ben o riso, tanto a quen o pronuncia coma a quen o escoita. Xa que logo, é un xogo moi orixinal que axuda a mellorar ou perfeccionar a fala das nenas e nenos, á parte de estimular algo tan pouco valorado e mesmo rexeitado hoxe en día, como é a memoria e mesmo a imaxinación, aspecto este último intrínseco ás persoas en idade infantil. Á parte, serven para aumentar o vocabulario, tentar superarse a si mesmos, rir e enredar divertíndose.

Sete bois e sete vacas
suben un carro costa arriba.
Non hai ghalán neste mundo,
Que sete veces o digha. (Hai que repetilo seis veces máis sen respirar)
(Recollido a Carmen Besada Besada. Parderrubias. Salceda de Caselas. Pontevedra)

No monte de finfinrinfonte andaba un home de finfinrinfome de pena corteme e matou un cuello de finfirinfello de perna cortello, e foi ao cortello monfasa e agardou o cuello de finfirinfello de perna cortello no armario de finfirinfalto e o gato monfato de perna cortada e comeulle o cuello de finfirinfello de perna cortello que matara o home de finfirinfome de perna cortome no monte de finfirinfonte.
(Recollido a Esmeralda de Mosende. O Porriño. Pontevedra)

Pasei pola ponte
collendo cordós.
Cordós collín,
collín cordós. (Hai que repetilo moi rápido, tratando non trabucarse para non dicir unha palabra malsoante)
(Recollido a Emilio López López. Pousada. Lourenzá. Lugo)

Xogos ou fórmulas para botar as sortes

Son fórmulas empregadas para establecer a orde de participación nun xogo, a escolla dun xogador ou xogadora dentro dun equipo ou para saber quen apanda, é dicir, a quen lle toca a peor parte dentro dun xogo, o que ninguén quere ou menos lle agrada.

Unha doli,
tele candoli,

carranpín carranpés,
que son dez.

Rabo de cocho,
rabo de besta.
Dixo meu pai
que estaba nesta.
(Para atinar en que man está o agochado algo e logo facer a escolla)

Ditos ou recitados para algunhas ocasións

Rei,rei! Casarei?
Cantos anos vivirei?
Seis na terra e seis no mar,
Marcha rei pró teu lugar.
(Cando se collía unha xoaniña, poñíase na palma da man e comezábase a contar anos mentres o rei non marchaba. Cantos máis, mellor)

Heiche mercar un **corrovelás**
coas pernas para diante
e outro con elas para atrás.

(O corrovelás era un brinquedo denominado así nalgunhas zonas do sur da provincia de Lugo, en Chantada, por exemplo. Adóitaselle chamar rinrán de noz noutros lugares e facía ruído ao friccionar unha noz contra a outra, xirando un eixe tirado por un cordel. Este recitado dicíanllo aos nenos ou nenas cando lles insistían aos maiores que lles trouxesen algo cando ían á vila, para disuadilos da idea).

Cando vaia á feira de Gontán,
heiche de traguer un **rinrán**.

Gontán pertence ao concello de Abadín (Lugo), onde se celebra unha feira anual polo día de Santos, o 1 de novembro. Momento de venda de produtos propios do outono, entre eles, as noces, coas que se constrúen os rinráns. (O dito foi recollido en Estelo, Mondoñedo)

Lendas

Castro de Zoñán

Neste castro de Zoñán, Os Remedios, Mondoñedo (Lugo) apareceron moitas cousas, entre elas un puñal, cachos de barro, muíños, moedas e unha ola de barro tan grande que collía unha persoa dentro dela.
Aló polo 1920 os nenos da escola de Zoñán foron celebrar os Maios a Mondoñedo e levaron dentro da ola de barro unha nena duns doce anos.

Despois quedouse con ela un de Mondoñedo e xa non se soubo máis da ola.

No sochán da croa do castro de Zoñán viven os mouros. Son *ricos coma cochos*, gardan fortunas inmensas nos seus pazos aterrados e teñen cabalos que levan a beber de noite por un túnel que vai desde a croa ata o rego que pasa cabo da igrexa de San Cristovo. Hai quen viu fumegar as chemineas das súas casas soterradas por entre os felgos e as queirogas da tona da terra. E hai, soterrado, **un xogo de bolos**, con lastra e todo, feito de ouro. Cando trona dise que están xogando **aos bolos** os mouros do castro de Zoñán.

Información de Xusto Carreiras Ledo. Os Remedios, Mondoñedo (Lugo). 20 de marzo de 1995. (Cuba e Reigosa, 1998, pp. 42-63).

O anano e o xigante

Un bo día entrou nas propiedades dun xigante un anano que, se non arrumbaba de corpo, aparentaba ter enxeño e sabedoría. Cando o conduciron ata a presencia do xigante e este lle preguntou que era o que o levaba por aquelas terras, respondeu:

- Busco traballo.
- Que é o que sabes facer? Saberías labrar as miñas terras, cargar os meus carros, gadañar os meus prados, mallar o meu trigo ou ter conta do meu gando?
- Sei facer eso e moito máis. E ata, se quero, anque ti me vexas pouca cousa, teño máis forza e son máis valente ca ti.

  Ao xigante deulle o riso e botou tan grandes gargalladas que o chan abaneou e o anano tamén.



Fonte: José Manuel García

- Ti ri, ri todo o que queiras –díxolle o anano ao xigante–, pero para que vexas que non vou de farol, estou disposto a demostrarcho. Ti es grande e eu pequecho, pero se ti es moi forte, eu sono aínda máis. Atrévete a facer a proba.
- Está ben –respondeulle o xigante–; será como ti queres. Imos facer catro probas para ver quen dos dous ten máis forza. Se me gañas, douche un dos meus asnos cargado de ouro; se te venzo eu, a túa vida queda á miña disposición para facer con ela o que me coza o xenio.

Cadrou conforme o anano coa proposta do xigante e preguntoulle:
- Cal vai ser a primeira proba?
- Temos que traer desde o monte ata a miña casa o meirande lotado de leña que poidamos.
- Está ben! Imos xa!

Fóronse os dous camiño do monte, cadaquén coa súa ferramenta. O machado do xigante era case tan grande coma el; o do anano era unha brosiña que valería para facer **chifres** ou para repasar as uñas das dedas dos pés.(...)

Como o anano non fixo nada para parar nos seus traballos, ao xigante non lle quedou outra ca dicirlle:
- Está ben! Ti gañas!
- Réndeste?
- Réndome desta, pero aínda quedan outras dúas probas.
- Cal vai ser, logo, a terceira?
- Imos **xogar á barra**.

Botaron a andar os dous camiño dunha eira a xeito para **xogar á barra**. O que conseguise mandar a panca de ferro máis lonxe, gañaba o xogo. (...)

Como non houbo maneira de reducir o anano, o xigante non tivo máis remedio que aceptar a derrota tamén desta vez. Moi amolado, pero ante o risco de que a barra acabase dentro da casa do cura e que fose causa de graves contratempos, recoñeceu:

-Está ben, ti gañas! (...)

(Sobre o chamado **«xogo da barra»** apuntamos que xa o practicaban os soldados gregos e os romanos como exercicio ximnástico. Consistía en lanzar o máis lonxe posible unha peza alongada de ferro de peso e medidas variables. Gañaba o que a tiraba máis lonxe, sempre e cando a barra quedara chantada. A barra, a versión moderna é o lanzamento de **xavelina**, consta da panca de ferro ou «vectis» e dunha peza de madeira chamada «lingulata» arredor dunha punta de ferro).(Miranda e Reigosa, 2001, pp. 33-38).

Contos

- Por aquí me vou, por aquí me veño; a miña Mariquiña na casa a teño.

Que fai a miña Marica?

- Estou quentando a auga pra amasa-lo pan.
- E hasme facer un bolín pró meu cadelín?
- Si, non faltaría máis.
- Por aquí me vou, por aquí me veño; a miña Mariquiña na casa a teño.
  Que fai a miña Marica?
- Estou amasando.
- Por aquí me vou, por aquí me veño; a miña Mariquiña na casa a teño.
  Que fai a miña Marica?
- Estou roxando o forno –contesta a que está dentro.
- Por aquí me vou, por aquí me veño; a miña Mariquiña na casa a teño.
  Que fai a miña Marica?
- Estou metendo o pan no forno.
- Fixéchesme o pan pró meu cadelín?
  Fixen.
- Por aquí me vou, por aquí me veño; a miña Mariquiña na casa a teño.
  Que fai a miña Marica?
- Sacando o pan –responde a que está dentro do corro.
- Dáme, logo o bolín.
- Queimóuseme.
- Vouche dar unha labazada.

A que está fóra do corro vai correndo detrás da de dentro pra pillala.

Información de Héctor López Fernández. Trabada. Lugo. *A Carón do lume (1999). (pp.194-195), «O xogo da Mariquiña»* en (Noia, 2010, p. 945-946)

Camiño Noia inclúeo dentro de «***Outros contos de fórmula. Relatorios de xogos***». Xogo de corro para decidir quen queda.

3. Os xogos e brinquedos na literatura culta

Igual ca na literatura tradicional oral, tamén a nosa literatura culta acolle nas súas páxinas moitas referencias ao noso acervo lúdico. Para presentalos imos realizar unha exemplificación atendendo aos tres xéneros literarios máis relevantes: a poesía, a narrativa e o teatro. Trataremos de realizar o estudo de xeito cronolóxico, seguindo a historia da nosa literatura. A escolla de textos elixida tratará de ser diversa, é dicir, na que non se repitan sempre os mesmos xogos ou xoguetes. Evidentemente, existen moitas outras mostras lúdicas, pero por razóns de espazo escolleremos algúns dos máis representativos.

• **Poesía**

«Hums com asubíos,
frautas ou punteiros;
outros com chifres
è de buxo feitos». 814 , folla 45.
«Non vistes no eirado
cando algúns pequenos,
fan con suas **fondas**,
muitos bambonéos». 849, folla 47
Antes que den voltas
è fagan **tornéos**
con à mesma fonda,
con à pedra drento». 850, folla 47
«Vai polas leiriñas
armar **ao panterlo**;
se non tes costrans
ármalles cûm cesto». 1185, folla 64

Frei Martín Sarmiento (2002). *Coloquio en mil duascentas coplas galega.* Facsímile orixinal autógrafo. 1746. Consello da Cultura Galega.

Quero enredar
Meu avó fíxome **un carro**
con madeira de carballo.
Miña avoa**, unha boneca**
con vestido e dous lazos.
Meu pai fixo **un cirichón**,
miña nai **un ruxe ruxe**;
o meu veciño, **un muíño**
a veciña, unha cestiña
e esta rumba… eu soíña.

Poema (1998). Colectivo pedagóxico Estiño. Calendario Enredos.

Gustos
Se eu prefiro a rosa
e ti dis anil,
son eu menos neno,
menos nena ti?
Xogo con **bonecas**,
xogas con camións,
segues a ser Clara
sigo a ser Antón.

O que nos define
é sermos persoas:
sen marcas nin moldes,
a voarmos soas.

Campo, Marica e Lamas, Menchu (2020). *nós outras (p.10)*. Udra [2]. Poesía para nenos e nenas. CHAN DA PÓLVORA EDITORA.



Fonte: José Manuel García

A boneca
A neniña está cosendo
un fermoso manteliño.
Dá puntadas e puntadas
nun branco anaco de liño!

A neniña está cosendo,
a neniña está bordando:
en cada puntada súa
un soño vai apreixando!

A boneca é unha espiga
de maíz, con pelo loiro.
A boneca hai que vestila
que non pode andar en coiro!

A neniña é moi probiña.
Cose, cose no ourelo,
á boneca hai que poñerlle
o seu fermoso mantelo...!

A boneca é moi fermosa,
máis fermosa non a hai!
A boneca fai de filla
e a neniña fai de nai…!

Manuel María (1972). *Os soños na gaiola.* Xerais.

Narrativa

Nestas troulas andabamos Mariquiña i eu, e por unhas non deixabamos outras andainas. Cando chuvía, por antre a porta dela i a miña corría a xurrada, e **faciamos moíños**, así como quen quen. Outras veces metiamonos sub hórreo e **pillabamos gorrións con visgo**. Si oiamos cacarexar as galiñas, apurrabamos os cans e corriamos o raposo hastra a bouza, e, dimpois de meter os cans nela **colliamos amoras**.



Fonte: José Manuel García

O que máis queriamos era **andar aos niños**. (…) Colliamos as mazáns aviñadas e ibámonos pra un corruncho: alí comíamolas e **xogabamos aos pelouros**. Cando máis rebuldabamos era no tempo das cereixas. Dimpois de ben fartos delas, colliamos **as troias** e como si quixeramos estruxalas antre os dedos **faciamolas brincar de Mariquiña a min e de min a ela**.

Romero Blanco, Francisco. «*Mariquiña i eu*» en *Narradores ocasionais do século XIX. (Relato breve). (2003).*(pp. 430-431). Coord. Modesto Hermida. Xunta de Galicia.

«E facían ben. Iles argallaban e procedían como lles petase, sin lle dar conta a ninguén. Xogaban ao **«jota justicia»**, de noite, por todas as rúas da cibdá; lataban a escola; facían **choutar billardas** como eixos, e, **xogando ao peón**, rachábannos as ronas, anque fosen de buxo; saltaban «a beber»,

afundindo os puñetes nas costas dos que apandaban, sin que ningún se queixase; pelexaban por pelexar, pra ver quén lle ía ao outro; chimpaban as buxías da luce a cantazos e tirábanlle, arrempuxón, todos os bonecos vestidos de mariñeiro i os señores de gabán que tiña na porta o comercio «Las Mil Capas2, de don Serafín Feixóo; (...)»

Blanco Amor, Eduardo (1983) «A arrasadeira» en *Os biosbardos.* (p. 13). Galaxia. 5ª edic.

«Nos tempos de Manoliño os rapaces e rapazolos de Vilardebós **xogaban un xogo distinto cada mes**. **Por tempadas xogábase aos ladróns**, **ao marro**, **ao pión**, **ao palao**, **ao pino**, **á porca**...

O xogo dos rapaces no mes de maio eran os paxaros e as frores; e o seu campo de aución era o adro da igresia e a igresia mesma. (...)

No mes de **maio os paxaros píllanse nos niños**; no mes de maio as xestas están froridas; (...)

Santiago, Silvio (1971). *Villardevós. (pp.* 99-100). Galaxia. 2ª Edic.

Foran quedando atrás **as carracas de noz**, e **a escondida** (con aña e salvadoiro e os versos pra ir saíndo un a un, coma aquelo do «*pinto pinto gargarinto*» ou «*chinchín carroupí carroupés...*»; e as rapazas coa **boliña do can** e **o materilerilerile materilerilerón**, e **roda roda**. Había pra todos, máis xogos ca tempo, e ás veces non era un xogar deprendido, regramentado, senón **carreiras monte abaixo**, **apolique de árbores** até chegar ao curuto cimbreante, perigoso equilibrio na presa do muíño; ou aquel agatiñar darrasto pola cuneta... (...)

Moncho andaba en todas. Nas batallas a croiazos, no areeiro de cabalos do demo e batuxeo, nas cometas (bermante, papel, canavelas, recina) que voan e voan e abanéanse por derriba das casas; no **rolar do aro de ferro**; **na roda dentada** que taravelea; no loureiro da pascua».

Neira Vilas, Xosé (1980). *Aqueles anos do Moncho. (pp.* 72- 74). Akal Editor, Col. Arealonga. 2ª edic.

«Cando estamos de volta no soto, os nenos parecen esquecer o sobresalto dos avións e recuperan o desexo de xogaren, pero Sara avísaos de que teñen que facer os deberes. (...)

Durante un bo intre, gravo tamén o cotián do orfanato, (...) as manualidades de **dúas nenas que cosen un vestido para unha boneca de trapo que ten os riscos da cara debuxados a lapis**...».

Riveiro Coello, Antón (2020). *O paraíso dos inocentes. (p.* 73). Galaxia Literaria.

«Aprendín, como non, a **estralar estalotes**, **a facer asubiar un pífano**, **como lle chamaba meu pai**, **cunha cabaciña seca tras limarlle a estrela de picos e as sementes**, **a chucharlle o mel aos chuchameles**, **a apañar**

amarotes. Aprendín tamén, para matar o tempo cando ía malo e chovía, ao quente da cociña de ferro que trouxera dunha casa vella que reformara, a **xogar á escoba**, partidas que botabamos en silencio, agás o ritual falado da derradeira man: «últimas».»

Fraga, Xesús (2020). *VIRTUDES (e misterios).* (p. 259). Galaxia. Literaria.

«Eu estaba facendo **un tiratacos cun pau de bieiteiro**, coa mirada distraída na figura de Marcelino, pensando canto cambiara aquel home dende que chegaramos á cova».

Loureiro, Ánxela (2021). *Camiño perigoso. (p.* 78). Xerais. Fóra de Xogo.

«A realidade é que non tiñas unha soa amiga porque eras afilla do narcotraficante. Por iso non podías **saltar á corda coas outras nenas**, nin compartir os doces que todas levaban da casa, nin participar nas conversas do patio da escola».

Costas, Ledicia. (2021). *Golpes de luz.* (p. 272). Xerais. Narrativa.

Teatro

DRÍADE
(Cantando)
Son a fada do monte
e bugallos ando a apañar
para poder engalanarme
cun **fermoso colar**.



Fonte: José Manuel García

UXÍA
Está coma unha cabra!

CARME
Coma unha cabra tola!

DRÍADE
(Apañando bugallos)
Voo, voo sen parar
na busca do meu bugallo,
que seguro hei atopar
baixo este frondoso carballo. (…)

DRÍADE
Xa teño os bugallos,
xa teño ben moitos,
agora hei facer
colares fermosos.
Castro, Raquel (2022). *Planeta bugallo. (pp.* 89-93). Galaxia. Árbore.

4. Conclusións

Como xa indicamos, estes textos son unha mínima mostra do que a nosa literatura nos achega. Obviamente, pódense realizar unha morea de aplicacións didácticas en calquera das materias que compoñen o currículo de calquera das etapas do ensino. Este labor xa é tarefa do persoal docente e dependerá da súa capacidade de imaxinación e ganas de poñelo en práctica. De todos os xeitos, non cabe ningunha dúbida de que a literatura é un axente activo máis para a motivación do alumnado á hora de argallar ou xogar en contacto coa natureza da súa contorna.

Referencias

Blanco, D. (1992). *A poesía popular en Galicia. 1745-1885. Vol. I.* Xerais. Universitaria.

Cortizas, A. (2001). *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares.* Xerais.

Cuba, X.R. e Reigosa Carreiras, A. (1998). Xeografía mítica da provincia de Lugo (I): Cen lugares con lenda, en *Croa*, nº 8. Viladonga. Museo Castro de Viladonga.

Martín, P. (1985) *Que cousa é cousa? Libro das adiviñas.* Galaxia. Cultura popular.

Miranda, X. e Reigosa, A. (2001). *Contos fantásticos, II.* Xerais. Cabalo Buligán.

Noia, C. (2010). Catálogo tipolóxico do conto galego de tradición oral. Servizo de Publicacións / Universidade de Vigo.
Sánchez, G. (1994). *303 Adiviñas.* Xerais. Gran Merlín.

Webgrafía

https://galiciaencantada.com, unha páxina que recolle a nosa tradición oral.
https://orellapendella.gal, páxina de difusión da literatura oral infantil, facendo fincapé en todo tipo de ditos, recitados, cancións etc.

As tecnoloxías da aprendizaxe e o coñecemento para a conservación e goce dos xogos tradicionais

Silvia López Gómez

Este capítulo explora como as Tecnoloxías da Aprendizaxe e o Coñecemento (TAC) poden contribuír á preservación, difusión e revitalización dos xogos tradicionais galegos na era dixital. Analízanse diversas estratexias, como a dixitalización do patrimonio lúdico, a creación de recursos interactivos e inmersivos, o uso de plataformas dixitais e redes sociais, así como o potencial dos videoxogos para favorecer a transmisión deste legado. A pesar das oportunidades que ofrece a tecnoloxía, destácase a importancia de manter o equilibrio entre o xogo dixital e a experiencia lúdica tradicional, reforzando o contacto social, a identidade cultural e o goce ao aire libre.

1. Introdución

Na actual era dixital, un dos grandes retos aos que nos enfrontamos é preservar e revitalizar o patrimonio cultural inmaterial, como os xogos tradicionais galegos, nun contexto no que o entretemento e a interacción entre as persoas son progresivamente máis virtuais. As novas xeracións, cada vez máis conectadas a contornas tecnolóxicas, amosan un interese crecente por estas innovacións, mentres que as prácticas e os saberes tradicionais resúltanlles alleos e afastados. Esta fenda cultural suscita as seguintes preguntas: como podemos conseguir que a infancia e a mocidade se sintan interesadas en xogos como a billarda, a chave ou os birlos? Ou que saian ao monte para facer tiratacos ou outros xoguetes naturais?

O patrimonio lúdico tradicional galego corre o risco de desaparecer co paso do tempo se non se integra na vida das novas xeracións. A urbanización, o avance dos videoxogos comerciais, a popularización de deportes globalizados e outros cambios socioeconómicos e culturais, están a influír na diminución da práctica dos xogos tradicionais, que en moitos casos quedan relegados a un papel secundario ou mesmo descoñecido en diversas poboacións galegas. Ademais, o feito de que o coñecemento das

regras, técnicas e significación cultural destes xogos se transmita principalmente mediante a oralidade e a práctica directa, incrementa a súa vulnerabilidade, pois nun contexto onde cada vez se pasa menos tempo na rúa, as interaccións directas e os contactos entre xeracións son máis escasos, dificultando así a transmisión natural do noso patrimonio lúdico.

Xogar a xogos tradicionais é, ante todo, unha experiencia divertida. Non só promoven valores como a perseveranza e o traballo en equipo, senón que tamén melloran as habilidades motrices e a conciencia corporal. Ademais, favorecen a inclusión social e a cohesión entre xeracións, mantendo vivas as tradicións e reforzando a identidade cultural.

Preservar este patrimonio na era dixital non implica só documentalo, senón tamén revitalizalo, facéndoo relevante e accesible para as crianzas nun formato que comprendan e gocen. Neste sentido, a tecnoloxía dixital pode converterse nunha ferramenta para animar á mocidade a (re)descubrir estes xogos, aproveitando as Tecnoloxías para a Aprendizaxe e o Coñecemento (TAC), que ofrecen múltiples posibilidades para documentar e difundir e reinventar os xogos tradicionais, adaptándoos aos gustos e intereses da mocidade actual. Estas tecnoloxías non só permiten preservar o coñecemento, senón tamén presentalo en formatos dinámicos e interactivos que faciliten a comprensión, a aprendizaxe e actúen de impulso para xogalos ao aire libre.

Neste capítulo, explórase o papel das TAC como ferramenta para a conservación e o ensino dos xogos tradicionais galegos. Analízanse os beneficios do seu uso no ámbito educativo e cultural, preséntanse ideas para a súa aplicación e revísanse casos de éxito que demostran como a tecnoloxía pode contribuír á revitalización deste patrimonio. A través destes exemplos, preténdese expoñer como a unión entre tradición e modernidade pode abrir novas vías para que as futuras xeracións descubran, valoren e manteñan vivos estes xogos.

2. Contribucións das TAC para a difusión dos Xogos Tradicionais

As TAC son calquera tipo de tecnoloxía, ferramenta ou recurso utilizado no ámbito educativo ou formativo para mellorar os procesos de ensino e aprendizaxe. Estas inclúen ferramentas en liña, software educativo, aplicacións móbiles, plataformas de colaboración virtual e outras innovacións tecnolóxicas (Victoria *et al.*, 2023). Trátase de comprender que o uso das tecnoloxías dixitais na aula —ou noutros espazos educativos—, implica seleccionar de maneira consciente estas ferramentas e empregalas cunha perspectiva pedagóxica, como medios de axuda que facilitan as aprendi-

zaxes e a difusión do coñecemento. Dende esta perspectiva, ponse o foco nos procesos metodolóxicos e de aplicación de usos didácticos, superando a mera destreza técnica na xestión e acumulación de información, para avanzar cara ao coñecemento (González-Martínez, 2021).

As TAC poden contribuír a crear experiencias de aprendizaxe máis dinámicas, interactivas e personalizadas, sempre que se integren cunha adecuada intervención docente u orientadora. A súa implementación permite adaptar o proceso de ensino aos ritmos e estilos individuais da persoa, favorecendo a comprensión dos contidos (Viñan e Montoya, 2022). Así mesmo, poden enriquecer as prácticas pedagóxicas mediante o uso de recursos tecnolóxicos, como simulacións, xogos dixitais ou realidade aumentada, facilitando o acceso a contornas e realidades ás que o alumnado, doutro modo, non tería acceso. O seu emprego de cara aos xogos tradicionais galegos ofrece, entre outras, as seguintes vantaxes.

2.1. Preservación dixital do patrimonio

A tecnoloxía permite crear arquivos dixitais que recollan as regras, historias, e particularidades de cada xogo tradicional, evitando que se perdan no tempo. A través de vídeos, gravacións de testemuños ou documentos interactivos, é posible preservar a esencia destes xogos para que as novas xeracións poidan comprender o seu valor cultural. Estas bases de datos dixitais poden incluír material visual e sonoro que enriqueza a experiencia de aprendizaxe. Por exemplo, as gravacións en vídeo son valiosas para capturar a práctica dos xogos tradicionais. A través de vídeos, pódense rexistrar tanto as regras e técnicas dos xogos como o contexto social e ambiental no que se practican. Isto permite capturar detalles importantes, como os movementos específicos, as interaccións entre as persoas que xogan, e a linguaxe que acompaña a cada xogo. Os rexistros de son, como entrevistas a xogadoras e xogadores veteranos ou narracións das regras, tamén axudan a preservar as voces e as historias persoais asociadas a cada xogo.

Igualmente, as imaxes e as infografías son útiles para documentar os elementos visuais dos xogos, como os materiais e espazos de xogo, e para detallar as instrucións de forma gráfica. Estes medios poden utilizarse en guías dixitais, páxinas web ou plataformas educativas, proporcionando recursos accesibles que poidan consultarse en calquera momento. As infografías, en particular, permiten mostrar os pasos dun xogo de maneira esquemática, axudando a comprender e aprender os conceptos básicos rapidamente. Se son interactivas, pódenselle engadir ademais de texto e imaxe, sons, locucións, vídeos, animacións e ligazóns a espazos web externos.

2.2. Difusión a nivel local e global

As plataformas dixitais, redes sociais e sitios web permiten dar visibilidade aos xogos e atraer tanto a persoas de Galicia como de fóra. Isto posibilita que os xogos se difundan sen limitacións xeográficas ou físicas. A través de medios actuais como YouTube, Instagram, TikTok ou outras redes sociais, pódense compartir vídeos e titoriais sobre como xogar, o que aumenta a súa accesibilidade e chega a audiencias que doutro xeito non saberían destas prácticas. Outro exemplo son as plataformas dixitais dedicadas ao patrimonio lúdico e cultural, as cales facilitan a centralización e organización de recursos relacionados cos xogos tradicionais. Estas plataformas, que poden incorporar vídeos, audios, fotografías e textos explicativos, ofrecen unha oportunidade para que o público en xeral acceda a elas de forma aberta e gratuíta. Neste contexto, destacan iniciativas pioneiras tratadas neste libro como a web do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (https://xogostradicionais.gal/) e a de Xogos Tradicionais Galegos (http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/), esta última dispoñible tamén en formato de aplicación móbil. Ademais, estas bases de datos dixitais poderían enriquecerse coas achegas da comunidade ou do pobo orixinario, permitindo que persoas de diferentes localidades compartan variantes dos xogos e contribúan ao crecemento do arquivo.

2.3. Experiencias interactivas e inmersivas

Co uso de tecnoloxías como a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR), os xogos tradicionais poden experimentarse de formas innovadoras e inmersivas. Por exemplo, poderíase practicar a billarda nunha contorna virtual que recree un campo galego ou interactuar con representacións virtuais de expertos e expertas que ensinen as regras destes xogos. Complementariamente, unha aplicación de AR podería mostrar o contexto histórico da billarda ou competicións ao enfocar unha imaxe deste xogo co móbil.

O desenvolvemento de aplicacións de RA baseadas na localización require o desprazamento físico polo exterior, o que pode fomentar a interacción social de maneira presencial. Isto abre unha oportunidade interesante para crear apps inspiradas nos xogos tradicionais, deseñadas para ofrecer experiencias interactivas que non só capten a atención da mocidade, senón que tamén promovan actividades ao aire libre e en grupo. Co tempo, é probable que xurdan máis aplicacións para o exterior, aproveitando os avances nas gafas intelixentes e outras tecnoloxías inmersivas, onde o virtual e o físico se mesturan de maneira cada vez máis fluída. Estas innovacións permitirán experiencias máis envolventes, nas

que as persoas poderán interactuar co mundo real ao tempo que acceden a contidos virtuais que enriquecerán a súa percepción do medio.

A idea de recuperar os espazos públicos empregando a tecnoloxía non é nova. Un exemplo pioneiro foi o proxecto Hybrid Playground (Boj e Díaz, 2008). Este proxecto desenvolveu unha contorna de xogo que permitía vivir experiencias lúdicas interactivas nos parques urbanos. A través dun sistema de sensores, os elementos do parque transformábanse en compoñentes interactivos capaces de recompilar datos que eran analizados e integrados na dinámica do xogo. Os datos obtidos e as instrucións para xogar mostrábanse a través de dispositivos adaptados a unha pulseira que as nenas e os nenos levaban mentres xogaban. Deste xeito, combinábase a experiencia dunha especie de videoxogo coa interacción directa cos elementos do parque, como deslizarse polo tobogán, bambearse na randeeira ou correr. O propósito principal desta proposta era levar as experiencias de xogo interactivo ao espazo público, fomentando que as máis pequenas e pequenos xogasen na rúa e aproveitasen os beneficios do aire libre, o exercicio físico e a interacción social con outras persoas (López-Gómez, 2018).

2.4. Proxectos escolares e comunitarios con TAC

As TAC tamén ofrecen ferramentas para que profesorado e organizacións culturais implementen proxectos educativos que integren os xogos tradicionais nas aulas ou noutros equipamentos sociocomunitarios. Isto pode incluír proxectos colaborativos onde infantes e adolescentes rexistren os xogos, entrevisten a xogadoras, xogadores e a persoas expertas e logo presenten os seus resultados en formatos dixitais, fortalecendo así a comprensión e o respecto por este patrimonio mentres se divirten. A este respecto, unha iniciativa interesante e da que se da conta neste libro, é o blog Enredamos coa Educación Física (https://enredoscampolongo.blogspot.com/) do CEP Campolongo, en colaboración co Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego. Outro exemplo pódese atopar en Varela e López-Gómez (2024) no que se presenta a proposta «Gamificando os Xogos Tradicionais», que ten como obxectivo promover a actividade física e o coñecemento do patrimonio lúdico tradicional entre o alumnado de Educación Infantil e Primaria, combinando o xogo motor co dixital. Para iso, creouse unha serie de recursos que permiten ao profesorado desenvolver sesións ludificadas na aula, nas que deberán guiar o alumnado a través de diversas probas de dificultade progresiva para descubrir e practicar distintos xogos tradicionais. Toda a información necesaria para a implementación deste proxecto está dispoñible nesta páxina web (https://

acortar.link/QKAUgM). Ademais, na plataforma están integrados os materiais dixitais e os vídeos demostrativos, o que permite traballar cos recursos sen saír do mesmo espazo en liña. O proxecto baséase en 12 xogos tradicionais xenéricos, cuxas características e dinámicas se describen en detalle en dita web.

Con todo, e seguindo a Veiga (2001), cómpre destacar as críticas que se teñen expresado contra o uso do xogo, especialmente o popular e o tradicional, como recurso educativo e didáctico. Argumentan que o xogo debe ser simplemente iso, xogo, e que sometelo a manipulacións ou finalidades alleas pode facerlle perder as súas características esenciais. A pesar disto, debemos ser realistas e recoñecer a necesidade de impulsar iniciativas escolares que freen a progresiva desaparición destes xogos galegos, contribuíndo de maneira decidida á súa recuperación, xa que moitos deles perderon a súa relevancia como xogos espontáneos na actualidade.

2.5. Os Videoxogos como TAC

Os xogos e os xoguetes, como elementos que estimulan o xogo, están fortemente influídos polos avances tecnolóxicos na súa fabricación, os cales experimentaron importantes transformacións ao longo do tempo. Por exemplo, hai evidencias de que na época grecorromana eran comúns as bonecas feitas de barro, marfil, óso ou madeira. Durante a Idade Media comezouse a empregar vidro, no século XVI incorporouse o metal, na metade do século XX o plástico, e hoxe en día tamén existen versións virtuais. Outro exemplo desta evolución pódese observar nas pezas de construción de madeira, que deron paso ás de plástico e, na actualidade, permiten realizar construcións virtuais que se poden compartir con outras persoas. Na actualidade, a maneira de xogar está a mudar, facéndose máis versátil e dependendo cada vez máis de consolas, computadores e dispositivos móbiles.

Os xogos adáptanse ás tecnoloxías dispoñibles en cada época, polo que os videoxogos representan unha evolución destes recursos, desenvolvidos con medios e deseñados para contornas dixitais. En Galicia, as adaptacións de xogos tradicionais ao formato dixital son aínda pouco frecuentes. Un exemplo pioneiro foi o labor da xa desaparecida empresa Interacción (López-Gómez, 2018). Pola contra, noutras culturas obsérvase un impulso neste ámbito, promovendo a dixitalización dos seus xogos tradicionais co obxectivo de preservar o seu coñecemento e mellorar a súa accesibilidade.

Existen numerosos exemplos de xogos tradicionais de diferentes partes do mundo que foron adaptados ao formato dixital. O Kubb, un xogo de

exterior atribuído aos viquingos, foi levado ao ámbito dixital, permitindo competir en liña (Samiri Studios, 2020). De forma semellante, o xogo de mesa Go, orixinario da China, foi adaptado a plataformas dixitais e sitios web, facilitando que xogadoras e xogadores de todo o mundo poidan practicar e perfeccionar as súas habilidades estratéxicas. Outros xogos como a petanca, o xadrez, cada ovella coa súa parella, as tres en raia, a mancala ou os birlos tamén contan con versións dixitais. Se existe unha empresa de deseño de videoxogos que destacou por trasladar este último tipo de xogos aos fogares, é Nintendo, especialmente a través da súa videoconsola Wii (Pérez-Latorre, 2012).

Os videoxogos, cando se inspiran en xogos tradicionais, non só ofrecen entretemento, senón que tamén se converten en ferramentas educativas para preservar e difundir as culturas. Grazas a estas adaptacións, xogos tradicionais que anteriormente estaban restrinxidos a determinadas rexións agora poden ser coñecidos e apreciados a nivel global.

3. A modo de conclusión: retos e futuro dos xogos tradicionais na era dixital

As tecnoloxías dixitais son clave para preservar, ensinar e poñer en valor os xogos tradicionais galegos. Grazas á dixitalización e á súa adaptación a novos formatos, estas tecnoloxías axudan a que os nosos xogos non só perduren no tempo, senón que tamén sirvan para conectar ás novas xeracións coa súa identidade cultural.

Integrar estas tecnoloxías nas prácticas educativas e culturais é unha maneira de tentar asegurar que os xogos tradicionais sigan vivos. Nun mundo cada vez máis dixital, onde a forma de aprender e comunicarnos cambia constantemente, as TAC poden desempeñar un papel clave na conservación e divulgación deste legado inmaterial.

A creación de arquivos dixitais, vídeos explicativos, aplicacións educativas ou experiencias inmersivas con RA e RV fai posible que estes xogos rompan as barreiras da memoria oral ou do territorio. Deste xeito, poden chegar tanto á mocidade como as persoas adultas de calquera parte do mundo. Este enfoque asegura que os xogos tradicionais non sexan só un recordo do pasado, senón unha parte viva da nosa cultura, que evolucionan xunto coa tecnoloxía e seguen tendo relevancia no presente.

Non obstante, aínda que as TAC ofrecen grandes oportunidades para conservar e difundir os xogos tradicionais, non podemos ignorar os retos que trae consigo esta dixitalización. Un dos maiores desafíos é preservar a esencia dos xogos mentres se adaptan ás novas tecnoloxías. Existe o risco de perder o que fai auténticos estes xogos e a conexión comunitaria que

representan cando se levan a un formato dixital. Por iso, é fundamental que a dixitalización sexa unha ferramenta complementaria, nunca unha substitución do xogo no seu formato orixinal. As experiencias dixitais ou virtuais deberían respectar a interacción social, o contacto directo coa contorna e os valores que estes xogos promoven, como a colaboración física entre as persoas. O futuro dos xogos tradicionais na era dixital debe centrarse en atopar un equilibrio entre o pasado e o presente, empregando as TAC como un medio para enriquecer e revitalizar as tradicións, pero nunca para substituílas.

Neste contexto, o reto está nas mans das educadoras e educadores, nais, pais, avós e avoas, así como das e dos profesionais do patrimonio lúdico e cultural: explorar, experimentar, mostrar, transmitir, buscar tempo, XOGAR, DEIXAR XOGAR e crear recursos que fagan os xogos tradicionais máis atractivos, accesibles e significativos para a infancia e a mocidade. Polo tanto, animo a empregar as TAC como unha ferramenta para achegar o coñecemento e a práctica dos xogos tradicionais. A través da innovación e dun uso consciente da tecnoloxía, podemos garantir que os xogos tradicionais sigan sendo unha parte esencial da nosa identidade, preservados e vividos polas futuras xeracións.

Aínda que as TAC ofrecen oportunidades para conservar e divulgar estes xogos, non podemos esquecer a importancia de xogar de forma física e sen mediación tecnolóxica.

En ningunha pantalla podemos experimentar o pracer e a alegría auténtica que nos brinda xogar ao aire libre, compartindo momentos con outras persoas e sentindo a conexión coa natureza. Por iso, é fundamental promover unha educación que saiba combinar a riqueza que ofrece a tecnoloxía coa experiencia insubstituíble de xogar libremente no exterior con outras persoas.

Referencias

Boj, C. e Díaz, D. (2008) (consultado: 28/07/25). *Hybrid Playground.* Recuperado de http://www.lalalab.org/hybrid-playground/

González-Martínez, J. R. (2021) (consultado: 28/07/25). De las de TIC a las TAC; una transición en el aprendizaje transversal en educación superior. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores, 9* (23), 1-16. Recuperado de https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i.2929

López-Gómez, S. (2018) (consultado: 28/07/25). *Análise descritiva e interpretativa do deseño e contido dos videoxogos elaborados en Galicia* [tese doutoral]. Universidade de Santiago de Compostela. Recuperado de https://minerva.usc.es/entities/publication/c74b2daf-e382-46bc-be4d-2460be461988

Pérez-Latorre, O. (2012) (consultado: 28/07/25). Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar, 38*, 121-129. Recuperado de http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-03

Samiri Studios (2020) (consultado: 28/07/25). ViKubb. Recuperado de https://store.steampowered.com/app/681790/ViKubb/

Varela, A. e López-Gómez, S. (2024) (consultado: 28/07/25). Gamificando los Juegos Tradicionales: una experiencia innovadora para las aulas de Educación Infantil y Primaria. En R. Eirín-Nemiña, J. Rodríguez-Rodríguez e D. Marín-Suelves (pp. 55-65). Dykunson eBook. Recuperado de https://www.dykinson.com/libros/la-educacion-fisica-en-la-escuela-recursos-experiencias-y-practicas-innovadoras-en-educacion-infantil-y-primaria/9788411706766/

Veiga, P. (2001). *Xogo popular galego*. Sotelo Blanco.

Victoria, J. J., Sánchez, I., Ávalos, I. e Pérez, M. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. En M. P. Cáceres, M. Ramos, B. Berral e L. Hinojo (Eds.), *Investigación en la educación formal: metodologías innovadoras para docente*s (pp. 39-47). Dykinson.

Viñan, D. I. e Montoya, J. K. (2023) (consultado: 28/07/25). El Uso de las TAC en el aprendizaje de Ciencias Naturales en estudiantes de sexto año del CECIB «Diego de Ibarra», periodo 2022. *Polo del Conocimiento, 8*(3), 1-25. Recuperado de https://doi.org/10.23857/pc.v8i3

O xogo tradicional como recurso para a promoción do xogo de risco no ámbito escolar

Raúl Fraguela-Vale
Lara Varela-Garrote
Miriam Carretero-García

Neste capítulo explícase que os xogos tradicionais son un recurso privilexiado para promover o xogo de risco no contexto escolar. Isto permite combinar os beneficios de ambos tipos de xogo e ofrece ás institucións escolares unha ferramenta viable para promocionar o xogo de risco sen infrinxir as normativas relacionadas coa seguridade e a protección do alumnado ás que deben atender estas institucións. Deste xeito, foméntase o desenvolvemento de habilidades para a vida en contextos de risco dentro do marco curricular.

1. A necesidade de conservar e promocionar o xogo de risco na infancia

O xogo de risco, a miúdo estigmatizado na nosa sociedade pola crecente aversión ao perigo, é unha actividade esencial para o desenvolvemento integral da infancia. A súa conservación e promoción é fundamental para garantir un desenvolvemento motor adecuado e previr problemas de saúde física e mental en idades temperás. Este tipo de xogo, que inclúe actividades como gabear a grandes alturas, correr a altas velocidades, xogar preto de masas de auga ou experimentar con ferramentas potencialmente perigosas, é moito máis que un entretemento: é un recurso fundamental para impulsar a aprendizaxe, a resiliencia e a autoeficacia.

Nun mundo cada vez máis urbanizado e tecnolóxico, os espazos naturais e as oportunidades para a exploración autónoma víronse drasticamente reducidos. Esta perda xerou unha desconexión profunda entre a infancia e o seu medio, o que Richard Louv (2018) denomina o «trastorno por déficit de natureza». Neste contexto, o xogo de risco preséntase como unha oportunidade de gran valor para que os máis novos recuperen a capacidade de explorar os seus límites, avaliar riscos e desenvolver as súas habilidades motoras. As investigacións de Herrington e Brussoni (2015) e

Pellegrini (2021) subliñan que o xogo de risco non só fomenta a actividade física, senón que tamén mellora a capacidade da infancia para adaptarse a contornas perigosas de forma adecuada, promovendo así a súa seguridade en distintos contextos.

Os beneficios do xogo de risco son numerosos e abarcan múltiples dimensións do desenvolvemento. No plano físico, este tipo de actividades aumentan os niveis de actividade física, o que contribúe a combater o sedentarismo e a obesidade infantil. Segundo Brussoni et al. (2015), os nenos que participan en xogos de risco experimentan un incremento notable no gasto enerxético, fortalecendo o seu sistema cardiovascular e muscular. Ademais, estes xogos axudan a perfeccionar a coordinación, o equilibrio e a percepción espacial, habilidades esenciais para un desenvolvemento motor adecuado.

No ámbito emocional e psicolóxico, o xogo de risco fomenta a autonomía e a confianza en si mesmos. A motivación intrínseca que xorde destas actividades, vinculada á emoción e ao desafío, reforza a autoestima e reduce os niveis de ansiedade e estrés. Gray (2016), na súa obra *Aprender en libertad*, argumenta que a liberdade para xogar sen restricións fomenta a creatividade e a resiliencia emocional, características fundamentais para afrontar os desafíos da vida adulta. Así mesmo, os nenos e nenas que teñen a oportunidade de avaliar e xestionar riscos desde idades temperás desenvolven unha maior capacidade de toma de decisións e unha percepción máis realista das súa propias habilidades, diminuíndo así o risco de accidentes graves no futuro.

Pola contra, a ausencia de xogo de risco ten consecuencias preocupantes. A sobreprotección limita a capacidade da infancia para aprender a manexar situacións perigosas de maneira autónoma, aumentando a súa vulnerabilidade a longo prazo. Como sinala Louv (2018), privar os nenos e nenas destas experiencias desconéctaos do seu medio natural e contribúe ao desenvolvemento de medos irracionais, problemas de ansiedade e dificultades para afrontar desafíos cotiáns. Ademais, a falta de actividade física asociada á restrición do xogo ao aire libre e de risco contribúe ao aumento de enfermidades crónicas asociadas co sedentarismo que se están manifestando en idades cada vez máis temperás.

A dimensión social tamén se ve afectada pola ausencia do xogo de risco. As actividades grupais que implican certo nivel de desafío físico ou emocional, como as loitas amigables ou os xogos competitivos, son esenciais para o desenvolvemento de habilidades interpersoais. Estas experiencias axudan aos nenos a autorregularse, negociar e resolver conflitos, habilidades que son difíciles de adquirir en contornas excesivamente controladas ou virtuais.

É necesario comprender que o xogo de risco non é un concepto monolítico, senón que abarca unha ampla variedade de actividades categorizadas por Hansen Sandseter (2007, 2009) en función das características do risco que implican. Estas categorías inclúen xogar a grandes alturas, como agatuñar árbores ou estruturas; xogar a altas velocidades, como correr en zonas con desnivel ou balancearse en randeeiras; xogar con ferramentas potencialmente perigosas, como cordas ou paus; xogar preto de elementos perigosos, como auga ou lume; xogos de combate físico, como as pelexas simuladas; e xogos de desaparecer ou agocharse, como o xogo das agachadas ou os de emboscada e sorpresa. Cada unha destas actividades achega beneficios únicos e complementarios, permitindo á infancia explorar o seu medio e coñecerse mellor a si mesmos.

A pesar dos múltiples beneficios, é fundamental atopar un equilibrio entre a seguridade e a liberdade no xogo. A supervisión adecuada e a creación de contornas que permitan experimentar riscos controlados son estratexias clave para maximizar os beneficios e minimizar os perigos asociados. O obxectivo non é eliminar o risco, senón xestionalo de maneira que os nenos e nenas poidan aprender das súa experiencias sen expoñerse a un perigo indebido.

2. A escola: o difícil equilibrio entre evitar o perigo e permitir o risco

O contexto escolar actual enfróntase a unha contradición respecto ao xogo de risco. Por unha banda, as institucións de protección dos dereitos da infancia e a evidencia científica existente neste campo destacan a importancia de fomentar experiencias de exploración e toma de decisións a través do xogo durante a infancia. Porén, a tendencia predominante nas contornas educativas é minimizar calquera posible risco e reducir a iniciativa dos escolares en nome do control e a seguridade. Esta sobreprotección, impulsada por múltiples normativas e protocolos de seguridade, non só limita as oportunidades lúdicas dos nenos e nenas, senón que tamén empobrece o seu desenvolvemento motor, social e emocional. As institucións educativas buscan que a escola sexa unha contorna «tan segura como sexa posible», cando o que realmente necesitan os nenos e nenas é estar «tan seguros como sexa necesario» para que o seu desenvolvemento e autonomía non se vexan obstaculizados.

A escola ten a responsabilidade de ofrecer oportunidades para o desenvolvemento do xogo de risco dentro dun marco educativo que garanta a seguridade sen caer nunha restrición excesiva. Nesta difícil procura de equilibrios, a materia de Educación Física preséntase como un ámbi-

to idóneo para integrar experiencias de xogo nas que o alumnado poida asumir certos riscos controlados e desenvolver habilidades fundamentais para a súa vida cotiá. Aínda que hai moitas actividades que poden supoñer certo risco para o noso alumnado, como por exemplo as de loita ou a escalada deportiva, o xogo de risco esixe tamén que se cumpran certas condicións respecto á iniciativa e autonomía dos xogadores. As actividades deportivas, con normativas complexas e sistemas de participación altamente supervisados polas persoas adultas, poden supoñer «risco», pero dificilmente «xogo» desde a perspectiva abordada neste capítulo (experiencias próximas ou o máis similares posible ao xogo libre e autoxestionadas polo alumnado).

Polas súas características intrínsecas, algunhas actividades ao aire libre (parcialmente autodirixidas) e os xogos tradicionais preséntanse como oportunidades de gran valor para fomentar o xogo de risco desde a materia de Educación Física.

As actividades no medio natural representan unha oportunidade única dentro da materia de Educación Física, xa que favorecen o contacto co medio, o desenvolvemento de habilidades motrices en escenarios variados e a adquisición de valores como a cooperación e o respecto pola natureza. A interacción co medio natural, como o xogo no monte, na praia ou en espazos abertos en xeral, implica a necesidade de adaptarse a terreos irregulares, xestionar cambios climáticos e tomar decisións sobre o mellor xeito de moverse ou actuar en cada situación. Estas experiencias enriquecen a formación do alumnado ao ofrecer retos físicos e cognitivos distintos aos que se atopan nun ximnasio ou nun patio escolar, promovendo unha aprendizaxe máis vivencial e significativa. Porén, a pesar dos seus evidentes beneficios, a organización deste tipo de actividades supón unha serie de desafíos que limitan a súa presenza continuada na programación escolar. As exixencias a nivel de xestión do centro, como adaptar os horarios, tramitar permisos, contratar seguros e coordinar a loxística, así como a necesidade dunha estreita colaboración entre docentes, familias e servizos externos, de control exhaustivo da seguridade do alumnado etc., implica un gran investimento de tempo e recursos. A dependencia da climatoloxía engade outra dificultade, xa que obriga a contar con plans alternativos en caso de condicións adversas. Por todo iso, aínda que as actividades na natureza son extremadamente valiosas, a súa frecuencia dentro do curso escolar non é tan alta como debería, polo que debemos contar con recursos adicionais para desenvolver contextos de xogo de risco. É aquí onde o traballo dos xogos tradicionais galegos aparece como un recurso con gran potencial.

Os xogos tradicionais permiten conectar a cultura popular co desenvolvemento motriz e social do alumnado. Estes xogos, transmitidos de xeración en xeración, conservan a esencia do xogo libre e espontáneo e o seu carácter aberto e flexible permite adaptalos a diferentes idades e niveis de habilidade, favorecendo a inclusión e a participación de todo o alumnado sen a rixidez dos deportes regrados.

Un dos principais beneficios destes xogos é a súa capacidade para desenvolver habilidades motrices de maneira lúdica e variada. A diferenza de moitas disciplinas deportivas que requiren materiais ou infraestruturas específicos, os xogos tradicionais pódense practicar con elementos sinxelos e case en calquera espazo, o que facilita a súa implementación no ámbito escolar. Ao non estar excesivamente regrados, permiten que o alumnado adapte as dinámicas en función das súas necesidades e intereses, fomentando a creatividade e a autoxestión no xogo.

Estas características dos xogos tradicionais galegos, combinadas cunha metodoloxía docente adecuada, constitúen un recurso de gran valor para favorecer o xogo de risco en contextos escolares, xa que harmonizan o compoñente lúdico con situacións que requiren habilidades motrices, estratexia e toma de decisións nunha contorna menos estruturada que a das prácticas físico-deportivas convencionais.

3. Xogos tradicionais galegos e xogo de risco

Os xogos tradicionais galegos teñen características que favorecen a experiencia do xogo de risco a distintos niveis. En primeiro lugar, moitos deles implican risco físico, xa que requiren desprazarse a gran velocidade, saltar, engarabitar ou lanzar obxectos. Actividades como a billarda ou a chave demandan precisión e forza, ademais do manexo de obxectos perigosos, mentres que os xogos de persecución ou de balanceo desafían a capacidade de reacción e o control do corpo en movemento.

Sen ánimo de ser exhaustivos, a continuación presentamos unha exemplificación de xogos tradicionais galegos que permiten traballar as distintas categorías de xogo de risco descritas por Sandseter (2009). Hai que ter en conta que a contorna (natural ou construída) de cada escola ofrece posibilidades específicas que, por exemplo, fan que nun colexio organizar xogos cerca da auga sexa viable ou imposible. Tendo isto en conta, presentamos exemplos aplicables case a calquera territorio, aínda que o recomendable é que cada escola adapte a súa proposta ao contexto cultural e físico no que se atopa.

TÁBOA 1. Exemplos de xogos tradicionais galegos que promoven o xogo de risco e que poden aplicarse no contexto escolar.

Categoría de risco (Sandseter, 2009) Xogos...	**Exemplos xogos tradicionais galegos**
A grandes alturas	Cucañas, agatuñas, camiñar sobre muros e outras alturas
A grandes velocidades	Carrilanas, randeeiras
Con ferramentas perigosas	Billarda, chave, xogos con pedras, chanto, tirabolas, tirapedras
Con elementos perigosos (lume, auga)	Fogata, xogos a carón do mar
De pelexas	Pelexa de galos, loita (galega)
De desaparecer, perderse, agocharse	Agachadas, xogos de emboscada e sorpresa

Os **xogos a grandes alturas**, como as cucañas (camiñar por un pau de madeira situado a gran altura para coller un obxecto situado ao final do mesmo, cunha superficie branda —habitualmente auga— debaixo para amortecer a caída) ou camiñar sobre os muros tentando manter o equilibrio. Estas experiencias permiten que os nenos e nenas desenvolvan confianza nas súas habilidades físicas, a percepción cinestésica, o autocontrol emocional e a concentración, ao ter que desenvolver as súas habilidades en superficies reducidas e cunha percepción subxectiva de medo provocada pola altura. Estas experiencias poden facilitarse en contextos escolares a través do traballo con ambientes de aprendizaxe onde o alumnado teña que desprazarse por superficies de anchura reducida a certa altura do chan (sobre barras de equilibrio, muros baixos etc.), con elementos de amortecemento que diminúan o impacto da caída. Pódese variar a complexidade do xogo modificando a altura, anchura, inclinación e agarre das superficies sobre as que se desprazan os xogadores, así como o número de participantes que ocupan o espazo ou o tempo dispoñible para realizar un percorrido.

Xogar a grandes velocidades como as carrilanas (coches autoconstruídos que se desprazan ao lanzarse desde o alto dunha pendente) ou balancearse nunha randeeira. Estas actividades permiten que os nenos e nenas experimenten a emoción da velocidade mentres aprenden a manexar o seu corpo e a contorna de maneira segura, mellorando as habilidades motrices, a percepción cinestésica e o autocontrol (coordinativo e emocional) en si-

tuacións de velocidade. A escola pode achegar contextos para desenvolver este tipo de xogos utilizando vehículos lixeiros de mobilidade persoal do propio alumnado (como patíns, patinetes etc.) e utilizar zonas inclinadas dentro do propio centro educativo ou nas súas proximidades, sempre lonxe do tráfico rodado. Do mesmo xeito, utilizando randeeiras ou contornas que faciliten a experiencia de péndulo (por exemplo, balancearse colgados dunha corda) facilítase este tipo de xogo entre o alumnado.

O **xogo con ferramentas perigosas** tamén está presente nalgúns xogos tradicionais galegos. Actividades como a billarda, na que se utiliza un pau de madeira para golpear unha peza máis pequena, requiren coordinación e control da contorna para evitar accidentes. Este tipo de experiencias permiten que os nenos e nenas aprendan a manexar ferramentas potencialmente perigosas con precaución, control e responsabilidade, desenvolvendo un sentido da seguridade baseado na experiencia práctica e non só na prohibición. No contexto escolar, podemos facilitar o uso de ferramentas cortantes ou contundentes para realizar pequenas construcións de madeira, como navallas, pequenas machadas, martelos, cravos etc. É habitual, por exemplo, utilizar estas ferramentas na construción das carrilanas para realizar xogos a grandes velocidades. A construción e uso de materiais punzantes como no xogo do chanto é tamén habitual. Inicialmente, o uso deste tipo de instrumentos adoita xerar rexeitamento entre o profesorado e as familias, que subestiman a capacidade de control e responsabilidade dos máis pequenos. Porén, a aplicación deste tipo de xogos, se se teñen en conta as características do grupo-clase e das actividades formuladas e se establecen as medidas de prevención adecuadas, é moi segura e convértese nunha experiencia de aprendizaxe moi significativa para o alumnado.

O **xogo con elementos perigosos**, como o lume ou a auga, tamén se atopa nalgúns xogos tradicionais galegos. Por exemplo, acender unha pequena fogueira baixo supervisión ou xogar con petardos require un traballo previo de prevención e control do risco, así como unha concienciación sobre o respecto ao medio. Estas experiencias ensinan aos nenos e nenas a manexarse en contornos potencialmente perigosos con coidado, desenvolvendo un sentido de responsabilidade e seguridade a través da práctica. A preparación e acendido dunha fogueira, con todos os elementos de protección do alumnado e da contorna, para evitar a propagación do lume antes, durante e despois convértese nunha aprendizaxe moi motivadora e significativa para todo o alumnado. Aqueles colexios próximos ao mar, lagos ou ríos, teñen neste contexto unha oportunidade privilexiada para que o seu alumnado aprenda a desenvolverse neste medio próximo con

seguridade, ademais de conectalo coa cultura popular da zona que garda coñecementos de incalculable valor para o uso e deleite destes lugares con seguridade e conciencia ambiental (saberes relacionados coas correntes, mareas, influencia do vento, das estacións do ano etc.).

Os **xogos de pelexas**, como a loita galega ou a pelexa de galos, permiten que os nenos e nenas desenvolvan habilidades físicas e aprendan a respectar os seus compañeiros. A través destas actividades de oposición interindividual, os participantes aprenden a manexar a forza e a agresividade de maneira construtiva e positiva, desenvolven a súa capacidade de autorregulación tanto física como emocional e tamén se responsabilizan da seguridade dos seus opoñentes. No ámbito escolar, utilízanse habitualmente os xogos de loita como contido da materia de Educación Física. Porén, é necesario lembrar que os xogos de pelexas, para manter a súa esencia lúdica, non poden ser impostos. Este tipo de loitas adoitan producirse espontaneamente entre xogadores que teñen certa confianza co outro, o que lles permite ocupar o seu espazo persoal sen sentirse incómodos e gozar medindo ou regulando as súas forzas co adversario. Os xogos de pelexas frecuentemente son prohibidos no contexto escolar por considerar que dexeneran en comportamentos violentos e en pelexas reais, pero raramente ocorre deste xeito. Os xogos de pelexa son unha das formas de xogo máis universais que existen e teñen numerosos beneficios. Porén, non se poden promover para todo o alumnado, nin entre calquera xogador, de aí que sexa tan difícil «estandarizalos» e habitualmente as situacións motrices de oposición interindividual se traballen en forma de xogos dirixidos ou deportes de loita.

Por outro lado, algúns xogos tradicionais inclúen elementos que poden clasificarse dentro do risco **de desaparición ou separación do grupo**, xa que requiren agocharse, desprazarse lonxe do grupo ou perder de vista momentaneamente os demais. Estas experiencias, lonxe de ser negativas, fomentan a autonomía e a capacidade de orientación espacial. En xogos como as agachadas e os seus múltiples derivados, os nenos e nenas aprenden a moverse silandeiramente e a planificar os seus movementos para non seren descubertos. Estas experiencias desenvolven habilidades de observación, toma de decisión e pensamento táctico, ademais de ensinar a importancia da seguridade e responsabilidade persoal, así como o coñecemento e a conciencia de conservación do medio. A estandarización dos espazos escolares (especialmente dos patios) dificulta a creación de ambientes onde agocharse ou desprazarse sen ser visto. A naturalización dalgúns patios escolares ou a saída a contornas naturais próximas ao centro

educativo ofrecen espazos axeitados para desenvolver xogos de agocharse e buscar, que resultan motivantes para o alumnado e permítenlle explorar o continuo autonomía-risco ao valorar canto pode agocharse para que non o descubran sen afastarse demasiado, xa sexa para gañar o xogo (se os xogadores deben regresar a algún punto) ou para non poñerse en perigo. O uso didáctico deste tipo de xogos supón un traballo de prevención ligado ao coñecemento da contorna de xogo, ao establecemento claro dos límites do espazo que pode ocuparse ou incluso á utilización de recintos fisicamente acoutados.

En todos os exemplos expostos anteriormente, é moi importante manter a iniciativa do alumnado e respectar a súa autonomía no xogo. Asumindo que non é un xogo libre auténtico, senón un sucedáneo do mesmo, debemos intentar respectar ao máximo a autorregulación e participación do alumnado no xogo, de forma que non se converta nunha actividade dirixida pola persoa adulta.

4. Conclusións

A pesar dos beneficios evidentes do xogo de risco, a tendencia no ámbito educativo segue a ser eliminar calquera posible fonte de perigo, no canto de ensinar os nenos e nenas a xestionalo de forma segura. A sobreprotección pode xerar efectos contraproducentes, limitando a capacidade dos nenos e nenas para desenvolver a súa autonomía e habilidades de autorregulación. Neste sentido, a inclusión dos xogos tradicionais na Educación Física non só enriquece o currículo escolar, senón que tamén permite recuperar xogos que formaron parte da infancia dos galegos durante xeracións e que demostraron ser efectivos para favorecer o desenvolvemento integral dos máis novos.

Integrar o xogo de risco na escola non implica expoñer os nenos e nenas a perigos innecesarios, senón ofrecerlles oportunidades para aprender a avaliar situacións, tomar decisións e asumir responsabilidades nun contorno controlado. Os xogos tradicionais galegos ofrecen unha alternativa viable e enriquecedora para este propósito, xa que permiten a exploración, fomentan a creatividade e a autonomía, reforzando a confianza nas propias capacidades, todo iso dentro dun marco lúdico que respecta as necesidades de desenvolvemento da infancia.

É necesario un cambio de perspectiva na educación obrigatoria que recoñeza o valor do xogo de risco e o integre de maneira consciente nas experiencias escolares. Para iso, é fundamental que os profesionais da educación, especialmente os de Educación Física, dispoñan de estratexias

e recursos axeitados que lles permitan equilibrar a seguridade coa necesidade de exploración e desafío. Só así se poderá garantir un desenvolvemento completo e equilibrado da infancia, onde o xogo siga sendo unha ferramenta esencial de aprendizaxe e crecemento.

Referencias

Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., Chabot, G., Fuselli, P., Herrington, S., Janssen, I., Pickett, W., Power, M., Stanger, N., Sampson, M., e Tremblay, M. S. (2015) (consultado: 28/07/25). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *12*(6), 6423–6454. Recuperado de https://doi.org/10.3390/ijerph120606423.

Consello da Cultura Galega (consultado: 28/07/25). *Xogos tradicionais galegos*. Recuperado de http://xogospopulares.consellodacultura.gal/

Gray, P. (2016). *Aprender en libertad*. Asociación «Esto no es una escuela».

Louv, R. (2018). *Los últimos niños en el bosque*. Capitán Swing.

Pellegrini, A. D. (2021). Rough-and-tumble play from childhood through adolescence: Differing perspectives. En D. P. Fromberg, e D. Bergen (Eds.) *Play from Birth to Twelve and Beyond* (pp. 401–408). Routledge.

Sandseter, E. B. H. (2007) (consultado: 28/07/25). Categorising risky play—How can we identify risk-taking in childrens play? *European Early Childhood Education Research Journal*, *15*(2), 237-252. Recuperado de https://doi.org/10.1080/13502930701321733

Sandseter, E. B. H. (2009) (consultado: 28/07/25).. Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, *9*(1), 3-21. Recuperado de https://doi.org/10.1080/14729670802702762

BLOQUE 3

Recursos sobre o xogo tradicional

Dous fitos na historia da recuperación dos xogos tradicionais galegos: a primeira Guía de recursos en liña[1] e a App[2] sobre os nosos xogos

Zeltia Labraña

Desde, nomeadamente, os anos finais do século xx viron a luz infinidade de proxectos e iniciativas de investigación e divulgación do patrimonio lúdico galego. E iso sucedeu de xeito paralelo aos, cada vez tamén, máis numerosos intentos de colaboración entre entidades de moi diferentes procedencias. Dentro desas iniciativas, non cabe dúbida de que un fito histórico márcano á primeira guía de recursos sobre os xogos tradicionais de acceso libre, e a aplicación para móbiles —existe tamén como sitio web— que permite aprender xogos, e poñelos en acción, cunha simple consulta. Dous fitos na historia dos xogos galegos, pero tamén dous proxectos pioneiros no conxunto dos procesos de recuperación que se están desenvolvendo polo mundo adiante.

1. Introdución

En xullo de 2017 presentouse publicamente, nun acto celebrado na sede do Consello da Cultura Galega, a primeira guía de recursos en liña sobre o xogo tradicional galego. A ferramenta consiste nunha fonte de información, para calquera persoa ou entidade interesadas no tema, que reúne máis de dous centenares de recursos sobre o patrimonio lúdico galego, un dos máis ricos da península ibérica.

Paralelamente, o día 11 de novembro de 2021 presentouse a primeira aplicación para teléfonos móbiles que permite poñer en acción un xogo tradicional galego con apenas un minuto de consulta. Unha ferramenta, pioneira no mundo, que é froito dun proxecto de colaboración entre

[1] www.xogostradicionais.gal e www.xogospopulares.gal. Tratándose ao principio dunha creación que podería catalogarse de «artesanal», o sitio web acababa de estrear o seu formato profesional cando a presente colaboración se estaba redactando.

[2] Descargable desde o sitio web da aplicación (http://xogospopulares.consellodacultura.gal/) ou desde a propia guía de recursos en liña.

o Consello da Cultura Galega e o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego.

A guía de recursos intenta dar resposta a unha necesidade detectada cada vez dun xeito máis evidente, pois as consultas que reciben as entidades que en Galicia se dedican á investigación e á divulgación do xogo tradicional son, ano a ano, máis numerosas. Desde o nome dunha empresa ou entidade que poida organizar unha sesión de divulgación, ata un fabricante ou distribuidor de xoguetes, pasando, naturalmente, por documentación para realizar un traballo de investigación ou para coñecer como se pon en marcha determinado xogo.

A *App* —que, á marxe da aplicación para móbiles tamén ten unha versión web— está concibida para, aproximadamente, 150 tipos de xogos que veñen da tradición galega, aínda que na fase inicial só se puxeran a disposición do público os primeiros 50 deses xogos. Cada entrada presenta unha descrición absolutamente elemental, mínima, sempre cunha imaxe ou vídeo. O obxectivo é absolutamente práctico, pois pretende permitir xogar de xeito inmediato.

2. Os dous recursos en Rede como fitos dun proceso histórico

En certa medida, en efecto, a base de datos en liña e a *App* supoñen senllos fitos históricos no proceso de investigación e posta en valor dos xogos tradicionais galegos pois, por unha parte e por primeira vez, un proxecto intenta poñer a disposición de calquera persoa interesada un único recurso que reúne iniciativas historicamente dispersas e con finalidades moi diferentes. Por outra, faise posible que calquera galego, calquera galega, leve no seu peto os xogos para poñelos en práctica —familias, persoas investigadoras, profesionais... os propios nenos e nenas— cando sexa preciso ou sinta a necesidade de facelo.

Como sucede con outras facetas da realidade galega, haberá que esperar ata que a Xeración *Nós*, a través de Vicente Risco e Amador Rodríguez, publique o seu estudo sobre os xogos e enredos da Terra de Melide[3] para que a investigación sistemática do patrimonio lúdico tradicional galego comece a desenvolverse. Deixando á marxe algunha contribución parcial previa, a partir de Risco e Rodríguez cabe diferenciar cando menos tres fases no estudo e posta en valor dos xogos e xoguetes tradicionais galegos.

[3] RISCO, Vicente e RODRÍGUEZ, Amador (1933). Folklore de Melide, en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos.

A primeira, que poderiamos denominar *etnográfica*, desenvolveuse fundamentalmente ata o comezo da transición política. Aos investigadores desta etapa interésalles o xogo sobre todo desde a óptica etnográfica e antropolóxica, aínda que certamente estamos falando xa de intentos recompiladores en sentido estrito. Pode considerarse que esta liña de estudo segue vixente aínda hoxe con diferentes autores[4].

Unha segunda liña de investigación do patrimonio lúdico galego que poderiamos denominar *compiladora*, comezou a desenvolverse case ao tempo que a situación política mudaba e cando se albiscaba no horizonte que Galicia podería facer realidade o soño dun cando menos parcial autogoberno[5]. Os estudosos que desenvolveron ou desenvolven aínda —a recompilación dos xogos e xoguetes tradicionais non poderá, evidentemente, darse por rematada nunca— perseguiron acadar un obxectivo tan elemental como estratéxico para iniciar procesos de recuperación dos xogos: conseguir dispoñer dun catálogo manexable.

O terceiro momento —desde o final da década dos 90— que se pode contemplar nesta visión diacrónica do interese que mereceu para os investigadores e investigadoras o patrimonio lúdico, é a que poderiamos denominar etapa de *recuperación* e *posta en valor* dos xogos. Desde moito tempo atrás podemos identificar iniciativas de clubs ou agrupacións de determinadas modalidades de prácticas lúdicas tradicionais, pero semella que a partir dos albores do século XXI as iniciativas van proliferar en diferentes ámbitos, aínda que con protagonismo destacado do sector do ensino. E é aquí cando nace a primeira rede galega na que se integran clubs, institucións, asociacións de base e centros educativos mergullados en iniciativas de recuperación[6].

Talvez un dos procesos máis destacables desta terceira etapa sexa a conformación, devagar, do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, entidade promotora desta publicación, da propia guía de recursos en liña e da *App* dos nosos xogos. Unha entidade que está formada no momento da elaboración desta colaboración por un total de nove colectivos de diversa índole e por oito persoas investigadoras, tamén de moi diferentes procedencias.

---

[4] Véxanse, por exemplo, os traballos de Tomás Vega Pato no anuario *Raigame*, editado pola Deputación de Ourense.

[5] A obra emblemática que inicia esta liña é asinada por Arturo Romaní e está centrada nos xogos da comarca de Muros. Vid. ROMANÍ, Arturo (1979). *Xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas.

[6] O primeiro intento de creación dunha entidade coordinadora foi *Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional* (https://brinquedia.net/).

3. A orixe da guía de recursos

Precisamente nesta última etapa, cando proliferan as iniciativas nas máis variadas frontes, é onde se empezou a notar en falta unha referencia documental da que botar man cando fai falta alguén que constrúa determinado xoguete, unha empresa que anime con xogos tradicionais determinada celebración, o acceso a fontes das que tirar o fío para proxectos de investigación, algún recurso musical baseado na tradición…

Esta lagoa é a que intenta encher a Guía de recursos sobre o patrimonio lúdico galego, pois reúne no momento da redacción desta colaboración máis de 200 referencias, ás que se pode acudir cun simple contacto electrónico, telefónico ou postal. E así foi como o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego decidiu darlle corpo á vella aspiración dunha páxina con todo tipo de ferramentas para investigar, para poñer en marcha procesos de recuperación ou para practicar os xogos. Está concibida como unha fonte de recursos en permanente actualización e mesmo se solicita das persoas usuarias que a retroalimenten con novas contribucións.

A primeira impresión da persoa visitante do sitio web é a dun total de nove categorías que pretenden agrupar as ferramentas existentes en Galicia na actualidade. A primeira, alén da presentación do proxecto en si, son os **Colectivos**, categoría que agrupa asociacións, clubs e mesmo institucións con proxectos de investigación, de divulgación e/ou de práctica de determinado xogo ou de todos eles. Como xa adiantabamos, en Galicia existe na actualidade unha prometedora diversificación no que fai referencia a este tipo de proxectos.

As **Empresas** teñen tamén a súa propia categoría reservada. Trátase de iniciativas, en xeral novas no tempo, de persoas emprendedoras que, cando menos parcialmente, ofrecen servizos relacionados cos xogos tradicionais. Estes servizos teñen que ver, nomeadamente, coa proposta de sesións de práctica en moi diferentes contextos —desde unha voda a unha romaría pasando, como semella obvio, polos patios dos centros escolares—. Son, insistimos, proxectos empresariais que, ben en exclusiva, ben formando parte dun paquete máis amplo de propostas, ofrecen actividades relacionadas cos xogos tradicionais galegos.

Os **Centros de ensino** conforman unha das categorías con máis entradas, e isto é así polas numerosas —e diversas— iniciativas de recuperación que se desenvolven nos centros ao longo de todo o País. Pero, sen dúbida, se hai un recurso demandado cada vez con máis asiduidade, ese é o dos **Xoguetes**, é dicir, onde e como conseguir enredos tradicionais, desde un aro a un zanco, desde un tirapedras a uns birlos. O sitio web ofrece

a referencia de empresas e fabricantes que, en exclusiva ou parcialmente, fabrican xoguetes tradicionais, pero o máis grande valor da guía de recursos neste sentido, é facer posible o contacto cun bo número de persoas artesás galegas que crean xoguetes, pois trátase dunha oferta dificilmente coñecida máis alá do boca a boca.

A páxina web reserva un lugar para a descrición dos **Xogos**. Sendo este un labor complexo de máis, dado o noso enorme catálogo de xogos e enredos tradicionais, no deseño optouse por referenciar uns poucos recursos que reúnen boa parte das nosas prácticas lúdicas tradicionais cunha descrición, sinxela e visual a un tempo. Os **Museos** teñen tamén o seu propio apartado. Non sendo excesivamente numerosos, si se trata de iniciativas que preservan o patrimonio lúdico galego —e non galego— poñéndoo a disposición de todo tipo de público. É este caso do MELGA de Ponteceso, do Museo do Xoguete de Allariz, do Recuncho das Argalladas de Vilanova de Lourenzá, das Casas das Bonecas de Monforte de Lemos…

Todos os demais recursos que ofrece a base de datos —alén do apartado de **Actualidade**— están sobre todo pensados para a investigación, sexa cal for o obxectivo desta —científico, de divulgación, de posta en marcha de proxectos de recuperación…—. Así, atopamos algunhas referencias de **Investigadores/as** galegos propiamente ditos cos que se pode establecer contacto, pero sobre todo de **Recursos** pensados para a investigación. Así, poden descargarse certos materiais de acceso libre, pode accederse ao servizo de préstamo documental da AGXPT e poden consultarse recursos musicais, iniciativas doutras parte do mundo, publicacións periódicas…



4. A aplicación para móbiles, pioneira no mundo

Polo San Martiño, peóns ao camiño. Como comentabamos, coincidindo co *Día do Peón* convocado en todo o País por *Brinquedia - Rede Galega do Xogo Tradicional*, o día 11 de novembro de 2021 presentouse a primeira aplicación para teléfonos móbiles que permite poñer en acción un xogo tradicional galego con apenas un minuto de consulta. Unha ferramenta, pioneira no mundo, que é froito dun proxecto de colaboración entre o Consello da Cultura Galega e o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego.

As liñas de investigación e de divulgación do patrimonio lúdico galego diversificáronse coa chegada do século XXI, ao tempo que, como comentabamos, se crearon tamén mecanismos de coordinación entre entidades —ás veces nacidas con proxectos moi dispares entre si— e investigadores/as que teñen os xogos tradicionais como o seu obxectivo de traballo.

En efecto, foron aparecendo estudos —académicos e non académicos—, publicacións, bases de datos con recursos, iniciativas divulgativas sobre o terreo e, máis próximas no tempo, recolleitas e investigacións sobre a riqueza lúdica de comarcas concretas. O obxectivo final de todas estas estratexias aparece formulado —hoxe— dun xeito non tan utópico xa: a restitución do xogo tradicional á cadea de produción cultural. Doutra maneira, a recuperación e divulgación dos xogos de sempre para que poidan ser practicados e recreados polos galegos e galegas dos nosos días —e non só polas camadas máis novas da poboación—.

Pois ben, un dos proxectos máis demorados no tempo foi o de poder ofrecer á poboación os xogos *no peto*. É dicir, a creación dunha ferramenta que, como se adiantou, permite que familias, educadores/as, persoas do común... e tamén os nenos e as nenas, poidan poñer en marcha un xogo só dedicándolle un minuto á consulta da aplicación.



A ferramenta —que, á marxe da aplicación para móbiles tamén ten unha versión web— está concibida para, aproximadamente e como xa comentamos, 150 tipos de xogos que veñen da tradición galega, aínda que na fase inicial só se puxeron a disposición do público os primeiros 50 deses xogos. Cada entrada presenta unha descrición absolutamente elemental, mínima, sempre cunha imaxe ou vídeo que permita interpretar o xogo que se propón dun xeito inmediato. A imaxe principal —absolutamente afortunada en calquera dos casos— é da autoría de Nuria Díaz, por encargo do Consello da Cultura Galega.

Unha ferramenta, ante todo, útil

A estratexia que intentou seguirse foi a de construír unha ferramenta motivadora antes que descritiva en sentido estrito. Por que razón? Porque os xogos están aínda, afortunadamente, vivos na memoria colectiva e, unha vez intuída cal é a acción elemental dun xogo dado, esa mínima descrición busca estimular a memoria de quen está facendo a consulta para lembrar que as regras ao mellor non eran exactamente así, para contrastar que esa non era posiblemente a maneira de practicalo en determinado lugar… para incorporar ese xogo á cadea de produción cultural de novo. Con todo, cando se fai preciso, é posible acceder a ligazóns ou documentos anexos que nos describirán, para quen quixer, as regras miúdas ou pequenos detalles que, dada a finalidade do corpo principal de cada entrada, non terían lugar nel.

Darase o caso de que busquemos nun momento dado un xogo ao chou. A aplicación vai, xustamente, cambiando os xogos que ofrece na pantalla inicial para que non sexan sempre os mesmos. Pero, o máis probable será que busquemos un xogo para determinada idade, ou outro que reúna determinadas condicións —de habilidade, de forza, de mesa…—. A aplicación permítenos buscar tamén con estes criterios, ás veces incluso miúdos.

O sitio web e a aplicación que, como se indicou, son pioneiros no mundo, foron progresivamente enriquecidos, nun traballo que aínda non se deu por rematado, a medida que foi sendo posible incorporar as sucesivas fases do proxecto á programación anual de actividades do Consello da Cultura Galega, entidade que, ademais de financialo, é responsable de toda a infraestrutura técnica que precisa.

As características da aplicación poderían sintetizarse do modo que se expón a continuación.

Que é

É unha ferramenta pensada para calquera persoa, pero nomeadamente para familias e educadores/as. Tamén, para a xente do común. Consiste en:

a) Un sitio web.

b) Unha app para móbiles, tanto para Android como para Apple[7].

Que persegue

Trátase de realizar propostas de xogos tradicionais para poñer en práctica de xeito inmediato. *Aquí te pillo, aquí te mato*. En consecuencia, as regras son as elementais, absolutamente sinxelas. Busca suxerir antes ca ensinar. Espertar a memoria… e levar o xogo ás necesidades concretas do momento.

Que características ten

Os xogos están clasificados por «idades», por «obxectivos» (grandes tipos de xogos) e por (pequenos) «tipos de xogo». As buscas poden ser xenéricas ou selectivas. Poñamos dous exemplos para entrar na filosofía da ferramenta:

- A *billarda* aparece descrita propoñendo darlle a un pau aguzado (a billarda) con outro pau, este de medio metro (o palán). A descrición suxire conseguir a habelencia para despois practicar o xogo con regras. As regras xa só aparecen en ligazóns externas: as tradicionais, as da LNB e as da Federación Galega de Deportes Autóctonos.
- Coa *zoadeira* explícase brevemente como facela, pero ofrécense dous vídeos que falan por si sós.

En que momento se encontra o proxecto[8]

Como se indicou, trátase dunha colaboración entre o Consello da Cultura Galega e o Observatorio do Patrimonio do Patrimonio Lúdico Galego. O Observatorio é o responsable dos contidos e o Consello da Cultura, da ferramenta informática e das ilustracións.

---

[7] No momento da redacción da presente colaboración (inverno de 2025) estábase procedendo á primeira das xeiras de incorporación de novos xogos. A experiencia dos primeiros anos de funcionamento poñía en cuestión nese momento o feito de manter a posibilidade de descargar a ferramenta como aplicación para móbiles. A cambiante lexislación sobre o asunto nalgunhas partes do mundo, provocou en diferentes épocas que a aplicación deixase de funcionar nalgúns países sen a existencia dunha retroalimentación constante. Barallábase entón a posibilidade de manter exclusivamente o acceso a través da páxina web, algo doado tamén desde calquera teléfono móbil.

[8] Insistimos en que a presente colaboración foi elaborada no inverno de 2025.

O proxecto está concibido, cando menos, en tres fases xenéricas, incorporando en cada unha delas uns cincuenta xogos. O obxectivo é que, no seu formato final, conte cuns cento cincuenta xogos. Non obstante, e aínda non sendo a súa finalidade especialmente a descritiva, está concibido como un proxecto aberto e en actualización constante.

5. Conclusións

O patrimonio lúdico galego é un dos máis ricos da nosa contorna xeográfica. Algunhas investigacións (Moreno Palos, 1993) sitúan Galicia só un chanzo por detrás do País Vasco e de Navarra no número e vixencia dos xogos tradicionais. Por outra parte, en Galicia existiron sempre colectivos —clubs, asociacións, institucións...— que pularon pola conservación, pola práctica, pola investigación e pola divulgación dos xogos de sempre.

Paralelamente, desde hai xa décadas, tiveron lugar intentos por coordinar as accións dispersas —e con finalidades moi diversas— que se viñan desenvolvendo. Algúns deses intentos foron efémeros, outros declaradamente frustrados pero, finalmente, outros chegaron, dun ou doutro modo, a bo termo. Todo isto ao tempo que as organizacións galegas conectaban cos procesos que se desenvolven na nosa contorna inmediata e no resto do mundo[9].

Pois ben, tanto a guía de recursos en liña como a aplicación de xogos tradicionais, constitúen un dos logros máis evidentes desas iniciativas de colaboración conxunta[10]. Trátase de dúas ferramentas creadas cun sentido práctico elemental: os xogos hai que xogalos. E para iso farannos falta ás veces os xoguetes, as regras, o contacto con quen sabe practicalos, o lugar onde velos, contratar quen saiba ensinárnolos... E necesitaremos esa información sen que sexa preciso darlle moitas voltas, pois se a complicación é grande, o desexo de xogar pode fuxir ou deixarse de lado para mellor momento. A consulta ten que solucionarnos o problema de xeito inmediato.

[9] Galicia está representada actualmente na Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais pola investigadora rianxeira Manuela Vázquez Coto, polo MELGA (Museo Etnolúdico de Galicia) e pola AGXPT (Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional), e a través dela, na ITSGA (Asociación Internacional de Xogos e Deportes Tradicionais) e noutras entidades sectoriais. Son constantes, tamén e nomeadamente, as iniciativas conxuntas con entidades españolas e portuguesas.

[10] A presente publicación e a posta en marcha doutros proxectos comúns, como cursos de formación ou a participación en proxectos europeos, son tamén proba desta nova etapa, razoablemente vigorosa.

A retroalimentación ata o momento foi positiva, e non só desde Galicia. Contribucións novas, matices, comunicación de incorreccións evidentes… pero sobre todo, a constatación de que se trata de ferramentas útiles para todo tipo de público. Ferramentas, iso si, en permanentemente construción, e aí radica talvez o maior reto, en manter a súa actualización constante.

Referencias

Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais (AEJDT) (consultado: 28/07/25). Sitio web da AEJST. Recuperado de https://aejest.com/

Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional (AGXPT) (consultado: 28/07/25). Sitio web da AGXPT. Recuperado de https://agxpt.gal/

Brinquedia, Rede Galega de Xogos Tradicionais (consultado: 28/07/25). Sitio web de Brinquedia. Recuperado de https://brinquedia.net/

Consello da Cultura Galega e Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (consultado: 28/07/25). *Xogos tradicionais galegos*. Recuperado de http://xogospopulares.consellodacultura.gal/

International Traditional Sports and Games Association (ITSGA) (consultado: 28/07/25). Sitio web da ITSGA. Recuperado de https://www.facebook.com/itsga.traditionalgames

Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial/Consejo Superior de Deportes.

Museo Etnolúdico de Galicia (MELGA) (consultado: 28/07/25). Sitio web do MELGA. Recuperado de https://www.museomelga.com/

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (consultado: 28/07/25). *Guía de recursos sobre o patrimonio lúdico galego*. Recuperado de www.xogostradicionais.gal e www.xogospopulares.gal

Risco, V. e Rodríguez, A. (1993). Folklore de Melide. En VV.AA., *Terra de Melide*. Seminario de Estudos Galegos.

Romaní, A. (1979). *Xogos infantiles de Galicia*. Follas Novas.

Vega Pato, T. (1995). Enredos tradicionais: a parafusa e a rinxela. *Raigame*, 0, 74-81.

Os recursos en liña no CEP Campolongo

Antonio Ferrer Moreira

Explicación dos recursos en liña relacionados co patrimonio inmaterial que hai actualmente no CEP Campolongo (Pontevedra). Estes están integrados e ordenados na bitácora «Enredos Campolongo»[11], que ten como obxectivo específico recoller, conservar e difundir os contidos e as actividades relacionadas co noso patrimonio lúdico galego. Enredos e xogos que nos veñen dados por tradición e outros que se están adaptando e incorporando ao noso patrimonio coa nosa idiosincrasia.

1. Introdución

No curso académico 2009/10 comecei unha singradura persoal dixital no CEP Campolongo. Unha das razóns principais foi a de colaborar, creando e difundindo neste formato materiais relacionados co Patrimonio Lúdico Galego. Estes contidos repartíronse en diferentes blogs para unha mellor organización e, todos eles, forman xunto con outros non relacionados, parte da páxina web do centro escolar CEP Campolongo[12].

Un dos primeiros blogs creados denominouse «Enredos Campolongo». Nel atopamos unha gran cantidade de xogos coas súas regras, fichas, imaxes e vídeos. Este blog segue a medrar, pois son moitos os enredos argallados e esparexidos polas singulares comarcas galegas. Antes de pararnos na súa análise, imos esbozar nesta introdución as outras bitácoras que o acompañan e que se atopan nomeadas na cabeceira do blog con diferentes etiquetas.

O blog *Estación Vella*. O CEP Campolongo está situado xusto onde estaban as vías da 1ª Estación do Ferrocarril da cidade de Pontevedra (1884-1966). De aquí o seu nome. Creouse para coñecer, publicar e non esquecer a historia, tanto do colexio como do lugar. Nel recollemos os *Xogos populares de Pontevedr*a de José Casal e Lois, curiosidades da Audiencia de Pontevedra, do Cuartel Militar, das Pistas de Atletismo, do Ximnasio do antigo Pazo de Campolongo e do río Gafos que atravesa o barrio.

[11] Blog Enredos Campolongo: https://enredoscampolongo.blogspot.com/

[12] Páxina web do CEP Campolongo (Pontevedra): http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipcampolongo/

O blog *YoGoTe*. As siglas YoGoTe están compostas por tres sílabas xaponesas que significan «Mundo-Lingua-Man». Trátase dunha colección de signos que permite a todo mundo facer xestos internacionais coas mans e utilizalos en contextos de comunicación internacional, principalmente a nivel educativo. Os signos foron consensuados por diferentes asociacións de persoas xordomudas dos cinco continentes. O alumnado valora de forma positiva o acompañamento deste sistema de comunicación, os xestos axudan de forma potente a memorizar os textos cos que traballamos.

O blog *Lecturas*. «Se queres aventura, lánzate a lectura» é o lema deste blog. Nos tempos da pandemia do Covid-19, non abundaban as lecturas curtas en galego. Buscar textos para traballar a comprensión lectora non era nada doado para o profesorado. A nosa achega é a de sumar máis de 150 historias clasificadas coas seguintes etiquetas: Árbores, Arte, Astronomía, Ciencia, Cómic, Contos, Coplas de Maio, Curiosidades, Deporte, Historia, Humor, Lendas, Libros, Monumentos, Música, Natureza, Persoeiros, Plantas, Poesía, Revistas, Saúde, Sementando palabras, Teatro, Vocabulario e Xogos.

O blog *Contos Populares*. Este naceu coa temática que se especifica no título, os contos populares. Nel podemos atopar preto de 100 contos por orde alfabética: O boi e o burro, Carallo co angazo, O careco, O can católico …

O blog *Camelilongo* baséase principalmente na flor da camelia. O CEP Campolongo leva máis de vinte anos exhibindo esta flor, realizando exposicións de traballos e charlas con esta temática, e forma parte tamén do itinerario coñecido como Ruta Galega da Camelia. Nel temos todo tipo de camelias, amarelas, negras, con fragrancia, galegas etc. Creouse tamén «O xogo da Camelia», co que pretendemos que o alumnado, principalmente, coñeza mellor esta flor tan característica do sur de Galicia, sobre todo da provincia de Pontevedra. Para iso contamos con dúas versións, unha dixital e outra cun descargable para imprimir.

O blog *Entre herbas do Ghafos*. Trátase dun blog dedicado a todo o relacionado coas árbores, plantas, paxaros e demais patrimonio que habita nas ribeiras dos nosos ríos. Xunto coas pontes e muíños do río que pasa preto do CEP Campolongo, o río Gafos.

2. Os xogos e outras actividades lúdicas do blog Enredos Campolongo

A temática principal do blog que imos analizar a continuación, *Enredos Campolongo*, vén determinada polos xogos. Estes, na maioría dos casos, están acompañados de imaxes propias do alumnado do CEP Campolon-

go. Estas dúas circunstancias, xunto coa a variedade de contidos lúdicos do blog, levounos a unha ex-compañeira do centro educativo, Magdalena Gamallo, e a min, a coller o dominio virtual «*enredoscampolongo*» na plataforma «*blogspot*» de Google.

Enredos Campolongo é un espazo virtual que nace coa finalidade de dar visibilidade aos xogos populares e tradicionais. Co paso do tempo fóronse incluíndo, aínda que en menor medida, outros motivos, como os xogos dixitais, os xogos de mesa, a expresión corporal, as danzas etc. A procura destes xogos que acabamos de sinalar pode realizarse a través de diferentes criterios que detallaremos a continuación.

O primeiro deles: *Grupos de xogos.* Nel establécense trinta etiquetas nas que se clasifican os xogos con diferentes criterios: con material, sen material, con canción, de lanzar etc. As etiquetas están ordenadas por orde alfabética.

Adiviñas. Son enigmas ou preguntas enxeñosas para entreterse en acertar a resposta. Atoparemos: adiviñas de animais; adiviñas sobre contos clásicos; adiviñas por orde alfabético; adiviñas do peón; adiviñas das nosas rías; adiviñas de animais do fondo do mar; adiviñas de insectos e outras. Nalgunhas pódese xogar dixitalmente con elas.

Arrolos. Cantarlle ou falarlle a alguén con voz doce, como se fai para acalmar ou adormentar un neno. Exemplos: arrolo de Domaio; non hai berce coma o colo.

Danzas. Son o conxunto de movementos que se executan seguindo o ritmo da música e que forman unha peza completa de baile. A máis utilizada no CEP Campolongo é a dos maios. Outras son: a das caveiras; a do mundo; a da moto; a carrasquiña; indo eu; o gharrotiño.

Enredos. Son actividades, obxectos normalmente de tamaño pequeno, que serven de entretemento e diversión. Mestúranse xogos de mesa, xoguetes, xogos de festas etc. Destes últimos destacamos: randeo de martelo e machado; atina co buraco; axóuxere; carreira de pipotes e raiar o pau.

Equilibrio. Xogos de habilidade nos que hai que encaixar obxectos nalgún lugar: disco a meta; viaxe á lúa; xogo das pendentes; xogo das curvas etc.

Expresión corporal. Representar ou manifestar corporalmente o que se pide, sen o son da palabra: xogo do buxo; cadros vivos…

Habilidade. Capacidade para facer ben algo que require certos dotes. Seleccionamos: rodar o aro; hélice; pasar pola tea de araña; disco a meta; randeo de pelouros e o circuíto eléctrico.

Instrumentos musicais. Elaboración de instrumentos musicais sinxelos con elementos da natureza: aprendendo a facer un carrizo; un mirliton; unha zoadeira; unha frauta de cana ou un cantagalos. Outros só coas

palmas, como por exemplo: ritmos con palmas, tocando coas mans nunha mesma ben en solitario ou en grupo.

Paracaídas. Aparello feito cunha tea especial que, ao abrirse no aire en forma de paraugas, diminúe a velocidade de caída dun corpo ou a dun avión que vai aterrar. Nalgunhas escolas adóitase ter un co que xogar. No blog podemos atopar máis de trinta xogos neste apartado, sendo algúns deles a quenlla e socorrista; encesta a pelota; o barco; mariñeiro colle a pelota; a onda.

Refraneiro. Colección de refráns. O traballo máis destacado, onde se pode xogar de forma dixital, é de momento o refraneiro dos «meses do ano».

Trabalinguas. Palabra ou conxunto de palabras que resulta difícil de pronunciar sen se trabucar e que pode servir de xogo. Exemplos:

> «Macarrón, macarrón chin flari».

Outro exemplo máis complicado, de Cándido Pazó:

> «Unha vella mui fella mu fella fifirifella de micarantella,
> tivo un fillo mu fillo mu fillo fifirifillo de micarantillo,
> mandouno á caza mu faza mu faza fifirifaza de micarantaza,
> trouxo un coello mui fello mu fello fifirifello de micarantello,
> botoullo ao canizo mu fizo mu fizo fifirifizo de micarantizo».

Xogos con buxaina. Xoguete que consiste nunha peza de madeira de forma cónica, rematada nunha punta de metal pola parte inferior, que se fai bailar por medio dun cordel. Incluídos tamén nos «xogos de lanzar». Algúns dos trucos que se poden facer son: o canciño; o durmiñón; a volta ao mundo; o búmerang e as súas variantes; o foguete etc.

O peón é dos xogos tradicionais practicados con máis éxito no CEP Campolongo. Os novos deseños son máis lixeiros e xa non son de madeira, son de materiais sintéticos derivados do petróleo.

Xogos coas mans. Xogos de aprendizaxe cos dedos das mans, de palmas en solitario ou con outro compañeiro, de facer figuras con cordeis, de golpes nun obxecto ou nunha mesa. Exemplos: as vogais; a galiña azul; adoletá; pin pin zamaraca pin; sabeliña; Pato Donald foi á feira; Pepe Repepe; na rúa 44; este xogo xógase así; coa dabadabadá; miliquitude…

Xogos con aros. Peza ou tira de metal, madeira ou outra materia, en forma de circunferencia. Estes ben poden ser para ser rodados cun arame duro como se fixo tradicionalmente, ou ben cos de plástico para diversos xogos: pilla con aro; pilla golpeando o aro co pé etc.

Xogos con cancións. Xogos que van acompañados con algún recitado cantado. Aquí entran tamén outras etiquetas ou clasificacións do blog, pois están os xogos de corda, os xogos coas mans, as danzas e os arrolos. Seleccionamos: a carrasquiña; os dedos das mans; a orquestra; fun ao mercado; Xan Perillán; unha e dúas quero filloas túas; o rap da macedonia, e rei rei cantos anos vivirei.

Xogos de corda. Xogos nos que se precisa unha corda para xogar. Os de saltar á corda son máis intensos, algúns van case sempre acompañados con algunha cantarela que é a que lle dá o nome do xogo: rei rei cantos anos vivirei; a barca; o mundo ao revés; o reloxo que dá a hora etc.

O tira soga, específico de forza, é un dos máis coñecidos nas grandes festas con moita xente. Outros: os rabos ou pisar a cola.

Xogos cooperativos. Nestes xogos é preciso a colaboración de compañeiros para acadar os obxectivos. Exemplos: o tira soga; xogos con paracaídas; o túnel ou levanta tartarugas.

Xogos de arrastrar. Con ou sen elementos para arrastrar. Exemplos: arrastra tartarugas e a porca.

Xogos de auga. Nestes ten que haber auga para poder xogar. Exemplo: tiro ao parrulo.

Xogos con bólas. Algúns son xogos de mesa, con bólas de madeira, de cristal, de barro, con bugallos, con pelouros. Exemplos: viaxe á lúa; xogo dos martelos; xogo das curvas; xogo dos montóns; labirinto tres bólas; bólas rápidas; a bugalliña; a porca; bólas ou *canicas*.

Xogos de chapas ou coios. Xogos nos que se precisan chapas, pelouros ou algún tipo de fichas. Nas chapas, o xogo máis coñecido é percorrer un circuíto, ás veces con obstáculos ou con zonas de seguridade ou descanso. Despois están os de puntería. A forma de lanzar dos expertos é agarrando a chapa co coteno do dedo gordo e co índice. Os principiantes utilizan a mesma posición, pero coa unlla e o índice. O material comentado serve tamén para facer xogos de enxeño: leiriñas ou muíño.

Xogos de correr. Os máis divertidos para as crianzas. O pilla é o xogo universal por excelencia. Son moitas as formas de correr: rápido, lento, agarrado da man cun compañeiro, cos pés atados, levando obxectos, facendo relevos. Exemplos: o bote; correr con culler e ovo; o raposo a bubela e a abella; barba azul; a meiga chuchona; pilla co cinto; carreira de gatos; a cociña do rei; pantasma de ollos azuis; a balea; quedas envelenado; a chisca; as varas; cazadores e coellos; catro esquinas; chelas; aceiteira; a cadea ou zorrregada.

Xogos de equipo. Xogos onde hai dous ou máis equipos diferenciados para xogar**:** brilé; mata; xogo das picas; xogos de corda; túnel con pelota; bandeira; cara e cruz; pelota voadora; ovo pico e araña; pasa Perico; ama-

reliña africana. Un dos últimos que axiña será popular é o Dacthball. Unha evolución e adaptación da mata e do brilé.

Xogos de forza. Xogos onde intervén a forza, sobre todo dos brazos, cando se está xogando: tirafungueiro; arrincar cebolas; tira soga; pulsos; levanta tartarugas e loita de galos.

Xogos de lanzar. Xogos nos que a puntería e/ou a forza, é unha das habilidades que se precisa. Podemos lanzar: fichas, pelotas, paus, birlos, frechas, auga, latas, ferramentas, pedras. Algúns dos xogos que aparecen neste etiqueta son: atina co buraco; encaixa bólas; a malla; billarda; o pino; birlos ao canteiro; a chave; xogo dos mercholos; xogo dos martelos; xogo das pontes con bóla; xogo das esquinas; xogo dos parrulos; xogo dos montóns; lanzamento de frechas; discos fóra; bólas rápidas; o bote e arrebolamento de sacho.

Xogos de mesa. Adoitan ser xogos estáticos e precisan dun apoio para poñer o xogo: mesa, chan, lousa, terra, banco, area. A cuestión é que hai que darlle ao maxín para poder xogar. Poderíanse incluír aquí tamén os xogos dixitais, pero hai etiqueta propia para eles no blog. Exemplos: xogo do buxo; solitario con bólas; torre de Hanoi e o xogo dos montóns.

Xogos de roda. O grupo de xogadores colócanse en círculo, formando unha roda para iniciar o xogo. Neles pódese cantar, pasar unha pelota, correr en círculo para non ser tocado. Exemplos: a bomba; a meiga chuchona; o piollo; abellas do mel e a pita cega.

Xogos de saltar. Xogos nos que é preciso saltar para poder xogar. Estes pode ser correndo, cunha goma ou corda etc. Os de saltar coa corda están clasificados nunha etiqueta propia. Destacamos: os pasos; a bombilla; que sei onde…

Xogos de sortes. Son recitados cun ritmo ben marcado que serven para designar o/a neno/a que panda ou que libra no xogo que se vai desenvolver a continuación. Os participantes póñense en círculo ou en ringleira diante do botador. Este sinala un a un os compañeiros, recitando ou cantando o recitado escollido. Son moi ricos e variados en todas as culturas. Entre os máis coñecidos temos: pedra, papel ou tesoira; os pés; tris tras cabaleiro fóra estás; brasa brasa cada un para súa casa; rabo de boi rabo de besta.

Xogos diversos. Xogos menos coñecidos pola nosa zona, ou que non encaixan nalgunha das clasificacións anteriores. Salientamos: raiar o pau; hélice; teléfono con botes de lata; pedaleta; carreira de pesos; os zancos; a cucaña e a carreira de sacos.

3. Outras clasificacións relacionadas dentro do Blog

Despois de describir as principais etiquetas dos grupos de xogo que se atopan na cabeceira principal, continuamos con outras que temos nas columnas laterais do mesmo e que axudan a buscar os xogos baixo outros criterios. Estas etiquetas son:

- *Avaliación*. Pequenas probas que se poden facer para coñecer habilidades e destrezas físicas nos rapaces/as.
- *Circuítos de xogos*. Experiencias feitas en colexios ou festas onde aparecen algúns xogos en circuíto.
- *Coñecemento do medio / natureza*. Traballos para coñecer a nosa contorna, as árbores, os paxaros, o nome das nosas rúas etc.
- *Curiosidades*. Enredos que non se ven moi a miúdo ou ideas para poder facer complexas construcións: xogo de pedal, carrusel de pedais.
- *Decálogos*. Conxunto de dez preceptos ou normas fundamentais no exercicio dunha actividade. Incluímos o Decálogo de hábitos saudables, o Decálogo do xogo tradicional e perspectiva de xénero e o Decálogo pola igualdade LGBTI.
- *Deportes*. Relacionados máis con deportes que con xogos: xogo dixital de bádminton ou o de xadrez.
- *Descargas*. Libros ou traballos en PDF que se poden descargar: *Xogos populares de Pontevedra*, Cancións e xogos para os máis pequenos, Adiviñas de contos clásicos, Xogo da Camelia, Xogo do Buxo, Decálogos.
- *Enredos medievais*. Enredos ou xogos adaptados para as actuais Festas Medievais: nora; randeo de bóla con pinchos; randeo de pelouros; randeo de martelo e machado; carrusel de pipotes; carrusel de bambáns; tea de araña.
- *Fotos*. De Oficios tradicionais, de construcións curiosas, de axóuxeres, de carreira de pipotes, entre outros.
- *Historia*. Documentos que conteñen a historia dos xogos ou xoguetes.
- *Libros*. Algunhas referencias de libros ou outros documentos relacionadas coa nosa temática: *Xogos populares de Pontevedra*, *Xogos populares de Galicia*, *Cancións e xogos para os máis pequenos*, *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida*, *Enciclopedia de brinquedos*, PDF con *Cancións e xogos infantís*, *Os xoguetes esquecidos*, *Adiviñanceiro popular galego*.
- *Maio*. Etiqueta separada das *Danzas* por recoller unha das actividades singulares que se realiza, de momento, no CEP Campolongo.

A construción do Maio é, en principio doada. A complexidade vén cando participamos nos concursos existentes ao respecto xunto con outros centros educativos. É tradición en Ourense e tamén pola zona sur de Galicia: Redondela, Marín, Poio, Pontevedra. Valórase a construción do Maio, a elaboración das coplas, a interpretación do grupo e a coroa.

- *Música*. Documentos e ligazóns onde se pode atopar música para poder levar a cabo un determinado xogo ou unha actividade en particular que a precise. Como por exemplo: «A pequena guía»; muiñeiras; facer unha orquestra; rap da camelia; adoletá; danza das caveiras; arrolos; pasos básicos da muiñeira; cantigas de magosto; o rap da macedonia; as árbores da fraga e o cancioneiro do CEIP Aldán.
- *Oficios*. Imaxes e vídeos de oficios tradicionais: torneiro, oleiro, telleiro, latoeiro ou peleteiro.
- *Ponte nas Ondas*. Vídeos seleccionados nos últimos anos por esta Asociación Cultural e Pedagóxica. Nada en 1995, realiza actividades educativas con centros de ensino de Galicia e do norte de Portugal. Entre as súas finalidades están a promoción da identidade común dos dous pobos e o traballo na recuperación e difusión do patrimonio cultural común a galegos e portugueses. Nela atopamos: a festa dos maios; o peón; xogos tradicionais ou xogos con cancións.
- *Presentacións*. Artigos e vídeos de diversas temáticas: xogos infantís con Peter Brueguel (tamén chamados xogos do renacemento); presentacións de XOTRAMU (Xogos Tradicionais de Muimenta).
- *Saúde*. Como xogar e que facer cando estamos levando a cabo un xogo ou actividade física e acontece algo inesperado. Ou como colocarse para evitar malas posturas, como sentar ben, como colocar a unha persoa se perde o coñecemento, que facer ante unha mordedura, unha queimadura..., en definitiva, traballos de primeiros auxilios. Tamén consellos dos decálogos de hábitos saudables e de xogo tradicional e perspectiva de xénero etc.
- *Sen material*. Xogos que non precisan material, xogos de sortes, xogos con cancións, xogos de correr. Algúns dos seleccionados: pedra, papel ou tesoira; cara e cruz; arrincar cebolas; policías e ladróns; catro esquinas; a cadea; a araña ou a carretilla.
- *Teatro*. Son pequenas gravacións escolares de obras de teatro, nalgunhas están os textos, noutras as representacións. Con texto podemos atopar: *A Mensaxe*, *A Tía Lambida* (Blanco Amor), *As Laranxas máis laranxas* (Carlos Casares), *Brancaneves*, *Carapuchiña vermella*, *Cea de meigas*, *Exército ambiental*, *Mendiño*, *O Mestre de Calatayud*,

O sol abusón, *Pepiño o traballador*, *Escola no fondo da ría*, *Textos teatrais*, *Un paseo pola historia* e *Un sabio de Madrid*. Con representacións temos o *Conuco do Tío Coello*, *A ratiña presumida*, *O galo Kiriko*, *Espantallo amigo*, *O merlo branco*, *Chirlo Merlo na figueira*, *Amelia quere un can* e *Barbamelón*.

- *Xornadas*. Trátase dunha recolección de encontros que se celebran para poñer en valor e dar a coñecer os xogos tradicionais en diferentes espazos.

4. Xogos dixitais

Os xogos dixitais son enredos creados en liña, na rede, con diferentes aplicacións informáticas, para ser xogados virtualmente. Neles podemos achegarnos a diferentes xogos, uns axudan a coñecer a teoría doutros xogos, outros gardan relación coa natureza, con persoeiros, con celebracións etc. Resumímolos nos seguintes apartados:

- *Conmemoracións escolares*: Entroido I, Samaín, DENEP (Día Escolar da Non Violencia e a Paz), Xogos 50º Aniversario CEP Campolongo, Tradicións de Nadal, Palabras de Nadal.
- *Natureza*: árbores do cole; a camelia; cogomelos; o Ártico rompe; paxaros; volcáns, xincana botánica e adiviñas de animais.
- *Persoeiros/as*: Bravas, Científicas, Emilia Pardo Bazán, Jimena Fernández De La Vega, María Casares, Rosa Park, Letras Galegas (Castelao, Rosalía de Castro, Luísa Villalta, Xela Arias).
- *Refraneiro*: dos meses do ano.
- *Vocabulario*: adiviña a palabra; léxico I; léxico II; léxico III; o aforcado; xogos tradicionais e pensatermos.
- *Xogos e deportes***:** xadrez teórico; xadrez práctico; bádminton; Olimpíada 2024 con Selo Galego; xogos tradicionais.
- *Ligazóns relacionadas*. E, por último, considerei necesario crear este epígrafe porque nel atópanse outros espazos virtuais con diferentes xogos ou temáticas máis especificas das aquí tratadas. Entre estas ligazóns temos as de: AGXPT, XOTRAMU, APEGO, Brinquedia, Orella Pendella, Patrimonio Lúdico Galego, Proxecto Ronsel e Xogos populares portugueses.

5. Conclusións

Os recursos en liña do CEP Campolongo abarcan diferentes temáticas. Unhas máis ben *informativas*, como as da bitácora «Estación Vella», onde se recolle a historia da nosa contorna de Campolongo en Pontevedra, ou

a de «Camelilongo» con actividades que se fan con esta flor no noso centro educativo. E outras máis *educativas*, como as bitácoras «Lecturas» ou «Contos Populares» ou mesmo as de YOGOTE con recitados acompañados de linguaxe de signos. Neste segundo grupo engadimos a bitácora principal, que se centra no patrimonio lúdico galego, «Enredos Campolongo». Neste blog recóllense, e destácase, aqueles xogos populares e tradicionais que se xogaron e se xogan na rúa como por exemplo os pelouros, o peón, as bólas, o pilla, a chave… Dentro desta bitácora contémplase tamén unha sección dedicada aos xogos dixitais, lúdicos e deportivos, como outros contidos relacionados coa cultura galega, persoeiros, refráns, adiviñas etc.

A páxina web tamén conta con ligazóns que nos leva a outras web, así como a posibilidade de descargar documentos relacionados co patrimonio lúdico en xeral.

Referencias

Casal e Lois, J. (2009). *Xogos populares en Pontevedra*. Consello da Cultura Galega.

CEP Campolongo (consultado: 28/07/25). Sitio web do CEP Campolongo. Recuperado de http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipcampolongo/

Enredos Campolongo (consultado: 28/07/25). Sitio web do proxecto *Enredos* do CEP Campolongo. Recuperado de https://enredoscampolongo.blogspot.com/

Os proxectos de posta en valor do xogo tradicional nos centros escolares. O caso do CEP *Carlos Casares*

Francisca Alonso Brito
Ana Belén González Casar
Sonia Lago Alonso

O equipo docente do CEP *Carlos Casares* leva máis de 20 anos promovendo proxectos para preservar o Patrimonio Cultural Inmaterial. No curso 2023-2024, co proxecto *Lerias e enredos doutro tempo*, centrouse nos xogos e xoguetes tradicionais, organizando exposicións, obradoiros e xogos populares. Estas actividades fomentaron a interacción entre as diferentes xeracións, revivindo lembranzas da infancia e creando un ambiente emotivo na comunidade educativa, que participou activamente, subliñando a importancia destas tradicións na vida escolar.

1. Introdución

O CEP Carlos Casares é un centro educativo situado no sur da provincia de Pontevedra, concretamente en Alxén, unha das dezasete parroquias do Concello de Salvaterra de Miño, pertencente á comarca do Condado. Atópase, ademais, limitando con Portugal onde o río Miño fai fronteira natural entre os dous países, conformando a Eurocidade Monção - Salvaterra de Miño.

Tal e como se recolle no seu Proxecto Educativo, unha das liñas prioritarias é traballar a prol da conservación, mantemento e divulgación da lingua galega e das súas tradicións, co fin de manter viva a cultura que nos identifica como pobo, que tan menosprezada foi ao longo da historia.

Dende hai xa máis de vinte anos, o equipo docente, liderado polo Equipo de Dinamización da Lingua Galega, vén deseñando, programando e levando a cabo actividades encamiñadas a recuperar, conservar e divulgar o Patrimonio Cultural Inmaterial a través dos distintos proxectos que se desenvolven ao longo dos cursos lectivos.

Grazas a este traballo, dende o curso 2023-24, esta escola forma parte da rede de centros Modelo de Boas prácticas, Ponte… nas ondas!, recoñecida pola UNESCO.

Antes de dar por finalizado un proxecto, xa comeza a cocerse o seguinte, que será presentado ao resto da comunidade educativa nas primeiras reunións do vindeiro curso. Os derradeiros proxectos desenvolvidos ao longo dos últimos anos foron, entre outros: «O pan», «Os tecidos», «A imaxe e o son», «A cociña galega», «A adega», «O cuarto galego», «As abellas e o mel», «O folclore galego», «O comedor», «A agricultura», «A auga no patrimonio cultural e arquitectónico da contorna» ou «Meteo-Alxén».

O tema que nos ocupa, e do que imos falar neste capítulo, é o proxecto desenvolvido ao longo do curso 2023–24, co que quixemos poñer en valor os xogos e xoguetes tradicionais, e que leva por nome ***Lerias e enredos doutro tempo***.

2. O proxecto «Lerias e enredos doutro tempo»

Unha das motivacións para escoller este tema, foi o excesivo uso das tecnoloxías por parte do alumnado así como o elevado número de xoguetes que manexan e que pouco fomentan a creatividade ou a necesidade de interactuar entre si. Por iso foi que decidimos dar a coñecer eses «enredos» cos que pasaban o tempo as anteriores xeracións e cos que tiñan que poñer a traballar o enxeño e a imaxinación, para facer por exemplo, unha boneca co carozo dunha espiga do millo.

Dende setembro xa se estiveron facendo traballos de pescuda sobre os xogos cos que gozaban os nosos antergos. O alumnado preguntou nas casas, ás persoas maiores, en que pasaban o tempo cando eran máis novos, como inventaban e creaban os seus propios xoguetes, ben porque non había moitos cartos ou ben porque non había onde mercalos.

A continuación presentamos as actividades desenvolvidas nesta experiencia pedagóxica.

2.1. O libro viaxeiro

Cada semana pasou pola casa dunha familia un libro no que se debían cubrir os datos de onde, cando, e como se enredaba cun xogo elixido por ela. Compartíronse así momentos divertidos e de incalculable valor que quedaron reflectidos nas fotos pegadas ou nas ilustracións realizadas polos nenos e nenas, configurando un bonito recordo dese momento.

Analizando as letras das cancións dos xogos aos que brincaban maioritariamente as nenas (corda, goma e sortes de botar), puidemos observar como a linguaxe empregada era moi sexista, ademais de usar case sempre o castelán.

Outro aspecto salientable, era ver como os xogos estaban moi diferenciados segundo o xénero. Había xogos aos que só xogaban os nenos e outros aos que só xogaban as nenas, salvando algunha excepción que, con moita valentía e apoderamento, saltaba esta norma non escrita. Unha vez rematado este libro, quedou arquivado na biblioteca do centro, para poder ser gozado en anos posteriores.

2.2. A exposición

A comezos do mes de outubro é tradición, para as familias do *Carlos Casares*, remexer nos faiados das súas casas na procura de obxectos que no seu día foran gardados para facer sitio na vivenda. Estes recobran protagonismo ao seren expostos no salón de actos do centro na actividade coa que se inaugura o proxecto e para a que se pide a colaboración do resto da comunidade educativa.



O primeiro reto que superamos foi marcar unha época límite para os xoguetes que consideramos de interese para a nosa exposición. Despois de moito matinar, decidimos que os xogos ou xoguetes deberían ser aqueles anteriores á década dos noventa do pasado século. A maioría dos proxenitores do alumnado do noso centro naceron en anos posteriores e para moitos eran brinquedos descoñecidos.

Xuntámonos con máis de mil pezas que acomodamos en varios recantos: bonecas, Barbies, sala de xogos, videoxogos, xogos populares, de mesa, de investigación, con rodas e xogos aos que, maioritariamente, xogaban os nenos.

Esta exposición foi aberta ao público, como é tradición na nosa escola, o día de portas abertas no que celebramos un magosto familiar, en colaboración coa ANPA, unha tarde de domingo do mes de novembro. Esta

actividade, en días non lectivos, é pouco habitual nos centros educativos; porén, para a comunidade educativa do CEP *Carlos Casares* é unha das datas máis agardadas do primeiro trimestre. Pódense ver persoas de varias xeracións: avoas, avós, fillas/os, netas/os. Esta xornada, na que se comparten lembranzas, aprendizaxes e vivencias extraescolares, é moi emotiva. A sensibilidade está á flor de pel e é habitual que lles caia algunha que outra bágoa ás persoas máis maiores porque as traslada a unha época da súa vida moi importante, a nenez. Nesta ocasión estes sentimentos foron aínda máis fortes ao tratarse de evocadores de lembranzas e vivencias moi felices: os momentos dos xogos e os tempos de lecer.

2.3. Xornada de portas abertas

Ao longo desa xornada estiveron expostos varios xogos populares cos que se divertiron as persoas asistentes. Estaban distribuídos polo patio da escola: dúas ras, tres carrilanas, varias ducias de buxainas, unha chave, varios aros, numerosos circuítos para xogar coas chapas, xogos de bólas, un campo de petanca, gomas elásticas, cordas e varios peletres ou mariolas. É unha ledicia para nós poder ver como nenos e maiores o pasaban ben ensinando uns aos outros as súas habilidades nestes xogos, compartindo un tempo no que o divertimento non era ocupado polas pantallas, como vén sendo habitual nos tempos que corren.

Facendo xustiza ao refrán «Polo San Martiño, peóns ao camiño», creáronse varios círculos nos que numerosas persoas trataban de sacar do terreo de xogo ou incluso destruír as buxainas dos contrincantes.

Ese mesmo día tamén abrimos ao público a marabillosa exposición de xoguetes tradicionais cedida por dous grandes estudosos e apaixonados dos xogos populares, con varias publicacións creadas sobre este tema por, Xosé Manuel García e Xosé López. Inaugurámola baixo o nome de «Xoguetes Esquecidos». Nela había máis de 600 xoguetes. Non foi doada a clasificación dos mesmos, pero para que fose máis sinxelo de comprender polo alumnado, estaban distribuídos en catro seccións, unha por cada estación do ano dependendo da época na que resultase máis doado atopar os materiais cos que estaban feitos, colocando, por exemplo, os colares de cocas no outono, zoadeiras no inverno, sombreiro con follas de castiñeiro no verán ou axóuxeres, na primavera.

Xosé López, en concreto, leva moitos anos colaborando en todas as actividades relacionadas co patrimonio levadas a cabo neste centro. Ser pai de dous exalumnos da nosa escola fai que teña un vínculo especial con nós e se preste a axudarnos en todo aquilo que lle propoñemos.

2.4. Actividade intercentros

Logo de pescudar información sobre todos os xogos e xoguetes de cada un dos recantos da exposición, o alumnado de 6º nivel foi o encargado de explicárllela ao resto de compañeiros do centro. Esta actividade de divulgación valeulle de adestramento e perfeccionamento para cando tivo que facer o mesmo o día que nos visitou o alumnado do IES de Salvaterra. Nesta ocasión acudiron preto de cincuenta mozos e mozas que cursaban os estudos secundarios, acompañados por dous profesores. Para esta actividade, xa consolidada co paso do tempo, dividiuse o alumnado en tres grupos que foron rotando de xeito simultáneo, polas tres actividades programadas. Mentres un grupo asistía á explicación e visita da exposición «Lerias e enredos doutro tempo», outro grupo facía o mesmo coa de «Xoguetes esquecidos» e o terceiro, gozaba e aprendía a xogar con todos os xogos tradicionais repartidos polo amplo patio da escola: chave, ra, zancos, aros... Esta ambiciosa actividade tivo repercusión mediática, sendo retransmitida en directo pola Televisión de Galicia e tamén saíu publicada en diversos medios de prensa escrita.

2.5. O Coco-Alxén

Os xogos populares estiveron tamén moi presentes no concurso de decoración de cabazas, bautizado por nós como Coco-Alxén e que convocamos polo magosto. O alumnado, en colaboración coas familias, presentou auténticas obras de arte. Non faltaron varias versións de peóns, mariolas, carreira de sacos, as bólas, os xogos dos carozos, bonecas...

2.6. Obradoiro de xoguetes tradicionais

Durante o mes de novembro, todo o alumnado asistiu a un obradoiro de elaboración de xoguetes tradicionais feitos con materiais naturais, que podemos atopar facilmente na natureza, impartidos polos xa mencionados autores de varias publicacións Xosé López González e Xosé Manuel García Fernández.

2.7. Os xogos populares na literatura galega

Ao ser unha actividade interdisciplinaria, o alumnado tamén tivo que facer unha pescuda pola literatura galega na que se facía alusión aos xogos tradicionais. Escolléronse os padriños das aulas de segundo e sexto de primaria, Manuel María e Xosé Neira Vilas, respectivamente. Os textos elixidos, analizados e recitados a través da nosa emisora escolar, *Radio Saltamontes*, son os seguintes:

- **«O delito de Tomás»**. «Tomás era un neno pobre. Pedíalle a súa nai, cada vez que ía na feira, que lle mercase algo pra enredar. Un trompo, unha pelota de goma, un pínfano. Calquera cousa, o que menos custase.
  Ensináranlle a rezar e rezaba pola noite, coas mauciñas ergueitas, pedindo un xoguete (...). Súa nai non podía mercarlle nada». Neira Vilas, 1965. *Xente no rodicio.*
- **«Xogos»**. - «Non quero xogar ao feito, / e tampouco irei aos niños./ Non quero facerlles mal /aos coitados paxariños...!/ Non quero xogar ás bólas/ nin ver roular o peón!/Tampouco quero correr dando couces a un balón!/ Non xogarei ao escondite,/nin á xustiza e ladrós,/ anque eu sexa o capitán/ e teña mando dos bos./-Dime a que queres xogar? Dime neno, o teu anceio./-Quero un avión/ e percorrer todo o ceio!» Manuel María, 1972. *Os soños na gaiola.*
- **«A boneca»**. «A neniña está cosendo/ un fermoso devantal./Dá puntadas e puntadas/nun farrapo de percal!/ A neniña está cosendo, / a neniña está bordando/ en cada puntada súa/ un soño vai apreixando./ A boneca é unha espiga/ de millo, con pelo loiro./ A boneca hai que vestila, / que non pode andar en coiro!/ A neniña é moi pobriña, / cose, cose no retal./ á boneca hai que poñerlle/ un fermoso devantal...!/ A boneca é moi fermosa/ máis fermosa non a hai!/ A boneca fai de filla, / e a neniña fai de nai...!» Manuel María, 1972. *Os soños na gaiola.*
- **«O rapaz»**. — «Pero tes xoguetes, e enredas- díxenlle. — Pois non. Todo eso quedou alá, na aldeia. A estornela, os carros de paus, o tiratacos... Aquilo si. Había eiras e camposas. Niños no curuto dos árbores. Largueza.Ti ben o sabes. Se queriamos un xoguete tiñamos que facelo. Aquí todo se merca, e eso non me chista. Deixei de ser rapaz cando collín o barco». Neira Vilas, *1968. Historias dos emigrantes.*
- **«O chifre»**. «Eu teño un chifre, chifreiro. / Eu teño un chifre chifrón,/ tan silbador e algareiro/ que a todos chama a atención./ Eu teño un chifre chifreiro,/ que mo mercaron na feira./ O meu silbo, silbador/ resoa na aldea enteira...!/ Eu dou ordes co meu chifre, / ando a ordenar con silbatos./ -Que florezan as roseiras, / que chíen ben os paxaros...!/ Que maduren as cerdeiras, / as figueiras e os mazairos!/ E que veñan ben cargados/ de xoguetes os Reis Magos...!/ Teño un chifre de verdade!/ Teño un chifre verdadeiro./ Non quero chifres de palla, nin de cascas de salgueiro.» Manuel María, 1972. *Os soños na gaiola.*
- **«O delito de Tomás»**. «Pode decirse que os rapaces pobres non tiveron nenez. Algúns son abelenciosos e fan carros de pau, paca-

reiras, asubiotes, Outros, nin eso. Pero todas na aldea sinten degaro dun chirimbolo mercado. Algo que verdadeiramente mereza chamarse xoguete.» Neira Vilas, 1965. *Xente no rodicio.*

Estes textos emocionaron o alumnado e servíronlle para darse de conta do certo que era aquilo que lle contaban os seus antepasados, que non tiñan xoguetes e os poucos que tiñan eran elaborados coas súas propias mans e cos elementos que tiñan ao seu alcance.

2.8. O magosto

Durante os meses do outono, nas clases de Educación Física, todo o alumnado tivo a ocasión de coñecer e practicar distintos xogos populares. A posta en común foi o día do magosto, onde estaban todos colocados polo patio da escola e polos que ían pasando de xeito libre. Como acontecía anos atrás, tamén se encargaron os máis maiores de axudar os compañeiros de menos idade, naqueles xogos máis complexos como son a buxaina, os zancos ou a carreira cos aros.

2.9. O calendario

Outra das actividades agardadas con grande expectación é o calendario anual, que cada curso deseñamos e elaboramos coa colaboración de toda a comunidade educativa. O alumnado trouxo fotos antigas nas que había persoas que estaban gozando cos xoguetes daqueles tempos. Tamén achegaron varias fotos recentes, onde os protagonistas eran as avoas ou os avós xogando coas netas e netos. Todas esas instantáneas foron repartidas entre as doce páxinas do calendario, debendo ser redactados polo alumnado, os pés de foto, que acompañan a cada imaxe, quedando así un perfecto agasallo de Nadal que decorará as paredes das casas, e das aulas, durante os vindeiros 365 días.

2.10. Radio Saltamontes

A nosa escola conta cunha emisora escolar, como xa mencionamos anteriormente, á que acode todo o alumnado do centro. Cada semana realízase un programa en directo. Ao longo do curso emitíronse varios programas relacionados cos xogos populares. Para a elaboración dos guións radiofónicos, solicitouse a colaboración das persoas maiores das parroquias para que contasen a que, con quen e como enredaban e pasaban o tempo cando eran cativos. Así, descubrimos que non era moito o tempo do que dispoñían para enredar, pois a necesidade fixo que tivesen que poñerse a traballar moi cedo para colaborar na manutención das familias.

Todos este programas de radio son publicados na páxina web da escola para poder ser escoitados en calquera momento por todo aquel que teña interese (https://www.edu.xunta.gal/centros/cepcarloscasares)

2.11. Os obradoiros

Outro punto forte deste centro son os obradoiros realizados dentro da materia de Educación Artística, nos que se lle ofrece ao alumnado a oportunidade de deixar voar a imaxinación e potenciar a súa creatividade. Atendendo á temática deste curso, no 1º, 2º e 3º ciclo, puxéronse en marcha uns obradoiros de creación de xogos e enredos empregando distintos materiais.

Así, o alumnado do primeiro ciclo, con tan só un fío e un botón creou unhas zoadeiras que, ademais de xoguete, pódense considerar un instrumento musical polo son que emiten ao xiralas con forza.

Elaboraron tamén o popular xogo do tres en raia, no que as pezas eran unhas xoaniñas de cores feitas con cascas de noces decoradas. O millo foi o material elixido para elaborar as letras da corticeira onde os máis pequenos do colexio expuxeron os seus traballos.

No segundo ciclo, fixeron unhas bandeirolas decorativas coa temática dos xogos populares: os birlos, as bólas, os zancos, as chapas, a corda, a mariola, a buxaina... foron algúns dos xogos representados.

Os alumnos e alumnas do terceiro ciclo crearon varios taboleiros coas súas respectivas pezas para xogar ao xadrez, á oca e ao tres en raia. Construíron uns ioiós con material de refugallo e replicaron un futbolín con todo luxo de detalles. O alumnado participante no obradoiro de carpintería elaborou xogos de madeira para colocar no patio.

2.12. Os festivais

Nos festivais celebrados polo Nadal e as Letras Galegas, a poesía tivo tamén o seu espazo. O alumnado de 1º e 2º recitou uns versos de creación propia dedicados integramente ao xogo.

2.13. Club de ciencia

O centro leva varios anos participando no programa «Club de ciencia». Un dos obxectivos do mesmo é promocionar a ciencia entre o noso alumnado dende un enfoque lúdico. Cada ano adáptanse os experimentos á temática do proxecto anual do centro e, nesta última edición, xiraron arredor dos xogos nas súas diversas variantes (tradicionais, de mesa, actuais...).

2.14. O entroido

Esta é unha das festas que o *Carlos Casares* celebra ao grande. Pezas do parchís, buxainas e birlos percorreron as rúas do concello gozando todos xuntos dunha xornada diferente. A música e o baile foron protagonistas ao adaptar cancións tradicionais á unha linguaxe máis actualizada e igualitaria. Do mesmo xeito, celebramos unha voda temática onde as parellas prometíanse moita leria e enredo nun intercambio de chapas, tabas ou bólas. En colaboración con outros centros do concello, redactamos un testamento para o meco no que se animaba a enredar sen fin durante todo o ano, non só no entroido.

2.15. A xornada interescolar de xogos populares

No mes de maio, o alumnado de 3º, 4º, 5º e 6º participou na xornada de xogos populares que se levou a cabo no parque da Canuda, dentro dunha actividade enmarcada no Plan Proxecta: XOGADE. Esta actividade intercentros reuniu a rapazada de múltiples escolas da contorna nunha xornada lúdica na que os xogos populares tiveron un papel protagonista.

2.16. Xornada de benvida ao novo alumnado

Rematando o curso, adoita organizarse a xornada de portas abertas para o alumnado de Infantil que comezará no centro o vindeiro curso. Neste día coñecen os seus futuros compañeiros e compañeiras, ao mesmo tempo que gozan das actividades que se elixen especialmente para eles. Nesta ocasión, preparouse un circuíto de xogos populares no que o alumnado maior da escola foi o encargado de explicarlles aos pequenos a mecánica de cada xogo.

2.17. «Enredando coma antes, divertíndonos coma nunca»

Como colofón final do proxecto, «Lerias e enredos doutro tempo», levouse a cabo no cole a semana de *Enredando coma antes, divertíndonos coma nunca*, en colaboración coa asociación «A Madana» do Grove que, implicada na promoción da cultura inmaterial a través da recuperación de xogos dos nosos ancestros, nos prestou 25 xogos populares cos que gozamos dunha xornada festiva no patio do colexio. Algúns deses 25 xogos foron: o xogo das curvas, das parellas, o de transmisión e movemento, das venturiñas, o candelabro, o xogo dos húsares e o dos canangas, a caixa de ovos, os mouróns, o xogo da choca…

2.18. O mural

Dábanos moita mágoa rematar este proxecto sen deixar unha pegada, polo que pintamos un gran **mural** na parede do pavillón para recordármonos da herdanza que nos deixaron os nosos ancestros e lembrármonos así, da ledicia que produce xogar e compartir tempo con outras xeracións.

3. Conclusións

O proxecto «Lerias e enredos doutro tempo» do CEP Carlos Casares destacou a importancia de recuperar as tradicións e xogos populares como ferramentas educativas e culturais. A través de actividades interxeracionais, a comunidade escolar conseguiu reflexionar sobre o valor dos xoguetes tradicionais fronte ao uso das tecnoloxías, ao tempo que se fomentou a creatividade e a interacción social entre os estudantes e as súas familias, fortalecendo a identidade colectiva e o respecto polas raíces culturais.

Que bonito sería que co paso do tempo as nosas tradicións seguisen sempre vivas. Non deberiamos permitir que o legado dos nosos ancestros quedase no esquecemento. Somos conscientes de que a escola ten un papel fundamental nesta tarefa de conservación e transmisión do noso patrimonio inmaterial.

Referencias

Fernández, M. M. (2000). *Os soños na gaiola.* Xerais

López, X. e García, X.M.(2003). *Os Xogos esquecidos.* A Nosa Terra.

López, X. e García, J.M. *(2014). Xoguetes Naturais - Argalladas dos Pícaros. Primavera - verán.* Ouvirmos.

López, X. e García, J.M. *(2014). Xoguetes Naturais - Argalladas dos Pícaros. Outono - inverno.* Ouvirmos.

Neira Vilas, X. (1965). *Xente no rodicio.* Galaxia.

Neira Vilas, X. (1968). *Historias de emigrantes.* Galaxia.

O museo *O Recuncho das Argalladas* de Vilanova de Lourenzá

José Manuel García Fernández
Xosé López González

No presente artigo tratamos de expor como foron os comezos da creación do museo O Recuncho das Argalladas, situado en Vilanova de Lourenzá (Lugo), cales son os seus obxectivos e a distribución do seu espazo, así como a organización dos seus contidos dun xeito didáctico. Asemade, incluímos a exposición «D. Paco: O pícaro argalleiro», creada ao abeiro da celebración do ano das Letras Galegas dedicada a Francisco Fernández del Riego, ilustre laurentino, coma unha póla máis do devandito museo.

1. Antecedentes

Sempre ouvimos aquel dito de que «non hai atallos sen mil traballos» ou aqueloutro de «traballo leva a raposa cando vai aos grilos». Isto vén a conto de que para a realización ou consecución dalgún obxectivo ou para alcanzar certas metas, sempre hai que superar ou atinxir uns chanzos previos en forma de traballo, porque sen el non hai nada. Iso si, cando ese proceso, máis ou menos laborioso, é realizado con gusto, ganas, ilusión e bo humor, non nos vai suceder o que lle acontece á raposa cando vai aos grilos. Ese, si que é traballo.

Pois ben, a nosa andaina polo mundo da pescuda das argalladas, brinquedos, ixolas, enredos ou xoguetes, comezou aló polo ano 1996, case trinta anos de nada. Case coma unha brincadeira, nunca mellor dito, pois brincar, xogar é, iniciamos este máxico e aventureiro camiño cara a un destino incerto, mais cos devezos intactos de coñecer en profundidade o noso acervo lúdico. E que mellor ca partir do coñecido, do que nos rodea, para chegar ao lonxe, ao daquela descoñecido para nós.

Deste xeito, así foi, camiñamos inicialmente por Vilanova de Lourenzá, realizando labor de investigación entre a veciñanza máis sabia, a de maior idade. Logo, isto xa quixo que fixeramos reproducións das argalladas atopadas, algunhas delas elaboradas polos propios informantes, o que ocasionou a primeira exposición de xoguetes tradicionais na nosa vila.

Foi a partir deste momento cando observamos a inmensa verea que nos quedaba por percorrer, un enorme pozo sen fondo no que mergullarnos. Cada vez xurdían novos vellos brinquedos. Observamos que moitos dos xoguetes dos que tiñamos información resultaban comúns con outras zonas limítrofes da Mariña luguesa e mesmo do sur de Galicia, aínda que as denominacións puidesen ser diferentes. Esta peculiar situación levounos a esculcar, non só a través da entrevista directa, senón tamén empregando bibliografía publicada sobre este tema. De todos os xeitos, ao comezarmos a andaina, nunca imaxinamos que semellante pescuda nos puidese engaiolar tanto.

Comezamos así a recuperación destes xoguetes, primeiro a través do debuxo partindo da realidade, é dicir, do propio argallo feito por alguén, ou despois da explicación, confeccionado por nós. Pasados xa uns cantos anos de procura de información e material dabondo (nesa altura, uns setenta e cinco xoguetes distintos), comezamos coa descrición de cada un deles. Xorde así a idea de dar a coñecer este traballo aos propios nenos e nenas, achegándollelo á propia escola a través da súa exposición.

Chegado este momento, observamos que a devandita exposición debía ser, tiña que ser, activa para un mellor e máis divertido aproveitamento pola súa parte. Completamos a exposición cun obradoiro de construción de xoguetes, no que eles e elas podían confeccionar, ao seu antollo e baixo a nosas directrices, calquera xoguete dos alí propostos. Este labor foi realizado no I.E.S. Francisco Sánchez de Tui no mes de outubro de 2001. Seguidamente, xa aberta a todo tipo de persoas, novas e vellas, realizamos outra exposición no propio concello de Vilanova de Lourenzá, setembro 2002, mais cun total de cen xoguetes.

Asemade, consideramos interesante dar a coñecer este material en forma de libro, no que tratamos de plasmar descritivamente, a maneira de se realizaren estes xoguetes e a forma en que eran empregados, acompañados cada un deles cunha ilustración para permitir unha mellor utilización activa da propia argallada. Xurdiron así *Os Xoguetes esquecidos I* e *Os Xoguetes esquecidos II,* nos anos 2002 e 2003. A finalidade deste traballo era a de recuperación de algo que case estaba perdido e de divulgación para que se siga transmitindo de xeración en xeración, ben sexa a través de exposicións máis ou menos interactivas, ou por medio da realización de obradoiros de xoguetes en contacto co medio natural que os rodea.

No ano 2004, o dedicado no Día das Letras Galegas a Xaquín Lorenzo Fernández, «Xocas», o compostelán Museo do Pobo Galego organizou unha exposición de brinquedos tradicionais, fundamentada na publicación que este autor realizara, no ano 1958, na *Revista de Dialectología y Tradiciones populares* de Madrid, con 48 debuxos tamén da súa autoría,

centrada nos enredos, ixolas ou xoguetes dos nenos, titulada «*Enredos*». Daquela, nós achegamos a nosa reprodución de brinquedos para conmemorar tal evento, co título de *Ixolas e enredos.* Logo foi esparexida por diferentes museos de toda Galiza durante o devandito ano, baixo a xestión do Museo do Pobo Galego. Este acontecemento vai marcar, dalgún xeito, o devir do noso traballo, pois no ano seguinte realizamos un audiovisual sobre este tema, co título de *«Tempo de Xogar».* O noso labor neste eido continuou coa realización de diferentes obradoiros, exposicións e participación en mostras do patrimonio inmaterial, así como a colaboración co *Proxecto Ronsel* da Universidade de Vigo, para a recuperación e posta en valor do citado patrimonio; precisamente, de aquí xurdiu a publicación dun xoguete semanal, entre o período de febreiro de 2010 e agosto de 2011, no diario *Xornal de Galicia.* Con esta mesma perspectiva, realizamos, entre 2013 e 2019, a publicación de 140 argalladas, no diario dixital Noticieirogalego.com, na sección titulada *Picaraxadas,* cunha periodicidade semanal e indicando o material que cumpría para a súa confección, tempo aproximado de realización e época do ano en que se facía, así como a súa construción, paso a paso, e a denominación do devandito xoguete noutros lugares da xeografía estatal ou europea, de existiren.

A pescuda continuou e orixinou, no 2014, a publicación de *Xoguetes naturais. Argalladas dos pícaros,* dividida en dous volumes, un dedicado aos xoguetes de primavera e verán e, o outro, ao outono e inverno. Detrás de todas estas argalladas, hai moito sentimento, saudade, nostalxia, compromiso coa defensa da natureza e respecto pola mesma, pero ante todo un devezo profundo de recuperación e posta en valor do xoguete popular e tradicional. Un xeito de homenaxe a aqueles enredos ou argalladas



Foto de Recuncho das Argalladas

que tanto nos fixeron rir, chorar de emoción, suar de cansazo, soñar co día seguinte, ser solidarios cos demais, compartir momentos de ledicia ou evadirnos dunha, demasiadas veces, triste e azarosa realidade.

Foi, a partir deste momento, cando comezamos a maquinar na posibilidade da realización dunha exposición permanente de xoguetes tradicionais na nosa vila. Así xurdiu *O Recuncho das Argalladas* de Vilanova de Lourenzá.

2. A creación do Recuncho das argalladas

Orixe

Cando se pretende crear un museo, do que sexa, en primeiro lugar é procurar onde instalalo, é dicir, buscar unha edificación axeitada e que se preste para tal pretensión. Se cadra, a nós veunos unha miguiña dada a posibilidade de situación, pois era neste momento cando estaban xa rematados os labores de restauración do Pazo ou Fortaleza de Tovar en Canedo de San Tomé de Lourenzá, en pleno val laurentino. (43º26′26» N 7º16′21»W). Como tiñan uns espazos amplos sen ningunha mostra ou exposición, o Concello de Lourenzá e o propietario da fortaleza ofertáronnos a posibilidade de colocar aí a nosa exposición de xoguetes.

A historia deste edificio remóntase ao século XIII, cando pertencía ao Mosteiro de San Salvador de Lourenzá e era coñecido como a «Torre de Canedo». A comezos do século XVI, esta torre estaba en ruínas. Foi cando don Antonio de Tovar consegue a súa titularidade e decide construír unha residencia para a súa muller dona Blanca Pimentel de Ribadeneira. Dado que a principal función desta construción foi residencial, deixáronse de lado os elementos militares, para crear un edificio que, a través dos seus numerosos detalles, mostre o poder do seu dono.

Dende comezos do ano 2014, esta edificación está aberta ao público. Está totalmente restaurada, despois de anos de obras e esforzos dos seus actuais propietarios e das administracións públicas galegas.

Hoxe en día, quen queira achegarse a este lugar, poderá gozar do edificio e dos contidos que acubilla, como o centro de Interpretación dos Pazos Galegos e, xa que logo, a exposición de ***O Recuncho das Argalladas***.

Obxectivos da exposición

- Poñer en valor os xogos e brinquedos populares e tradicionais como verdadeiros axentes socializadores e educadores en valores.
- Recuperar a memoria lúdica da infancia dos nosos devanceiros.

- Homenaxear aqueles enredos que tan felices nos fixeran, daquela que eramos aínda uns nenos e nenas que unicamente pensabamos en xogar e enredar a meirande parte do día, cando o tempo ou o traballo non nolo impedían, que era a maioría das veces.
- Transmitirlles aos nosos nenos e nenas unha mensaxe de respecto á natureza que nos rodea.
- Conseguir unha conexión interxeracional a través dos brinquedos e argalladas.
- Incentivar a creatividade e a imaxinación das crianzas.
- Resaltar e valorar o xoguete como un dos alicerces fundamentais da cultura e dos costumes dun pobo.

Organización e distribución dos espazos e o contido

Canto ao espazo, a parte empregada para a exposición atópase na primeira planta, á que se accedía, nun primeiro tempo, por unhas escaleiras interiores, dende outro espazo utilizado, hoxe en día, principalmente, para relatorios e conferencias. Logo, mellorou o acceso por outras escaleiras dende o exterior e de xeito máis directo. Son dúas salas, unha rectangular duns corenta metros cadrados, comunicada con outra de planta cadrada duns vinte e cinco metros cadrados, en total uns sesenta e cinco metros cadrados, aproximadamente, de espazo libre para exposición, con muros de pedra á vista.

Polo que atinxe ao contido, as salas albergan uns cento cincuenta brinquedos de todo tipo e funcionamento. Non foi un traballo nada doado o de facer a escolla dunha determinada clasificación, para a súa posterior colocación dentro das nomeadas salas. O noso devezo era darlle un enfoque sumamente didáctico e que fose perfectamente captado por calquera visitante, fose este nena, neno ou xente maior. A claridade e a sinxeleza expositiva eran as nosas premisas.

Xaquín Lorenzo Fernández, na súa publicación de *Enredos* na *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid, 1958; revista *O Ensino,* Ourense, 1981 xa en galego), reeditada polo Museo do Pobo Galego, na colección *«Alicerces» nº 2,* (Santiago, 1992) falaba xa desta dificultade clasificatoria das ixolas ou brinquedos:

> Podemos clasificar en diferentes grupos os enredos asegún atendamos á súa orixe ou á súa finalidade; ao seu emprego tal e como os ofrece a natureza ou á maior ou menor modificación a que haxa que sometelos; a que se utilicen pra xogar directamente ou que sexan aparellos doutro xogo; á idade en que os usan, etc. De todas maneiras, calquer clasificación que se faga será sempre artificial e non terá outro valor que o espositivo.

A comezos do século xx, 1920, Victor Delosière na súa obra *Pour amuser les enfants. 200 Jouets qu´on fait soi même avec des plants.* París: Librairie Larousse, realizaba unha clasificación, para a súa presentación, baseándose nos períodos estacionais do ano, é dicir, argalladas de primavera, verán, outono e inverno, pero ademais engadía outra, xoguetes de todo o ano.

Así e todo, quen nos iluminou nesta andaina foi João Amado quen, no seu *Universo dos Brinquedos Populares,* publicado en Coimbra no 2002, recoñecendo a inmensa dificultade que supuña unha clasificación axeitada e coherente dos brinquedos, optou pola seguinte:

- Adornos e adereços
- Brinquedos sonoros e musicais
- Bonecos, bonecas e acessórios
- Representação de animais
- Miniaturas de utensílios domésticos
- Miniaturas de alfaias e engenhos agrícolas
- Construções e ofícios
- Transportes
- Armas
- Quebra-cabeças
- Materiais de jogos infantis
- Fantasias
- Culinária infantil

Nós reducímola e realizamos un percorrido xeral en once apartados:

- **Material para xogos**: Billarda, porca, martabela de lata, carrovoante, andacamiños de lata de conserva, andacamiños de lousa, carreta, andacamiños de madeira, chapas, pelota de trapo, tabas, zancos de botes, bólas de sobreira, bólas de porlán, bólas francesas, bólas de acivro, bólas de bugallo, bólas de pedra, bólas de barro, cristalinas, bólas de rodamento, boliches, andacamiños de carrete, bailarete de caixa ou peonza de cola, tear de carrete de fío, trompo montado, trompo de buxo, trompo de teixo, bailarete de coca, bailaretes de chapa, minchas ou peonelas, bailaretes de bugallo e bailaretes de carozo.
- **Fantasías**: Viravai de madeira, viravai, avión de arame, zoadeira de botón, rinrán, dallequedalle de noz, zoadeira de táboa redonda, dallequedalle de carrete de fío, ioió de carrete de fío, diábolo e trapecista.
- **Xoguetes musicais**: Frauta doce de sabugueiro, frauta doce de cana, frauta de sabugueiro con palleta de cana, frauta doce de

castiñeiro, chifre de ameneiro, galo de loureiro, chifre de capador, frauta con lámina de cebola, xílgaro, toba de castiñeiro, corno, gaita de palla seca, frauta con papel de fumar, frauta de planta da sarna, frauta traveseira de cana, frauta traveseira de sabugueiro, axóuxere, carrizo de noz, reque-reque, estraloque de cardo, carrizo de cana, roncollo de cana, abesouro, roncollo de noz, chifre de landra, chifre de lata, curuxa, chifre de abelá, chifre de pedra, asubío de carrete de fío, canaveira, carraca de mango de vasoira, xilófono, carraca tradicional de cana, carraca tradicional, tarrañolas de cana e tarrañolas de madeira.

- **Bonecas**: Boneca de follato de millo, boneca de carozo arame e tea, boneca de coca carozo e vimbio e bonecas de trapo.
- **Utensilios domésticos**: Mallo, machucamoras, gadaño, enciño, pipa de cu de landra, pipa de coca, cacharros de piñeiro, pote de coca, candeeiro de noz, cacharros de barro, cadeira de fiúncho, mesa de fiúncho e banco de fiúncho.
- **Transportes**: Coche de madeira, tanque, carro de lata, camión, tren de caixas de mistos, maqueta de carretilla, maqueta de carrilana, carro de salgueiro, bicicleta de madeira, carrilana e avión.
- **Armas**: Arco e frechas de vara de paraugas, arco e frechas de madeira, espada de piñeiro, dardo, tirafondas, fonda de xonza, fonda de trobisco, fonda de coiro e corda, cichón de sabugueiro, cichón de cana, tiratacos, escopeta de cana, escopeta de millo, pistola de pinza de lavandeira, pistola de sabugueiro, pistola con pinza de lavandeira, cachorrillo con pinza, caixas de mistos, cachorrillo con crina de cabalo, estalo de chave e escopeta de pau.
- **Xoguetes xunto ao mar**: Catavento, barco de zoca, barco de cana, barquiña de cana con vela, botes de lata, lancha de madeira, lanchas de casca de piñeiro, lancha de lata, barcos de noz, veleiro de casca de piñeiro, lancha de casca de xiba, caracola, colar de cunchas e carretón.
- **Construción e oficios**: Castelo de carozos, muíño con coca de carballo e aspas de cana, muíño con coca de carballo e aspas de madeira, muíño con casca de noz e muíño de salgueiro.
- **Animais**: Bois de carozo de millo, cabaliños de cortiza, grileira de cana, grileira de cana con vidro, animaliños de landra, parrulos de follato de millo, cabalo de follato de millo e panterlo.
- **Adornos e aderezos**: Gorro de folla de castiñeiro, colar de cocas de carballo, colar de bugallos de carballo, gorro de recandeo de castiñeiro e gorro de xunco.

Ademais, desta distribución das argalladas, na orde que acabamos de describir, tamén completamos o contido cunha serie de carteis explicativos, con abundante fotografía doutros brinquedos que non están reproducidos na nomeada exposición, por mor de seren feitos con materiais que se degradan con grande facilidade e extrema rapidez, co cal a súa mostra sería efémera.

Están distribuídos por ambas as dúas salas, segundo un criterio estacional ou de procedencia do material co que son realizados. Deste xeito, quedan como segue:

a) Criterio estacional, cun material identificador de cada estación:

- Primavera: xuncos (axóuxere, foguetes, cadeiras, lanchas, fonda).
- Verán: castiñeiro (gorro, coroa, lagarto, frauta, trompa).
- Outono: millo (boi, moneca, parrulo, cabalo, escopeta de millo).
- Inverno: nabo (carro de nabo, pote, muíño).

b) Criterio de procedencia do material:

- Refugallo (materiais: paraugas e lata de aceite); xoguetes: viravai, tanque, cachorrillo, foguete de mistos, chifre de lata e lancha de lata.
- Natureza**:** boneca de papoula, colar de cocas, chifre de ameneiro, lancha de piñeiro, filloas de couselo, estraloque, barco de xiba, cabaliño de landra.

Para completar o anterior, engadimos cinco carteis con dobre foto de diferentes tipos de árbores ou plantas argalleiras: sabugueiro, canas, cabaza, carballo e patacas. Estimamos que é moi importante o coñecemento de todos aqueles elementos naturais que nos fornecen de brinquedos. Con esta sabedoría conseguiremos unha máxima protección e respecto pola natureza en xeral e por estas árbores e plantas, en particular. Ademais, colocamos dous carteis con debuxo e instrucións para a construción dalgúns xoguetes, como o viravai, o chifre de ameneiro ou o estraloque de cardo. Para rematar toda a información antes mencionada, tamén expuxemos outra serie de oito paneis con fotografía de época, en branco e negro, de rapazada xogando ou enredando con diferentes argalladas. En fin, un auténtico «paseo pola vida», como así o indicamos no texto que enceta a viaxe polo museo:

Quenquera que visite este *Recuncho das Argalladas* non se atopará nun lugar común, normal, senón que estará iniciando unha viaxe, sen volta, pola vida cotiá de antano, non tan chea de présas, en que o onte precedía ao hoxe, este era a véspera de mañá, o antonte estaba aí e o trasan-

tonte non se esquecía. Hoxe en día, semella que o trasantonte non existiu, o antonte xa se esqueceu, o onte fica demasiado afastado, o mañá non se sabe se virá e o hoxe, percórrese sen nos decatar. Présas, apuros, prazos, urxencias marcan a lume o noso decorrer cotián. Non queda tempo nin para soñar, imaxinar, compartir, emocionarse, relacionarse, falar, *vivir e convivir* en harmonía.

Daquela, como, cando e onde se xoga? Con quen xogamos e a que? Non esquezamos que hai tempo a todo. Os días, coas súas noites, seguen a ter as mesmas vinte e catro horas cos seus sesenta minutos cada unha, desde que se coñece este noso calendario. Remata un día e fica outro á porta.

Neste lugar acharedes o curruncho, o recanto, o baúl da alegría, da paz, do sosego, da tranquilidade, da nostalxia, da saudade, en fin, da infancia, con letras maiúsculas, esa etapa de afectos, agarimos, ledicias, mais tamén de formación e información tan necesaria para sermos o que deberiamos ser, persoas.



Foto de Xoguetes á beira do mar

Comezaredes bailando ao ritmo das buxainas, peóns, trompos, peonelas e bailaretes. Afinaredes a puntería coas bólas, tirafondas, dardos, arcos e frechas. Escoitaredes a música de trompas, cornos, caracolas, frautas e asubíos. Percorreredes camiños, vereas e carreiros cos andacamiños e carrovoantes. Baixaredes costas con coches e carrilanas. Levaredes boas cargas con carros e camións. Cazaredes, pescaredes, comeredes, beberedes e engalanarédesvos para ir ás festas e romarías. Navegaredes polos ríos e

mares en barcos e lanchas ata gozar co son da auga á beira dun muíño, soñando amoríos vixiados pola curuxa.

Mergulládevos na natureza lúdica. Gozade e desfrutade dela e deixade que ela se divirta convosco, neste paseo pola vida.

3. Exposición permanente Letras Galegas 2023: D. Paco, o pícaro argalleiro

Xa que o ano 2023 foi dedicado a enxalzar a ilustre figura de don Francisco Fernández del Riego, dentro do Día das Letras Galegas, *O Recuncho das Argalladas* quixo participar na homenaxe deste gran laurentino, abrindo un local na vila que o viu nacer, lembrando aquelas argalladas coas que xogara ou coñecía don Paco.

Don Paco, cando era pícaro, argallaba coma calquera outro da súa idade e contorna. Así o constatou nalgunhas das súas publicacións máis senlleiras, vinculadas coa súa biografía e a vila que o viu nacer, Vilanova de Lourenzá.

Non é esta unha exposición convencional de xoguetes tradicionais, nin se trata de simples manualidades, senón dunha reprodución daqueles enredos cos que el adoitaba brincar no espazo vilego ou nos seus arredores. Daquela, este espazo expositivo é un elo máis da cadea de lembranzas que esta vila garda da algareira infancia de don Paco.

Baseándonos, xa que logo, en textos dos seus libros en que nomeaba algunhas argalladas, montamos esta exposición. Está composta por un total de cincuenta reproducións dos brinquedos por el citados, ademais de ilustracións destes ou daqueloutros que non se puideron reproducir, ben polo seu grande tamaño e forma ou polo carácter efémero do seu material.

Esta mostra está estruturada, para ser visitada, en sentido de esquerda a dereita e de xeito cronolóxico de publicación dos seus libros. Son algúns exemplos os seguintes:

> Moito me gorentaba latricar arreo na nosa fala cos rapaces, fillos de artesáns e labregos que deambulaban pola vila. Eses contactos, en xogos e troulas, determinaron en min unha fonda identificación co léxico e cos decires populares. De neno brincaba cos compañeiros de escola, competía no *irioario,* na xogaina de *ás noces,* ía a me bañar ao río, participaba en rudimentarios partidos con *bólas de trapo, (…).O río do tempo. Unha historia vivida.* Fernández del Riego. Páxs. 27-28.

> Non eran soamente persoas maiores coas que eu batía no taboado vilego. Nel cobraban tamén presencia rapaces da miña idade. Compartía con eles

> xogos e brincadeiras. Despois de saír da escola, entretiñámonos co irio ario, co tirafondas, os muíños de vento, cos bolos na Gracia. Competindo en campeonatos de pelota, nos que nos valía de frontón a longa parede da igrexa que daba á alameda…» *Lourenzá.* Fernández del Riego. Páx. 91.
>
> Ás veces fuxía da vixilancia familiar para me ir bañar con outros rapaces no río, en Cuñas, ou no chamado Pozo da Ola. Gorentábame, por outra banda, intervir na elaboración de xoguetes que entretiñan os nosos leceres. Lembro, con saudade, aqueles barcos de noz que botabamos na corrente fluvial. Os cabalos de pataca, os carros de nabo. Pasábao moi ben a correr cos patinetes, formados por unha táboa de madeira montada sobre rodas. Recreábame co bailarete, o andacamiños e, de especial, co tirafondas. *Camiño andado.* Fernández del Riego. Páx. 14.

Existe, ademais, unha serie de enredos reproducidos a propósito, para que quenquera que se achegue a este lugar, poida practicar ou argallar con eles, como os rinráns, tiratacos, bonecas de follato, bailaretes, cabalos de follato ou estraloques de cardo, entre outros. O neno Paco viviu intensamente neste medio vilego e rural a súa, se cadra, máis fermosa etapa da vida. Esa que o formou como a boa, excelente e solidaria persoa que foi durante eses noventa e sete anos de existencia no mundo dos vivos.

Queremos, xa que logo, realizar un percorrido argalleiro do pícaro Paco, a través das súas múltiples lembranzas, vinculado a este espazo laurentino, en convivencia coas súas xentes e cos seus costumes e tradicións.

4. Conclusións

Se falamos de museo como institución destinada a buscar, conservar, estudar e expor os obxectos que mellor ilustran os fenómenos da natureza e as actividades do ser humano para o desenvolvemento dos coñecementos, (Dic. XERAIS DA LINGUA:2009), dende logo, que esa foi a intención coa que xurdiu o noso museo. Queremos subliñar que é unha forma necesaria de pór en valor os xogos e brinquedos populares e tradicionais como auténticos axentes educadores en valores, actualizar a memoria lúdica da infancia daquelas persoas que nos antecederon, ao tempo que é un medio magnífico de conexión interxeracional. Ademais, axuda á transmisión dunha mensaxe de respecto á natureza a través do brinquedo como un alicerce imprescindible da cultura e dos costumes dun pobo. Só queda o desexo de que as administracións correspondentes así o entendan, para protexelos, promocionalos e facelos activos e vivos, que non fiquen en simples almacéns de obxectos.

Referencias

Amado, J. (2002). *Universo dos Brinquedos Populares.* Quarteto Editora.

Amieiro Ventoso, C. (2015). *Viaxe ás orixes. Xente do Pazo de Tovar.* Fortaleza de Tovar.

Delosière, V.. (1920). *Pour amuser les enfants. 200 jouets qu´on fait soi-même avec des plantes. 200 images.* Librairie Larousse.

González Paz, C.A. (2012). *El Pazo de Tovar: Espacios, perspectivas, tiempos.* CSIC / Instituto de Estudios Galegos «Padre Sarmiento».

Lourenzo Fernández, X. (1992). *Enredos.* Serie «Alicercerces nº 2». Museo do Pobo Galego / Xunta de Galicia.

Proxecto *Brinquedos*: educar en valores por medio dos xogos tradicionais

Xabier López García

A experiencia que se comenta de seguido é un traballo puramente escolar; deseñouse por mestras e mestres, sendo alumnado o verdadeiro protagonista. Preténdese que o xogo tradicional sexa o medio para dar alternativas aos tempos de lecer nos nosos centros educativos e unha vía para realizar actividades diversas que consigan educar en valores e lograr que as nenas e nenos de hoxe saiban xogar.

1. Contextualización

O CEIP *Mosteiro de Caaveiro* é un colexio público situado no concello da Capela, comarca do Eume, provincia da Coruña. O profesorado soía permanecer moitos anos no centro escolar; isto fixo que se puidesen desenvolver distintos tipos de propostas educativas.

Debemos facer que o colexio sexa un lugar de relación, onde actuemos directamente ante todas as persoas que compoñen a comunidade educativa e, sobre todo, ante as nenas e os nenos que forman parte do mesmo. E, realmente, o xogo é un recurso educativo fundamental para educar en valores e unha ferramenta que nos trae maior calidade humana e pedagóxica.

A nosa escola inaugurouse aló polo ano 1979. Pouco a pouco o xogo tradicional foi tendo presenza no día a día. Realizábanse Olimpíadas con este tipo de xogos, incluíanse nas distintas conmemoracións, como as que se fan en calquera colexio, elaborábanse publicacións informativas, celebráronse xornadas dirixidas a profesionais do ensino, participouse nalgún Programa Comenius con outros colexios europeos...

Sempre o xogo tradicional foi o eixe de todas estas propostas, que basicamente perseguen dar alternativas ao tempo de lecer, manter vivo o noso patrimonio lúdico, fomentar as relacións entre nenas e nenos de diferentes lugares e divulgar estas actividades, para tentar que tamén noutros centros escolares se reflexione sobre a grande utilidade que poden ofrecernos os xogos de sempre.

O xogo tradicional transmite a cultura dun país, axuda á socialización das persoas, fomenta relacións de igualdade, desenvolve a imaxinación, invita a participar, e tamén é un xeito de coñecer o contorno.

Moitas veces escoitamos que as nenas e os nenos de hoxe non saben xogar, pero realmente, quen lles aprende a xogar, quen pasa algún momento do día tratando de que iso non aconteza?

Xogar non é perder o tempo nin facer cousas inútiles; xogar é unha necesidade e unha aprendizaxe imprescindible para a vida. A sociedade actual está en crise, si, pero en crise de valores; así que, como ensinantes, debemos tentar educar en valores, botando man dos xogos de sempre, os xogos de tradición cultural.



2. Proxecto Brinquedos

Despois de varias fases nas que estes xogos tradicionais pouco a pouco se foron integrando na formación do noso alumnado, chegou o momento de comprometérmonos máis a fondo, definindo contidos, metodoloxía, actividades diversas e horarios para a práctica dos mesmos. Queriamos darlle protagonismo ao noso alumnado e por iso demos en crear o Proxecto Brinquedos.

Falando e comentando previamente estas premisas entre todos os membros do claustro decidimos que este proxecto fose un sinal de identidade do colexio, integrándoo no Proxecto educativo de centro. Tamén adquirimos a responsabilidade persoal de que cada membro do claustro achegaría a súa colaboración nas diferentes propostas que se irían sucedendo co paso do tempo nas distintas actividades que se programarían e desenvolverían.

Foi aló polo ano 2003 cando nos decidimos por esta proposta educativa global, de aplicación a todo o alumnado, proposta que xira ao redor do mundo dos xogos. Queriamos que as ideas e as boas intencións saísen adiante. Este proxecto, no fondo, non é máis ca unha readaptación do que se estaba a facer ata ese momento.

O Proxecto Brinquedos ata o momento desenvolveu unha serie de actividades ou propostas, a maiores das visitas semanais que temos recibido. A modo de resumo xeral, estas foron as experiencias desenvolvidas:

- 2003/04: deseño do contido do Proxecto Brinquedos.
- 2004/05: Xornadas de formación para o profesorado, con xogos tradicionais galegos e portugueses.
- 2005/06: Creación e posta en funcionamento na nosa escola do Centro de interpretación de xogos tradicionais.
- 2006/07: Participación nun Plan Valora, cos xogos de sempre como medio e recurso para educar en valores.
- 2007/08/09: Proxecto MEC de cooperación territorial (con colexios de Lleida e de Eivissa), chamado «Xogando coma sempre».
- 2008: Exposición «Xoguetes da nosa vida», na Fundación Rodríguez Iglesias (A Coruña).
- 2008/09: Deseño do contido da colección de xogos e xoguetes Brinco.
- 2009: Concesión á nosa escola dun dos Premios Educacompostela.
- 2010/11/12: Recompilación de pezas tradicionais e industriais para a colección Brinco.
- 2012: Presentación da colección de xoguetes africanos.
- 2012: Concesión do Premio Educación por parte do Diario de Ferrol.
- 2012/13: Participación no Proxecto Etiopía, xunto cunha ikastola de Barakaldo, un IES de Tarragona e un colexio de Lousã (Portugal).
- 2013/14: Ampliación da colección Brinco con xoguetes e con enredos feitos con materiais do medio natural, elaborados e cedidos por Manolo García.
- 2014: Participación nas Xornadas de educaBarrié (A Coruña).
- 2014/15: Introdución aos xogos de taboleiro de diversas partes do mundo, coa axuda da parella responsable do proxecto-tenda *Buxaina*, de Fene. Tamén puxemos nomes de xogos tradicionais a cada unha das aulas da escola, realizando Carlos Sardiña debuxos en cada unha das portas das aulas; debuxos que fan alusión a diferentes tipos de xogos de tradición cultural.
- 2016: Convivencia coa comunidade de Cabo Verde residente en Burela.

Todas estas actividades pretendían introducir o xogo no noso currículo escolar, trataban de implicar profesorado, alumnado e familias, perseguían que os nosos alumnos e alumnas fosen pezas principais nas propostas, converténdoos en informantes, tanto na escola como fóra dela, e tentaban dotar de vida a todo o que había no colexio relativo ao patrimonio lúdico.



Globalmente, as dúas compoñentes básicas do Proxecto Brinquedos son o Centro de interpretación de xogos tradicionais e a colección de xogos e de xoguetes Brinco.

3. Centro de interpretación de xogos tradicionais

O Centro de interpretación de xogos tradicionais é un parque no que se poden practicar ata vinte e cinco xogos tradicionais diferentes; está situado nos espazos exteriores que ten o patio de recreo do CEIP Mosteiro de Caaveiro.

Estes xogos son as Chapas, a Goma, o Aro, os Zancos, a Mariola, os Pelouros, as Carreiras de sacos, o Pano, o Brilé, as Catro esquinas, a Zorregada co cinto, a Pita cega, a Chave, o Tiro de corda, a Corda, o Peón, o Cravo, as Bólas, as Lombas, a Ra, os Birlos, a Billarda, a Porca, o Tres en raia e o Muíño. Tamén hai a posibilidade de coñecer e practicar dúas Sortes de botar, que son os Pés e Botar a china.

Este Centro de interpretación creouse a partir do traballo realizado pola metade do profesorado do centro, dentro dun Seminario permanente do CFR de Ferrol; desenvolveuse ao longo do curso escolar 2005/06 e foi inaugurado o 24 de xuño de 2006. Todos os xoves pola tarde, despois de rematadas as clases, tiveron lugar as xuntanzas nas que foi medrando e tomando forma este proxecto.

O profesorado do CEIP Mosteiro de Caaveiro implicado no proxecto escolleu os xogos, redactou as normas polas que se rexerían, fixo unha distribución espacial para decidir o lugar no que estaría situado cada un deles, marcando e pintando finalmente todos os campos de xogo.

Queriamos tamén que en cada campo aparecese información de como se desenvolvía cada xogo. Para conseguilo buscamos colaboración externa no alumnado do Ciclo Superior de Artes Gráficas do IES de Leixa

(Ferrol), coordinado pola súa profesora María Salas. Eles deseñaron os paneis informativos (17), que aparecen en diferentes partes do Centro de interpretación.

Para ilustrar estes paneis axudounos Cuchi Souto, asesora do CFR de Ferrol naqueles tempos; ela fixo os debuxos deses paneis. Cando chegou a hora de preparar e pintar cada campo de xogo, contamos coa colaboración de persoal do Concello da Capela. Algún pai do noso alumnado botou unha man na construción do campo da Chave, así como no pintado dalgún campo de xogo.

Unha vez conseguido ter eses campos para xogar decidimos establecer os obxectivos que pretende acadar este recurso educativo, que son:

- Dar unha alternativa máis para os tempos de lecer.
- Promover a práctica cotiá dos xogos tradicionais.
- Fomentar a consecución de valores humanos correctos.
- Difundir a experiencia, dála a coñecer a outros centros educativos, por medio de visitas semanais.
- Manter vivo o noso patrimonio lúdico.
- Converter o noso alumnado en transmisor da información lúdica.

Realizada a inauguración do Centro de interpretación, decidimos que no curso escolar posterior, o 2006/07, tan só fose utilizado polas nenas e nenos da nosa escola. Parecíanos a mellor maneira de que o alumnado gozase del, o valorase e fose vivenciando cada unha das propostas lúdicas tradicionais que ían ter á súa disposición todos os días de escola.

A partir do curso escolar 2007/08 xa convidamos os centros escolares da nosa comarca para que viñesen co seu alumnado coñecer o Centro de interpretación. Mandabamos un correo-e a primeiros de Setembro informando desta posibilidade, que naquel curso podíase facer efectiva os venres entre as 10 e as 13 horas.

No curso escolar 2008/09 ampliouse o convite aos centros escolares das comarcas limítrofes. Foi no curso 2009/10 cando convidamos a toda a zona de Ferrolterra, mais en horario de 11 a 13 horas.

A partir do curso 2010/11 o correo-e xa se enviou a todos os centros escolares da provincia da Coruña e aos máis próximos da provincia de Lugo, repartindo as visitas segundo as idades do alumnado que nos visitase: os mércores para o 2º Ciclo, os xoves para o 1º Ciclo e os venres para o 3º Ciclo, a ESO, Ciclos Formativos e Universidade. Anualmente, como media, pasaban uns 1.000 visitantes.

O desenvolvemento das visitas ten o seguinte programa:

⇒ De entrada a persoa responsable do Proxecto recibe o grupo visitante, comentándolle de seguido o lugar onde se atopa, as características

da escola e as actividades que realizará nas dúas horas que permanecerá na escola.

⇒ De seguido, explícanselles os dous xogos colectivos que practicarán xunto co grupo de nenas e de nenos da escola que estará con eles.

⇒ Unha vez rematados estes dous xogos, pásase á práctica simultánea de seis xogos tradicionais diferentes; divídese o grupo visitante en seis subgrupos; cada un deles diríxese a un campo de xogo no que se atopa unha nena ou un neno do colexio, que realiza a función de monitora ou monitor, explicando as normas de cada xogo que se vivencia.

⇒ Nestas visitas quen explica os xogos son nenas e nenos da nosa escola, correspondentes aos mesmos cursos que o alumnado que veña; é dicir, se viñese un 4º de Primaria, as rapazas e rapaces que dirixirán a actividade serán cativas e cativos de 4º do CEIP *Mosteiro de Caaveiro*.

⇒ Programamos as visitas para que cada curso escolar, cada grupo de nenas e de nenos teña o mesmo número de visitas que dirixir. Isto fai que ás veces non cadren as idades dos visitantes coas do alumnado que dirixe a actividade, pero sempre hai que adaptar a programación para que todo saia como realmente queremos.

⇒ O tempo de vivenciar cada xogo márcao o coordinador do Proxecto e os grupos van rotando ata pasar polos seis xogos distintos.

⇒ Cando chega a hora do recreo o grupo visitante pasa ao interior do colexio, acompañado polo coordinador do Proxecto; alí desenvólvese unha visita guiada pola colección de xogos e de xoguetes Brinco. O que se pretende é que os campos de xogo estean dispoñibles para o resto de alumnado da Capela que non dirixe a visita e tamén dar a coñecer a outra compoñente esencial do Proxecto, a colección de xoguetes.

⇒ Unha vez rematado o recreo, os grupos volven aos campos de xogo para continuar practicando os xogos que faltan por vivenciar.

⇒ Ao remataren a práctica, xúntase todo o alumnado, visitante e da escola, para facer unha valoración do feito ese día. Entrégaselle ao profesorado visitante unhas publicacións feitas sobre o centro de interpretación e pídeselle que deixe, nun caderno de visitas, algún comentario escrito sobre o vivido ese día.

⇒ Acompañados ata o autobús polos nenos e nenas da Capela, conclúe a visita.

Previamente á visita mandabamos, vía correo-e, unha publicación na que aparecen os 25 xogos que compoñen o Centro de interpretación, así como unha Unidade didáctica, as dúas deseñadas por nós. O obxectivo que se perseguía era que se traballasen, que se coñecesen, que se vivenciasen os xogos antes de vir á Capela, para que se facilitase o desenvolvemento práctico posterior.

Pero tamén queriamos que, rematada a visita e xa de volta aos centros dos visitantes, seguise viva a proposta educativa. Por tal motivo esa Unidade didáctica contiña unha actividade final de investigación sobre xogos tradicionais practicados na zona de orixe do grupo visitante. Cada alumna e alumno debía preguntar na casa a que xogaban cando eran pequenos e anotar esas informacións. Nós pediamos que nos remitisen por correo electrónico á escola da Capela os xogos atopados para poñer en práctica aqueles que non estivesen presentes na nosa escola ou ben algunha variante sobre os que xa tiñamos.

As visitas realizábanse en exterior, xa que os campos de xogos están localizados ao aire libre. Cando o tempo non acompañaba, a actividade tiña lugar no pavillón da escola; nesas ocasións había que dividir a superficie do pavillón en seis zonas e pintar con xiz no chan os campos de xogo que o precisasen.

A maiores das visitas semanais durante todo o curso, o noso alumnado ten o privilexio de dispoñer deste Centro de interpretación todos os días do ano. Pódeno utilizar libremente e sen obriga de facelo; os materiais necesarios están ao seu dispor, tan só deben coller e recoller libremente os materiais que precisen para xogar.

O que se pretende é que os xogos convivan con outras propostas educativas para os tempos de lecer. Para tal motivo, as nenas e os nenos teñen á vista no pavillón unha distribución de actividades para os recreos, nas que tan só se lles pide que respecten participar voluntariamente no que aparece indicado nas táboas de posibles actividades a desenvolver neses momentos de lecer.

Para reforzar o asentamento dos xogos tradicionais, unha vez á semana celebrabamos nos recreos da tarde xornadas de campionatos destes xogos; normalmente dous campionatos á vez, un para o alumnado de 1º, 2º e 3º e outro para alumnado de 4º, 5º e 6º. Son as nenas e os nenos as persoas que escollen os xogos de cada campionato, así como as persoas integrantes de cada equipo.

4. Colección de xogos e de xoguetes Brinco

Dentro do edificio da escola comezouse a crear desde o ano 2009 unha colección de xogos e de xoguetes, á que lle puxemos o nome de Brinco. Na planta baixa hai xogos e xoguetes tradicionais, así coma unha pequena biblioteca con referencias lúdicas.

Na planta alta, a metade da mesma está ocupada por unha colección de xoguetes africanos feitos á man. Esta colección comezou a ser recollida en 1989 e foise completando ano a ano viaxando por diferentes países de

África, ata conseguir a día de hoxe unha das maiores coleccións de xoguetes africanos que existen en España. O propietario da mesma é Javier Lago, un galego residente en Madrid. Este home foi propietario e guía dunha axencia de viaxes, especializada en África, que se chamaba Cultura Africana. Ao longo dos anos foise facendo con estas pezas, ata que deixou de viaxar. Foi entón cando decidiu ceder a colección ao CEIP Mosteiro de Caaveiro.

A colección está composta por case 200 pezas que veñen de 27 países: Arxelia, Benin, Burkina Faso, Cabo Verde, Camerún, Costa de Marfil, Etiopía, Exipto, Gabón, Ghana, Guinea Bissau, Guinea Conakry, Illa Reunión, Quenia, Madagascar, Mali, Marrocos, Mauritania, Níxer, Nixeria, República Centroafricana, República Democrática do Congo, Senegal, Serra Leoa, Tanzania, Togo e Uganda.

Amosa uns xoguetes usados por nenos e nenas africanos e, o que é máis salientable, fabricados por eles mesmos ou coa axuda dos seus pais e nais. Non foron deseñados por un equipo pedagóxico nin responden aos intereses comerciais de grandes firmas nin ao capricho da moda. Non son máis ca o resultado da imaxinación e do enxeño desas nenas e deses nenos africanos.

A outra metade da planta alta ten algún xoguete industrial. Ao longo do ano 2013 fixémonos cunha pequena mostra de enredos, 47 en total, creados á man por un artesán de Lourenzá, Manolo García, que emprega os materiais que a natureza nos oferta. Esta marabilla foi entregada como agasallo por este creativo e desinteresado amigo. Nesta planta tamén temos xogos ou xoguetes de taboleiro, cedidos ou elaborados polo noso alumnado.

5. Conclusións

O motivo de escribir ás veces en pasado é debido a que coa pandemia acontecida entre os anos 2020 e 2023 o Proxecto quedou paralizado, deixou de estar operativo. A día de hoxe continúa sen estar activo[13], por diferentes motivos: claustro actual con maior mobilidade, a xornada escolar actualmente é continua, hai dificultade para atopar a persoa que se encargue da coordinación do Proxecto, o alumnado precisa de formación e motivación para realizar as tarefas de monitorado, tamén hai falta de práctica cotiá dos xogos de tradición cultural…

Mais os principais protagonistas, as nenas e os nenos, seguen aí, dispostos a prestar a súa colaboración e necesitados de aprender a xogar.

[13] A presente colaboración foi elaborada na primavera de 2025.

Todas as compoñentes do Proxecto Brinquedos seguen presentes, tan só cómpre encaixalas e dirixilas para o seu aproveitamento escolar.

O camiño a seguir, o que nos motivará a continuar ampliando a oferta de actividades lúdicas, é o de lle dar ao alumnado diferentes propostas para cando teñan tempo libre. Hai que dinamizar e vincular á escola todas as ideas que se queiran poñer en práctica.

Pero tamén cómpre dar que pensar, tentar que outros centros escolares, que outros profesionais do ensino mediten en se poden ou deben facer algo máis polo seu alumnado, en canto a xestión e propostas para pasar bos momentos xogando.

Para ampliar información sobre todo o contido deste Proxecto pódese entrar na web da escola https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipmosteirocaaveiro/ e pinchar no apartado Brinquedos.

Rematar reflexionando e desexando que oxalá nos atopemos nun mundo no que as nenas e os nenos xoguen.

Referencias

CEIP *Mosteiro de Caaveiro* (consultado: 28/07/25). Sitio web do CEIP *Mosteiro de Caaveiro*. Recuperado de https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipmosteirocaaveiro/

Encontros escolares de xogos tradicionais

Xosé Manuel Barreiro Insua

Temos a fortuna de vivir nunha terra que posúe un dos patrimonios lúdicos máis ricos do continente europeo. Os xogos tradicionais son actividades lúdicas, patrimoniais e culturais que forman parte do saber dos pobos xa que portan sinais de identidade dos mesmos. Lamentablemente, nos comezos do século XXI non pasaban de ser algo folclórico, festivo, tan só practicados en determinadas datas e de difícil transmisión ás novas xeracións por descoñecemento da maioría. A raíz dunhas xornadas de xogos populares celebradas no colexio *Mosteiro de Caaveiro*, na Capela, dirixidas ao profesorado non universitario, os asistentes comprometéronse a introducilos nos seus centros educativos como primeiro paso para a súa práctica e transmisión. Do mesmo xeito, propuxeron programar uns Encontros escolares de xogos tradicionais anuais. E alá, por maio do 2005, no Parque de San Domingos de Bonaval de Santiago dáse o estalido de saída ao que ía ser a primeira edición, das moitas que viñeron a continuación e que se estenderon por vilas e cidades do país.

1. Nacemento de Brinquedia

Estaba rematando a primavera do ano 2004, concretamente maio, o mes das nosas letras. O país enteiro homenaxeaba a Xaquín Lorenzo, Xocas, un dos máis importantes defensores do noso patrimonio lúdico. Paralelamente, na cidade que o viu nacer, Ourense, un grupo de persoas amantes dese patrimonio realizan un curso sobre xogos e deportes tradicionais e populares. Finalizado o mesmo, formúlanse unha chea de propostas das que destacaremos unha de maneira especial: a necesidade de crear un lugar de encontro que poña en contacto as moitas persoas que, a título individual ou dentro dun colectivo, traballan a prol do noso rico patrimonio lúdico. A idea comeza a agromar.

Un mes máis tarde, en Melide, esta idea queda gravada nun documento fundacional. Así é como nace Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional. A continuación noméase unha Coordinadora que será a encargada de redactar os estatutos da Rede e iniciar os contactos pertinentes coas diferentes institucións para a súa fundación definitiva.

Finalmente, en marzo de 2005 terá lugar no Salón de Actos do Centro Sociocultural *Avelino Díaz* de Riotorto, a constitución oficial de Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional, coincidindo coa xornada final da Liga de Birlos de Lastra (ou en Liña) da parroquia mirandesa de Santa Comba da Órrea, pioneira na recuperación desta modalidade, adurmiñada desde os anos sesenta.

Meses máis tarde, concretamente no outono dese mesmo ano, teñen lugar no colexio *Mosteiro de Caaveiro* da Capela unhas actividades de formación, nomeadamente as «Xornadas de xogos populares». Os asistentes, principalmente xente vinculada ao ensino, adquiren o compromiso de intentar introducir nos centros escolares de Galicia os xogos tradicionais. Do mesmo xeito, tamén propuxeron organizar ao final de cada curso escolar unha olimpíada de xogos tradicionais para o alumnado. Trataríase dunha festa arredor do noso patrimonio lúdico. A finalidade non era outra que as rapazas e rapaces dos diferentes centros escolares de Galicia compartisen un día practicando aqueles xogos que xa viñan facendo nos seus respectivos colexios. Pensouse entón que o nome de «olimpíada» podía levar a confusión e entenderse como unha competición entre centros, polo que se optou por nomear o evento como Encontro, máis acaído ás pretensións dos asistentes á xuntanza.

2. A historia e a evolución dos Encontros Escolares

Poñer a andar o *I Encontro* escolar de xogos tradicionais foi cuestión de intercambiar unha manchea de correos electrónicos e realizar varias xuntanzas entre a xente de Brinquedia como organizadora e o resto de persoas que colaboraban de maneira voluntaria.

A primeira delas nas terras do Eume, en Pontedeume. Alí decidiuse que a data escollida para este recén nacido Encontro fose o último sábado do mes de maio de 2005 e o lugar, o Parque de San Domingos de Bonaval, na capital galega, baixo a mirada atenta do Museo do Pobo Galego, o museo de Galicia co que soñara Xaquín Lorenzo, Xocas.

A finalidade que guiou esta primeira convocatoria, e que tamén inspirou todas as vindeiras, foi a de intentar contribuír á difusión do noso patrimonio lúdico e a de procurar que o xogo tradicional tivese máis presenza nas nosas clases diarias, sabedores do papel que desempeña a escola como transmisora e recuperadora das nosas tradicións. En definitiva, o que pretenden estes Encontros é que os xogos practicados durante o curso escolar nas escolas sexan compartidos polo alumnado nun grande día de festa, como sinal de recuperación e de que seguen a estar moi vivos no noso facer diario.

Ano tras ano, maio tras maio, creáronse novos encontros. Cada vez nun lugar diferente, percorrendo o país para que ninguén quedase sen saber que os xogos de onte, que tanta sabedoría deixaron aos nosos predecesores e predecesoras, son os xogos de hoxe e deberán seguir sendo os xogos de mañá.



O *II Encontro Escolar* desenvolveuse na Acea da Má, Culleredo. Agardábanos un día de cans e a auga, que caía a caldeiros, foi deixando os campos de xogos impracticables. Tomouse a decisión de repartir os preto de novecentos rapaces e rapazas polas diferentes instalacións cubertas dos arredores, que o concello puxo á nosa disposición. A pesar das dificultades, os centros que chegaron á Acea da Má conseguiron desenvolver moitos dos xogos programados grazas ao bo facer do voluntariado, colaboradores e a xa comentada boa disposición do concello de Culleredo. Este Encontro supuxo un punto de inflexión para a xente de Brinquedia. A partir deste momento ningún Encontro se celebraría sen contar cun plan alternativo e así evitar, na medida do posible, aqueles contratempos que puidesen xurdir, debido tanto ás inclemencias meteorolóxicas como ás de calquera outro tipo.

E así, coa lección moi aprendida, foise confeccionando o que ía ser o *III Encontro* alá polas terras ourensás do Pereiro de Aguiar, concretamente no Complexo de Monterrei. Unhas magníficas instalacións, preparadas para outro tipo de eventos deportivos, pero que desta vez acolleron centos de cativos e cativas chegados de todos os puntos de Galicia dispostos a amosar algo diferente do que alí se viña practicando habitualmente. Neste *III Encontro* sae á luz unha publicación que leva por título *Xogos tradicionais para nenos,*



nenas e maiores, realizada coa colaboración da Xunta de Galicia e o Colexio de Arquitectos de Galicia dentro do *Proxecto Terra*. Un libriño que recolle trinta xogos tradicionais e que serviu de agasallo para todas as persoas que participaron e colaboraron nesta edición do Encontro.

Continuamos o noso peregrinar por terras galegas cun evento que ía callando, cada vez máis, tanto na xente nova como na non tan nova do noso país. Desta vez tocou viaxar á provincia de Pontevedra. Foron as instalacións do Recinto Feiral de Silleda as que acolleron aos centos de alumnos e alumnas no *IV Encontro Escolar* e que, por primeira vez, vai contar coa colaboración dun grupo de monitores e monitoras que estaban a realizar os seus estudos de 2º curso de Técnico/a de Actividades Culturais no CIFP Á*nxel Casal* da Coruña e no CIFP *Ferrolterra* de Ferrol. Unha colaboración que se fixo definitiva a partir deste Encontro e que puidemos ter nas seguintes edicións. Pola súa parte, este alumnado adquiría formación e créditos concedidos pola Consellería de Educación da Xunta de Galicia.

Seguimos o noso camiñar, desta vez para a provincia de Lugo. Alí, no Pazo de Congresos e Exposicións da capital, celebrariamos o *V Encontro* cunhas pequenas mudanzas respecto ás xornadas anteriores. Acordouse ampliar o abano a novos espazos de actividades realizadas polas entidades e asociacións colaboradoras. Estas desenvolveríanse en xornada de tarde, no apartado de exhibicións e deportes autóctonos. Deste xeito, as persoas que participasen pola mañá no Encontro escolar tiñan a posibilidade de facelo tamén nas exhibicións de pola tarde. É, pois, o momento de gozar e de comprometerse coa xente que viña practicando estes deportes autóctonos dende bastante tempo atrás e que demandaban unha maior promoción por parte de institucións e asociacións. Estamos a falar das diferentes modalidades de chave (Ferrol, Santiago, Ourense…), de birlos (celtas, ao canteiro, de lastra…) ou da propia loita galega, entre outras.

O ano 2011 supuxo unha paréntese no firme camiñar dos Encontros escolares. Debido a unha serie de acontecementos, entre eles a renovación da xunta directiva de Brinquedia, non foi posible, nesta ocasión, organizar e celebrar o que ía ser o *VI Encontro*. Mais isto non reverteu nun ano en branco para o noso patrimonio lúdico. No mes de xullo dese ano celebrouse a Asemblea de verán da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais en Mauvezin (Gers). Brinquedia presentou a súa candidatura para que a Asemblea de verán do ano 2013 se celebrase no noso país cunha proposta clara e definida por uns obxectivos establecidos tanto por Brinquedia como polas diferentes Asociacións que ían participar neste futuro Encontro europeo.

Os obxectivos marcados nese momento foron os sinalados a continuación:

- Ser referentes no impulso, promoción e posta en valor do xogo tradicional.
- Achegarse aos xogos tradicionais galegos vivos e recoñecer o seu valor patrimonial.
- Mergullarse no xogo tradicional europeo dende unha óptica integradora.
- Autoafirmarse na creación de asociacións e clubs de base que manteñen vivos os xogos de tradición lúdico - cultural no noso país.
- Realizar un evento de interese patrimonial, educativo e de coñecemento do noso acervo cultural.
- Deseñar e elaborar un programa de actos de baixo custo económico e alto rendemento social e cultural.



Mentres tanto, a Fundación de Exposicións e Congresos da Estrada abriunos as portas para a celebración do *VI Encontro escolar de xogos tradicionais*. Unha celebración cargada de acontecementos que a fixeron especial. Por unha banda, e por primeira vez, mudouse de data. O consabido último sábado de maio deulle paso ao primeiro día de xuño debido á coincidencia coa celebración no mesmo lugar da famosa Feira do Moble da Estrada e á realización dun evento ecolóxico–educativo organizado por un xornal galego na mesma data. Estes dous contratempos fixeron que a participación baixase considerablemente. Mais todo isto non tivo unha repercusión negativa no desenvolvemento do Encontro. Todo o contrario, o menor número de participantes supuxo un maior tempo de xogo en cada circuíto, aspecto que o alumnado agradeceu, cumpríndose así o vello dito de que «non hai mal que o ben non chegue».

Foi neste momento, no remate deste *VI Encontro*, cando recibimos unha grande nova. A Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais, na súa Asemblea de verán en Rodez (Aveyron), contando co apoio de entidades galegas e de fóra de Galicia, confirma a candidatura de Brinquedia para organizar a Asemblea de verán de 2013.

3. Ludaria, punto de encontro

O ano 2013 quedará marcado na memoria de moita xente relacionada, e non tan relacionada, co patrimonio lúdico. Vai ser a primeira vez que Galicia se encargue de organizar a Asemblea e o Festival Europeo de Xogos Tradicionais e farao con marca propia, *Ludaria, Patrimonio Lúdico Europeo*.

Este singular e importante evento vai contar cunha chea de actividades que conforman un programa moi suxestivo e de grande riqueza. Un reto para a xente do patrimonio lúdico galego que foi superado e amosou que o traballo feito até daquela non caera en terreo ermo.



Ludaria, Patrimonio Lúdico Europeo pretendeu ser un lugar de encontro do xogo tradicional, mais tamén un punto de saída. Así llo fixo ver a organización do evento ofrecéndolle á Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais a posibilidade de que a partir deste ano as futuras asembleas puidesen levar por nome *Ludaria, Patrimonio Lúdico Europeo* como marca identificativa a nivel internacional. O nome en si atendía os distintos conceptos que se querían integrar. Por unha banda, que fixese referencia ao xogo. E, por outra, que se puidese escribir de igual xeito na maior parte dos países asistentes. Para iso botouse man dun idioma referencial e histórico en Europa como é o latín. Pensabamos que o nome de Ludaria respondía a todos eses requisitos.

E foi así como se creou o espazo onde tería lugar, meses máis tarde, unha serie de accións relacionadas cos xogos tradicionais. Podemos comparalo cun coliseo ou mesmo un estadio olímpico onde o tema central de actuación sería o patrimonio lúdico dos países participantes.

Este singular evento estivo cargado na súa programación cunha chea de actividades que buscaban ter a maior repercusión e transcendencia posible na sociedade en xeral e na galega en particular. O resultado final incluíu accións destinadas a distintos ámbitos: un congreso dun día de duración que afondou no xogo de tradición cultural, a Asemblea da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais que tratou sobre a situación do xogo tradicional naquel momento no marco da Unión Europea, a VII edición do *Encontro escolar de xogos tradicionais* celebrado no

Campus Universitario ourensán, o Festival Internacional de Xogos e Deportes Tradicionais que ocupou prazas e rúas da cidade e outros eventos musicais, como o innovador «Xa estamos para gaitas», onde se xuntaba música e xogo, dous apartados do patrimonio inmaterial, e que contou coa colaboración da Aula de música tradicional *Gómez Mouro*. Tamén tivo lugar a exposición de buxainas «Vivimos nun gran peón» no Centro Cultural *Marcos Valcárcel*, o Encontro de birlos no concello de Parada de Sil sobre a temática que nos ocupa: os xogos e deportes tradicionais dende os seus comezos até a actualidade.

Debido ás especiais características desta iniciativa, optouse pola creación dunha páxina web específica onde recoller toda a información relacionada sobre ela, chamada *Ludaria*. Na actualidade, parte deste contido pode atoparse nunha sección da web de *Brinquedia* (https://brinquedia.net/web/).

Ao mesmo tempo, tamén se expoñían nesta web razóns polas que se convidaban as persoas, ou ben a asistir e/ou a colaborar na celebración de Ludaria Ourense. Entre outras, destacamos a de ser unha actividade que pon en valor o Patrimonio Inmaterial, polo que a cidade das burgas converteuse na referencia europea do Xogo e Deporte Tradicional no ano 2013. En definitiva, celebrouse un evento internacional, con representación de diferentes nacións europeas e persoas convidadas doutros países de fóra do continente que fixo visible a fortaleza das entidades que viñan traballando pola recuperación e conservación do patrimonio lúdico.

Na web tamén podiamos atopar, e descargar, toda a documentación necesaria para poder participar, tanto a dirixida aos centros escolares galegos como ao voluntariado e/ou persoas colaboradoras. Durante tres días, as rúas e prazas de Ourense acolleron centos de persoas que nos amosaron a súa maneira de entender a vida a través do xogo.



O día reservado para o *VII Encontro Escolar* dese ano foi o sábado 22 de maio, e o lugar de celebración as instalacións do Campus Universitario de Ourense. Dadas as características especiais deste Encontro, e xa que as exhibicións programadas para a tarde non se realizarían no mesmo lugar que os xogos da xornada da mañá, tal e como sucedera nas anteriores edicións, senón dentro da zona monumental da cidade das burgas, consideramos oportuno enviar unha nota informativa aos participantes. Esta dicía así:

> *Dende Brinquedia, a Rede galega do xogo tradicional, queremos lembrarvos que o sábado 22 de xuño de 2013 celebraremos o VII Encontro Escolar de Xogos Tradicionais. A cidade elixida esta vez será Ourense e o lugar onde se poñerán en práctica os xogos será o Campus Universitario de dita cidade.*
>
> *Este ano contamos coa particularidade de que o Encontro atópase inxerido no Festival europeo de xogos e deportes tradicionais, Ludaria 2013. Deste xeito, na tarde do citado día e en diferentes puntos do casco histórico da cidade haberá demostracións e prácticas de xogos e deportes tradicionais de varios países europeos.*

E así foi, o alumnado participante do Encontro, xuntamente cos profesores e profesoras, nais e pais e membros das diferentes ANPAS, así como a xente que camiñaba polas rúas e prazas ourensás, podían atoparse cun enredo de calquera parte do mundo que enchía de lembranzas estes lugares. Espazos de lecer e de diversión de moitas xeracións en séculos pasados. Ourense estaba convertida nunha especie de enciclopedia vivente de xogos e xoguetes a nivel internacional.

Por tal motivo, a sona e o espertar do xogo tradicional e dos Encontros comezou a saír fóra do ámbito escolar e deixouse querer por outras institucións e asociacións, que foron demandando a realización deste evento nos seus lugares de residencia ou influencia.

4. Máis encontros...

O *VIII Encontro escolar de xogos tradicionais* responde ás demandas xurdidas a raíz da celebración de Ludaria. Esta vez viaxouse á Terra Chá, concretamente ao campo de fútbol e área recreativa de Cabreiros (Concello de Xermade, Lugo), da man da Asociación de Veciños e Veciñas de Cabreiros e coa colaboración do Concello de Xermade e da Universidade de Santiago de Compostela, que lle buscaron acubillo dentro do programa das *X Xornadas Interxeracionais Rurais*. Neste Encontro debemos destacar a alta participación, sobre todo nas exhibicións na xornada da tarde, das

persoas maiores. Estábase, pois, a facer realidade un dos obxectivos principais dos encontros: as relacións e transmisión de saberes entre diferentes xeracións.

Despois desta enriquecedora experiencia nas terras luguesas, collemos rumbo ao sur da man da Asociación *Ponte... nas Ondas!* ata cruzar o pai Miño e atopármonos cos nosos irmás portugueses en Melgaço. Xa podiamos afirmar que «o xogo não entende de fronteiras», pero esta proposta de cruzar o «Miño casamenteiro» e de mergullarnos en terra irmá, suporía unha mudanza nas condicións de participación do alumnado. Atopámonos con pequenos obstáculos burocráticos, mais estes non impediron a numerosa participación galega. Neste Encontro debemos destacar o bo facer da Asociación *Ponte... nas Ondas!*, que nos acompañou en todo momento, así como da Cámara Municipal de Melgaço coa súa alcaldesa e vereadora de Cultura á fronte, que puxeron ao noso dispor o seu magnífico Centro de Estágios de Melgaço co seu impresionante Complexo Deportivo e de Lazer Comendador *Rui Solheiro* para uso exclusivo do Encontro.

Para o *X Encontro escolar de xogos tradicionais* fomos reclamados polos nosos compañeiros e compañeiras de viaxe da asociación XOTRAMU (Xogos Tradicionais de Muimenta) no concello de Cospeito. Volviamos anos despois de novo á Terra Chá luguesa. Foi dentro da súa concorrida *VIII Festa dos xogos tradicionais* onde se desenvolveu con moito éxito de participación o noso *X Encontro*. Nesta edición engadiamos un par de novidades máis: a exhibición dos cortadores de árbores de maneira tradicional da veciña Asturias e a presentación do primeiro libro da colección «Xoguetes Naturais» de Xosé López González e Xosé Manuel García Fernández. Ambos os dous, virtuosos na construción de enredos para a cativada, e non tan cativada, e membros fundadores do seu soñado *O recuncho das argalladas*, situado en Vilanova de Lourenzá. Un lugar para o encontro cos enredos de onte e de sempre.

O libro presentado levaba por título *Argalladas dos pícaros, outono–inverno*. A este seguiríalle uns meses máis tarde outro co título *Argalladas dos pícaros, primavera–verán*, ambos da editorial Ouvirmos. Dúas publicacións que contan cunha preciosa encadernación así como tamén cunha mimada redacción e ilustracións feitas á man polos propios autores, aspectos que contribúen a que estes libriños sexan considerados unhas verdadeiras xoias.

No *XI Encontro* achegámonos a Ferrolterra, concretamente ao concello de Narón. Alí, nas magníficas instalacións do CPI do Feal, xuntáronse centos de nenos e nenas chegados de toda Galicia a pór en práctica e compartir os xogos que durante o curso viñeran desenvolvendo nos seus

respectivos centros escolares. Destacar neste Encontro a incorporación de novos centros procedentes, principalmente, das comarcas lindantes de Ortigueira e a Mariña luguesa.

Sen deixar transcorrer moito o tempo, empezamos a argallar o *XII Encontro*. Nesta ocasión o Concello de San Sadurniño foi o novo anfitrión e o lugar escollido para desenvolvelo o Arboreto Galego da Cortiña, un espazo máxico bañado polas augas mansas dun serpeante río Xuvia que contemplou como centos de nenas e nenos facían dos xogos de sempre, un tesouro a conservar.

Pouco despois chegou a nós un bichiño, a Covid-19, que nos fixo recoller amarras durante un tempo e reflexionar sobre o traballo feito até daquela. Levabamos doce anos labrando Encontros. A conclusión á que chegamos foi que houbo un antes e un despois ao nacemento de Brinquedia. O patrimonio lúdico galego espertou do seu letargo. Pouco a pouco fóronse incorporando centros escolares á práctica diaria dos xogos tradicionais nas súas aulas e patios. Floreceron Encontros escolares a nivel comarcal. Os xogos de sempre deixaron de ser vistos só como divertimento e pasaron a concibirse como unha aprendizaxe de habilidades sociais que axudaban a madurar aos seus practicantes. Paralelamente, a este *bule bule* escolar, as asociacións e institucións que xa tiñan os seus eventos consolidados arredor do xogo tradicional, descubriron un lugar onde compartir e desenvolver novas experiencias.

Cada vez que a un Encontro se incorporaba un colexio novo, ou unha Asociación que quería introducilos na súa comunidade, ou unha nova familia que participaba por primeira vez, a ledicia das persoas organizadoras e colaboradoras era grande porque sabiamos que aquel sementar, máis tarde ou máis cedo, daría o seu froito.

Así, co paso dos anos, fomos comprobando que aumentaban os centros escolares que tiñan o xogo tradicional como unha alternativa no tempo de lecer en contraposición aos deportes estandarizados. Ademais, cada curso que pasaba eran máis os colexios que se dotaban de material e habilitaban espazos para a práctica de xogos tradicionais. Ao mesmo tempo, vimos como medraba o número de profesores e profesoras que nas súas clases ordinarias introducen o xogo tradicional como un recurso didáctico e pedagóxico máis. Neste senso, merecen ser destacados aqueles centros educativos que fixeron dos seus patios, corredores e aulas, verdadeiros centros de interpretación do xogo tradicional ou aqueles que, collendo a fórmula dos Encontros, desenvolveron eventos a nivel comarcal.

Consideramos importante tamén sinalar que estes Encontros escolares contribuíron a unha maior visibilidade de Brinquedia así como tamén

daquelas persoas que se dedicaban á investigación e ás asociacións que viñan traballando a prol do noso patrimonio lúdico, dignificando desta maneira tanto o propio xogo como a súa práctica. Chegados aquí, é desexo de todos aqueles e aquelas que estamos mergulladas no mundo do patrimonio lúdico que a filosofía dos Encontros se estenda máis alá do ámbito escolar. Que non se vexa só como unha iniciativa de determinadas persoas e/ou colectivos. Traspasar a titularidade do evento á comunidade, que sexa propiedade de todos e todas sería un xeito de garantir a súa continuidade.

Que cada derradeiro sábado de maio aflore un evento destas dimensións non sería posible só co entusiasmo e a ilusión das persoas organizadoras. Detrás, acompañando en cada paso e dando o empurrón necesario, estiveron as institucións de ámbito local, provincial e autonómico, empresas galegas fornecedoras, asociacións, persoeiros e persoeiras a título individual e centros escolares cos seus respectivos claustros de profesorado, alumnado e Anpas.

5. Conclusións

Todas estas edicións dos *Encontros* percorrendo distintas vilas e cidades de Galicia contribuíron á difusión do noso patrimonio lúdico, recuperaron prácticas que para un grande número de cativos e cativas eran descoñecidas, introduciron os xogos tradicionais nos nosos centros escolares facendo que a súa práctica crease un espazo de relación entre alumnado, profesorado e familias. Ao mesmo tempo, os diversos organismos oficiais e institucións foron implicándose cada vez máis na promoción e posta en valor do patrimonio lúdico galego. En definitiva, estes encontros axudaron a visibilizar o noso patrimonio lúdico como unha riqueza cultural e unha fonte de aprendizaxes sen perder o seu punto de divertimento.

Referencias

Cortizas Amado, A. (2001). *Chirlosmirlos. Enciclopedia de xogos populares. Xerais.*

Cortizas Amado, A. (2013). *Tastarabás. Enciclopedia de binquedos tradicionais e uso lúdico da natureza.* Xerais.

García Fernández, J. M., e López González, X. M. (2002). *Os xoguetes esquecidos I.* A Nosa Terra.

García Fernández, J. M., e López González, X. M. (2002). *Os xoguetes esquecidos II.* A Nosa Terra.

López González, X., e García Fernández, J. M. (2014). *Xoguetes Naturais: outono / inverno.* Ouvirmos.

López González, X., e García Fernández, J. M. (2014). *Xoguetes Naturais: primavera/ verán.* Ouvirmos.
Vázquez Pardo, L., e López García, X. (2007). *Xogos tradicionais para nenas, nenos e maiores.* Brinquedia, Rede galega do xogo tradicional.
Veiga, P. (2001). *O libro dos xogos populares galegos.* Sotelo Blanco.

O Día do peón… un tempo para rodar

Xosé Manuel Barreiro Insua

Brinquedia, a rede galega do xogo tradicional, dende os seus comezos perseguiu realizar actividades de recuperación, divulgación e fomento dos xogos de sempre. Por este motivo no ano 2005 acordou convocar todos os centros escolares de Galicia para organizar conxuntamente o Día do Peón, coa finalidade de contribuír ao asentamento deste xogo que ten carácter basicamente estacional. A partir deste ano virán novas convocatorias ás que se unirán institucións públicas e outras asociacións tanto de dentro de Galicia como de fóra dela. O resultado final non foi outro que a consolidación deste día para goce de grandes e pequenos.

1. Introdución

PEÓN, peona, peonza, peonceta, repeón, piñón, pião, buxaina, buxa, trompo, trompa, bailarico, bailareta, bailarete, bailarela, bailarín, bailarina, bailón, danzarico, danzarete, vira-vira, billa, biombo, bóla, borracha, curro, mazarico, nosella, piruleta, pizarrillo, sevillana… son moitos dos nomes que a profesora Rosario Álvarez recolle na comunicación *Variación lingüística e historia cultural. Palabras peregrinas polo Camiño francés a Compostela* (2016). Unha riqueza lingüística e patrimonial que desde Brinquedia espallamos en cada unha das convocatorias do **Día do peón**!



Foi alá polo 2005 cando Brinquedia decidiu celebrarlle o santo a un trebello tan tradicional como universal. E nada mellor que acudir ao refraneiro popular que nos di que alá «Polo San Martiño, peóns ao camiño» para lembrarnos del. Un enredo de tempada que se iniciaba nese día sinalado e que ía rematar, como así nolo volve lembrar o refraneiro, aló polo mes de xaneiro, onde San Antón gardaraos nun caixón, San Amaro no faiado ou no tellado e Santa Olalla, que os guindará á borralla.

Comezabamos, pois, o que algúns poderían considerar unha perda de tempo: dedicar un día, cada 11 de novembro, a facer bailar o peón. Quen podía imaxinar que esta aparente «inutilidade» se convertería nun deses tesouros que sacamos a relucir cada ano e que xa nos vai facendo sentir orgullosos dese grande día. Cando un neno, unha nena, unha persoa fai xirar un peón ou un bailarete, están facendo xirar algo máis ca un simple xoguete. Xira a sabedoría de xeracións anteriores a eles, xiran os sorrisos compartidos e xira, sobre todo, o espírito dunha comunidade que se xunta para celebrar algo tan sinxelo e á vez tan extraordinario.

Para as familias é unha oportunidade de compartir as súas propias historias da infancia, de tender pontes entre xeracións. Ver pais, nais, avós, avoas lembrando eses interminables días de xogo volvendo á súa memoria, é un retorno a esa patria que din chamar infancia.

Para aqueles que se dedican á educación, este día permítelles afondar na importancia que o xogo ten no desenvolvemento integral da persoa, mais tamén na construción dunha identidade colectiva.

Celebrar o día do peón é moito máis que manter vivo un xogo tradicional, é:

- Crear momentos de encontro que fortalecen a nosa comunidade.
- Transmitir valores de maneira vivencial.
- Construír un recordo que todos os participantes levarán consigo toda a vida.
- Amosar que a educación e a aprendizaxe vai máis alá das catro paredes das aulas.
- Cinguir lazos entre o pasado e o presente.
- Sementar todo un sentimento de pertenza a un grupo.

Cada volta que dá un peón é un recordatorio de que as cousas máis valiosas na educación e por conseguinte na vida non sempre se poden medir e cualificar. Ás veces o aparentemente insignificante ou inútil resulta ser o máis significativo, o que realmente deixa pegada. Seguramente isto mesmo foi o que moveu a xente do patrimonio lúdico a celebrar este gran día.



A idea inicial estaba orientada principalmente ao mundo escolar e ás persoas máis maiores. Facíase unha convocatoria a través dos medios dixitais e un convite aos familiares do alumnado. Na páxina web de Brinquedia (www.brinquedia.net) estarían expostas unha serie de recursos e actividades para realizar nos colexios durante un período de tempo anterior ao día da celebración. Estamos a falar de traballos de investigación sobre como xogaban os nosos maiores cando eran nenas ou nenos, de deseños de carteis para as aulas e corredores alusivos a esta actividade, de indagar que nome recibe este trebello noutros lugares do planeta, de visitar diferentes páxinas web como a de www.brinquedia.net ou www.baldufa.com onde se atoparán cantigas relacionados co peón, vídeos de exhibicións de habilidosos con el ou o manifesto a ler no acto. Ademais de todo isto, facíanse unha serie de suxestións para mellorar no posible este acto, como era o convite a participar persoas maiores, crear espazos fixos nos patios escolares ou prazas públicas nos que poder realizar este xogo, ou simplemente cubrir a ficha de participación que aparece na páxina de Brinquedia. Toda unha serie de actividades que tiñan como fin o coñecemento sobre o enredo do peón e a motivación para o máis que merecido Día do peón.

2. Un pouco de historia antes...

Seguramente estamos ante un dos enredos máis antigos do mundo. Concretamente no Museo Británico consérvase un exemplar de Thebas do ano 1.250 a.C. Parece ser que estas primeiras buxainas estaban feitas de madeira e terracota.

Outras mostras da súa existencia podemos atopalas en obras literarias como na *República* de Platón. Chámalle «stróbilos», que son uns peóns que asubían cando xiran. No xogo actual son moi valorados aqueles que fungan cando xiran ou «dormen» ao bailar, é dicir, parece que están quedos. Estas dúas características serviríanlle ao filósofo para explicar os seus estudos sobre o movemento e repouso simultáneo. No tempo dos romanos era moi recomendado o xogo do peón para as crianzas, particularmente a variante que na actualidade chamamos «o queixiño», que consiste en facer bailar o peón dentro dun circulo dividido en oito ou dez sectores numerados. Cando remate de xirar e quede nun deses sectores, o participante suma o número onde o enredo quedou quedo.

Tamén se ten constancia de que dende tempos prehistóricos facíanse bailar peóns no continente americano ben como diversión, ben como

símbolo ligado a prácticas agrarias. Unhas veces lanzábanse cando se sementaba a terra para que viñese unha colleita proveitosa e outras veces, nas tormentas de verán, prohibíase xogar pois críase que atraían o vento e podían botar a perder as colleitas.

No continente asiático tamén os utilizaban con fins meteorolóxicos, para pedir chuvia en tempo de seca ou tamén en rituais fúnebres na honra dos guerreiros que morrían en combate.

Xa na Idade Media, se ten coñecemento deste enredo no continente europeo. Concretamente, é de moita sona o xogo que se practicaba en Inglaterra despois do xaxún medieval. O martes de entroido, unha vez abertas as portas das igrexas, lanzábanse grandes peóns polos camiños que unían as diferentes parroquias. Rematada esta especie de carreira, gardábanse os peóns até o ano próximo. Isto dou lugar ao dito «dormes máis ca un trompo».

Como podemos comprobar, este xogo leva con nós moitos séculos e sería síntoma de moi boa saúde do noso patrimonio lúdico que seguise moitos máis.

Non quixeramos esquecer neste capítulo renderlles unha homenaxe aos fabricantes de peóns. A aqueles virtuosos que coa soa axuda dunha navalla eran capaces de elaborar uns peóns que facían a ledicia de grandes e pequenos. Co transcorrer dos tempos isto foi mudando e chegaron os tornos. O primeiro, chamado *de besta*, funcionaba mediante un pedal e unha correa. O tempo de elaboración acurtábase moito con respecto ao manual. Mais non tardou en chegar o torno eléctrico, que facilitaría o labor e reducía aínda moito máis o tempo de facelos. Estes torneiros usaban todo tipo de madeiras, unhas máis duras e por iso máis valoradas, como eran carballo, teixo ou o buxo, de aí o nome de buxaina co que tamén se coñece este trebello. Outras máis brandas como as de piñeiro do país,



eucalipto ou bidueiros, que eran as menos demandadas pois escachaban con moita facilidade. Co paso do tempo, este traballo foi coidando máis a fabricación do trebello e apareceron as ceras que se lles daba ao final coa intención de protexelos da auga e tamén para un maior realce das betas da madeira. Este proceso, xuntamente coa afiado do ferrón ou punta, era o remate na construción deste enredo universal.

3. As edicións do Día do peón

A primeira convocatoria do Día do Peón realizouse en novembro do 2005 e participaron máis dun millar de rapaces e rapazas repartidos por todo o país, pero que centraron a maior concorrencia polas terras de Ferrolterra. Destacar nesta primeira convocatoria o bo facer das ANPAS dos colexios que, grazas á súa chamada, o acompañamento de familiares e persoas maiores foi moi importante no tocante ao número de participantes.

Un ano máis tarde, novembro de 2006, ponse en marcha a segunda edición do Día do peón. Dúas son as grandes novidades desta convocatoria. Por unha banda créase unha imaxe común para este día coa que se fan uns autocolantes que se mandarán por correo ordinario aos centros escolares para repartilos entre o alumnado que participase ese ano no Día do peón. Por outra banda, e por primeira vez, celébrase un acto central nun concello de Galicia. O obxectivo principal deste acto era, e segue sendo, darlle a maior visibilidade e transcendencia posible máis alá do ámbito escolar. Pouco a pouco, paso a paso, este evento foise enriquecendo cunha serie de actividades que o facían cada vez máis atractivo. A implicación dos concellos foi fundamental. Eles, coa súa infraestrutura posta ao noso servizo, non só nos facilitaban o traballo, senón que tamén contribuían a facer un evento cada vez máis soado. Prazas, parques e paseos eran os escenarios onde a rapazada coas súas buxainas e piolas enchían de ledicia e felicidade ao mesmo tempo que daban corda solta á súa imaxinación .

Novembro de 2007. Terceira edición do Día do peón. Por primeira vez o acto transcende fóra das nosas fronteiras. Será un colectivo de emigrantes galegos en Barcelona o que se sumará á nosa iniciativa. Miles de persoas, entre os que se encontraban membros da asociación *Amics de la baldufa de Catalunya*, encheron a praza para facer xirar as «baldufas» catalás.

Mentres isto sucedía por terras catalás, aquí en Galicia desenvolvíase o acto central en Pontevedra, concretamente formando parte da *VI Mostra da Oralidade* que tiña lugar na cidade do Lérez.

No ano 2008 celébrase a cuarta edición e a convocatoria do acto central solicitouse ao concello de Noia. Unha vez concedida, desenvolveuse na Praza do Tapal. Alí, baixo a atenta mirada dos músicos do pórtico da igrexa de San Martiño, centos de peóns conseguiron realizar a súa danza nas ancestrais pedras da popular fortaleza. Recibidos os datos de participación, o número de participantes alcanza por primeira vez as cinco cifras, para ser máis precisos o número de persoas participantes que acuñaron os seus datos nos rexistros que o profesorado tiña para tal efecto, sobrepasaron a cifra de doce mil. O Día do peón consolidábase como un dos eventos de maior concorrencia nos centros escolares galegos.

Chegamos á quinta edición no ano 2009 cunha grande estrea. A banda *Ourensóns* grava a canción: «Como o trompo», un tema musical que nos acompañará a partir de agora en todos os actos do día dedicado ao enredo e que quedará incorporada aos recursos vertidos na páxina web da asociación. Baixo os seus ritmos, o alumnado cos seus profesores e profesoras, empezou a preparar bailes e coreografía que serviría de colofón en case todos os actos centrais do Día do peón.

No ano 2010 e coa sexta edición ao lombo, viaxamos ao centro xeográfico do país para celebrar o acto principal. Melide acolleunos da man da Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional (AGXPT) e centos de rapaces e rapazas fixeron tremer coas súas buxainas a Praza do Concello para despois rematar cunha festa tradicional de tempada como é o magosto.

No 2011 o concello de Fene converteuse na capital do xogo tradicional acollendo o acto central da sétima edición. Lamentablemente, a choiva tamén quixo asistir á festa polo que a rapazada coas súas buxainas tivo que desprazarse a Perlío e alí no pavillón polideportivo do colexio *Jorge Juan* e nas instalacións do Círculo Industrial e Recreativo amosou todas a súas habilidades neste xogo, nunca mellor dito, de outono/inverno.

No ano 2012 fíxose a convocatoria da oitava edición a través da web de Brinquedia e dos correos electrónicos corporativos, como viña sendo habitual, aos centros escolares para que celebrasen este evento nos respectivos colexios. Nesta edición non houbo tempo material para celebrar o acto central, entre outros motivos polos preparativos para a Asemblea Europea que se ía celebrar en Ourense e da que Brinquedia era a responsable da súa organización. O que se deu en chamar *Ludaria, patrimonio lúdico europeo.*

No 2013 a asociación Xogos Tradicionais de Muimenta (XOTRAMU) foi a encargada de realizar o acto central da novena edición nas súas magníficas instalacións. Muimenta (Cospeito) daba acubillo a centos de rapaces e rapazas para que os peóns e bailaretes enchesen de alegría ese recuncho da Terra Chá.

No 2014 celébrase a décima edición do Día do peón alá no alto, pois será o CEIP de Manzaneda, o colexio a maior altitude de Galicia, quen faga xirar os peóns e bailaretes sen que o mal de altura interfira nos seus bailes. Da man do Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo* e dos *Amigos das Rodas de Afiar*, que puxeron voz e palabra de seu ao manifesto escrito para ese día. A rapazada desafiou a altitude e ao son da roda de afiar xiraron peóns e perinolas sen parar.

A convocatoria do 2015 tróuxonos varias novidades. Era a *XI edición do Día do peón*. O acto central veu da man do concello de San Sadurniño. Pero para maior alegría dos convocadores solicitaron información para celebrar o seu primeiro Día do peón, a ikastola de Alkartu, Barakaldo (I Ziba Eguna), os Amigos da Madeira de Antequera (Málaga), os *Amics de la Baldufa* dos países cataláns e a xente da madeira de Cantabria.

O acto central da *XII edición do Día do peón* vai correr a cargo da Fundación *Ricardo Pérez y Verdes* e será o espazo do Museo Etnolúdico de Galicia con sede en Ponteceso o que acolla aos centos de rapaces e rapazas da comarca de Pondal, que farán bailar os seus peóns e bailaretes ao son dos versos do bardo.

No ano 2017, ao mesmo tempo que saía ao mercado un libro de Juan José Jurado e Luis Miguel Ramas titulado *Xogos cooperativos con trompos, peonzas e perinolas*, da editorial CCS, facíase en Muros, lugar de celebración do acto central. Unha homenaxe a Arturo Romaní autor doutro libro transcendental para o patrimonio lúdico galego, *Xogos infantiles de Galicia*. Precisamente, a partir da información recollida por Romaní, recuperábase o xogo da *trompa*, un enredo que se estendeu pola comarca muradá ata comezos do século xx en que desapareceu. Foi nesta *XIII edición do Día do peón* cando volveu facer as delicias da rapazada tendo como testemuña as instalacións dos Pozos do Cachón da vila muradá.

Facemos unha pequena parada aquí no transcorrer das convocatorias do noso amigo o peón para falar un pouco sobre a súa parente «a trompa», para algúns a precursora dos peóns. Como ben nos explica Arturo Romaní no seu libro, a trompa era un cilindro de madeira de non máis de catorce centímetros de altura e oito de diámetro. Remataba nunha punta, o pé, coma se dun lapis se tratase. Para facela xirar hai que enrolalo coma se dun peón se tratase e lanzala dende abaixo do xeonllo. Unha vez comece a xirar, cunha zorrega vaise golpeando para que non pare e ao mesmo tempo avance ata o lugar marcado no chan inicialmente.

O novembro de 2018 resultou ser un mes moi chuviñoso e fixo que esta *XIV Edición do acto central do Día do Peón* fose adiada varios días, chegando así a celebrala o día 30 dese mesmo mes. Quixo a casualidade, e a mellora do tempo, que botando man novamente do refraneiro popu-

lar o día fose moi acaído, pois como ben di, «polo santo André, trompos outra ves». E así, a Praza de San Gregorio de Carnota volveu encherse de crianzas armadas cos seus bailaretes e sevillanas, nome co que se coñece o peón nesa comarca, para ledicia dos alí presentes.

Tampouco veu moi seco o novembro de 2019 polo que tivemos que deixar que o sol e o ventiño nordés fixesen o seu traballo e a Horta do Muíño da Serra de Outes quedase nunhas condicións óptimas para a práctica deste enredo polo alumnado do colexio de Outes. Cumpriamos quince anos ininterrompidos de convocatorias do *Día do peón*. Chegabamos a décimo quinta edición e para celebralos nada mellor que contar coa mirada cómplice do poeta Añón dende o fondo do parque que o veu xogar na súa infancia.

Chegaron anos complicados. O 2020 e 2021 mergulláronnos en tempos de restricións e recollemento. Non se puideron facer eventos, polo que houbo que adiar tanto a convocatoria do día como o acto central. Unhas circunstancias que nos serviron para reflexionar sobre o traballo que viñeramos realizando ata o momento e, sobre todo, sobre como adaptarse a unhas circunstancias especiais como eran as que estabamos a vivir neses intres de repetirse no futuro.

E como nunca choveu que non escampase, volvemos retomar para a comunidade educativa o Día do peón. A décimo sexta edición volvía convocar todos os centros escolares do país. Desta vez foi o concello de Brión quen se prestou a reiniciar de novo o acto central. Nunha contorna marabillosa, a Carballeira de Santa Minia, centos de rapaces dos colexios de Brión e Os Ánxeles volveron facer bailar peóns e perinolas. Esta vez acompañados dun torneiro que facía peóns ante a mirada atenta dos máis pequenos e dos castañeiros que asaban as castañas que máis tarde degustarían.

No 2023 chegouse a décimo sétima edición e foron os rapaces e rapazas do CPI *Cernadas de Castro* de Lousame os encargados de dar o sinal de saída á tempada deste enredo universal. O lugar elixido para realizar o acto central en principio foi o parque de San Lourenzo pero, por motivos climatolóxicos, tivemos que mudarnos e realizalo no adro da capela de San Roquiño, famoso polos bailes que a veciñanza realiza con ocasión das sonadas festas parroquiais, pero no que nesta ocasión os protagonistas foron as buxainas e bailaretes do alumnado da Silva.

Chegamos ao 2024 e a décimo oitava edición viaxa ás Terras de Soneira, concretamente á Praza *Jorge Mira* de Baio, no concello de Zas, onde nos agardaba un día solleiro e unha manchea de pais, nais, avós, avoas que acompañaron en todo momento o alumnado dos colexios de Baio e Zas. Círculos pintados polas beiras asfaltadas da praza, e no medio da mesma, ringleiras de mesas provistas de rotuladores para, voluntariamen-

te, *tunear* peóns e bailaretes. Unha vez rematado o pintado, procédese á lectura do manifesto e ao lanzamento colectivo, dando así por comezada a tempada deste xogo universal.

4. Conclusións

Queda, pois, gravado en negro sobre branco o transcorrer deste trebello de madeira polos centros escolares, aldeas, vilas, cidades e parroquias do noso país e como ben di a canción composta polos *Ourensóns*: «facendo camiño como trompo en San Martiño».

Este enredo que leva con nós desde moito antes da era cristiá foi utilizado por e para diferentes finalidades. Feitos de madeira e terracota, serviron tanto para o entretemento como para explicar certos conceptos científicos como, por exemplo, o movemento e o repouso simultáneo, iso que nós chamabamos «facer durmir o peón» sen saber que miles de anos antes xa Platón o empregaría para os seus estudos. Tamén os romanos recomendaban aos pais o xogo do seu «turbus» pola súa idoneidade no desenvolvemento integral da persoa. Noutros continentes tamén se ten constancia da súa existencia xa en tempos prehistóricos, unhas veces como divertimento outras como ritual. Este era o caso dos indíxenas de Nova Guinea ou Borneo, que os facían xirar despois da semente para, segundo eles, estimular o crecemento dos primeiros brotes da planta. Tamén lle atribuían facultades protectoras, como é o caso dos indios Hopi, que prohibían xogar con eles no tempo de tormentas de verán, xa que pensaban que co seu movemento atraían o espírito do vento e arruinaban as súas colleitas. Do mesmo xeito, tamén se empregaban para atraer a chuvia nas estacións secas, como é o caso da India.

No país nipón, eran símbolo de distinción entre a nobreza. Tiveron que pasar centos de anos para que se convertese nun xogo popular. A práctica deste xogo foi moi difundido e podemos atopalo en obras literarias, en obras de arte onde algún pintores para amosar as súas habilidades botaron mal deste trebello. Tanto foi a súa popularidade que a tradición popular converteunas en xogos de adiviñas:

Para bailar póñenme a capa
Para bailar téñenma que quitar
Que con capa bailar non podo
E sen capa non podo bailar

Á infinidade de nomes que recibe este enredo podémoslles engadir as miles de culturas nas que se atopa, espalladas polos cinco continentes. E,

sen medo a equivocarnos, poderiamos afirmar que o mundo no que habitamos non deixa de ser un grande peón.

Referencias

Romaní, A. (1979). *Xogos infantiles de Galicia.* Follas Novas.

Álvarez, R. (2016). *Variación lingüística e historia cultural. Palabras peregrinas polo Camiño francés a Compostela.* Instituto da Lingua Galega.

Jurado, J. e Ramas, L. M. (2017). *Xogos cooperativos con trompos, peonzas e perinolas.* CCS.

Prego Carregal, J. A. e Rey Cebral, C. (2018). *Trucalperde, trompos ao camiño.* O faiado da memoria.

Os xogos de adiviñar

Antón Cortizas Amado

Baixo este título queremos facer referencia a algúns dos variados xogos nos que a adiviñación forma parte substancial, quer como resolución dun enigma, quer como descuberta de algo oculto. Comezaremos polo propio xogo das adiviñas e continuaremos coa descrición de varios xogos de grupos, nos que a finalidade é descubrir alguén ou algo oculto previamente.

1. As adiviñas

Referímonos ao xogo de transmisión das adiviñas da tradición oral, que simplemente (e non é pouco) consiste en dar resposta a unha pregunta que de forma oral, e mesmo poética, é presentada a quen se lle propón entrar en xogo. Permítasenos cualificar este xogo e a súa transmisión como imprescindíbel. Recalcamos o de imprescindíbel, pois xogar coas adiviñas non é nin máis nin menos que o uso do idioma como brincadeira, como xogo, como brinquedo. O mesmo que acontece cos trabalinguas, coas letras das cancións e as dramatizacións que acompañan a multitude de xogos tradicionais. E dixemos ben: imprescindíbel, indispensábel, preciso, necesario, conveniente, xusto..., adxectivos que nas comunidades de linguas dominantes nin se consideran nin se discuten no tratamento e desenvolvemento da súa cultura lúdica; mais que na nosa temos que ter en consideración como valor fundamental, dada a preocupante, inculta e acomplexada situación na que está o noso idioma, quer dicir, a nosa esencia como pétalo que somos da flor da Humanidade.

O xogo das adiviñas é unha brincadeira espontánea, ocasional, interxeracional, transmisora da oralidade e ao mesmo tempo creativa, e aínda unha fermosa ocasión de práctica literaria e poética.

En si, o xogo non consiste nin máis nin menos que en suxerir de forma ocasional e esporádica, a unha ou máis persoas, a adiviñación dun enigma coñecido na maior parte das veces por transmisión oral, sen que iso exclúa o seu coñecemento por outras vías (escrita, creativa...). para que a resolva dándolle voltas á súa imaxinación e experiencia no tema.

Alén disto, tamén podemos argallar o xogar ás adiviñas como unha brincadeira de grupo, ou de roda ou de ringleira, propondo neste caso ca-

daquén a súa adiviña ao resto de participantes, de xeito ordenado e consecutivo. De optarmos por esta suxestión, a creatividade, xaora, sería a esencia da mesma, pois as adiviñas propostas consistirían en improvisacións argalladas no momento por cada participante na brincadeira, sen que iso exclúa a utilización de adiviñas da tradición. Quen adiviñe será quen suxira a nova adiviña, e así até decidiren deixar de xogar. A brincadeira pódese completar, por exemplo, obrigando a realizar calquera acción doada e suxestiva a quen non consiga adiviñar na súa quenda correspondente.

A título de exemplo, vexamos algún dos recursos empregados tradicionalmente na creación de adiviñas: as metáforas, os calembures, a confusión e mais o cálculo.

1. AS METÁFORAS

Son aquelas que se presentan mediante unha metáfora que se complementa con outras características inherentes á palabra que se pretende resolver. Son moitas as adiviñas tradicionais e populares que seguen este modelo, e que Gianni Rodari referiu e describiu na súa *Gramática da fantasía*.

Explicámola cun exemplo de creación propia, na que se busca en primeiro lugar o obxecto a adiviñar. Neste caso será unha *fonte*. Imos argallar, xa que logo, unha adiviña na que a solución sexa unha fonte de auga.

Para formular a adiviña seguiremos os pasos que toda persoa escritora dá de forma espontánea, intuitiva ou máis ou menos premeditada cando utiliza metáforas nos seus textos literarios, sexan estes poéticos ou narrativos.

A) O estrañamento

En primeiro lugar estrañamos o obxecto, quer dicir, pensamos nel como se non o vísemos nunca, como se non o coñecésemos e queremos describilo a través dalgunha das súas características.

Unha metáfora é un estrañamento do obxecto real ao que nos referimos, un tipo de comparación na que non se nomea o obxecto ou acción a adiviñar, senón outra palabra coa que se pretende comparar.

B) A comparación

O noso «estraño obxecto» asociámolo, comparámolo polas súas características con algo coñecido e con calquera das súas características físicas ou outras.

No caso proposto, o que se nos ocorreu foi equiparar o chorro dunha fonte cun cabelo, cunha trenza, cunha coleta, co cabelo en xeral.

Ademais, véusenos á cabeza que ese chorro non sempre é igual. Ao longo do ano non bota sempre a mesma cantidade de auga, polo que ás

veces é máis fino e outras máis groso. Ou pensamos tamén no seu brillo prateado, que non está quieto nunca e que o seu movemento é oscilante.

C) Elaboración da metáfora

Xa que logo, no noso caso, concluímos que unha fonte é un como un cabelo temoroso, que non está quieto, que segundo a época do ano unhas veces bota máis auga, e é máis groso, e outras é máis fino porque bota menos. Preguntámonos, entón, que é aquilo que ten o cabelo máis groso no inverno e máis fino no verán?

D) Recreación da metáfora

Dándolle as voltas precisas, buscamos unha forma poética que nos resulte aceptábel. As máis comúns nas adiviñas tradicionais son o pareado, a tríade e a cantiga ou cuarteta, mais serve tamén a súa combinación, o verso libre, ou mesmo a estrutura narrativa. En moitas ocasións son precedidas cunha fórmula introdutoria: *Que é ou que vén sendo, que cousa e cousa será, adiviña ti que sabes* etc.

Neste exemplo decidimos, en principio, darlle forma de tríade:

Un trémulo cabelo
que mingua no verán
e medra polo inverno.

Mais após dunhas voltas e reviravoltas mudamos algunhas palabras, engadimos un verso introdutorio, mudamos a métrica e concluímos o labor con esta cantarea:

Dime ti o que vén sendo
ese tremente cabelo
que degaxa no verán
e engrosa durante o inverno.

2. OS CALEMBURES

Un calembur é de por si un xogo de palabras. Usando de forma axeitada algunhas sílabas de varias palabras, combinámolas de xeito ordenado e diferente ao orixinal, para darlle un significado que confunda a persoa interlocutora.

Explicámolo cos tres exemplos seguintes:

A)

Puntas diante
ollos detrás.
Tes ouras, parvo?
Non adiviñarás.

A solución é o calembur formado neste caso con todas as sílabas das dúas palabras contiguas *tes* e *ouras*, coas que construímos a palabra da solución: tesouras. Por mor da situación destrutiva na que se atopa o noso idioma, cómpre explicar o significado destas dúas palabras xuntas. Ter ouras é ter un pronto, vertixe, fado, raiva…

Este exemplo provén da tradición oral, que recibimos de forma confusa, ao que lle corriximos defectos e recuperamos

B)

Son cen señoras tolas
quen son estas señoras?

Neste caso, tamén de tradición, as palabras que forman o calembur, *cen* e *tolas*, están separadas por outra que non entra no mesmo. A resposta é, xa que logo, *centolas*.

C)

O mar telo cerca
e pódelo coller
cunha man no alto
e bater con el.
Que será o que vén ser?

A solución desta adiviña de creación propia, dáse no primeiro verso co calembur formado polas palabras «mar» e «telo», que forman o *martelo* co que realizaremos as dúas accións metafóricas propostas no resto da adiviña.

3. A CONFUSIÓN

Outro xeito moi usual nas adiviñas consiste en expresalas de maneira que o que se di confunda a persoa que escoita. Poñemos un claro exemplo de confusión:

Catro gatos nun tellado,
cada gato mira tres,
cantos gatos veñen ser?

O que se pretende nesta adiviña é enlear a persoa para que multiplique catro por tres e diga *doce* como resposta, cando a solución é evidente: se hai catro gatos, son catro os gatos que hai, e cada un ve os outros tres.

4. O CÁLCULO

Noutro tipo de adiviñas proponse realizar un cálculo matemático, ás veces bastante complexo, como é o caso da adiviña das cen pombas, recollida tamén da tradición oral:

> *Nun campo había unha manda de pombas, e achegouse alí un gabián que se pousou canda elas e saudounas dicíndolles:*
>
> *-Bon día, cen pombas!*
>
> *Ao que unha delas respondeulle:*
>
> *-Nós, outras tantas coma nós, a metade de nós, a cuarta parte de nós e contigo gabián, as cen pombas serán.*
>
> *Cantas pombas estaban no campo?*
>
> *Pois... botando cálculos (e non poucos) seica eran 36 as pombas que había no campo.*

Sirvan, xa que logo, como estímulo estes exemplos típicos, que haber aínda hai máis formas coas que poder experimentar a brincadeira das adiviñas da tradición oral.

2. Outros xogos de adiviñas

Non son as adiviñas orais a única brincadeira que ten como obxectivo o de dar solución a unha incógnita establecida. Hai varios xogos tradicionais nos que o feito de adiviñar forma parte dos mesmos; consisten, maiormente, en atopar algún obxecto oculto por alguén, ou descubrir un ou máis participantes na brincadeira, previamente agochados.

Como complemento a esta proposta lúdica e didáctica describimos apenas algúns deles, tirados de Chirlosmirlos (Cortizas, 2001).

AS SORTES DE BOTAR

A escolla de quen vai agachar ou pandar nun xogo calquera, ou de quen vai ser nai ou persoa que o dirixa, determínase con diferentes fórmulas de *botar as sortes*. Entre elas a máis relacionada co tema que nos incumbe, é a de *botar a china*.

Un participante, á toa, colle unha china, un coio ou pedriña miúda, e di: *Capitán da china, quen ma compra?* Coas mans ocultas nas costas agocha a china nunha delas, amosando logo ambos os dous puños cerrados ante quen diga primeiro *cómprocha eu*. Este toca levemente nun dos puños e, se atina a dar no que non ten a china, fica libre, e o dono da china ten que lla botar a outro. Pero se atina no puño que a ten, quen lla botou

fica libre, e el tenlla que botar ao seguinte compañeiro que lla pida. O último xogador que fique coa china na man e non ten xa a quen lla botar, é o pandote. Evidentemente todos teñen que *comprar a china* unha vez polo menos.

Para decidir en que man bater, úsase unha lengalenga. Sirvan estas de exemplo:

a) *Rabo de boi,*
rabo de besta,
dixo o meu pai (ou a miña nai)
que estaba nesta.

b) *China, china, capuchina,*
en que man se agocha a china?

c) *China dou,*
salvada(o) estou.

d) *Cesta, cesta, rabo de besta.*
Dixo o meu pai que estaba nesta.
É mentira, é verdade,
que mo diga quen o sabe.

O BARQUILLEIRO (De codín, de codán)

Unha das xogadores fai de nai, que actúa sentada nun tallo ou no chanzo dunha escaleira. Outro é o pandote que, anicado, colocará a súa cara no colo da nai para non ver os demais. O resto dos participantes, colocados nunha lea, van pasando por quendas, un por un, e baten no lombo do pandote cos cotenos, cos cóbados ou coa palma da man, ao tempo que cada un di:

De codín, de codán
e da cabra cordobán,
barquilleiro, barquilleiro
cantos dedos hai no medio?

Ao acabar, colócase a man estendida enriba do lombo do pandote, sen tocalo, presentando, a vontade, un certo número de dedos. O pandote dirá unha cantidade entre cero e cinco e, se atina co número de dedos presentados, queda libre, sendo substituído por quen llos presentou.

De non atinar, segue a pandar e o compañeiro continúa baténdolle no lombo e dicindo:

Se dixeses... (o número certo)
nin perderas, nin gañaras,
nin tantos paus levaras
como aínda has de levar
pra deixares de apandar.

Pasa a vez ao seguinte xogador, que obra do mesmo xeito. Acabada unha rolda, comézase novamente. Se o pandote acerta nalgún momento, ocupa a orde e o lugar de quen lle puxo os dedos.

Variante:

Pódense dicir estoutras lengalengas ou cantilenas:

a) *Chirlosmirlos,*
cantos son?

b) *- De codín, de codán,*
e da vela, velabán,
do palacio ata a cociña,
cantos dedos hai encima?
- (Resposta do pandote)
- Se dixeses... (o número)
nin perdías nin gañabas,
vaia pau o que eu che daba!
De codín, de codán...

Obs. Este é tamén un xogo para xogar unha persoa adulta cunha crianza.

ACEITEIRA

Un dos xogadores fai de nai, e outro é o pandote. Este coloca a súa cara sobre o colo da nai, que estará sentada, para non ver ao resto dos que xogan. Estes vanse achegando á nai e, dicindo a seguinte cantilena, baten ritmicamente cos cotenos nas costas do pandote:

Aceiteira,
vinagreira,
chas corrás
e non dar.
Dar sen dó
que así o manda
o meu avó.
Dar sen rir,

nin falar,
un belisquiño no cu
e botar a voar.

Cadaquén recitará estes versos cotenando no lombo do pandote, agás cando di: *e non dar*, evitando tamén rir e falar cando diga os versos correspondentes a estas accións. Dará o belisco canda o penúltimo verso, e no derradeiro correrá a agocharse.

Unha vez feito isto, e agochados todos os rapaces, iníciase o seguinte diálogo entre a nai e os agochados:

— *Están os paxaros na gaiola?*
— *Están, si, señora.* (Responden un ou varios agochados.)
— *Boto a rede?*
— *Alá vostede, bótea se quere.*

A nai deixa saír o pandote, que deberá buscar os agochados. No momento en que a nai considere oportuno, berrará:

— *Á nai, á nai!*

A este reclamo todos os agochados deben saír a correr até a nai. Se nesas o pandote pilla alguén antes de chegar onda a nai para librarse, ese pandará no seguinte xogo. Se o pandote non consegue pillar ninguén, volverá pandar.

Variantes:

a) *Aceiteira,*
vinagreira,
chas corrás
aceite non dás.
Un belisco no cu
e escapar.

b) *Adiviña quen che dou,*
que no lombo te mallou.

c) Pódese rematar este xogo da mesma forma que o de lea-lea.

LEA-LEA

Entre as xogadoras rífase para definir quen será a nai e quen o pandote. Márcase unha zona de xogo. A nai sitúase nunha banda, a ser posible sentada. A algúns metros dela colócanse os demais participantes agás o

pandote. Previamente, a nai púxolles a todos un nome de paxaro, dunha cor, de froita, dunha lambetada..., dicíndollelo ao ouvido a cadaquén para que o pandote non saiba quen é quen.

Unha vez que xa están todos con cadanseu nome, o pandote anícase, apoia a súa cabeza no colo da nai e esta tápalle os ollos coas mans. Daquela, a nai comeza por chamar quen queira dos xogadores, dicindo, por exemplo:

— *Que veña, que veña xílgaro.*

Quen leva este nome achégase ao pandote e en silencio dálle un pequeno belisco nas nádegas, ou bátelle coa man no lombo, correndo logo a tomar a súa posición na ringleira.

Cando o xílgaro chega ao seu lugar, todos din: *Lea, lea, lea...*, ao tempo que xiran diante do peito cadansúas mans e antebrazos, sen que se rocen. Poden facer acenos, simulacións, rir...

O pandote afasta a cabeza do colo da nai e vai onda os outros, agarra a un pola man (a quen pense que foi quen lle bateu ou beliscou) e así, collido pola man, lévallo á nai. Entón dáse o seguinte diálogo entre a nai e o pandote:

— *Que me traes aquí?*
— *Un saco de fariña.*
— *Pois lévao para aló*
que esta non é miña (se non acertou con quen lle zoscou).

ou:
— *Bota pra acó*
que esta si que é miña (se atinou).

Se o pandote acertou con quen lle bateu, líbrase de pandar; a nai ponlle un nome e vai á ringleira, ocupando o seu lugar o rapaz descuberto. Se non acertou, devolve o compañeiro á ringleira e el segue a pandar.

Cando se repetiron os nomes, a nai pode mudalos por outros para que o pandote non teña referencias previas.

Variante:

Despois de o rapaz ser palmeado ou beliscado, a nai pregúntalle:

— *Quen che petou?* (ou *beliscou*)
— *O xixilixí.*
— *Pois vaino buscar e tráemo aquí.*

Cando o pandote volta cun compañeiro da man, a nai dille:

— *Que é o que me traes?*
— *Un saco de millas.*
— *Pois déixamas acó que son miñas.*

ou:
— *Pois lévaas pra aló que non son miñas.*

PITA CEGA

Xógase nun recinto cerrado e sen obstáculos. Rífase para saber quen é a *pita cega,* e a quen lle toque véndanselle os ollos cun pano de tal xeito que non vexa nada.

A pita cega é levada do brazo até o centro do recinto, e realízase este diálogo entre calquera dos das xogadoras libres e a que fai de pita cega:

— *Pita cega, que perdiches?*
— *Unha agulla e un dedal.*
— *Dá tres voltas e os atoparás.*

Un dos participantes vira a pita cega dúas ou tres voltas para desnortala e afástase dela rapidamente. A pita cega, coas mans cara a adiante como somnámbula, atoutiñando aquí e acolá, anda por todo o local procurando pillar alguén. Todos escaparán da pita cega, aínda que, de quereren, poden dar voces para encirrala. Se logra pillar alguén, a pita cega, apalpándoo, tenta descubrir quén é. Se acerta, queda libre e o descuberto é a nova pita cega; se non acerta, o pillado ten de ser ceibado, e prosegue o xogo ata a pita cega acertar en alguén.

Variantes:

a) Coas mesmas normas de xogo, dise este diálogo:

— *Pita cega, pra onde vas?*
— *Pra Maceda.*
— *E que vas buscar?*
— *Unha arroba de sal.*
— *Pra que é o sal?*
— *Pra llo dar ao xornaleiro.*
— *Pra que é o xornaleiro?*
—*Pra cavar o millo.*
— *Pra que é o millo?*
— *Pra llo dar á pita.*
— *Pra que é a pita?*
— *Pra pór os ovos.*

b) Maréase a pita cega, dicíndolle:
— Pita cega, que perdiches un dedal,
vai por el que aí che van.

c) *— Pita cega, pra onde vas?*
— Pra Maceda.
— Que vas buscar?
— Cuncas e culleres.
— E pra quen son?
— Pra homes e mulleres.
— Dá unha volta de berbequí
e pilla a quen queiras menos a min.

d) Unha variante moi divertida deste xogo é xogar nun local cerrado coa luz apagada, na penumbra, pois iso dificúltalles aos libres fuxiren da pita cega.

O TULÉ OU AGOCHADAS

Dos xogos nos que o obxectivo é descubrir alguén do grupo, que se oculta previamente seguindo unhas regras, quizabes o máis coñecido sexa o xogo do tulé ou as agochadas, tamén coñecido, como picapedra, viscuriña, quiquiriquí, coito, eche, curuxa, curne…

Bótanse as sortes para designar o pandote. O que saíu, colócase contra unha parede, que é a nai, agochando a cabeza entre os brazos para non ver nada, e comeza a contar ata un número dez veces maior ca o de participantes (se están a xogar dez, contará ata cen). Mentres conta, agóchanse todos os demais. Tamén se pode acordar previamente calquera outra cantidade.

Ao acabar a conta di: *Aí vou.* E sae da nai á procura dos compañeiros. Tamén pode saír se escoita a voz *tulé*, dita por alguén dos agochados, cando a estes lles sobrou o tempo para agochárense antes de que o compañeiro rematase a conta.

En canto aquel descubra alguén, debe correr á nai e bater coa man na parede dicindo o nome do compañeiro descuberto: *Por fulano*!

Este, pola súa parte, debe saír tamén a todo correr, pois se chega antes que o pandote, pode librarse facendo o mesmo, batendo coa man na parede e dicindo: *Por min!*

Os agochados poden estar á espreita para librárense en canto se aperciban de que o pandote se atopa lonxe deles. Entón saen do seu agocho e corren até a nai para librárense batendo coa man na parede, antes de que o faga o pandote, dicindo tamén: *Por min!*

Cando están todos libres ou apandados, remata o xogo e comézase outro, que terá por pandote o primeiro que foi descuberto e agachado polo anterior pandote, ou o último no caso de que así fose acordado.

Variante:

Pode establecerse a norma de que cando un agochado consiga chegar á nai, sen ser descuberto polo pandote, pode librarse a si mesmo e a todos os compañeiros que non fosen descubertos aínda, dicindo, ao tempo que bate coa man na parede: *Por min e por todos os meus compañeiros.*

Así conclúe o xogo, e se non houbese ningún apandado, volve pandar a mesma persoa.

XOGO DAS COLLIDAS

Trátase dunha variante do tulé. Defínese unha zona de panda, e nela colócanse todos formando unha roda, collidos polas mans, e mirando cara a fóra da roda. Un deles dá voltas darredor, recitando a cantilena, sinalando a cada neno da roda segundo os acentos dos versos. A quen sinale no remate da cantarela será o pandote.

Dedín, dedín
do charramusquín,
rabo de cuco,
mazaruco,
cando o rei
por aquí pasou
tódalas aves convidou,
menos unha que deixou.
Chouca, mouca
vaite deitar
ás portas do teu primo,
que alí te irán buscar.
Ti por ti,
quen te salvas
es ti.

A última persoa sinalada queda no lugar da panda e cos ollos pechados recita en voz alta, para que todos os demais o escoiten, a seguinte cantilena un número de veces previamente acordado:

Lata, lata,
á redonda,
a quen lle toque
que se esconda.

De seguido comeza a busca. Os agochados pódense librar correndo até a panda, mentres que o pandote os pode perseguir e, se os pilla, quedan agachados, sen que para iso teña que correr ata a nai como no xogo anterior. A última persoa en ser descuberta e agachada é quen busca no seguinte xogo

FAIME UN SITIO

Este xogo, tamén chamado *sardiñas en lata*, debe ser realizado en zona ampla onde haxa moitos e bos lugares onde se agochar. É moi bo para ser xogado ao luscofusco. Rífase entre todos os participantes, e das resultas das sortes sae o pandote. Este ten que agocharse e mentres se agocha, todos os máis forman unha roda cos ollos cerrados, sen os abrir en ningún momento. Contan ata vinte, trinta ou a cantidade acordada, todos a unha voz. Ao remataren, espállanse na procura individual da persoa agochada.

Cando alguén dá con ela non debe descubrila nin dicirllo a ninguén, senón que co maior sixilo agocharase canda ela. Así continúa o xogo, quen descubra alguén agóchase no mesmo lugar, no que mesmo se poden chegar a ocultar vaias persoas durante o desenvolvemento do xogo.

Así se fará até que só quede unha persoa sen dar con ningún dos agochados, que será quen se agoche de primeiro no seguinte xogo.

TULÉ POR PARELLAS

É mesmo coma o tulé simple, pero os participantes agóchanse de dous en dous. O número de xogadores ten que ser impar, para que fique unha persoa sen parella. Rífase para determinar quen é o pandote; este, colocado cos brazos cruzados contra unha parede -a panda- conta de cinco en cinco ata cen. Ao acabar, comeza a busca das parellas de compañeiros.

Cando libra un dunha parella, tamén se considera librado o compañeiro. E do mesmo modo, cando se agacha un só deles, ambos e dous son agachados.

Na seguinte rolda, panda a primeira persoa que foi descuberta, e o pandote anterior fai parella co compañeiro que queda desemparellado.

O BRUXO

Rífase utilizando calquera das fórmulas eliminatorias. Quen fique de último será o bruxo ou a bruxa. Ríscase unha raia no chan tras da que se colocan todos os xogadores agás o bruxo, que estará en fronte da mesma.

Todos os participantes deben virarse de costas para non veren. Mentres, o bruxo agóchase levando na man algún obxecto (o máis xeitoso é

unha pelota pequena). Cando o bruxo está agochado pega un berro chamando polos seus compañeiros de xogo, dicindo: *Xa vale!* Daquela, todos os demais deben ir na súa busca individualmente, até alguén o descubrir.

Cando o bruxo é descuberto sairá do agocho correndo tras do seu descubridor e do resto dos xogadores, que fuxirán cara á raia do chan, guindándolles a pelota. Se bate con ela nalgún, o tocado será o novo bruxo. De chegaren todos ao risco sen seren atinxidos pola pelota do bruxo, este agachará de novo. Durante a persecución ninguén dos perseguidos poderá coller a pelota.

XUSTIZAS E LADRÓNS

Xogan un número par de nenas e nenos. Para este xogo, coñecido tamén por *Tres mariños van ao mar*, cómpre unha zona moi ampla e grande, con moitos lugares onde se agochar. Quen diga *nai* de primeiras, bota sortes e sinala a cada un dos participantes, postos en fila ante el, nomeando por orde cada unha das letras do alfabeto. Ao chegar ao *ele* di: *ele ladrón,* e o sinalado pasa a formar parte do bando dos ladróns. Continúa co alfabeto, ata chegar ao *xe*, no que dirá: *xe de xustiza*, e o sinalado pasa a formar parte dese bando. Séguese botando sortes até que todos os participantes están repartidos nos dous bandos.

Os xustizas son os que apandan. Para comezar o xogo colócanse na panda e pechan os ollos para non veren os ladróns, que se van agochar todos.

Os xustizas esperan na panda, ata oíren que algún dos agochados di: *Tres mariños van ao mar*, ao cal responden dicindo calquera deles: *E outros tres van navegar.*

Daquela os xustizas, espallados, saen da nai na procura dos ladróns. En canto un ladrón for descuberto, quen o descubriu berra: *Terra descuberta!*

Nestas, os xustizas corren todos ao lugar da panda, para librárense batendo coa man na parede. Os demais agochados intentan chegar á nai sen seren descubertos, ou correr até pillaren algún xustiza antes de que este consiga chegar á panda. Se conseguen atrapar alguén, un só abonda, gañan.

Observación final: Como remate cómpre indicar que tamén existen brinquedos tradicionais nos que a adiviñación é parte constituínte dos mesmos. Apenas por citar algúns, como exemplo temos as cristaleiras, galo-galiña, benmequeres, vivo ou morto..., que se refiren e describen en *Tastarabás.*

Referencias

Cortizas Amado, A. (2001). *Chirlosmirlos, enciclopedia dos xogos populares.* Xerais.

Cortizas Amado, A. (2013). *Tastarabás, enciclopedia do brinquedo tradicional e uso lúdico da natureza.* Xerais.

Cortizas Amado, A. (2022). *Adiviña esta adiviña.* Galaxia.

Cortizas Amado, A. (2023). *Quéresme adiviñar?* Galaxia.

Rodari, G. (1999). *Gramática da fantasía.* Kalandraka.

Flora de brincadeiras: brinquedos e brincadeiras nos elementos essenciais da natureza

João Pinto Vieira da Costa

A presença dos elementos primordiais da natureza na realização de brinquedos e brincadeiras é uma constante neste mundo lúdico que nos acompanha desde a infância.

A terra, a água, o ar e o fogo são os elementos que irão guiar-nos num universo infindável de brincadeiras e brinquedos suportados no universo da Flora, um recurso imediato, sustentável, económico e auxiliar da imaginação. Daremos exemplos mais significativos que a memória teima em não apagar. Pela sua essência e simbologia, estes elementos da natureza aproximam-nos da infância.

1. Introdução

O palco principal dos passatempos, das brincadeiras e dos brinquedos era a natureza. Digo «era» porque se nota cada vez mais um individualismo que se cola aos dedos e aos ecrãs, num ritmo inebriante, pondo de lado algo mais importante como a sociabilidade e humanismo. Os elementos da natureza e os brinquedos a eles associados poderão servir como um pequeno travão, abrindo as portas à reflexão, enquanto seres verdadeiramente humanos. Uma vez que a brincadeira e o brinquedo apresentam uma dimensão essencialmente comunitária, destacamos neste trabalho o diálogo entre o homem e os elementos da natureza que o envolvem e que contribuem para um equilíbrio geral. Apesar desses elementos serem opostos (fogo/água,/terra/ar) é aí que residirão a harmonia e equilíbrio necessários. Resta-nos aprender verdadeiramente e brincar com a natureza de uma forma salutar e não espremê-la até ao limite, fechados em conchas de interesses e mais interesses que nos queimam enquanto humanos.

2. O elemento terra

Da terra advém a força, qual Anteu com os pés em Gea. Em alguns jogos e passatempos infantis é evidente esta união entre os «Anteus» e a terra,

sua mãe. Do enorme conjunto de jogos, passatempos, brincadeiras e brinquedos destacamos alguns que se praticam em Portugal e na Galiza.

No jogo da macaca, as crianças riscavam no chão de terra algumas casas, espaços retangulares ou circulares, que deveriam ser transpostos, de fora da estrutura desenhada no chão, com o lançamento de uma patela, geralmente um segmento de telha de forma arredondada. O arremesso não poderia pisar as linhas e, caso acontecesse, o jogador perdia a sua vez. A jogada iniciava com o lançamento da patela para a primeira casa, depois afastada para as outras casas com um só pé apoiado no chão, num desafio de pontaria e destreza física realizado no suporte da terra, ou de areia molhada quando se praticava na praia. Destaca-se ainda que este jogo era executado muitas vezes com os pés descalços, como se o jogador e a terra fossem um só.

Também o jogo do espeto tem como suporte essencial a terra. Com a ajuda de um espeto de ferro, um prego ou uma simples chave de abrir as latas de conserva, com a tampa de chapa enrolada, para lhe dar mais peso, o jogador espetava a terra e riscava o espaço que ia conquistando dentro de um círculo, o mundo, previamente desenhado no chão.

O jogo do pião, que tem um dia dedicado na Galiza, possibilita também uma relação muito próxima com a terra. O cordel, que permite o seu lançamento dentro de um círculo desenhado na terra, é como o cordão umbilical que liga o jogador à natureza.

De uma forma mais subtil e tendo em conta a indumentária infantil nas brincadeiras, os efémeros chinelos de folhas de castanheiro, *Castanea sativa* (Costa, 2006), unidas com agulhas verdes de pinheiro (Pinus pinaster), sandálias de folhas entrelaçadas de tabua-larga, *Thypha Latifolia*, e sapatos de folhas de figueira, *Ficus carica* (Cortizas, 2013) eram palmilhas de frescura no pó quente da terra. Na areia da praia, caminhava-se sobre folhas de algas, atadas à volta dos pés e pernas, como se fossem sandálias romanas. Para a cabeça, faziam-se chapéus de junco, coroas de amor-de-hortelão, *Galium aparine*, para o pulso, relógios com as sementes de Bicos-de-cegonha, *Erodium cicutarium* (Costa, 2006).

Os poços de água, em miniatura, para além de imitar a atividade dos mineiros, davam a sensação de perfurar o interior da terra, na busca de frescura, em dias mais quentes. Depois, cobriam-se com pequenos paus, folhas e terra, à espera que alguém caísse na armadilha.

A terra também servia de suporte a uma infinidade de alimentos para as brincadeiras. Alguns eram consumidos e outros alimentavam a imaginação. Comiam-se os bacalhaus, hastes tenras das silvas, *Rubus ulmifolius*, acompanhadas de um pedaço de broa de milho, e para sobremesa, engoliam-se mãos cheias de amoras (Costa, 2006).

A camarinheira, *Corema album*, arbusto encontrado nas dunas da costa atlântica da Península Ibérica e em algumas ilhas dos Açores, oferecia às crianças pequenos frutos brancos comestíveis que também serviam como pérolas para a realização de colares. Costa (2006), refere que no caule da leituga, *Hypochaeris glabra*, se desenvolve uma protuberância, o pinogalo, a fazer lembrar as esporas que os galos apresentam junto às patas e que as crianças consumiam. Também com a flor do botão-de-oiro, *Ranunculus repens,* imitavam-se as bolas de azeite, pão tradicional do Nordeste Transmontano. Para substituir os rebuçados, as crianças, quais abelhas, extraíam o néctar a uma série de flores de plantas espontâneas, como a borragem, *Borago officinalis*, as Chuchas, *Lamium maculatum*, a Lampaça, *Echium vulgare*, e do líquido adocicado do interior da flor dos chorões, *Carpobrotus edulis*, depois de maturada.

Na imitação da preparação de refeições, as folhas da Fumária, *Fumaria officinalis*, substituíam a salsa. Do jarro, *Zantedeschia aethiopica*, obtinha-se o arroz de açafrão, depois de desfeito o espadice amarelo, com aspecto granulado. O simbólico azeite, usado nas brincadeiras às casinhas, era extraído a partir das folhas esmagadas desta planta. Recolhiam-se miniaturas de queijos nos frutos da malva, *Malva silvestris*, consumidos no próprio momento da brincadeira e da flor do botão azul, *Jasione montana* (Costa, 2006). Da terra misturada com água, faziam-se bolos que se coziam ao sol. Dos limos, que se formavam em represas e tanques de água, saíam bolos a imitar pudins de cor esverdeada. Já as inflorescências da *Briza maxima*, forneciam os morangos. Com as inflorescências verdes e amarelas do Caçapeiro ou Tasneirinha, *Senecio vulgaris*, abundante no início da Primavera, fazia-se uma refeição típica da região de Torre de Moncorvo - ovos com espargos silvestres. As folhas tenras dos chorões,*Carpobrotus edulis*, depois de cozinhadas pelo sol, substituíam a batata frita em palitos. Aproveitavam-se as folhas tenras do conchelos, *Umbilicus rupestres*, para fazer o fumeiro. Estas enfiavam-se em dois pequenos paus, posteriormente pendurados nos muros de xisto, com outros dois pauzitos a servir de suporte. Quando esta planta apresentava as sementes, eram o arroz da natureza. E se desenvolviam protuberâncias no caule, já se tinha batatas para consumir. O arroz também era produzido pela *Sedum album,* muito comum nos telhados. Já as massinhas eram procuradas nas pequenas sementes da bolsa-de-pastor, *Capsella bursa-pastoris*, em forma de coração, e utilizadas nas brincadeiras para a comida das bonecas. Para alimentar o sentido estético, estas sementes também se utilizavam coladas com saliva à volta do pescoço e pulsos, a imitar pulseiras e colares de ouro (Costa, 2006).

Numa dimensão mais dinâmica, a imitar veículos motorizados, arrastava-se pelo chão de terra batida um ramo seco de eucalipto, ligeiramente

curvo. O movimento e a trepidação produziam o ruído intermitente, suficiente para o funcionamento do veículo, fazendo com que todo o Tempo estivesse refém da brincadeira.

Escondidas entre as folhas, as abóboras, ainda muito pequenas representavam porcos. Uns pequenos paus espetados substituíam as pernas do animal. A partir das sementes ou pevides construíam-se colares (Urros, Moncorvo) e com a casca faziam-se carrinhos de bois (Vila Real) (Costa, 2006).

Com as hastes do gamão, *Asphodelus ramosus*, faziam-se pequenos arados a imitar o trabalho agrícola tradicional (Costa, 2006). Aponta Cortizas (2013), que na Galiza as flores desta planta espetadas no chão representavam galinhas cercadas por pequenos paus e pedrinhas e alimentadas com os grãos do conchelos, *Umbilicus rupestris*.

3. O elemento água

A mistura da água e de terra é um ingrediente utilizado num conjunto de brincadeiras e passatempos infantis. Este contacto físico com a terra assume uma dimensão mais sublime com a manipulação da areia da praia, através de efémeras construções. É de tal importância este contacto com a terra e água, que até os pardais anteveem chuva, quando se rebolam no chão de terra, uma espécie de boletim meteorológico da sabedoria popular, mostrando que no universo os elementos estão todos interligados.

Os riachos, regos de água, charcos e represas serviam de base a outros passatempos. Assim, aproveitando a corrente de um riacho, colocava-se um moinho a funcionar com um bugalho trespassado por alguns paus servindo de pás e por outro como eixo, encaixado em dois suportes em forma de Y, espetados nas vertentes do riacho (Costa, 2006). O prazer centrava-se na observação do movimento, aproveitando a grátis energia da natureza. Também se preparavam regatas nos riachos e regos de água com barcos feitos de cortiça, *Quercus suber*, casca de pinheiro, *Pinus pinaster*, vagens do feijoeiro, *Phaseolus vulgaris* (Cortizas, 2013). A anteceder as brincadeiras com o lançamento de água com bisnagas de plástico, era utilizado um segmento de cana, *Arundo donax*, perfurado num topo e um percutor enrolado por tecido encharcado em água. Nas brincadeiras de engenharia hidráulica, utilizavam-se os caules das folhas da aboboreira, como canalização para o desvio da água. Se quisermos relacionar o ar e a água, basta lembrar a construção de um assobio em cana, o *xílgaro* (Fernández e García, 2014), com água no interior, e ao ser soprado, produz o chilrear de um pássaro.

É interessante o nome «xílgaro», palavra onomatopaica, que reproduz em simultâneo o som da água, do ar e do canto de um pássaro.

Para mal dos pequenos girinos, construíam-se pequenos charcos com terra e pequenas pedras, devidamente compactadas e cimentadas com terra amassada, para não haver vazamento da água. Depois «pescavam-se» alguns girinos, ou cabeçudos, noutros locais e transferiam-se para o novo espaço, um aquário ao ar livre. Ficava-se proprietário de um aquário! Claro que, com o passar do tempo, a água desaparecia e os infelizes girinos acabavam por sucumbir a essas brincadeiras.

Depois das chuvas, os terrenos do brincar apresentavam pequenos charcos. E se houvesse uma laranja à mão, espremiam-se as cascas para a água estagnada e já se tinha petróleo para o que fosse necessário à imaginação. Como a imaginação não tem limites, os limos que surgiam à tona de água em tanques e represas eram recolhidos e moldados em forma de pudim, nos passatempos a imitar a culinária familiar (Torre de Moncorvo). Encontravam, assim, uma forma de se deleitarem com a doçaria imaginada da natureza. Com a goma ou resina provocada pela gomose dos pessegueiros e de outras árvores como cerejeiras, ameixieiras e damasqueiros, adicionada a uma certa quantidade de água, produzia-se um tipo de cola utilizada nos brinquedos feitos em papel, como papagaios, representação de animais e aviões.

Uma utilização interessante das palmas da planta *Ficus Indica* encontra-se nas Ilhas Canárias, através da abertura das folhas em duas partes, separadas por alguns paus, de forma a construir pequenos barcos que navegariam na água em riachos ou poças de água (CONCÉPTION, 2002). As hastes do gamão, *Asphodelus aestivus Brot*, eram utilizadas, em Tenerife, na elaboração de pequenos barcos, pela sua leveza (CONCEPTION, 2006). Já as favas, *Vicia faba,* também servem de material para a construção de barquinhos, utilizando as vagens que se mantém abertas com pequenos paus e possam viajar nas águas (Pubill, 2024). A ervilha é outro recurso para a realização de pequenos barcos (Armengaud, 2019).

Um passatempo que percorre continentes é a bola de sabão. E claro, cá está a água e o ar a proporcionar um prazer efémero. Basta recorrer a uma pequena cana ou haste de uma gramínea ou outro objeto oco, um recipiente de água misturada com sabão ou detergente, envolver a mistura e, depois, com muita sensibilidade, formar «mundos» que sobrevoam o tempo. Terminamos a referência ao elemento água, com uma brincadeira que se realizava junto à praia ou nas margens dos rios. Escolhia-se uma pedra, ou seixo, de forma plana, com um peso suficiente para alcançar grande distância ao ser arremessada. Com os pés na terra ou na água

lançava-se a pedra à tona da água, de forma a saltitar o máximo possível. Ganharia a pedra que mais ondas ou saltos fizesse. Na região do Ceará, no Brasil, há a crença de que o lançador terá tantos filhos quantas as vezes que a pedra beije a água (Oliveira et. al, 2010).

4. O elemento ar

Numa simbiose entre o elemento água e o ar, as folhas da Pimenteira-americana, *Shinus* molle, em contacto com a água, produzem movimentos de afastamento e aproximação, como se tratasse de uma luta, devido a um óleo que libertam (Sequeira, 1910).

Com um sopro nas sementes da planta dente-de-leão, *Taraxum officinale*, fazia-se um simples passatempo. Perguntava-se ao companheiro de brincadeiras se o pai dele era careca e a resposta era dada pelo resultado da sopradela. Os pelos que restavam traduziam o estado da calvície. Retirado o pecíolo de uma folha de aboboreira, *Cucurbita pepo*, abria-se um pequeno corte na extremidade mais fina, como palheta, para daí se fazer uma gaita que produzia um som grave, quando soprada, a lembrar um trombone, um brinquedo espalhado por Portugal (Amado, 2020). Este passatempo também está referenciado na Galiza e os seus autores apresentam-nos ao pormenor o processo de construção deste instrumento sonoro (Fernández e García, 2014).

O desejo de voar era posto em prática nos movimentos do baloiço, muitas vezes, de tirar a respiração. Bastava uma corda de sisal pendurada nos ramos de uma árvore, com uma tábua na base a servir de assento. Teria de haver alguém que ajudasse a empurrar, para que o movimento fosse mais intenso, associado a alguns gritos. O movimento do balancé permite simbolicamente a ligação entre a Terra, o Céu e o Sol. A ideia de ascensão e de ultrapassar os limites também se experimentava em altura, através da subida aos pinheiros para derrubar as pinhas, acendalhas das lareiras. Era um passatempo arriscado, mas, ao mesmo tempo, cativante, pela sensação de liberdade e aconchego no abraçar da árvore que prendia o aventureiro à vida. Já no cimo da árvore, pontapeavam-se as pinhas mais afastadas, com o prazer de apreciar o seu voo até ao chão, como se fossem preciosos frutos.

O voo é possível, com o passatempo «Balanço de Raiz» localizado na região de Mato Grosso, no Brasil. Na mata procuram um cipó que ofereça confiança. Dá-se um impulso agarrando a «raiz» e deixa-se que esta leve o corpo de um lado para o outro incessantemente como um pêndulo (Sierra, 2021).

Para a elaboração de papagaios, usavam-se dois segmentos de cana, *Arundo donax*, cruzados em forma de losango e atados por fios. O papel poderia ser colado com pasta de farinha, goma de pessegueiro e com o gel que se encontra no interior do fruto dos chorões, *Carpobrotus edulis*.

O caule da abrótea, *Asphodelus ramosus*, abundante no Nordeste Transmontano, usava-se na construção de flechas. Serviam, ainda, de base de apoio à construção de ventoinhas com as hélices em papel, seguras com espinhos de silva, *Rubus ulmifolius*.

Como armas de arremesso, usavam-se espigas das gramíneas, *Avena barbata* e *Hordeum muninum*, lançadas à roupa do adversário (Costa, 2006).

Também se largavam sementes de *Platanum bastardum* de um ponto alto, de forma a presenciar o movimento circular das sementes, qual hélice de helicóptero. Outro passatempo relacionado com o ar era o rebentamento das cápsulas do pepino-de-São Gregório, *Ecballium elaterium*. Com um certo afastamento e munidos de um pau tocavam-se os «pepinos», com uma determinada maturação, para que estoirassem, lançando as sementes a metros de distância, com uma certa perigosidade para os autores da brincadeira, uma vez que o líquido libertado, em forma de vapor, contém uma certa toxicidade, mas a explosão produzida faz lembrar o arranque de um foguetão.

Destacamos um passatempo registado na região da Catalunha - a pistola de um tiro só. Retira-se um talo da tanchagem, *Plantago lanceolata*, pela base que, posteriormente, se dobra junto à espiga. Com uma mão, segura-se a parte do talo dobrado junto à espiga e com a outra puxa-se o segmento da espiga. Então esta salta como um projétil inofensivo, num passatempo efémero (Pubill, 2024).

Por fim, também há brinquedos que, ao imitar os instrumentos da ciência, conseguem determinar a velocidade do vento, o anemómetro, construído com uma base em bambu e os copos, que rodam sobre o eixo, formados por cúpulas de glandes de carvalho.

5. O elemento fogo

Do foguetão ao fogo, as pinhas abertas do pinheiro, *Pinus Pinaster*, eram queimadas e as suas «folhas» simbolizavam as velas de um bolo de aniversário (Torre de Moncorvo). Também se juntava o pólen dos pinheiros para fazer pequenos foguetes, embrulhando-se o pó num segmento de papel de prata, por vezes, com as cabeças de três fósforos, tendo como base de apoio a madeira dos fósforos. Encostava-se uma acendalha e o foguete

levantava voo, pequeno, claro. O catassol ou sincho, *Chenopodium spp*, como apresentava raízes fortes, depois de arrancado, trazia muita terra agarrada, formando uma espécie de cabeça de foguete. Com o peso da terra, a planta atingia bastante altura, quando lançada ao ar, imitando os foguetes. O inconveniente desta brincadeira era a terra que caía na cabeça do fogueteiro (Alpendorada, Marco de Canaveses) (Costa, 2006).

«Apanha a espiga» era uma brincadeira que se realizava na localidade da Campeã, em Vila Real. Incendiavam um lado de uma espiga de milho já seca e lançavam-na ao ar. Quem a apanhasse pelo lado não queimado, sem a deixar cair, venceria o desafio.

Numa associação entre o elemento ar e o elemento fogo, as folhas do teixo, *Taxus baccata*, tal como as do abeto, *Abies alba*, e do buxo, *Buxus sempervirens*, em contacto com metal aquecido, movimentam-se com maior ou menor velocidade, antes de ficarem queimadas, num passatempo aliciante para as crianças (Sequeira, 1910).

A utilização do fogo, como forma de aquecimento, está associada a tempos invernios e gelados, quando as crianças, na sua ida para a escola, em meios rurais, utilizavam um fogareiro, construído com uma lata de um litro, perfurada com um prego e uma asa de arame com cerca de 50 cm. Colocavam-se brasas de carvão no interior e ia-se avivando o fogo com movimentos circulares. Era uma forma de as crianças se aquecerem e brincarem com este passatempo, sem deixar cair as brasas (Alpendorada).

Numa imitação dos hábitos dos adultos, faziam-se cigarros e charutos com as folhas secas de videira, *Vitus vinifera*, moídas nas mãos e depois envoltas em folha de jornal (Alpendorada). Depois lá estava o fogo para acender os cigarros e fazer com que as crianças parecessem sapos inchados com o fumo que engoliam.

Numa interligação entre o lúdico e o útil, destaca-se o fabrico de isqueiros de um segmento de cana, *Arundo donax*. Cortava-se uma extremidade da cana na diagonal e preenchia-se o interior com um pedaço de tecido já queimado. Encostava-se depois uma pedra pederneira à extremidade da cana e percutia-se com um instrumento de ferro, de forma a produzir uma faísca que incendiasse a cinza do tecido. E assim se incendiavam os cigarros, sem fósforos ou sem isqueiros, que em tempos, pagavam licença.

Outra curiosidade, relatada em Tenerife, tem a ver com a produção de pólvora, a partir das hastes de gamão, *Asphodelus aestivus,* transformadas em carvão que posteriormente era moído e daí resultaria a pólvora utilizada nos tiros de uma pedreira em Adeje (CONCEPTION, 2006).

O fogo era também essencial para curvar a madeira. Era assim que se dava a forma ao aro do serrote em madeira de castanheiro com cerca de 5 cm de diâmetro, e de 70 cm a um metro de comprimento. Este utensílio

era um fascínio para as crianças, uma vez que permitia serrar umas rodas de um tronco de pinheiro.

6. Conclusões

Como somos produto de todos os elementos essenciais da natureza, é natural que, desde crianças, nos sintamos fascinados e atraídos por eles. A terra servirá de segurança, depois de estarmos envoltos em água, no líquido amniótico, durante nove meses. Talvez este facto justifique a atração que o mar nos desperta, associada ao vento, à brisa, e a todos os outros estados da água, como o gelo e a neve. Já o sol e o fogo afagam os momentos. É em todo este ambiente dos vários elementos que a criança encontra o paraíso lúdico, e a natureza lhe disponibiliza os seus recursos gratuitamente.

Também os poetas, que se servem do brinquedo das palavras, como Miguel Torga, Sophia de Mello Breyner, Eugénio de Andrade e outros se apoiaram nos elementos primordiais da natureza, como símbolo de uma harmonia, muitas vezes ausente no ser humano. E a poesia galaico-portuguesa também já nos dá esse mote.

Por tudo isso, há que respeitar este legado. Os brinquedos e brincadeiras dos diferentes elementos são uma ponte essencial para todo um equilíbrio cada vez mais urgente.

Referências

Amado, J. (2020). *Brinquedos tradicionais populares: património e memórias de infância.* Associação Desportiva e Recreativa do Loureiro.

Armengaud, C. (2019). *Jouets de Plantes - Histoires et secrets de fabrications.* Plume de carotte.

Conception, J. (2002). *Romelarzo: Juguetes tradicionales de pencas.* Llanoazur.

Conception, J. (2006). *Juguetes tradicionales de gamona.* Llanazur.

Cortizas, A. (2013). *Tastarabás Enciclopedia de brinquedos tradicionais.* Xerais.

Costa, J. (2006). *Flora de Brincadeiras.*Tartaruga.

Descomps, D. (1994). *Jouets d'autrefois , Lo Pichon Esquiròl.* Ostal del libre.

Descomps, D. (2014) (consultado: 14/02/25). Recuperado de *https://jouet-rustique.blogspot.com/.*

Fernández, X. L., García, X. L. (2014). *Xoguetes naturais. Argalladas dos Pícaros Outono-Inverno.* Ouvirmos.

Fernández, X. L., García, X. L. (2014) (consultado: 13/02/25). *https://www.noticieirogalego.com/trompa-de-tubo-de-cabaza/.* Recperado de https://www.noticieirogalego.com/; https://www.noticieirogalego.com/trompa-de-tubo-de-cabaza/

Oliveira, M. V. *et al.* (2010). *Imagens Lúdicas - Um Olhar sobre as Tradições Infantis.* IFRN.
Pubill, B. (2024) (consultado: 13/02/25). *Ben jugat! Jocs tradicionals.* Recuperado de http://bieljoc.blogspot.com/2024/03/temps-de-faves-temps-de-barques.html
Sequeira, E. (1910). *Botânica Recreativa.* Porto: Gazeta das Aldeias.
Sierra, M. (2021). *Cartografia do Brincar. Brinquedos e Brincadeiras do Centro da América do sul - Chapada dos Guimarães, MT.* Chapada dos Guimarães.

Xogo no fogar e en soidade

Apolinar Varela

O xogo permítenos acceder a un novo eu que está moito máis en sintonía co mundo.
Como o xogo consiste en experimentar novas condutas ou pensamentos,
libéranos das pautas de conductas establecidas.
Stuart Brown

A continuación, reflexionarase sobre a importancia do xogo nun contexto de relevancia como é o fogar. Xogar na casa e tamén en solitario é fundamental para o desenvolvemento das crianzas. Este fenómeno tivo especial relevancia durante o confinamento pola COVID-19 onde os xogos tradicionais foron un elemento de esparexemento e aprendizaxe no fogar.

1. Introdución

O xogo supón unha forma excepcional para o desenvolvemento integral das crianzas a todos os niveis. Desde a perspectiva das retóricas do xogo Sutton-Smith (1997), este tamén impacta na identidade reforzando a personalidade propia de cada crianza, na imaxinación xa que se fortalece a creatividade a expresión e o descubrimento do ficticio do fantástico a partir da innovación e o pensamento abstracto, asemade como unha expresión de si mesmo que permite experimentar o pracer persoal e a evasión da realidade a través da propia vivencia lúdica. Estes elementos son de vital importancia no xogo que as crianzas desenvolven nas casas ou en soidade xa que lles permiten descubrir e explorar distintas dimensións persoais que con outro tipo de contextos poden quedar máis esvaídas que neste caso.

A importancia do xogo na casa leva décadas collendo forza ante a desaparición das crianzas nas rúas ou aldeas, xunto coa institucionalización deste en contextos hipercontrolados e supervisados como os fogares, a aparición dos pasatempos dixitais, entre outros factores. Ademais, a estes elementos hai que destacar a chegada da pandemia da COVID-19 que supuxo un punto de inflexión a nivel mundial e que rachou con todas as dinámicas coñecidas até o de agora. Este fito histórico rompeu con todo o coñecido previamente e fixo que o xogo ficase exclusivamente na

casa. Ante esta situación as familias e as escolas tiveron que mudar as súas prioridades. Desafortunadamente, as clases sociais baixas sufriron moito máis as consecuencias negativas derivadas do confinamento e da COVID-19, porén para outras supuxo unha nova forma de aprendizaxe nas que se implementaron novas formas de relacionarse e de xogar. Por exemplo, como nos indican Varela *et al.*, (2021) no caso de Galiza antes de ser confinados os brinquedos físicos eran os máis habituais cun 35,7 %, seguidos das actividades con pantallas cun 20,3 % e dos xogos imaxinativos cun 18,3 %. No transcurso do confinamento, os xogos físicos sufriron a maior caída, reducindo a súa presenza dun 35,7 % a un 23,9 %, igualándose cos xogos dixitais, que tamén representaron un 23,9 %. Cómpre subliñar que tanto os xogos físicos como os dixitais acadaron cifras idénticas, con lixeira tendencia ascendente no caso dos segundos. Outro aspecto relevante é o incremento significativo dos xogos con normas (15,7 %) e a estabilidade nas porcentaxes dos xogos de construción (17,5 %) e imaxinativos (19 %) antes e durante o illamento. Noutros contextos como o estatal e internacional (Varela et al., 2021; Barron et al., 2021), amosáronse resultados semellantes, onde o rexurdimento do xogos nos fogares foi un elemento de cohesión e comodidade dentro das casas. Porén, estes resultados reflicten a realidade dunhas familias cun dominio de Internet e en contextos socioeconómicos con certo nivel cultural e económico.

Ante o exposto anteriormente, obsérvase como as casas supoñen un elemento crucial no desenvolvemento do xogo nas crianzas que debe ser aproveitado para fomentar un tempo de lecer activo e lúdico no fogar.

2. O xogo na casa dentro dun contexto seguro

Nas primeiras etapas da vida a casa, o fogar, naqueles casos das crianzas que o teñen, supón o primeiro espazo lúdico co que experimentamos a vida lúdica, tanto en familia como en soidade. En familia, porque as primeiras formas de brincar son eses pequenos arrolos, carantoñas, os primeiros brinquedos como os axóuxeres etc., nos que se forman as primeiras conexións familiares para as crianzas. Nas primeiras etapas os familiares xogan un papel fundamental á hora de estimular o xogo, e como está acreditado na literatura, aquelas nenas/os que xogan máis na infancia teñen un mellor desenvolvemento. Así mesmo, o fogar é un lugar «seguro» onde poden explorar e comezar a descubrir os seus intereses cara aos xogos. Nesta aprendizaxe lúdica as nenas/os aprenden a xogar con amigos imaxinarios, a simbolizar obxectos, a experimentar xogos de rol, a capacidade artística, os xogos motores, aprender a cociñar, construír etc. A medida que se medra, a maneira de brincar vai engadindo novos elemen-

tos como poden ser os xogos de cartas, de mesa etc. Este contexto proporciona un ambiente de aprendizaxe lonxe do ambiente que existe noutros ámbitos como a escola ou a rúa, onde a presión social é maior. Grazas a iso as crianzas poden expresarse de maneira máis libre sen sentirse xulgadas e promover a aprendizaxe de distintas habilidades dunha maneira máis axeitada ao seu propio ritmo e necesidades.

3. Brincar na casa en solitario

Outro aspecto que favorece o xogo no fogar é poder brincar a soas, sen ningunha compaña que xogue coas crianzas. Esta maneira de xogar é tamén importante para as crianzas. Aínda que se insiste moito máis nos xogos de carácter social e na importancia que teñen a nivel emocional e para a sociabilidade das crianzas, o xogo a soas tamén cumpre unha función importante no desenvolvemento infantil e xuvenil. Os xogos nos que as crianzas non interactúan con ninguén permiten potenciar aspectos como a capacidade cognitiva a través da concentración, a creatividade e imaxinación, a capacidade de autocoñecemento, a autorregulación etc. Grazas a estes xogos, as nenas/os tamén descobren outra maneira de relacionarse co mundo a través da súa perspectiva e dos seus intereses a medida que van medrando. No xogo en solitario a crianza ten o control total sobre os pasos a seguir, que crear, que deseñar ou como saltar sen normas establecidas pola regulamentación ou os estereotipos sociais. Deste xeito, a súa capacidade de pensamento e actuación é regulada polas súas propias tomas de decisións, sen que ninguén externo fixe os termos de actuación. Isto ten especial importancia na actualidade xa que as crianzas están sometidas a un exceso de estimulación e estruturación dos tempos de lecer por parte da sociedade, que impide que as nenas/os teñan tempo para descubrirse a si mesmos. Neste sentido, os xogos en soidade permiten xogar a outro ritmo completamente diferente do establecido noutros casos; aquí a crianza é quen marca a súa maneira de facer, os seus tempos o que pode axudar a estar en calma e nun ambiente de relaxación afastado da intensidade requirida noutras brincadeiras realizadas en contextos máis sociais.

4. Algunhas recomendacións e xogos para facer na casa e en soidade

Para favorecer as brincadeiras no fogar hai que observar unhas consideracións sinxelas e básicas que promovan a actividade lúdica dun xeito responsábel e potenciar o desenvolvemento integral das crianzas a través do xogo no fogar ou en soidade.

- Deixar tempo de lecer libre para xogar**:** tratar de non ter os tempos das crianzas sobrecargados con excesivas actividades (extraescolares ou doutro tipo). As nenas/os precisan dos seus tempos de desconexión do mundo para xogar consigo mesmos.
- Respectar o xogo en soidade: as pícaras precisan do seu espazo igual que os adultos para as súas propias actividades, sen que sexan dirixidas ou constantemente supervisadas polas persoas adultas.
- Fomentar o xogo sen regras (simbólico, teatro etc): neste sentido os xogos non regrados son unha excelente maneira de deixar que a creatividade e as emocións das crianzas sexan potenciadas.
- Establecer momentos para o xogo en familia: tamén é preciso que as familias compartan momentos para brincar e así fortalecer os lazos emocionais cos seus proxenitores e familiares.
- Materiais e xogos diversos: neste sentido non se debe encher as crianzas de xoguetes sen un sentido. Os xogos e xoguetes deberán ser variados, pero non excesivos xa que isto provocaría o aburrimento e a perda de atención e motivación cara a eles.
- A casa como espazo seguro: se ben unha casa ten moitos elementos que potencialmente poden ser perigosos (enchufes, coitelos, alturas etc), as nais e pais deben procurar espazos dentro do fogar para que as crianzas poidan xogar en liberdade nun contexto de baixo risco.
- Potenciar a construción dos propios xoguetes e xogos: unha maneira de potenciar os beneficios dos xogos é a través da propia elaboración de distintos xoguetes e enredos que axuden a xogar.

A continuación, amósanse algúns xogos e enredos para facer na casa con poucos recursos materiais:

Nome do xogo: Recotín-recotán
Descrición: Xogo cantado no que se deben adiviñar cantos dedos se colocan nas costas. Pode ser xogado coa nena/o de costas e a persoa adulta, mentres canta a canción, realiza movementos circulares cun dos seus dedos sobre as costas do menor. Cando remata a canción, pon X número de dedos nas costas que a nena/o debe adiviñar.
Canción (existen diferentes variantes):

Recotín recotán,
da vera vera van,
do pazo á cociña,
c*antos dedos hai enriba?*

Duración: Variable, determinada polo número de repeticións.
Materiais necesarios: Non son necesarios. Dous xogadores como mínimo.

Nome do xogo: Cada ovella coa súa parella
Descrición: Débense colocar todas as figuras (cartas, fotos etc) cara a abaixo sen que se vexan os debuxos. Un dos xogadores/as debe destapar dúas figuras; en caso de que se saquen dúas idénticas queda coa parella, se non é así pasa quenda, e así sucesivamente. O obxectivo do xogo é identificar o maior número de parellas para gañar.
Duración: O xogo finaliza no momento no que se rematan as parellas de figuras.
Materiais: Tesoiras, cartolinas, paus de xeados ou similar, cola duradeira e un bote para gardar as figuras realizadas.
Proceso de elaboración:
1) Recórtanse 12 ou máis figuras sempre que sexa número par. Poden ser con formas de estrela, corazón etc.
2) De seguido, debúxanse por pares e sempre por un lado da figura realizada animais, figuras etc. Todo en función dos gustos e intereses das persoas.
3) No derradeiro paso, cólanse os paus de xeado ou similares polo lado non decorado con coidado para que axude posteriormente a virar as figuras e conservalas mellor. Unha vez secada a cola, xa as podemos usar para xogar.

Nome do xogo: A ra.
Descrición: O obxectivo do xogo é lanzar os pellos e sumar o maior número de puntos posíbel. Nesta variante trátase de embocar o maior número de pellos na boca da ra para sumar. Unha vez remata a quenda de lanzamentos, súmanse e tócalle ao seguinte. A distancia da zona de lanzamento á ra pode ser variábel en función das idades.
Duración: Ata acabar a puntuación máxima acordada.
Materiais: Garrafa de auga, aceite etc., cartolinas de cores, rotuladores, pinturas de cores, copas de ovos, cola resistente e plastilina.



Proceso de elaboración:
1) Cando estea seco, facemos un furado que sexa a boca. Pintamos de verde a garrafa para que se pareza a unha ra.
2) Coas copas de ovos e coas cartolinas debúxanse os pés de cor verde ou coas cores que lles gusten ás crianzas. No paso final, cólanse os ollos e os pés da ra.
3) Para os pellos empregamos a cartolina e recortamos do mesmo diámetro dos tapóns. Para facer os pellos precisamos 7 tapóns de plástico. No interior deles, cun rotulador e nun anaquiño de cartón que se axuste ao tapón, escribiremos distintos números de puntuación (50, 25, varias de 10 e de 5).

Nome do xogo: Botón asubiador
Descrición: O obxectivo do xogo é facer virar o botón e que apareza a imaxe ao completo cando tiramos dos cordeis que suxeitan o mesmo e xira sobre si mesma a figura.
Duración: Ilimitada.
Materiais: Peza de cartón ou botóns de costura, cartolina de cores, lapis variados, cola resistente, cordiña, punzón ou similar.
Proceso de elaboración:
1) O anaco de cartón recórtase en forma de círculo duns 5-10 cm de diámetro.
2) Recórtanse dous círculos coa cartolina coa forma do do cartón.
3) Agora, debuxar algunha figura animal (cervo, cabra, coello etc). Nunha parte debúxase a cabeza e pola outra os cornos ou orellas do animal.
4) Cólanse as cartolinas ao cartón asegurándose de que os debuxos fiquen á vista.
5) Agora na figura fanse un par de furadiños nos laterais da circunferencia, do grosor da cordiña.
6) Córtanse os anacos do cordel de maneira simétrica duns 30 cm e introdúcense cada extremo do cordel en cada lado asegurándose que queden iguais por cada lado. Unha vez asegurado xa se pode facer virar o enredo vendo a figura debuxada.

Nome do xogo: Teléfono de latas ou vasos de iogur.
Descrición: A finalidade é conversar a través dun medio de comunicación artesán. Mentres unha persoa fala a través do bote a outra persoa escoita poñendo na súa orella o vaso. É recomendable que exista certa distancia entre os participantes mentres se fala e que o fío non toque o chan.
Duración: Ilimitada.

Materiais: Dous botes de lata ou iogur (de pementos...); é importante que teñan os bordes redondeados. Ademais, precísase fío de cánabo ou de costura, un punzón ou similar e unhas tesoiras.
Proceso de elaboración: Unha vez se teñan os botes baleiros e limpos coa axuda do punzón (coa supervisión dunha persoa adulta ou irmán maior), fáiselle un furado xusto no medio da base. De seguido, introdúcese o fío polo medio dun dos botes e pola parte inferior fanse uns nós para que non se solten. Isto repítese no outro vaso. A medida do fío pode variar en función da distancia entre as persoas.

Nome do xogo: Boliche.
Descrición: O obxectivo do xogo é introducir o tapón-bóla dentro da botella. Para iso débese suxeitar cunha man a botella e cun pequeno balanceo cara a adiante e atrás, medindo a forza, tratar de meter a bóla no furado da botella.



Duración: Ilimitada.
Materiais: Tesoiras, cúter ou similar, cola resistente, pinturas, lazo ou cordel (30 cm aproximadamente), botella de plástico e dous tapóns (un para fechar a botella e o outro para embocar na mesma), brillantinas etc. para decorar.
Proceso de elaboración:
1) Cúrtase a botella de plástico, máis ou menos uns 10-15 cm (dependendo da botella) e coa parte do pescozo da botella é co que se vai xogar.
2) De seguido, introdúcese un extremo da corda pola boca da botella e fechamos a mesma co tapón, tendo coidado de deixar o extremo dentro da botella.

3) A continuación, co outro extremo da corda colamos o outro tapón fixándoo ben e asegurándose de que está ben suxeito e que non se desprenda ás primeiras de cambio.
4) Xa para rematar, coas pinturas decoramos o xoguete o máis vistoso e lindo posíbel.
Variante: Pódese facer con outros materiais como a madeira ou o papel.

Nome do xogo: Comecocos.
Descrición: Neste xogo, un dos participantes terá o comecocos nas súas mans e será a persoa encargada de manipular o mesmo. Para iso deberá introducir os dedos índices para movelo.
Para comezar o xogo, a persoa que ten o comecocos pediralle á outra que diga un número entre o o 1 e o 10. Unha vez que sabe o número, deberá contar en alto e mover o xoguete cos dedos. Finalizada a conta, a outra persoa deberá seleccionar un número dos que están pintados no comecocos.
Cando se selecciona o número a persoa que ten o comecocos, debe levantar o número indicado e ler a frase que se corresponde con este número. Esta dinámica será a que se siga de maneira indefinida até que as crianzas decidan finalizar o xogo.
Duración: Variable, determinada por el número de participantes.
Materiais necesario: Un folio ou follas de cores DIN A4, rotuladores de cores e tesoiras.
Proceso de elaboración:
1) A folla DIN A4 será cortada en forma de cadrado. Agora, o cadrado que queda dóbrase pola metade facendo un rectángulo e dobramos as puntas do rectángulo cara a dentro, marcando ben a dobradura para que se resalten os pregamentos. Debe quedar outro cadrado máis pequeno con catro pregamentos en forma de triángulo.
2) Volvemos facer un rectángulo prestando atención a que os triángulos estean cara a dentro. Unha vez se teña outro rectángulo, dóbranse as puntas de igual modo que no paso anterior, prestando atención a que os pregamentos queden cara a arriba
3) Agora vense que existen dúas caras cos triángulos, unha delas servirá para introducir os dedos e permitirá abrir o comecocos cando se xogue.
4) No outro dorso deberase enumerar os triángulos pequenos. Posteriormente debaixo de cada número hai que escribir unha frase creativa, motivadora ou humorística. Exemplo: vas aprobar todo, a sorte está do teu lado, cantas de marabilla.

Nome do xogo: Chapas.
Descrición: As chapas son un xogo de persecución nun circuíto marcado no chan da superficie. Como variante tamén se poden representar carreiras ciclistas, partidos de baloncesto etc. Para xogar hai que golpear as chapas cos dedos para impulsalas.
Duración: Fin establecida previamente polos participantes.
Materiais: Chapas de botella de refrescos, tesoiras, fotos ou recortes de personaxes famosas ou de debuxos, cola, plastilina, xices, tiras adhesivas ou cinta americana de cores.
Proceso de elaboración:
1) Recortamos as fotos ou debuxos que queiramos, sempre axustándoos ao tamaño do diámetro da chapa.
2) Colócase un anaco de plastilina no interior da chapa, estendéndoa para logo poder colar mellor o recorte que se queira.
3) Pegamos o recorte co noso debuxo con cola resistente para que non se estrague despois. A continuación, recortamos varias tiras adhesivas e colocámolas enriba da foto para plastificala e que se conserve moito mellor, prestando atención a que a tira adhesiva fique sempre dentro da chapa.
4). O derradeiro paso será deseñar ou marcar no chan o circuíto, que poderá ser con diferentes estacións nas que existan retos a superar (dúas quendas sen tirar) ou recompensas (avanza tres posicións). A outra variante poderá ser un circuíto con obstáculos, de carreiras etc.

Nome do xogo: Pedra, papel e tesoira.
Descrición: Xogo que é practicado, normalmente, por dúas persoas. Á hora de xogar faise coas mans, simbolizando tres obxectos (pedra, papel e tesoira). O puño fechado simboliza unha pedra, a man estricada, o papel, e as tesoiras facendo V cos dedos furabolos e pai-de-todos. As crianzas participantes deben colocarse unha fronte da outra cunha man ás costas e mentres recitar ao mesmo tempo «Pedra, papel, tesoira!» Inmediatamente, e de maneira simultánea, deben amosar a man que estaba nas costas facendo a figura de cada elemento. A pedra gaña ás tesoiras porque as quebra, as tesoiras ao papel porque o cortan e o papel á pedra porque a envolve. Se hai coincidencia na mesma figura é empate e repítese a xogada.
Duración: Variábel, determinada polo número de repeticións.
Materiais: Non son necesarios.

5. Conclusións

O xogo é esencial para o desenvolvemento integral das crianzas, xa que potencia a súa identidade, creatividade, imaxinación e capacidade de ex-

presión. O fogar desempeña un papel fundamental como espazo seguro onde os nenos/as poden explorar diferentes formas de xogo, tanto en familia como en solitario. Co paso do tempo, factores como a redución do xogo na rúa, a institucionalización do tempo de lecer e o impacto das novas tecnoloxías modificaron as dinámicas lúdicas, especialmente tras a pandemia da COVID-19.

O xogo en solitario é unha experiencia enriquecedora, pois fomenta a autonomía, a autorregulación e a exploración persoal sen a influencia de normas ou expectativas externas. Ao mesmo tempo, os xogos tradicionais e as actividades compartidas en familia continúan sendo clave para fornecer os lazos afectivos e sociais.

Para crear un ambiente lúdico enriquecedor no lar, é importante garantir tempo libre para o xogo, respectar os momentos de xogo autónomo, ofrecer materiais diversos sen caer no exceso de xoguetes, fomentar a creatividade con xogos sen normas ríxidas e dispoñer dun espazo seguro para brincar. En definitiva, o fogar debe ser un lugar que favoreza o xogo como ferramenta esencial para o crecemento saudable e equilibrado das crianzas.

Referencias

Barron, C., Emmett, M. J., Patte, M. M., Higham, S., & Bulgarelli, D. (2021) (consultado: 28/07/25). Indoor play during a global pandemic: commonalities and diversities during a unique snapshot in time. *International Journal of Play*, 10(4), 365–386. Recuperado de https://doi.org/10.1080/21594937.2021.2005396.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Hardvard University Press.

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (2022). *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida. Xogos para a casa e espazos reducidos*. Deputación de Lugo.

Varela, A., López-Gómez, S., e Fraguela-Vale, R. (2021) (consultado: 28/07/25). O xogo en Galicia. Antes e durante o confinamento (COVID-19). *Revista Galega de Educación*, 8, 82-85. Recuperado de https://rge.gal/paper/o-xogo-en-galicia-antes-e-durante-o-confinamento-covid-19/

Varela, A., Fraguela-Vale, R., e López-Gómez, S. (2021) (consultado: 28/07/25). Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confinamiento por la COVID-19. *Estudios Sobre Educación*, 41, 27-47. Recuperado de https://doi.org/10.15581/004.41.001.

Historia, evolución e aplicación didáctica do xogo da mata

Antonio Ferrer Moreira

Retallos evolutivos con aplicacións didácticas dun xogo tradicional universal que adapta nomes diferentes segundo a zona ou país no que nos atopemos. É un xogo de lanzamento de pelota coa man, con campos separados, de matar o contrario golpeándoo coa pelota. Dentro da súa evolución, dous dos seus itinerarios rematan por ser deportes, *datchball* e *dodgeball,* practicados cada vez máis, sobre todo no ámbito educativo, con pequenas adaptacións.

1. O xogo da mata

1.1. Definición

O nome do xogo da mata —e o do brilé como variante— non aparecen nos dicionarios oficiais nin de galego nin español. Si aparece o primeiro no dicionario portugués Priberan[14] coa seguinte definición: «Jogo ou brincadeira entre duas equipas cujo objectivo é acertar com uma bola jogada com as mãos nos elementos da equipa adversária».

No dicionario galego, non oficial, de Isaac Alonso Estraviz[15], aparece o brilé como «Jogo disputado num campo entre duas equipas, com uma bola de borracha, que consiste em lançar a bola de uma a outra equipa. Se a bola atingir um adversário e cair ao chão, essa pessoa é enviada à zona de castigo, que está detrás dos adversários, mas continua jogando. Caso de que o jogador consiga agarrar a bola, sem que ela o atinja, o arremessador passa à zona de castigo. Vence a partida a equipa que tenha a todas as pessoas jogadoras da contrária na zona de castigo». Como curiosidade, dicir que tamén aparece o nome de brilé no Dicionario Básico de Canarismos[16], coa seguinte definición: «Juego de eliminar a uno de los miembros del equipo contrario tras alcanzarlo con la pelota».

[14] https://dicionario.priberam.org/mata
[15] https://estraviz.org/brilè
[16] https://www.academiacanarialengua.org/diccionario/entrada/brilar/

M.ª Nuria González Velázquez, autora do traballo fin de grao co título *Estudio de las voces canarias de seis juegos*[17], na páxina 17 comenta que o termo *brilé* atribúese ao lexema francés *brulé,* e que polo tanto, estamos ante un posible préstamo da lingua gala ou galicismo.

1.2. Denominación segundo a zona

O xogo da mata recibe distintos nomes, con pequenas e interesantes variantes didácticas, segundo a localización xeográfica. Mata, nalgunha zona de Pontevedra, en Campolongo por exemplo, pero sobre todo en Portugal[18]. Brilé, Balón Prisioneiro, A matar, Mato, Balón muerte, Balón quemado, Balón Tiro ou Balontiro (España, Arxentina). No Brasil, Queimado, Queimada, Mata-mata, Mata-soldado, Baleado ou Baleada, Cazador… Nos EAU, xa con formato de deporte, é denominado Dodgeball ou Dodgebol e, como unha adaptación deles, Datchball en Aragón.



1.3. Antecedentes

Responder cal é a orixe de moitos xogos tradicionais non é tarefa doada. Por se tratar de manifestacións culturais antigas, os xogos van acompañados de falta de rexistros sobre as súas prácticas en épocas anteriores, facendo inviábel a certeza de presentar quen foron os seu creadores. Porén,

[17] https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5231/ESTUDIO%20DE%20LAS%20VOCES%20CANARIAS%20DE%20SEIS%20JUEGOS%20INFANTILES%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1

[18] https://pt.wikipedia.org/wiki/Queimada_(esporte)

existen versións sobre as posíbeis orixes dalgúns xogos, entre eles está o xogo da mata. Unha delas, segundo Santos (2012)[19], é a de que o xogo fai referencia ao adestramento con lanzamentos de bólas de fogo que, durante a Idade Media, o exército da Papônia, na Europa Meridional, facía na súa defensa contra os seus inimigos, os bárbaros. Crese que ao vencer os inimigos utilizando, entre outras tácticas, estes lanzamentos, o pobo pasou conmemorar a vitoria simulando unha representación con lanzamentos de bólas uns a outros. Existen referencias antes da Idade Media (2130-1983 a.C.), na 11ª dinastía de Exipto, do uso destas prácticas recreativas e deportivas. Daquela as bólas non eran confeccionadas como hoxe en día. Eran sólidas, feitas de coiro, xunco e outros materiais. O inchado delas podería ser de papiro. Non eran grandes, medindo entre tres e nove cm de diámetro. Ao parecer, eran usadas nos xogos de mulleres. As referencias deste xogo entre os homes foron encontradas só no Reino Novo (1550-1070 a.C.), cun carácter ritual que só reapareceu no período ptolomaico (aproximadamente entre 302-30 a.C.).

1.4. Regras do xogo

Fórmanse dous equipos (A e B) con igual número de persoas xogadoras, nun espazo delimitado, dous medios campos e dúas zonas para o «piollo» ou «cemiterio» (C e D). Cada equipo colócase no seu medio-campo (A e B), agás un xogador que se coloca no respectivo «piollo», tamén chamado cemiterio «zona de reserva» ou «campo dos mortos».

Tras pasar a pelota coas mans entre xogadores do mesmo equipo, da zonas A a C, ou da B a D, o número de veces que se acorde no inicio do xogo, procurarán golpear os xogadores adversarios. Calquera xogador do equipo que ten a posesión da pelota poderá matar. Só se pode matar cando a pelota for agarrada sen tocar antes no chan ou en calquera obstáculo.

Os xogadores adversarios que se encontran na zona principal do campo, tentan esquivar o lanzamento do adversario ou agarrar a pelota sen deixala caer no chan. Se cae a pelota, estase obrigado a facer os pases acordados no inicio do xogo (entre un e tres). O xogador golpeado coa pelota vai para o cemiterio. Os xogadores tocados permanecen nesa zona. O primeiro xogador en ser eliminado substitúe ao xogador que comezou no cemiterio. O xogador «brilado» fica coa posesión da bóla e reinicia o xogo dende o cemiterio, podendo na súa primeira acción matar o seu adversario.

[19] https://www.jogostradicionais.org/bola-queimada

2. O xogo da mata evolucionado nas variantes deportivas

O xogo da mata evoluciona noutras modalidades deportivas coa chegada das federacións. O *dodgebal*, oficializado en 1960 en Estados Unidos, e o *datchball*, iniciado no curso 2005/2006 en Zaragoza. Estes deportes manteñen elementos básicos da mata, pasar, lanzar coa man e golpear coa pelota. Os que imos escudriñar, por non ser tan coñecidos, son o *datchball* e o *dogeball*. Recordamos que o *datchball* é unha adaptación máis lúdica e inclusiva que o *dodgeball*, e máis recomendada no eido educativo.

Comezamos por aclarar *conceptos* que están incluídos en cada un dos dous deportes e que hai ter en conta para unha mellor comprensión das regras.

Aire. Coller a pelota no aire, sen que antes toque no chan ou nunha parede ou teito. Non é aire se se colle a pelota despois de golpear na parede. Pódese facer aire con calquera parte do corpo e en dous tempos. Estes non son acumulables. O aire é a acción máis valorada en *datchball* xa que podes salvar un xogador do teu propio equipo, que sería o primeiro en ser eliminado.

Morte Súbita. Lanzamento dunha pelota, dende a liña vermella dos diferentes campos, entre dous xogadores enfrontados, co obxectivo de golpear o primeiro ao contrario. Esta situación dáse cando morren as últimas persoas dos equipos e non haxa un gañador. Se se producise de novo un empate, a partida será considerada nula e teríase que volver xogar.

Escudo. Parar a pelota do contrario coa nosa pelota.

Activarse. Tocar a parede de fondo do noso campo para poder xogar.

3. Datchball

Cronoloxicamente debería ir primeiro o *dodgeball*, pero por ser máis lúdico e adecuado no mundo do ensino, comezamos polo segundo, o *datchball*.

Orixe. A orixe desta adaptación nace na comunidade de Aragón no ano 2005, por medio de Roberto Navarro, mestre de Educación Física[20]. O Consello Superior de Deportes de España aínda non ten recoñecido este deporte, e por iso nos campionatos europeos os xogadores teñen que adaptarse ao regulamento do *dodgeball*, na que hai tres categorías: masculina, feminina e mixta. Por ser un deporte adaptado, o *datchball* vai coincidir con moitas regras do seu antecesor. A información que imos expoñer pódese consultar e completar na Rede co Regulamento Oficial do Datchball[21]

[20] https://www.datchball.com/products/origen-del-datchball2/

[21] https://www.datchball.com/club-deportivo-datchball/

Obxectivo do xogo. Eliminar todo o equipo contrario golpeando coas pelotas a través de lanzamento coa man.

Campo de xogo. Igual que no *dodgebal*, debe estar pechado ou rodeado por catro paredes, a poder ser *indoor*. Nel hai debuxadas unha liña central e dúas dentro de cada un dos campos, unha liña vermella e outra branca, a tres e cinco metros respectivamente da liña central. Estas serven para axilizar o xogo, sendo a vermella a máis rápida por haber pouca distancia para defenderse dos lanzadores. A *liña branca aplícase aos 4´* do comezo do partido se este non finalizou xa. O mesmo coa *liña vermella*, aplicándose aos *8`* do comezo do partido. As medidas do campo do xogo cambian dependendo das categorías, dende 6x6 m para os pre-benxamíns e os benxamíns, 16x7 na categoría alevín, e 18x8 m na categoría xuvenil e absoluta.

Pelotas. Xógase con 3 pelotas. Cando sae un pelota do campo pode ir un xogador buscala. Hai dous tipos de pelotas, a de iniciación chamada pelota *training* e oficial de competición. As dúas teñen un diámetro de 165 cm. Cambia a densidade. Loxicamente, nos centros escolares calquera pelota de goma espuma vale para xogar, as máis pequenas sempre teñen mellor agarre para ter un mellor lanzamento, aínda que son máis perigosas pola velocidade que poden alcanzar.

Número de xogadores/as. Os equipos poden ser de 6 a 12 xogadores. Os que xogan son 6, os outros están de reserva. Por ser o *datchball* por definición un deporte mixto, a relación de nenos e nenas debe ser de 4-2 ou 3-3. Nunca pode haber unha relación 5-1. Os xogadores que están no banco de reservas sempre saen antes que os que están no banco dos penalizados. Os xogadores poden moverse libremente polo seu campo sen tocar a liña central ou pasar ao campo contrario.

A duración dun partido é indeterminada, pero esta pódese controlar coas *liñas secundarias*, as *brancas,* a máis preta da liña do fondo, e as *vermellas* (a 3 m da liña central), aumentando ou acortando o tempo en cada unha, segundo nos interese no seu momento. Un partido remata cando se gañaron 2 ou 3 partidas, dependendo do tipo de competición.

A pelota non se pode golpear co pé, pero si coa man. Esta pódese pasar a un compañeiro sen risco de ser eliminado. O equipo que teña máis pelotas en posesión está obrigado a lanzar. Se un equipo tarda en lanzar máis de 10 segundos perderá todas as pelotas que estean no seu campo. Todo lanzamento feito antes de ser eliminado é válido. Non se pode esconder a pelota. Para salvar un compañeiro hai que facer un «Aire» e para defenderse pódese utilizar a pelota facendo *escudo.* A pelota pódese coller en cambio contrario sempre e cando non toquen o outro campo.

Colocarse detrás das *liñas secundarias* cando non se debe, leva consigo apercibimento ao xogador cun aviso ou cunha tarxeta amarela.

O *escudo* debe ser ben utilizado porque o disparo non deixa de eliminar por tocar no escudo. Podes chegar a ter dous escudos. Se che escapa o escudo da man non estás eliminado. Se a pelota golpea na cabeza estás eliminado.

No *cambio dun xogador* por outro, o xogador que sae ten 10» segundos para activarse, tocando a parede do fondo do seu campo. Antes non pode ser golpeado. O xogador que saia debe levantar a man sobre a súa cabeza para indicar que está eliminado.

Inicio do xogo. Sortéanse os campos. Os equipos colócanse tocando con calquera parte do corpo a parede do fondo do seu campo. Ao aviso do árbitro, os xogadores que queiran poden ir buscar as pelotas que se atopan na liña central do campo. Se un equipo sae antes, o árbitro parará o xogo e daralle as pelotas ao equipo contrario. Despois de cada partida os equipos deberán cambiar de campo. O equipo que teña máis pelotas en posesión está obrigado a lanzar. Os xogadores poden coller as pelotas do campo contrario sempre que non pasen da liña central.

Eliminados. O xogador estará eliminado se unha pelota o golpea en calquera parte do corpo (incluída a cabeza). Elimina a pelota que bota e logo golpea o xogador se esta despois cae ao chan. Non elimina se o lanzamento non é directo golpeando primeiro nunha parede. Se un lanzamento golpea dous ou máis xogadores seguidos, serán eliminados. Son os propios xogadores os que deben recoñecer se os golpeou o balón ou non.

Situacións especiais. «Kamikaze» (*Suicidio).* Prodúcese cando un xogador salta ao campo contrario e dispara a un xogador do equipo contrario. Se o disparo sae da man antes de tocar o chan, o disparo é válido. É a mesma acción que o tiro en suspensión que se fai en balonmán.

Morte co meu disparo. Dáse cando un xogador dispara ao contrario e a pelota rebota antes de caer ao chan e golpea o lanzador que lanzou, sen que este faga aire.

4. Diferencias significativas entre o *dodgeball* e o *datchball*

Naqueles sitios onde non hai federacións destes deportes a denominación que podemos encontrar é a de xogos ou deportes alternativos.

Orixe do dodgeball. Na bitácora «redhistoria»[22] encontramos historia da orixe do *dodgeball.* Esta remóntase a máis de dous séculos atrás, en África. O xogo orixinal destacaba por ser moito máis violento en compa-

[22] https://redhistoria.com/conoces-la-historia-del-dodgeball-o-balon-prisionero/

ración ao que coñecemos hoxe porque, entre outras cousas, en lugar de practicarse con pelotas de goma, practicábase lanzando grandes pedras. A finalidade era, literalmente, lesionar o opoñente, ante o cal, os compañeiros de equipo trataban de protexelo contraatacando. O doutor James Carlisle, o misioneiro que viaxou a África no século XIX, quedou sorprendido con este xogo, pois caeu na conta despois de ver varios partidos da forma en que os seus xogadores desenvolvían a capacidade de traballo en equipo, a velocidade, a axilidade ou a forza. Adaptouno en Inglaterra cando daba as súas clases, utilizando balóns, e logo estendeuse tamén a EEUU, sendo aquí onde se oficializa como *dodgeball* en 1960; onde podemos atopar o seu regulamento actualizado en 2024: WDBF Dodgeball Rules[23]. Este regulamento no ano 2022 foi traducido ao español por Anile, Ayelen (2023)[24]. Pola contra, a orixe do *datchball* como comentamos anteriormente, xurdiu en 2005 en Zaragoza. Como é de imaxinar, tanto un como outro teñen as súas adaptacións, pois os contextos son variados, no caso do *dodgeball* na wikipedia[25] encontramos estas variantes: Bombardment, Court variation, Blob ball, Doctor dodgeball, Fireball, Gaga, Killerball, Kill de camper, Maram pitti, Poison ball, Prisonball …

Versións oficiais do dodgeball. Existen dúas versións, xogar con pelotas de tea (*cloth*) ou con pelotas de escuma (*foam*).

Campo. Nos grandes campionatos, debe estar pechado por barreiras ou unha rede nos catro lados para evitar que as bólas saian. A liña de ataque estará a 3 metros da liña central no formato da pelota de escuma a 5 m no formato da pelota de tela. Xógase con 5 pelotas se son de tea e 6 se son de escuma; o tamaño oficial e de 17, 8 cm coa presión de 1.1 a 1,6 bar.

Xogadores. Igual que no datchball, 6 en activo e 6 de reservas, pero hai tres categorías diferentes para poder xogar: masculina, feminina ou mixta[26].

A *duración* dun partido é de 40 minutos divididos en dúas partes de 20 minutos, cun descanso de 5 minutos. En cada unha delas, os partidos (*sets*) son dun máximo de 3 minutos coa pelota de tea; no outro caso non hai tempo restrinxido no *set*. En ambos casos, sempre hai un número indeterminado de *sets*. Despois de cada *set* hai 30 segundos para reiniciar outro. A cada equipo concédeselle un tempo morto de 60 segundos en cada metade do partido. Se hai empate, xogarase un *set* máis de prórroga, que

[23] https://worlddodgeballfederation.com/wdbf-multimedia/2024/03/WDBF-Dodgeball-Rules-2024.pdf

[24] https://ugc.production.linktr.ee/ce374fca-1aed-4475-9f87-61b31bb327b0_REGLAMENTO-ESPA-OL.pdf

[25] https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_dodgeball_variations

[26] https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Dodgeball

durará de 90 segundos a 3 ou 4 minutos, dependendo do campionato e do de formato (tea/escuma). Se hai empate de novo, farase a *morte súbita*. Se volvesen a empatar pasarían ao *momento decisivo*, onde os mesmos xogadores collen dúas pelotas detrás da liña de 3 metros e poderían golpear o contrario lanzando dende calquera sitio do campo. O primeiro equipo que elimine un xogador gañará o *set* cando use o formato de xogo con pelota de tea. Nesta situación a regra de bloqueo, o *escudo*, parar a pelota do contrario coa nosa pelota, non valerá no caso de xogar con pelota de escuma. Cada xogador ten 10 segundos e unha soa oportunidade de golpear o seu inimigo. Se o adversario colle a pelota directamente sen que caia no chan fai *aire*, quedando eliminado o xogador que lanzou e salva un dos compañeiros que estivese eliminado. Gáñase un *set* cando un equipo elimine todos os xogadores do equipo contrario, ou cando un equipo ten máis xogadores que o equipo contrario se remata o tempo do *set*. Gaña o partido quen consiga máis puntos. Cada *set* gañado suma 1 punto no formato de pelota de escuma e 2 puntos no formato de tea. Un xogador salvado debe entrar pola liña de fondo. Non debe coller ningunha pelota até estar activado. Un xogador pode usar unha ou máis pelotas para impedir que unha pelota viva non o golpee. Se despois de facer *escudo* a pelota a colle un xogador do equipo contrario, o bloqueador queda eliminado; se a colle un compañeiro do bloqueador, o eliminado será o que lanzou a pelota.

Penalizacións. Un xogador penalizado deberá estar na zona indicada até que remate a infracción. Non poderá ser substituído nese momento. O xogador penalizado porase na cola de eliminados cando cumpra o tempo de castigo. Cando un equipo reciba 4 tarxetas amarelas, perderá o partido. Unha tarxeta vermella equivale a dúas amarelas. Un xogador só pode recibir unha tarxeta amarela. Outra infracción para o mesmo xogador sería tarxeta vermella. Cunha tarxeta amarela o xogador queda 5 minutos sen xogar. Só son acumulables para outros partidos as tarxetas vermellas.

5. Aplicación didáctica destes xogos e deportes

Como se pode intuír, existen moitas posibilidades de traballar diferentes obxectivos en calquera ciclo educativo. O xogo da mata, por xogar cunha soa pelota, ten menos posibilidades que os deportes aquí comentados.

Con respecto aos valores, moitos deles van coincidir: compañeirismo, integración, respecto, aceptación da derrota, coeducación, honestidade. Recordamos que o *datchball* é por definición un xogo mixto. Fagamos o que fagamos en calquera das actividades comentadas, sobre todo nas adaptacións educativas, a primeira e principal regra é a da *honestidade*, xogar para que poida haber diversión e pracer no xogo. Cando se golpea

coa pelota un xogador este debe saír sen esperar a que llo diga o árbitro.

As *habilidades motrices básicas* que máis se traballan nos xogos e deportes comentados son os lanzamentos, as recepcións, os desprazamentos e os saltos. Estas habilidades poden ser empregadas como parte do quecemento específico, para iniciar unha sesión de aprendizaxe; para adquirir, elixir e aplicar principios e regras; para resolver problemas motores e actuar de forma eficaz na práctica deportiva; para realizar de forma autónoma actividades físico-deportivas que esixan un nivel de esforzo, habilidade ou destreza.

Adaptacións das regras no xogo da mata. Facer un, dous ou tres pases entre xogadores do mesmo equipo para poder «matar», dende o noso campo á zona do piollo. O eliminado pode ou non saír do piollo (cemiterio) se golpea coa pelota un xogador contrario. Lanzar só coa esquerda, alternando. Lanzar despois de facer un/dous botes. Lanzar facendo un salto, un bote e un salto. Se ao lanzar, o contrario colle o lanzamento, o eliminado é o lanzador. Introducir a figura do «cabaleiro», un de cada equipo sitúase no terreo do contrario e desde alí poderá recibir pases dos compañeiros, e se colle a pelota poderá matar («brilar»). Os que se atopen no cemiterio teñen a oportunidade de volver ao seu campo se golpean alguén. Se nos volven golpear coa pelota, imos á zona de golpeados e agora temos a oportunidade de seguir xogando pero non de salvarnos. Protexer o rei/raíña: un de cada equipo fai o rol de rei ou raíña sen que o outro equipo o saiba. Trátase de protexer o elixido porque se o golpean acaba o xogo. Introducindo máis pelotas no xogo dependendo do número de xogadores.

Adaptación das regras no Datchball. Poder agarrar unha ou máis pelotas. Poder facer só un ou dous escudos. Xogar con máis de tres pelotas. Xogar con pelotas de diferentes tamaños.

Pasar a pelota aos compañeiros do mesmo equipo que non lanzaron. Lanzar facendo diferentes tipos de pases: picado, directo etc. Poder coller a pelota en calquera zona do campo.

6. Conclusións

Segundo o investigado, podemos afirmar que o xogo da mata en xeral leva moitos anos instalado como xogo tradicional, con diferentes versións e nomes en moitos países. Un dos coñecidos e valorados beneficios do xogo tradicional é o de manter relacións de cohesión dentro da comunidade que un habita. Sendo xogo, deporte alternativo ou como deporte profesional, estes recursos teñen, primeiro, un potencial moi grande para a mellora das habilidades sociais, xa que a súa motivación como xogo leva consigo o ter que respectar os regulamentos e as normas que son a base da convivencia entre as persoas; e logo, son tamén un potencial para traballar,

tanto para as habilidades motrices como as capacidades físicas, polas distintas tarefas implicadas e polo esforzo e intensidade que supón xogar en equipo nestas actividades.

Referencias

Asociación Internacional de Datchball (consultado: 28/07/25). *Regulamento oficial de Datchball* Recuperado de https://www.datchball.com/club-deportivo-datchball/

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (consultado: 28/07/25). Recuperado de https://dicionario.priberam.org/mata

Dicionario Estraviz (consultado: 28/07/25). Recuperado de https://estraviz.org/bril%C3%A8

González Velázquez, Mª N. (2017) (consultado: 28/07/25). *Estudio de las voces canarias de seis juegos tradicionales*. Traballo de fin de grao, Universidade de La Laguna. Recuperado de https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5231/ESTUDIO%20DE%20LAS%20VOCES%20CANARIAS%20DE%20SEIS%20JUEGOS%20INFANTILES%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1

Jiménez Clager, M. (1999-2000) (consultado: 28/07/25). *El datchball en la escuela*. Traballo de fin de grao, Universidade de Zaragoza. Recuperado de https://zaguan.unizar.es/record/84954

Lavega Burgués, P. e Olaso Climent, O. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Paidotribo.

Silva, E. M. de M. P. da, Silva Filho, M. F. da, Góes, R. C. N., e Valle, S. S. (2023) (consultado: 28/07/25). O jogo de bola de queimada. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 9 (9), 1895–1912. Recuperado de https://doi.org/10.51891/rease.v9i9.11222

BLOQUE 4

Divulgar o xogo tradicional

A Chave de Santiago

Asociación de Xogadores e Xogadoras da Chave de Santiago

A Chave é un xogo de lanzamento e precisión xenuíno de Galicia e das áreas culturalmente galegas limítrofes. Practicouse ao longo de todo o País, talvez nomeadamente nas vilas e cidades, pero o certo é que a súa práctica hoxe segue vixente, con incorporación progresiva da muller e, nos últimos anos, da xente moza. Nesta colaboración realízase un percorrido polas orixes da Chave en xeral, pero particularmente da modalidade en forma de lingua que se practica na área de Compostela. Trátase de rexistrar parte do seu rico vocabulario, descríbense as competicións que se levan a cabo e fanse algunhas reflexións sobre o seu futuro.

1. A orixe do xogo da Chave

Avanzado o primeiro cuarto do século XXI, non cabe dúbida de que unha das prácticas lúdicas máis singulares de Galicia é o xogo da Chave. De feito, unha vez constatado que o patrimonio lúdico é universal e que cada grupo social o que fai é crear e adaptar os xogos ás súas necesidades concretas, debe terse en conta que para algúns investigadores tales como Moreno (1992), a Chave é practicamente o único xogo que podería considerarse xenuinamente galego, pois practícase en Galicia e nas áreas culturalmente galegas do que administrativamente hoxe é considerado territorio asturiano e leonés.

Con todo, e aínda nese caso, a Chave está emparentada con outros moitos xogos de lanzamento doutros territorios, próximos e non tan próximos. E, se procuramos a orixe deses xogos e deportes de lanzamento a través da historia, atopamos con que guindar, tirar, lanzar... un obxecto para golpear ou derrubar outro, é unha actividade tan antiga e universal como o mesmo ser humano, existindo moitos datos rexistrados sobre os xogos ou deportes de lanzamento, precisión ou puntería que practicaron dende a Antigüidade ata os nosos días as distintas e distantes civilizacións e culturas do mundo.

Fagamos, en primeiro lugar, un percorrido polo significado do campo semántico da Chave e a súa etimoloxía. A denominación da Chave vén do latín «clave» que designa a chave ou a tranca. O campo de xogo chámase

«eira» e procede tamén do termo latino «area», co significado de superficie plana, aínda que tamén atopamos outras denominacións do campo de xogo como horta, campo ou praza. O que se lanza é o «peso» que procede do equivalente «pensu» e conta con outros sinónimos como «peletre» ou «pello», denominación coincidente coa empregada noutros xogos tradicionais de lanzamento.

2. Os diferentes tipos de Chave

A Chave de Santiago, o obxecto contra o que intentamos bater, é unha peza de aceiro temperado en forma de punta de lanza rústica ou lingua, rematada ata a súa base nun estreitamento en forma de garganta, cunha altura entre 40 e 42 cm de alto e cuns 12 cm de ancho. Polo seu temperado, ao ser golpeada polo *peso* ou *pello,* produce un son moi especial que resoa nos oídos dos xogadores/as durante un anaco, un son que, lonxe de molestar, forma parte da atmosfera que se crea arredor do propio xogo.

Cunha forma semellante e diferentes medidas atopamos, como xa indicamos, as chaves de Coruña e comarca, cunha altura entre 50 e 52 cm e con 13 cm de ancho, ou a de Noia, que ten de 26 a 28 cm de alto e un ancho de 8 cm. Non só as dimensións do trebello son diferentes; as distancias de lanzamento tamén cambian dun lugar a outro, así como o diámetro e o peso dos *pesos.* Deste xeito, Santiago lanza a unha distancia de 14,20 m, na Coruña de 14 m, e en Noia de 12 m.



Ademais deste tipo de chaves que son dunha soa peza, tamén están as chaves de aspas xiratorias en horizontal ou en vertical. Dentro destes tipos están a chave ou chavín dunha soa aspa xiratoria en horizontal; a chave de dúas aspas xiratorias en horizontal; a de tres aspas en horizontal; ou a chave de pinza cunha aspa xiratoria en vertical. Nestes modelos de chaves tamén existen diferenzas nas bases do xogo. En Padrón —chave dunha aspa— lanzan a 11 m. En Ourense —dúas aspas— lanzan a unha distancia de 15 m. Na chave de Pontevedra, Vigo, zona do Morrazo, O Grove… —tres aspas— a distancia é de 11 m. En Ferrolterra lanzan a unha chave de pinza cunha soa aspa en vertical e a unha distancia de 10,50 m. Ademais, como dixemos antes, o peso e diámetro dos pesos ou pellos, así como a puntuación das chaves, pode variar segundo a zona do xogo.

A hipótese máis próxima á orixe da chave de aspas está ligada, segundo contan, á historia do ferrocarril, pois os traballadores que colocaban as vías, nos descansos, dedicábanse a tirar ou lanzar pedras á chave de cruz que tiñan para apertar os parafusos das vías en construción. Falamos dos anos 1850 a 1870. O que descoñecemos a ciencia certa é se foi na construción da vía de Langreo a Xixón ou na de Vigo a Ourense. Polo tanto, estamos a falar dunha posible antigüidade destas chaves de aspas de entre 150 a 200 anos, máis ou menos, pois nas bibliotecas, hemerotecas e outros arquivos non hai datos sobre os comezos en Galicia deste xogo de lanzamento e precisión.

No que respecta á Chave de Santiago, tampouco temos moitos datos sobre a historia ou nacemento deste xogo pois nin os nosos pais, os nosos avós ou bisavós lembran ou lembraron o seu comezo. O que si contan é que, de pequenos, xogaban á Chave cando os seus pais lles deixaban ou cando os maiores non estaban a zona de xogo e podían tirar os nenos e nenas.

3. As regras da Chave de Santiago

É no ano 1984 cando os amigos e xogadores de Chave deciden xuntarse e comezan a producirse unha serie de encontros de cara á creación da Asociación de Xogadores/as da Chave de Santiago. O motivo principal non foi outro que unificar as regras ou o regulamento para toda a comarca de Compostela. Unha vez creada a primeira directiva e aprobado o regulamento, nacen tamén a Liga e a Copa da cidade de Santiago.

Repasemos as 22 regras que regulan a competición da Chave compostelá:

1ª. O terreo de xogo será unha superficie rectangular, dura, sen obstáculos e cun desnivel non superior ao 10%.

2ª. A distancia entre a base da chave e a liña de tiro será de 14,20 m no caso dos homes, e de 12,50 m no caso das mulleres. O xogador que lanza os pesos situarase detrás da liña de tiro sen pisala.

3ª. A chave será unha peza de ferro en forma de punta de lanza rústica ou lingua, rematada ata a súa base por un estreitamento en forma de garganta.

4ª. Os pesos serán redondos e planos, alisados por ambas as dúas caras, e deberán pesar entre 500 e 550 gramos, tendo que ser todos iguais.

5ª. A base na que se sostén a chave, denominada *cepo*, é mellor que non sexa de ferro para non confundir o seu son co da chave.

6ª. En cada partida participarán obrigatoriamente catro xogadores/as formando dúas parellas.

7ª. Lanzarán os pesos de dous en dous xogadores/as, un de cada parella. Os xogadores que non estean lanzando situaranse a carón da chave e, no caso de que esta caia, encargarase de volvela colocar no sitio o compañeiro do xogador/a que teña que lanzar a continuación.

8ª. Cada xogador/a lanzará dous pesos por tirada.

9ª. A puntuación oficial de cada partida é de 100 tantos.

10ª. Os pesos que non lle atinen á chave contabilizaranse por tantos (cada peso un tanto), segundo a súa proximidade coa chave.

11ª. Cada tiro que dea na chave terá gañado un valor de 8 tantos (terá que ser un tiro directo, sen rebotes e sen tocar o chan ou o cepo).

12ª. Para contabilizar como válida unha diana na chave, esta non ten que ser necesariamente derrubada; abondará con que o peso lle toque á chave, aínda que lle pase raspando.

13ª. Cada vez que a chave caia ao chan, colocarase correctamente pero, se o toque dun peso, a forza do vento ou a vibración do cepo fan que a chave se incline ou que chegue a poñerse de perfil, non poderá rectificarse esta postura ata que caia ao chan.

14ª. Unha vez lanzado o peso, se a chave cae sen que o peso lle toque, é dicir sen ser diana, non é válida, pero, se o peso lle toca á chave antes de que esta chegue ao chan, si será válida. Tamén terá validez se a chave cae unha vez lanzado o peso e se lle toca no chan, sempre que a chave caia para a parte de atrás do cepo.

15ª. O xogador contrario que tire a continuación reducirá as chaves que el consiga das que teña apuntadas o xogador adversario que acaba de tirar.

16ª. No caso de quitárense as dúas máximas dianas, volverán tirar os mesmos xogadores/as e na mesma orde.

17ª. A xogada iniciarase, en cada tirada, polo xogador/a correspondente á parella que na xogada anterior sumase máis tantos. Para comezar a partida realizarase un sorteo e o que obteña o número máis baixo xogará en primeiro lugar.

18ª. Ao celebrarse un sorteo de parellas, no que todos os participantes terán as mesmas oportunidades, se resultase que son impares, a última parella enfrontarase á gañadora da primeira partida. Continuarase, outra vez, polos números máis baixos e así sucesivamente ata o final.

19ª. As partidas comezarán a disputarse sempre polo número máis baixo. Se a unha parella lle falta a contraria, agardará a que se celebre a partida seguinte é, se ao final desta partida aínda non aparece, a parella que si está presente clasificarase automaticamente para a rolda seguinte. Se xa non quedan máis partidas, fíxase un tempo de espera de 15 minutos; tras este tempo sen que apareza a parella ausente, quedará automaticamente eliminada.



20ª. No caso de que as parellas de xogadores/as non se poñan de acordo ao comezar a partida para saber con que xogadores contrarios emparellarse, terá preferencia sempre o número máis baixo, que poderá escoller o xogador contrincante ao comezar a partida. O que ten o número máis baixo tamén ten preferencia para escoller pesos.

21ª. No caso dunha discusión por validez da chave, a decisión tomarana os xogadores/as que están a carón da chave e, se estes non se poñen de acordo, decidirá sobre a validez a mesa, se a hai.

22ª. Os xogadores manterán unha conduta correcta de deportividade e respecto cara aos contrarios, sobre todo no momento de lanzar os pesos. Deberán separase, como mínimo, dous metros e manterse fóra da liña de tiro en absoluto silencio. Os que estean colocando a chave gardarán unha distancia similar á anterior e non farán acenos nin movementos que poidan distraer ou molestar ao lanzador.

4. O rico vocabulario da Chave

Algúns estudosos dos xogos din que é imposible describilos con palabras e, moito menos, por escrito, porque no xogo importa todo o que hai arredor del, os xestos, o vocabulario técnico, as conversas... (Guillemard, 1988). A Chave non é unha excepción, e poderíase dicir que existe unha sorte de dicionario propio do xogo, pois son moitos os termos, expresións ou ditos que se repiten día tras día nas eiras como unha linguaxe propia dos tiradores e tiradoras de Chave. Vexamos algúns.

TÁBOA 1. Algunhas expresións utilizadas no xogo da Chave de Santiago.

Frases	**Significado**
«A Chave de Santiago soa como a Berenguela»	Soa ben. A Berenguela é unha campá da Catedral de Santiago que dá as horas.
«Tira dereito e taxado»	Isto dise cando os tiros non van á chave e se intenta aconsellar o compañeiro de xogo.
«A chave está furada»	Esta situación dáse cando os tiros van moi preto da chave pero non atinan.

«Carguen»	Este momento xorde cando un xogador/a está dando pares de seguido. É o público quen lle di a expresión.
«Non che deron de merendar na casa»	Verbalízase cando ao xogador/a lle quedan curtos os pesos por falta de forza.
«Hai que baixalo»	Exprésase cando o rival dá un par e o seguinte xogador/a ten a responsabilidade de quitarllo.
«A ver ese parito»	Coméntase cando o compañeiro lle pide un par ao que vai tirar.
«Déchesllе nas uñas»	Isto maniféstase cando o peso golpea xusto no pé da chave.
«Hai que falarlle ao pulso»	Esta expresión quere dicir que, cando alguén está en racha, cómpre facer algún aceno ou comentario para despistalo, pese a non estar permitido.

5. A historia recente da Chave compostelá

Como xa adiantamos, foi no ano 1984 cando se deron os primeiros pasos para organizar competicións regradas na zona de Santiago. No ano 1985, en concreto, inaugurouse a Liga da Chave, que daquela tiña ata tres divisións e un total duns 38 equipos en competición. Asistimos nesta época aos anos dourados da Chave de Santiago contando, daquela, cun total de preto de medio milleiro de xogadores e xogadoras afiliados á Asociación[1]. Nesta época dourada eran habituais os torneos de Chave que se producían os sábados pola tarde nas eiras de Santiago. Alí as parellas eran escollidas aleatoriamente —«ao chou»— entre os xogadores anotados, normalmente moitos polo xogo en si, pero tamén polos premios que se ofrecían, tales como carneiros, xamóns, follas de bacallau, galos, coellos, botellas de licor ou viño... Pero ademais de Liga, Copa e os torneos puntuais, dende o ano 1985 a Asociación recolle o legado do Concello de Santiago co seu patrocinio e segue levando a cabo os torneos de Chave das Festas da Ascensión e das Festas do Apóstolo, que hoxe en día son os máis antigos da cidade.

O torneo de Chave das Festas da Ascensión celébrase no mes de maio na Alameda de Santiago sendo dito torneo de inscrición libre e por parellas. As parellas que queiran participar anótanse na mesma Alameda media hora antes do comezo da competición e durante os dous días que dura o torneo, vanse eliminando entre elas ata chegar ás semifinais e á final, de onde saen as catro primeiras parellas con dereito a trofeos indi-

[1] Páxina web da Asociación de Xogadores/as da Chave de Santiago: http://chavecompostela.com/

viduais. As parellas campioa e subcampioa, ademais dos trofeos, leva o agasallo dun carneiro. Nos primeiros anos do torneo eran os dous carneiros para a parella gañadora, pero un ano a gañadora decidiu ceder un dos dous carneiros á parella subcampioa, e pediron á Asociación que este xesto quedase vixente como unha nova norma para os anos vindeiros, cousa que todos os xogadores e xogadoras presentes aplaudiron.

Por outra banda, o torneo das Festas do Apóstolo celébrase no mes de xullo, e para poder asistir a el as parellas teñen que clasificarse nas eiras dos equipos da Liga. Do día 1 ao 16 de xullo, cada dous días celébranse as eliminatorias nunha ou dúas eiras anunciadas nos carteis da Asociación ou na súa páxina web. Ao principio clasificábase unha soa parella por eira, pero hoxe en día saen dúas ou tres parellas por cada eira ata chegar á cifra de 32 parellas clasificadas, que son as que competirán finalmente na Alameda o día do torneo. Todas elas teñen asegurado o seu agasallo. Cada xogador/a recibe un premio por estar clasificado para o torneo que, nos primeiros anos, eran dous galos por parella. O torneo do Apóstolo xógase sempre os xoves, venres e sábado das festas, polo que as súas datas non son fixas e altérnanse segundo caia o día 25 de xullo.

En ambos torneos —Ascensión e Apóstolo— hai moita competitividade por gañar, pero no do Apóstolo aínda máis xa que dende os seus inicios concedíanse como trofeos oito chaves realizadas en prata. A partir da crise financeira comezada no ano 2008 e ata o día de hoxe, o Concello de Santiago, patrocinador de ambos os dous torneos, decidiu reducir o gasto en ditos eventos e abandonouse esta tradición.

Durante todos estes anos destacaron outros torneos organizados e levados a cabo como: o Open Chave Cidade de Santiago; Campionato Galego de Chave; Torneo da Amizade; Liga Galega de Chave —na que participaron as seleccións de Ourense, Ferrolterra, Irmandade da Chave de Coruña e Santiago—, sen esquecer os innumerables encontros das seleccións antes nomeadas como o Corpus en Ourense, a final de tempada na Irmandade e a final de tempada en Santiago.

Mención especial merece o máis antigo de todos, que leva realizándose en todas as eiras dende moitísimo tempo atrás ou *per secula seculorum*. Estamos a falar do famoso 'Pesetero' que xeralmente se facía cando na eira se xuntaban moitos xogadores. Para que ninguén quedase sen xogar, escribíanse uns números en varios papeis, cada xogador collía un número e puña unha peseta no bote —hoxe en día ponse un euro— e deste xeito realizábase un sorteo. Rematado o sorteo, a parella formada polos números 1 e 2 xogaba contra a parella formada polos números 3 e 4, e así sucesivamente. Os números baixos xogaban contra os altos ata chegar á final e os gañadores levaban o bote.

6. A muller e a Chave

As mulleres comezaron a xogar á Chave e a participar na Liga, na Copa e nos distintos torneos ao redor do ano 2005. Nun primeiro momento, antes de comezar coa práctica, cumprían as funcións de Delegadas nos equipos. Mais isto non era o que máis lles interesaba facer. Elas tamén querían participar, xogar, así que, deron un paso adiante e firme solicitando formar parte dos equipos e de todas as competicións que transcorrían nese momento en Santiago e toda a súa comarca.

O primeiro foi esixir á Asociación poder integrarse nos equipos xa existentes na Liga. A resposta por parte desta foi positiva e, a partir deste momento, as mulleres comezaron a xogar á Chave de Santiago.

As normas do xogo da Chave de Santiago para as mulleres, como adiantamos, son as mesmas que a dos homes coa única diferenza que elas lanzan os pesos a unha distancia de 12,50 metros da chave, distancia oficial establecida para a categoría feminina na Chave de Santiago.



7. O presente e o futuro da Chave compostelá

Hoxe en día, desgraciadamente, moitas eiras foron cerrando polo avance e crecemento da cidade e a remodelación da hostalería. Moitos destes bares pasaron a ser restaurantes, outros deixaron de facer equipo de Chave na súa eira... Ademais, a cantidade de retransmisións deportivas e de partidos de fútbol na televisión, ordenadores, tabletas, móbiles... van provocando que mingüe o interese polo xogo. Polo tanto, estamos a falar de tempos máis sosegados, dado que de todos aqueles equipos existentes na época dourada de finais dos 80 só quedan xogando na Liga de Santiago unha decena deles, sendo algúns equipos mixtos. Pouco a pouco, as mulle-

res vanse adaptando a lanzar dende unha distancia de 14,20 metros para que as regras sexan exactamente as mesmas nestas competicións.

Tamén hai xogadores/as que tiran, pero non xogan. Practican habitualmente nas eiras pero non queren fichar por ningún equipo para participar na Liga. De feito, hai moitas eiras que só se usan cando se xuntan uns cantos amigos e deciden botar unhas partidas ou facer un torneo «Pesetero» como o que describimos liñas arriba. Se hoxe hai dez equipos na Liga, hai outras tantas eiras —ao redor dunha decena— sen equipo. Isto fainos supoñer que, ou ben os xogadores ou ben o dono da eira non queren ter un equipo de Chave para evitar responsabilidades ou estar pendentes de que todos os xogadores participen, que estean contentos e que non se produzan enfados ou malentendidos entre os eles ou co delegado do equipo, por exemplo, por non poñelos na aliñación. O consello que lles podemos dar, despois de tantos anos de Chave e como integrantes da Asociación de Xogadores/a da Chave de Santiago, é que estas situacións escasean, que na Chave gañan por goleada as ledicias ante as tristuras, e que o que non xoga, non sabe todo o que se perde.

É certo que, ás veces, o escenario que vive a Chave a día de hoxe pode parecer desolador. De catro decenas de equipos na Liga de Chave de Santiago pasamos, insistimos, a apenas unha decena en pouco menos de trinta anos. Dá moita mágoa ver como se pecha unha eira, como un equipo deixa de saír á competición. As mulleres, por outra parte, cada vez se animan máis a xogar pero non son todas as que quixésemos… e os vellos cada vez somos máis vellos e un día deixaremos de tirar, pero ante todo isto existe un remedio infalible: a xuventude.

Aló polo 2017, no Torneo da Ascensión de Santiago dous rapaces que non chegaban aos 30 anos anotáronse na Alameda e nós mesmos os recrutamos para xogar na Liga. Dende entón, parece haber un interese maior polos novos na Chave, e xa son varios os equipos que contan con xogadores/as dunha media de idade que pode estar arredor dos 30 anos, polo que, se seguen xogando coa mesma ilusión, podemos estar seguros de que o futuro da Chave estará garantido.

Para os máis maiores, isto supón unha tranquilidade, pois vemos como o deporte que nos ensinaron os nosos avós segue espertando a mesma curiosidade coa que, de pequenos, comezabamos nós a mirar a Chave, e tamén, porque así temos unha recua de rapaces e rapazas aos que contarlles tantos anos de tradicións e de anécdotas que non esmorecerán e que seguirán perpetuándose pola tradición oral do boca a boca.

En definitiva, a Chave trátase diso. De cada martes e cada mércores —días nos que se xoga á Liga de Chave— xuntarnos nas eiras dos bares de Compostela para afinar a puntería e intentar gañar unha partida, aínda

que na maioría das ocasións o de gañar é o de menos. Nos últimos tempos, nos meses de maio a setembro, nos que se xoga á Chave —facelo noutro mes calquera do ano sería un suicidio pola climatoloxía adversa con choiva que xeralmente temos en Galicia— a composición e o debuxo das eiras ten cambiado lixeiramente, polo que é normal atoparse nesas tardes de primavera e verán mozos, mozas e maiores, compartindo o mesmo xogo e a mesma paixón.

É certo que non coñecemos con exactitude os orixes da Chave de Santiago e, en xeral, os orixes do xogo da Chave en Galicia. Pero si sabemos que conta cunha historia de dous séculos ou máis que debemos preservar, gardar, manter e continuar. Deixar en herdo a nosa historia e o noso xogo aos máis novos é a única receita e o único xeito para que a Chave perdure por moitos séculos máis. Iniciativas como este compendio no que se conta a historia das nosas tradicións lúdicas son necesarias, e mesmo imprescindibles, para que dende todos os sectores da sociedade se promulgue, se fomente e se difunda un xogo como o da Chave que non ten, nin de lonxe, as mesmas oportunidades mediáticas que outras actividades físicas maioritarias como o fútbol, o baloncesto ou o tenis, pero que é aínda máis importante, se cabe, para a idiosincrasia dun pobo, para a cultura e as raíces da nosa comunidade.

8. Conclusións

Para coñecer a nosa historia como pobo, debemos afondar na xénese da nosa forma de ser: como nos relacionamos, como nos organizamos, como nos movemos, como xogamos. Para seguir mantendo a nosa unidade como pobo, cómpre coidar e gozar de todo o que nos fai únicos, de todo aquilo que nos conforma como sociedade. A Chave, sen lugar a dúbidas, é un elemento máis da nosa galeguidade. Nós, como galegos, como galegas, debemos exportala a todo o mundo, fóra de Galicia tamén, pero sobre todo debemos seguir practicando deste xogo nas nosas eiras, dentro de Galicia.

Referencias

Asociación de Xogadores/as da Chave de Santiago (consultado: 28/07/25). Sitio web da Asociación de Xogadores/as da Chave de Santiago. Recuperado de http://chavecompostela.com/

Guillemard, G. (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos.* Ágonos.

Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España.* Alianza.

Recuperación do xogo de birlos na Terra de Miranda

Anxo López Eiriz
Antonio Vidueiro Rodríguez
Carlos Bermúdez Martínez

Neste capítulo abordarase o proceso de recuperación do xogo tradicional dos birlos na Terra de Miranda (Lugo) e a súa evolución cara a un deporte tradicional, visualizado nunha Liga Provincial da Federación Galega de Bólos. Para iso farase unha pequena aproximación ao xogo e posteriormente, unha abordaxe dos principais fitos no proceso de recuperación do xogo dos birlos.

1. Introdución: xogo adormecido

Na Terra de Miranda, os birlos de lastra en liña, xunto coa billarda, eran o divertimento que tiveron os nosos antepasados ata mediados dos anos sesenta, máis ou menos a época na que vén coincidir cun cambio de hábitos importantes na sociedade en xeral e na galega en particular. Esta actividade lúdica entrou en decadencia, ata chegar a perderse por completo, e son varios os factores, ao noso entender, que influíron nesta perda:

- En primeiro lugar a emigración, xa que iso levaba a que quedase menos xente de mediana idade nas aldeas, que eran os que máis xogaban. Como consecuencia, os hábitos de vida mudaron ao aumentar a carga de traballo dos que estaban na casa, polo que hai menos tempo libre para divertimentos.
- E doutra, a chegada de elementos novos como a televisión e, con ela, acontecementos como os touros ou o fútbol, que calaron profundamente na poboación. Como resultado, o xogo deixa de practicarse en todas as aldeas.

Afortunadamente, non desapareceu da memoria daqueles que de mozos o practicaban. Nos distintos emprazamentos, logrouse recoller o conxunto de normas e o vocabulario empregado nas distintas fases e lances de xogo.

Tradicionalmente, eran frecuentes as partidas dominicais, semana tras semana, despois da misa. Cada lugar adoitaba ter o seu propio «campo de birlos», que viñan ser os camiños na súa parte máis ancha e chá (desaparecidos pola creación de novas pistas de concentración parcelaria). Neses lugares, colocábase unha pedra lisa a ras de chan (lastra) onde se plantaban os birlos, entre seis e nove dependendo do tamaño da lastra; por detrás dela, e a unha distancia de entre 4'50 ou 5 metros, había outra pedra, duns dez centímetros de altura (*fite*) que era onde se poñía o xogador para realizar o tiro; e por adiante da lastra, outras dúas raias como mínimo, unha de dez e outra de quince (aínda que se podían engadir máis liñas, se se prestaba o campo). Os birlos que pasasen esas liñas acadaban o seu valor, os que non chegaban valían tres tantos. A condición indispensable para que a *bólada* fose boa, era que a bóla superase a liña de dez; se non a pasaba, o xogador non sumaba puntos e perdía a opción de desquitar (tirar a bóla rasa cara aos birlos dende a liña de dez).

O xogo dos birlos fundaméntase en dúas accións ou xogadas:

- Unha primeira onde o xogador tira dende o fite cara á lastra, na que están os birlos. Este é un tiro directo no que se combina forza e precisión. Pódese dar un paso cara a adiante, pero é imprescindible que un pé quede no fite para que o tiro sexa válido. Hai dúas modalidades de tiro, unha coñecida como «pedrada» e a outra como «rodo» ou «rebolada».
- O segundo lance era o *desquite*, que é como unha xogada de volta, consistente en tirar a bóla rodando cara aos birlos dende a liña de dez. É unha xogada chave nas partidas, xa que con ela se disputa a man.

Acostumábase a xogar man a man por parellas (dúas). Isto é, un xogador e o seu adversario tiraban consecutivamente ata acadar unha puntuación inicialmente acordada (xeralmente 60 tantos). Tirar diante (levar a man) era moi importante no xogo, xa que este terminaba no momento de acadar a puntuación acordada. Inicialmente a man era por sorteo e gañábase ou perdíase no desquite. A parella gañadora permanecía no campo ata que fose vencida. Aínda que este xogo era practicado con carácter lúdico (pasar o tempo), tamén era frecuente facer apostas (cartos e/ou viño). Só xogaban os homes, e os mozos solteiros tamén aproveitaban estas xuntanzas para mocear.

Os birlos e bólas facíanse de madeiras duras (xeralmente carballo, loureiro, mazaeiro, teixo ou uz) e case sempre á brosa. Procuraban gardarse en sacos enterrados na lama, de domingo a domingo, para que non perdesen peso nin escachasen.

2. Elementos e normas

De seguido, vanse presentar os aspectos máis destacados do xogo. Estes céntranse na modalidade de birlos, materiais, espazos, accións e as normas máis relevantes.

Birlos da Terra de Miranda
Modalidade: Pasabolo
Tipo: Birlo de lastra en liña
Materiais: Precísanse dúas ou máis bólas e cando menos 9 birlos. As bólas son esféricas, de distintos tamaños, duns 12-17 cm de diámetro, de 1 a 3 kg de peso, e non deben ter buratos para suxeitalas. Os birlos teñen 9 -10 cm de altura, forma de barril ou de lámpada eléctrica e xeralmente están torneados. Debe observarse que tanto uns como outros escachan ou deterióranse con facilidade; de aí a necesidade de ter reposto.
Elementos:
Terreo de xogo (1): espazo ao aire libre, preferentemente de terra, e libre de obstáculos no que atopamos:
Fite (pedra que marca a posición do xogador no tiro): está colocado a 4,5-5 metros da lastra.
Lastra (pedra boleira moi resistente): está a ras co chan e nela colócanse en liña os birlos (entre 6 e 9, segundo o permita a lastra) separados uns dos outros (unha polgada).
Liña de 10: marca sobre o chan, paralela á Lastra, que se atopa a distancia de 10 metros dela. A bóla debe superar esta liña para ser válida a xogada. Dende ela, sen pisala, faise o segundo lanzamento: o birle.
Liña de 15: marca sobre o chan, paralela á liña de 10, a unha distancia da lastra de 15 metros.
Accións do xogo:
Tiro: lanzamento (aéreo) da bóla dende o fite co obxectivo de derrubar os birlos que se atopan na lastra para desprazalos á maior distancia e conseguir o maior número de tantos.
Birle: lanzamento (a ras de chan) da bóla dende a liña do 10 cara á lastra para disputar a man.
Plantar: Colocación dos birlos na lastra realizado polo xogador rival do lanzador.
Recoller: Acción que realizan os dous xogadores restantes que forman parella co lanzador e plantador, para devolver a bóla e os birlos á súa posición para o seguinte lance.
Sobre as normas de xogo: O xogo practícase nun terreo chan e libre, no que se marca, a zona de lanzamento (o fite), a liña de 10 e a liña de 15 (can-

do o terreo é suficiente, pódense marcar incluso outras). Aínda que non é imprescindible, cómpre que no extremo final do campo exista un obstáculo natural que pare os birlos, dado que é relativamente fácil extravialos. Fundamentalmente xógase por parellas (dúas), man a man, isto é, un xogador e o seu adversario tirarán consecutivamente. Interveñen cando menos dous xogadores enfrontados, aínda que poden participar catro ou máis, por parellas.

A primeira partida comeza co sorteo para determinar quen tira en primeiro lugar e establecer o emparellamento dos xogadores que realizan as accións de tiro e birle dous a dous. Tradicionalmente, as seguintes partidas celebrábanse entrando unha nova parella para enfrontarse á gañadora que permanecía no campo conservando a man.

A partida xógase a 60 tantos. Pódense acordar, non obstante, a calquera outro número de puntos ou un certo número de tiradas. Gaña a parella que primeiro consegue chegar a eses puntos acordados, independentemente do número de tiradas realizadas. Por ese motivo é importante levar e conservar a man. O xogador que tira en primeiro lugar é o que leva a man.

A primeira acción do xogo é o tiro, que se fai dende o fite cara á lastra. O pé atrasado do xogador ten que estar apoiado no fite. Hai dúas modalidades de tiro: pedrada (un tiro que se fai só co brazo) e rebolada ou rodo (xiro dorsal: postura de maior imprecisión, pero que imprime maior forza de tiro).

Por cada birlo derribado ou desprazado da súa base da lastra contabilízanse 3 tantos (non se contabilizan aqueles birlos que non sexan contiguos ao impacto da bóla). Por cada birlo que pase da liña de 10 ou 15 contabilízanse 10 ou 15 tantos respectivamente. O lugar onde pare o birlo, é o que determina o seu valor. Cando un birlo derribado queda sobre a liña de 10 ou de 15 denominase «arder» e asígnaselle a menor puntuación. Se algún birlo sae polos laterais do campo de xogo, a zona do punto de saída é o que marca a puntuación.

Se a bóla non pasa a liña de 10, non se contabilizan os puntos e non dá dereito á xogada do «desquite», e dise que o xogador «cagou», «chinou» ou «murrou». Se a bóla non derriba birlos pero traspasa a liña de 10, denomínase «corza» e si dá dereito ao desquite.

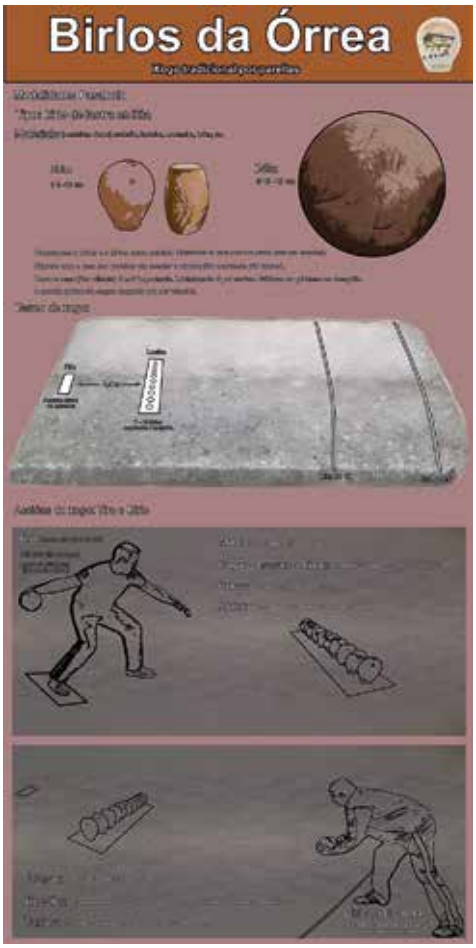
Despois de que os dous xogadores emparellados efectúan o tiro, prodúcese a segunda acción, denominada *desquite*, *birle* ou *escuche*. Esta acción realízase dende a liña de 10 cara á lastra. O tiro non debe ser aéreo, senón que a bóla vai rodando, intentando asegurar dentro do posible o derribo dalgún birlo. É a xogada onde existe a posibilidade de conservar ou perder a man. Perde a man o xogador que tira diante sen derribar nin-

gún birlo e si o fai o seu adversario, non importando o número de birlos que derribe este último.

Se algún dos dous xogadores a «caga» na acción de tiro, non ten dereito á «escuchada» e polo tanto non pode disputar a man. Neste caso a man non cambia de xogador.

Se nunha acción do xogo, rompe ou escacha algún birlo, esa acción queda invalidada e haberá que repetila substituíndo o elemento deteriorado. Se fose a bóla quen escachase ou rompese, deberanse repetir as dúas accións: tiro e birle.

Cada xogador deberá realizar as dúas accións do xogo coa mesma bóla, só se permite o cambio se rompe ou escacha. O xogador que leva a man ten preferencia para elixir a bóla, xa que cada un tirará coa súa.



Por razóns de seguridade, cada xogador deberá ocupar o seu lugar no campo dos birlos segundo a función que desempeñe nese momento, sendo o lanzador o responsable de que o terreo de xogo estea libre de obstáculos (bólas ou birlos sen apañar) e de que ningunha persoa allea entre na boleira.

3. O espertar do xogo

A continuación, detallaranse os fitos máis relevantes no proceso de recuperación do xogo dos birlos na Terra de Miranda facendo un pequeno percorrido por distintas localidades.

Na Órrea

No verán de 1990, os veciños de Santa Comba da Órrea, no concello de Riotorto, tiveron a inquietude de recuperar as festas tradicionais da súa parroquia, que levaban máis dunha década adormecidas. Á idea de xuntanza

de familiares e amigos en torno aos actos relixiosos e aos de divertimento, engadiuse a da recuperación do xogo dos birlos, que levaba máis de 40 anos sen ningunha manifestación: anhelo e lembranzas espertaron nos orreaos máis veteranos unha ilusión que contaxiou rapidamente os máis novos. Voluntariosos estiveron todos na elaboración e preparación dos materiais necesarios: bólas, birlos, lastra, fite, terreo de xogo etc. Os atrancos, que tamén os houbo, xurdiron no momento de pórse de acordo nas distancias entre o fite e a lastra; e tamén das marcas (liñas do 10, 15) do campo dos birlos. Houbo moito que consensuar porque cada un dos informantes (2) tiña gravada na súa memoria distintas percepcións das distancias.

Organizouse en agosto de 1990 o primeiro campionato de birlos das Festas da Órrea para revivir e poñer en práctica o xogo, nun camiño preto do campo da festa. Houbo unha boa participación, tanto de veciños residentes como de foráneos. Resultando gañadora a parella formada por dous veteranos, con moita experiencia nesta modalidade, xa que nos seus tempos mozos xogaron moito aos birlos: Luciano do Louro e Carreira do Rego. Este feito foi recollido polo poeta-cronista mirandés Sr. Arturo do Val (Arturo Linares Castrillón) nas seguintes coplas:

I os xogadores dos Birlos
que tamén muito suaron
e muitos pasaron corza
e tamén muitos cagaron.

E Carreira «O Campeón»
xa lle sudaban os puños dixo:
–sinto máis perder nos birlos
ca perder vinte mil duros.

E bebeu tanta queimada
ca pouco lle estoupa a piel
que bebeu mais ca no mes de agosto
auga a burra de Daniel.

Naide o cría nin pensaba
dentro ou fora da nación
de que o pobo do Rego
chegase a ter campeón.



En Santalla

No verán de 2003, coincidindo coas festas patronais, na localidade de Santalla, no concello da Pontenova, un grupo de veciños da aldea organizaron un torneo convidando xogadores da contorna para espertar do esquecemento o xogo de birlos da parroquia, que coincidía coa modalidade recuperada noutros lugares próximos, como era o caso da Órrea. Tamén, mediante torneos, se recuperaron os birlos de Goios (A Pontenova), lugar que conservaba o campo orixinal cos seus elementos ancestrais: fite e lastra. Curiosidade deste Campo de Muruais, de pasabolo en liña, era unha variante do xogo tradicional de parellas: tratábase de «o bolo máis longo» que gañaba a partida quen conseguía co tiro da bóla, mandar o birlo máis lonxe que o resto de participantes. A actividade en torno aos birlos nos anos seguintes xirou en torno á conservación destes torneos, ata que no ano 2007 se crea o Club de Xogos e Deportes Populares e Tradicionais de Santalla, con sede no lugar do Boulloso, na Pontenova e adoptando a modalidade de bolo celta da Federación Galega de Bolos.

En Santa Marta

Na primavera do 2004, un grupo de xubilados da Santa Marta de Meilán, no concello de Riotorto, indo nun autocar de camiño a un cabodano cara á Coruña, falando das lembranzas da súa infancia, ocorréuselles a brillante idea de recuperar un xogo da súa xuventude, agora que tiñan máis tempo libre para o lecer, dada a súa condición de xubilados. Entre eles argallaron facer un campo de birlos na parte de atrás da escola de Santa Marta, pois aqueles que eles lembraban (Muíñovedro, Carballiños, Castro, Vilar de Meilán, entre outros) desapareceran dos camiños onde se localizaban porque foran transformándose en pistas ou estradas, e outros, que foran carpinteiros, facer bólas e birlos. Así, no mes de xuño daquel ano, empezaron a xogar. Ao primeiro xogábase os domingos pola tarde, por parellas e a 60 tantos, coas normas de antano. Rapidamente se foi unindo outra xente, que tamén xogara de nova, polo que en poucas semanas, o xogo tivo unha grande acollida, pasando xa no verán a xogarse algún día máis pola tarde.

Un punto clave para que a recuperación fora completa foi que a xente nova, que nunca vira o xogo dos birlos, aínda que si escoitara falar del, tamén empezou a xogar; primeiro pola curiosidade e despois porque se engancharon ao xogo, imitando a técnica dos máis veteranos. Destacar tamén que tres mulleres empezaron a xogar habitualmente. Ese mesmo ano pola festa xa se fixo o torneo do San Ramón; este torneo, que coincidía coa festa de Santa Marta xogouse ininterrompidamente ata o 2020.

4. O espallamento e a evolución do xogo tradicional a deporte tradicional

Na Órrea

Entre 1990 e 2003 o xogo dos birlos da Órrea foi ocasional e testemuñal, materializándose no mes de agosto coincidindo coas festas patronais.

En setembro de 2003 e atendendo ao interese dos orreaos, é deseñada a 1ª Liga local de Bólos de Santa Comba da Órrea, modalidade parellas, todos contra todos. Para normalizar a liga foi necesario consensuar e establecer un código ético obrigatorio para xogadores e seareiros.

O 20 de abril de 2004, e como resposta á necesidade de manter viva a liga anual de birlos, nace oficialmente ARCASCO, siglas que corresponden á Asociación Recreativa Cultural Amigos de Santa Comba da Órrea. No período 2003-2008 a liga local é por parellas e a partir de 2009, en formato individual.

Paralelamente a todas estas actividades e iniciativas, ARCASCO participou nos Congresos Internacionais da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais, e colaborou en todos os Encontros Escolares de Xogos Tradicionais e Mostras de Xogos e Deportes Populares promovidos por Brinquedia-Rede Galega do Xogo Tradicional. Tamén formou parte da Mesa dos birlos no Valmiñor, onde se reuniron as distintas modalidades de birlos existentes en Galicia.

En Santa Marta

Na primavera de 2004 recupéranse os birlos en Santa Marta de Meilán. Polo San Ramón, faise o torneo que coincidía coa festa de Santa Marta. Nos dous anos seguintes púxoselle iluminación ao campo. Materializouse a Liga local de Santa Marta e nace o Club de Bólos Cruceiro de Meilán. En 2009, acondicionouse, por parte do Concello un novo campo de birlos e local social na parte de diante na Escola de Santa Marta, moito mais amplo, con luz, peche arredor e con máis liñas. As distintas mostras e participacións en torneos realizadas, fixeron que os birlos xa non fosen solo lúdicos, senón que aumentou un pouco o espírito competitivo da xente, polo que se cambiou o de xogar en parellas para pasar a competir individualmente.

A Liga Provincial

No verán de 2007 celébrase na Órrea o *Memorial Luciano do Louro*, xogador de ARCASCO finado nese ano. Nesta xuntanza séntanse as bases

para crear unha Liga Federada de clubs da zona, sendo ARCASCO promotor e, xunto co club Cruceiro de Meilán de Santa Marta, colaborador e participante.

Tamén no verán dese ano 2007 nace o Club de Xogos e Deportes Populares e Tradicionais de Santalla. Organizan na súa aldea de Santalla (A Pontenova) o I Encontro de Xogos Populares onde tamén están representados os bolos. Alí, o Presidente da Federación Galega de Bolos, acompañado de varios xogadores da provincia de Pontevedra que participan no torneo, e dos xogadores da Terra de Miranda, realizan unha xuntanza para indicar como federarse e crear unha Liga Provincial, dependente da Federación Galega de Bolos, que dese dereito a participar nos Campionatos Galego e de España.

No outono de 2007, nunha reunión celebrada na Pontenova, séntanse as bases para crear a Liga de Bólos Provincial, o que supuxo a consolidación definitiva e a recuperación plena do xogo na Terra de Miranda.

En xaneiro de 2008 ve a luz a Liga Federada Galega de Bólos–Zona Norte coas premisas de manter a propia identidade, de unir esforzos, de fomentar relacións de amizade, de buscar sempre un consenso para fomentar a inclusión de todos e todas, nivelando os intereses participativos e competitivos e tendo como principio básico o respecto ás singularidades das distintas modalidades de cada un dos clubs participantes: Club O Cadaval (Pacios-Castro de Rei), Club O Carballal (Meira), Club Arcasco (A Órrea-Riotorto), Club Cruceiro de Meilán (Santa Marta-Riotorto), Club Santalla (A Pontenova), Club Ribatra (Remourelle-Ribadeo), Club Xove (Xove) e Club de Bólos Campo Cruceiro (Pousada-Pastoriza). É dicir, nunha mesma Liga xógase ás variantes de Birlos en Liña en Santa Marta, A Órrea, Meira, Xove, Pacios e Pousada; ao bólo canteiro en Remourelle e ao bólo celta na Pontenova. Tamén nos campionatos galegos se xoga co bolo celta de Nigrán (Pontevedra) e o bolo de Tineo (Asturias) nos campionatos de España. Somos pioneiros e influentes en manter as singularidades



dos nosos bolos, creando un torneo intermodal no que estaban presentes todas as variedades de bolos, así como o de fomentar a participación feminina, nunha modalidade tradicionalmente masculina.

A temporada de liga vénse desenvolver durante os meses de marzo a xuño (escapando das inclemencias do inverno) e ata outubro, dispútanse os distintos campionatos galegos, españois e internacionais, organizados pola Federación Galega de Bolos, así como, todos os torneos que promoven os distintos clubs en torno ás festas patronais. Destacar os torneos da Órrea e o de San Ramón de Santa Marta (en agosto) e o da Pontenova (en outubro).

Cada inicio de temporada de Liga, os equipos participantes, consensuamos as variantes introducidas para corrixir e mellorar o formato competitivo e manter vivo o xogo. Modificacións que poden ser evolutivas da propia competición, pero que fan perder a esencia da súa orixe. Un exemplo que pode ser máis ou menos acertado é optar pola variante na forma do birlo: o birlo de barril era moi válido para que non se perdesen nos camiños utilizados como campo de bolos, pois tendían a chantarse no chan, pero pouco axeitados para as boleiras actuais, ben delimitadas, polo que o bólo en forma de lámpada ten máis recorrido e por conseguinte acada máis puntuación. Outro exemplo acertado é a de suprimir a chinada para certas categorías con menor capacidade física, pero algo menos acertado pode ser o de suprimir nalgunhas canchas a segunda xogada: o birle. O sistema de competición (ida e volta), podemos resumilo así:

- Sedes: inicialmente, nunha mesma xornada, xuntábanse todos os clubs na mesma sede. Modificouse a só dous equipos por sede, por ser xornadas moi longas, dende a mañá á noite.



- Equipos: cada equipo ten os seus xogadores clasificados por categorías: masculina e feminina e dentro destas por idades: sub-18 (<18), senior (18-57), veterano (58-67) e superveterano (>67).
- Participación: sistema individual. Cada xogador realiza dúas series de tiro e birle (o número depende da sede; vén sendo de 3 a 6 por serie). A puntuación acadada computa para o equipo na súa categoría (se está entre os 4 de maior puntuación) e tamén para a súa clasificación individual (mediante un sistema de ponderación relacionado coa cancha e a súa categoría).

5. Reflexión sobre o futuro dos birlos como deporte tradicional

Cada remate de temporada faise unha cea de fraternidade para a entrega de trofeos acreditativos. Os birlos unen todos os representantes das entidades que apoian este deporte tradicional. Se ben, necesitase máis esforzo de xogadores, clubs, asociacións, federación e administracións para manter viva esta tradición, pois o envellecemento dos xogadores e despoboamento da zona é notorio. Certo é que durante estes anos moita xente da que empezou a xogar o foi deixando, por falecemento, por ir envellecendo ou por traballo. Pero ao mesmo tempo, outra xente nova foise incorporando, familias, parellas de xogadores, amigos, compañeiros de traballo etc., polo que hai un relevo xeracional e un futuro a medio prazo, aínda que estes brotes verdes son desiguais para os tres clubs da zona. O futuro pasa por enganchar as novas xeracións, introducindo o xogo nos programas dos centros educativos con estratexias atractivas e volvendo á esencia do xogo co modelo tradicional de parellas.

6. Outros datos de interese

(1) Boleiras na memoria: A Eirexa da Órrea, O Pousín das Selas. En Santa Marta: Muíñovedro, Carballiños, Castro, Vilar de Meilán. Na Pontenova: Muruais de Goios.
(2) Informantes: Arturo do Val, José María do Ferreiro da Casanova, Eliseo do Fleire, Agustín de Pedro do Regocorto, Carreira do Rego, Luciano do Valquente, Pepe do Dios da Eirexa, Manolo do Sabio da Órrea, Gervasio da Aldea de Lodás, entre outros.

A divulgación do patrimonio lúdico. Estratexias básicas: as asociacións

Noelia Darriba García

Neste capítulo cóntase a experiencia de XOTRAMU, unha asociación humilde dun lugar pequeno e poderoso do rural galego: Muimenta, na Terra Chá. Esta parroquia caracterízase polo compromiso comunitario e o seu asociacionismo, somos unha das nove asociacións que hai nela, sen as que non teriamos os mesmos azos para avanzar. Din que é importante saber de onde vimos para saber a onde imos; nós sabemos que os nosos pasos están neste contexto dende o que contamos como foi o noso camiño como exemplo de divulgación do noso patrimonio lúdico.

1. Quen somos

A Asociación Xogos Tradicionais de Muimenta, XOTRAMU, nace no 2009 como asociación, pero o xermolo xa fora plantado antes cando un dos fundadores, José Darriba Pérez (Kiko) xogador de birlos da zona, se dispuxo a reconstruír xogos que só permanecían na memoria dos nosos maiores. Co contaxio dese entusiasmo, Manolo Vila e José Lombardero Díaz viron grandes posibilidades para visibilizar esta parte da nosa historia, e a eles fóronselles sumando ao carro outras veciñas e veciños con moita ilusión por conseguir a recuperación desta parte da nosa tradición.

A forma xurídica escollida foi a de asociación, un dereito regulado na Lei Orgánica 1/2002. As asociacións son agrupacións de persoas constituídas para realizar actividades colectivas de forma estable, organizadas democraticamente e sen ánimo de lucro. É dicir, somos un grupo de persoas, algunhas dende o inicio e outras de máis recente incorporación, que se xuntan co firme propósito de potenciar a divulgación dos xogos tradicionais e non só iso.

O primeiro que fixemos foi un interesante e emocionante traballo de campo entrevistando a xente maior desta zona e doutros lugares, acudimos a un encontro en Santalla (A Pontenova) sobre xogo tradicional e lemos libros antolóxicos de xogos tradicionais. Desta maneira fomos descubrindo curiosidades como que en Galicia hai catro modalidades, polo menos, do xogo da chave; a existencia das diferentes regras para xogar aos birlos; as distintas denominacións que responden a un mesmo xogo segundo o lugar onde se practique como é o caso da billarda, tamén denominada estornela, lipe, cachiza, billa, entre outros moitos, tal e como define Álvarez (2016).

Do mesmo xeito, empezamos a facer divulgación con xogos (algún feitos e outros mercados a artesáns da zona) en diferentes lugares aos que nos convidaban porque sabían da nosa curiosidade e faceta de reconstruír xogos de antes. En Muimenta as cousas son doadas, a xente cre na xente e as ilusións contáxianse. Así foi como nos embarcamos na emocionante aventura de organizar unha Xornada de Xogos Tradicionais en Muimenta e todo o que veu despois.

2. Obxectivos de XOTRAMU

Como cada Asociación, temos uns obxectivos que guían o noso quefacer e que detallamos a continuación:

- Crear unha rede de información e de divulgación sobre as actividades lúdicas populares e tradicionais.
- Promover e axudar á posta en marcha doutras asociación ou entidades de ámbito comarcal, provincial ou autonómico con finalidades semellantes ás da Asociación.
- Organizar encontros, conferencias, congresos e, en xeral, calquera tipo de actividades que contribúan á consecución dos fins da Asociación.
- Editar boletíns, revistas e libros, vídeos, cd's empregando os medios audiovisuais para a información e a formación.
- Promover e apoiar o traballo de investigación orientados ao inventario ou aplicación educativa, deportiva ou recreativa dos xogos e deportes tradicionais.
- Promover a artesanía popular galega así como a música tradicional.
- Promover actividades que favorezan á parroquia e o seu contorno, así como en cuestións socioculturais e medio ambientais.
- Apoiar todas as iniciativas que favorezan a educación da xuventude e a mellora da calidade de vida de calquera sector da poboación.



O tridente de XOTRAMU:
Vila, Kiko e Lombardero no seu despacho da Casa do Deporte.

Como se pode comprobar, co paso do tempo foron xurdindo novas iniciativas e obxectivos dentro da asociación, sempre vinculadas ao coidado do patrimonio. Así, impulsamos a recuperación da primeira escola que houbo na parroquia, inaugurada como museo o 23 de setembro de 2012; impulsamos a rehabilitación da igrexa vella que estaba caendo; traballamos para a recreación dun Museo das Zocas[2], inaugurado no ano 2019, como visibilización deste oficio tradicional da nosa zona; colaboramos con outras asociacións deportivas para facer a Casa do Deporte no ano 2015 etc. É dicir, ao longo destes anos XOTRAMU foise constituíndo a si mesma e hoxe en día entende a súa misión como o coidado do patrimonio cultural.

O patrimonio cultural é a herdanza cultural do pasado dunha comunidade, mantida ata a actualidade e transmitida ás xeracións futuras. En Muimenta identificamos determinados bens como relevantes para a nosa cultura e historia, e decidimos mirar posibilidades para salvagardar e protexer eses bens, conservalos para as xeracións futuras e que poidan ser obxecto de estudo e fonte de experiencias emocionais para todas aquelas persoas que as usen, gocen ou visiten. E dentro disto podemos diferenciar entre patrimonio material e patrimonio inmaterial.

O patrimonio material fai referencia aos bens materiais, é dicir, aqueles que poden ser tocados e que foron creados, no pasado, por grupos sociais ou comunidades. E dentro desta categoría están todas as instalacións que foron recuperadas e rehabilitadas para o pobo de Muimenta e todas as persoas que queiran vir visitalas, porque hoxe en día conforman un

[2] Inauguración do Museo das Zocas de Muimenta: https://www.youtube.com/watch?v=an-YgAcJmDw

espazo museístico: Museo Pedagóxico e Museo da Zoca, inaugurado o 23 de marzo de 2019 situados na contorna da Igrexa Vella de Muimenta xunto coas catro árbores senlleiras recollidas dentro do catálogo Galego de Especies Ameazadas e no Rexistro de Especies de Interese Galego dende 2015. Este espazo está situado no contorno da Igrexa Vella de Muimenta, concesión adquirida da Diocese Mondoñedo-Ferrol dende o 2012.

Mentres, o patrimonio inmaterial enténdese como o conxunto de creacións baseadas na tradición dunha comunidade cultural expresada por un grupo e forma parte das declaracións da UNESCO. Concretamente, parafraseamos un extracto do contido Conferencia Xeral da UNESCO, na súa 32ª sesión, celebrada en París, a Convención do 17 de outubro de 2003 para a Salvagarda do Patrimonio Cultural Inmaterial, tamén chamado patrimonio vivinte:

> *Enténdese por «patrimonio cultural inmaterial» os usos, representacións, expresións, coñecementos e técnicas —xunto cos instrumentos, obxectos, artefactos e espazos culturais que lles son inherentes— que as comunidades, os grupos e nalgúns casos os individuos recoñecen como parte de o seu patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de xeración en xeración, é recreado constantemente por comunidades e colectivos en función da súa contorna, da súa interacción coa natureza e da súa historia, inculcándolles un sentido de identidade e continuidade e contribuíndo así a promover o respecto das culturas. diversidade e creatividade humana. Para os efectos desta Convención, só se terá en conta o patrimonio cultural inmaterial que sexa compatible cos instrumentos internacionais de dereitos humanos existentes e cos imperativos de respecto mutuo e desenvolvemento sostible* (UNESCO, 2024, p. 5).

Neste sentido XOTRAMU aposta por dinamizar culturalmente a parroquia a través de iniciativas como as festas populares, a recuperación do entroido, que non deixa de ser outro xogo tradicional no sentido máis amplo da expresión, o magosto ou as letras galegas, así como programando actuacións de música, teatro, exposicións, baile galego etc. Todo isto, sumado á preservación do xogo tradicional da que nos deteremos máis polo miúdo a continuación.

3. Como? Divulgando o patrimonio lúdico

Como dixemos anteriormente, XOTRAMU naceu para dar visibilidade aos xogos tradicionais e esta cuestión segue a ser o principal, aínda que non único, motor da Asociación. Polo tanto, levamos a cabo diferentes accións que contribúen a dito labor e que definiremos a continuación:

Festa de XOTRAMU

Desde o 2009 levamos organizando a Festa do Xogo Tradicional de Muimenta o primeiro domingo de xuño, agás o primeiro ano, que celebramos a última fin de semana do mes de maio. Ese día xuntámonos máis de 300 participantes e arredor de 4.000 persoas que gozamos en Muimenta dunha xornada enriquecedora e inesquecible. Desde ese mesmo momento, con moita ilusión e satisfacción polo éxito acadado, puxémonos mans á obra, e imaxinación tamén, para artellar Xotramu 2010.

Contabamos cunhas instalacións axeitadas —1.500 metros cadrados de terreo da parroquia no recinto feiral «Manolo Vila» onde se celebra cada ano MOEXMU e a Festa da Filloa—, cun grupo de xente implicada no proxecto e disposta a dedicar horas da súa vida persoal a esta iniciativa. Só nos faltaba a colaboración de xente con experiencia neste tema, xente que puidese asesorarnos. Así foi como contactamos con Brinquedia e mais coa AGXPT (Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional) e o que ía quedar nuns xogos locais converteuse na celebración dunha completa Xornada de Xogos Tradicionais na que se involucrou coa súa participación xente de distintas asociacións de Galicia, Portugal e Asturias. Daquela, seguiamos abordando con ilusión e entusiasmo o proxecto pero tiñamos outra dificultade: o custo económico que supón levar adiante unha iniciativa desta envergadura. Contamos coa achega, na medida das súas posibilidades, da Área de Cultura da Deputación de Lugo e da Fundación Terra Chá de Vilalba. Aínda así, tiramos de diñeiro persoal para impulsar este Encontro porque sabiamos que sería o comezo de algo importante e, tanto que foi, pois xa imos pola XV edición. Durante os primeiros anos esta Festa tivo máis ou menos a mesma estrutura, tal e como aparece nun vídeo gravado por Juan Carlos Rodríguez do no 2012[3] e no que se poden ver numerosas persoas gozando dunha xornada lúdica. No ano 2021, despois da pandemia, a localización mudou do recinto feiral ao campo da igrexa vella, converténdose nun encontro máis humilde pero igual de interesante.

Para a posta en marcha da xornada fixemos encontros de formación a persoas voluntarias —principalmente veciñanza de Muimenta— nas que se lles daba a coñecer os mecanismos de cada xogo e así poder dinamizalo o día de XOTRAMU, de forma que todos os xogos estivesen atendidos por persoas que os coñecían. Este feito é moi importante, tanto polo labor de transmisión do patrimonio lúdico galego como pola implicación activa en XOTRAMU.

[3] Canle de YouTube de Juan Carlos Rodríguez: IV Festa dos Xogos Tradicionais Muimenta de 2012 https://www.youtube.com/watch?v=tws2yajs7lg&list=FL0iVOQmPIBZpsQtP-h2u7Vg

Tamén é importante destacar a colaboración desinteresada da veciñanza de Muimenta e das súas asociacións: Asociación de Empresarios, Asociación de Nais e Pais e a Asociación Veciñal e Cultural Aquilino Iglesias Alvariño.

Este evento, un dos máis importantes dentro da Asociación, ten unha repercusión mediática moi grande saíndo en todos os xornais e radios locais, ademais de ter cobertura no xornal *El Progreso* en cada edición.

Saídas cos xogos tradicionais

As *saídas* é como lle chamamos a levar os nosos xogos e propostas lúdicas aos lugares onde nos chaman. Na actualidade facemos sobre unha media de 30 saídas anuais. Isto é posible dende que o vicepresidente está xubilado, chegando a multiplicarse debido á súa maior dispoñibilidade, o número de saídas sobre todo a centros escolares.

Para a Asociación as *saídas* son moi importantes pois, á parte do seu papel divulgativo, traen unha achega económica necesaria para contribuír ao financiamento de XOTRAMU.

Os xogos que se levan ás *saídas* son moi variados como podemos ver a continuación:

- Xogos de puntería: os birlos, o ferrón, o cravo, a ra, a chave de Ourense, a chave de Ferrolterra ou a chave de Santiago, nabo ao caldeiro, tirapedras, as escopetas de madeira etc.
- Xogos de habilidade: as tartarugas, a zoca, a zoadeira, o zurriagazo, buxainas, xogos de pescar a botella, as chapas etc.
- Xogos de concentración: tres en raia, o contrapeso, os ovos, xogos simbólicos e de construción con madeiras etc.
- Xogos motores: a porca, os zancos, as carrilanas, o aro, a corda, etc.



Exemplo de xogos que levamos ás saídas

En cada saída levamos de trinta a corenta xogos, dependendo do público destinatario e do espazo de xogo que poda haber.

Do mesmo xeito tamén se dinamizan xogos a través de carreiras ou concursos como poden ser carreira de sacos, tiro á corda, tronzón, lanzamento de sacho, lanzamento de boina, o pano, a porca, as lombas, as canaletas ou incluso un aberto de billarda.

Os lugares ao que acudimos nas *saídas*, maioritariamente da provincia de Lugo, son variados pero podemos concretalos, principalmente, en:

- Centros escolares: CEIP Monseivane, CEIP Muimenta, CEIP Álvaro Cunqueiro Mora, CEIP Veleiro do Campo, CEIP Pastoriza, CEIP O Salvador, CEIP Poeta Avelino Díaz, CPIFP As Mercedes, IES Terra Chá, Colexio Maristas, Colexio María Auxiliadora, IES Marqués de Sargadelos, CPI Dr. López Suárez, CEIP Menéndez Pelayo, Colexio Público de Rosalía de Castro, CEIP Tino Grandío, CEIP Casas, CEIP Sagrado Corazón, CEIP A Piringalla, IES Enrique Muruais, CEIP Teixeiro, CEIP Curtis, CEIP Santa María de Fonsagrada, etc.
- Festivais e romarías: Son d'Aldea en Palas de Rei, Romaría da Chaira en Muras, Festival A Rumboia en Abadín, Festival Rosalía de Castro en Santiago de Compostela, Festa da Malla en As Anzas Ribadeo, Festival da Chaira en Pastoriza, Feira do 1900 de Arteixo, Festa da Cultura e a Tradición en Folgoso do Courel, Festa da Familia O Papaventos no Pino, Festa da Faba de Lourenzá, Festa do Cocido de Lalín, Festa do Ovo Frito de Ribeiras de Lea, Festival Friulio en Friol, Festival Aturuxo en Bravos, Teatro das Cortes en Cabanas (O Vicedo), Foliada de Cervo, San Froilán en Lugo, Mercado da Primavera en O Valadouro etc.
- Centros de Día e Residencias da Terceira Idade como foron as Cospeito, Abadín, Monforte, Vilalba etc.
- Centro Penitenciario de Bonxe.
- Castro de Viladonga.

Como se pode apreciar, chegamos a un público moi heteroxéneo que engloba todas as idades, dende crianzas nos centros escolares, pasando por público xuvenil e adulto que acoden ás romarías e festivais, ata a terceira idade dos Centros de Día e Residencias.

Participación en congresos e encontros ao redor do xogo tradicional

A parte das *saídas* cun obxectivo máis lúdico e dinámico, tamén participamos en Encontros que traspasaron as nosas fronteiras onde puxemos en valor os nosos xogos tradicionais. Estes foron:

- *LUDARIA, patrimonio lúdico europeo.* Congreso internacional sobre xogos tradicionais organizado en Ourense en xuño de 2013.
  Participamos nunha palestra onde demos a coñecer a historia de Xotramu: dende a súa creación ao labor de recuperación dos xogos e as súa divulgación ou a celebración da Festa dos Xogos Tradicionais de Muimenta. Tamén participamos dinamizando unha parte deste encontro con xogos de Galicia.
- Encontros Escolares de Xogos Tradicionais organizados por Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional.
  Participamos en varias edicións destas xornadas onde os centros escolares que desexaban participar se xuntaban para gozar dunha xornada lúdica. Así, percorremos gran parte do territorio galego: San Sadurniño, Xermade ou Narón, ata traspasar as fronteiras en Melgaço durante a IX Edición deste Encontro escolar no 2015.
- Encontro *Europa: capital Galicia* no Parlamento Europeo en Bruxelas en decembro de 2016.
  Participación dentro desta comitiva con representantes de diferentes colectivos culturais para poñer en valor a nosa cultura. Concretamente a nosa parte foi achegar a mirada da importancia do noso patrimonio lúdico.
- *Tocatí Festival Internazionale dei Giochi in Strada* organizado pola Associazione Giochi Antichi (AGA) en Verona, Italia.
  En setembro de 2019 tivemos un convite a participar na competición de S-cianco, algo similar a nosa billarda. Este festival está recoñecido dende o 2022 como unha Boa Práctica do Patrimonio Cultural Inmaterial da UNESCO.
- *Escuela de verano de juegos tradicionales, Iberia Ludens.* En xullo de 2024 participamos nun encontro en Aranda de Duero.
  Participamos deste encontro cunha palestra sobre *O Xogo Tradicional galego* e posterior práctica vivencial dunha selección de xogos que levamos.

Tecendo redes con outras asociacións

Dentro deste interese en divulgar o noso patrimonio lúdico formamos parte do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, un colectivo que conforman diferentes asociacións e persoas a nivel individual ou asociativo que teñen como nexo común o interese polo xogo tradicional. Dentro deste colectivo fixemos unha acción conxunta durante o confinamento da Covid-19 que consistiu en propoñer xogos tradicionais adaptamos ás casas empregando material de refugallo. Esta iniciativa deu paso á publi-

cación do libro *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida, xogos para a casa e espazos reducidos* (2022), editado pola Deputación de Lugo e que deu paso a numerosas presentacións por todo o territorio galego.

Outra colaboración estableceuse co proxecto *Tecendo brincadeiras,* pintando xogos tradicionais na Praza Maior de Muimenta nos anos de confinamento para que as persoas puidesen xogar de paso.

Tamén realizamos vídeos de difusión dos xogos en colaboración coa Fundación TIC (servizos audiovisuais da Deputación de Lugo) elaborando unha serie de vídeos divulgativos sobre xogos tradicionais tales como: a billarda, a chave de Ferrolterra, a chave de Ourense, a malla, a porca, a ra, a tartaruga, a torada, o arrebolamento de sacho, a mariola, as sete e media, as chapas, cinco xogos de puntería e habilidade, birlos en liña, birlos ao canteiro, outras modalidades de birlos, a escopeta de madeira, o lanzamento de boina, o nabo ao caldeiro, o aro, o cono, o ferrón, o peón, os zancos, tirapedras e o zurriagazo. Na webgrafía do presente capítulo pódese atopar a ligazón de acceso a estes vídeos.

4. Conclusións

Despois de case 15 anos de andaina asociativa difundindo o noso patrimonio lúdico podemos concluír varias cuestións:

- O patrimonio lúdico galego goza de boa saúde e está presente en moitas das programacións culturais e educativas.
- Todas as persoas que se achegan a observar os xogos acaban xogando e agradecéndonos a posibilidade de, ou ben volver xogar e sentir xogos que formaban parte da súa infancia, ou ben aprender e coñecer novas formas de divertirse sas e proactivas.
- Moitas familias e profesorado agradecen a posibilidade de ter un espazo onde o xogo é o centro da atención das crianzas, podendo deixar a un lado os estímulos das pantallas pero non só, pois tamén as persoas adultas se centran no xogo e deixan de lado os móbiles por un momento.
- O xogo tradicional galego é interxeracional. Na xornada de xogo tradicional que organizamos en Muimenta xogan todas as idades e iso convérteo nun xogo atemporal e apto para todas as persoas. Tamén podemos dicir que é un xogo que une fronteiras e permite a persoas de diferente falas xogar nunha mesma lingua.
- En case todos os lugares onde levamos os xogos, repetimos. É dicir, volven contar con nós para dinamizar ludicamente o evento ou, anualmente, asistimos a centros educativos co fin de organizar unha xornada lúdica de xogos tradicionais.

Referencias

Lei Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, reguladora do Dereito de Asociación. (BOE núm. 73, de 26/03/2002). (consultado: 28/07/25). Recuperado de https://www.boe.es/eli/es/lo/2002/03/22/1/con

Álvarez, R. (2016) (consultado: 28/07/25). Patrimonio cultural europeo. Denominacións galegas do xogo da billarda. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/322529612_Patrimonio_cultural_europeo_Denominacions_galegas_do_xogo_da_billarda

Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego (2022). *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida. Xogos para a casa e espazos reducidos.* Deputación Provincial de Lugo.

UNESCO (2024) (consultado: 28/07/25).. Textos fundamentales de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003. Recuperado de https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts_2024_version_ES.pdf

Webgrafía

Fundación TIC (servizos audiovisuais da Deputación de Lugo):
A porca: https://www.youtube.com/watch?v=kvW_PtIu9vI
Tipo de bolos: https://www.youtube.com/watch?v=oIqTKyIhQZY
Bolos en liña: https://www.youtube.com/watch?v=NiiVN4zskig
Bolos ao canteiro: https://www.youtube.com/watch?v=-GPkjIgzLJk
Bolos de Visuña: https://www.youtube.com/watch?v=xkbPk0JfukI
A chave de Ferrolterra: https://www.youtube.com/watch?v=4B7K2E-wLvg
A chave de Santiago: https://www.youtube.com/watch?v=qyr3dQ80C5Q
A chave de Ourense: https://www.youtube.com/watch?v=PcRnpdPLfOg
A billarda: https://www.youtube.com/watch?v=KEWCnMtW0hk
O tirapedras: https://www.youtube.com/watch?v=z6Eggj7xp7Q
O zurriagazo: https://www.youtube.com/watch?v=MMrSJDYJnuc
As chapas: https://www.youtube.com/watch?v=vSpuuZrTY7s
As chapas: https://www.youtube.com/watch?v=vSpuuZrTY7s
A marqueta: https://www.youtube.com/watch?v=Sx2t-Wivveg
Lanzamento de boina: https://www.youtube.com/watch?v=begtTB_9F1g
Puntería e habilidade: https://www.youtube.com/watch?v=K0ivqwV72YA
Xogo da ra: https://www.youtube.com/watch?v=ZJorYBFtmSc
Os zancos: https://www.youtube.com/watch?v=h3vC5kkeRnY
As tartarugas: https://www.youtube.com/watch?v=K51dDoSYQNk
Nabo ao caldeiro: https://www.youtube.com/watch?v=YUoD5LPNvpI
A torada: https://www.youtube.com/watch?v=sHpQ2dTsiiw
Escopeta de madeira: https://www.youtube.com/watch?v=R6g1nOGOWas
O cono: https://www.youtube.com/watch?v=-Rpwxptg6RA
O trompo: https://www.youtube.com/watch?v=pJosy_40MOE
O aro: https://www.youtube.com/watch?v=WsHGps19HeM
As sete e media: https://www.youtube.com/watch?v=TM5KNyTyQyo
Arrebolamento de sacho: https://www.youtube.com/watch?v=fBEz7jt5BME
A mariola: https://www.youtube.com/watch?v=MWqt5DIuj5U

O papel da administración pública no fomento dos xogos tradicionais: O exemplo do Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo* – Deputación de Ourense. 20 anos de Obradoiro de Xogos Tradicionais e Populares nos centros de ensino público da provincia de Ourense

Lito Prado Rodríguez

O papel que xogan as administracións na investigación, recuperación, conservación, divulgación e promoción dos fitos que conforman a nosa cultura é fundamental, e máis aínda no campo dos xogos populares e tradicionais. Un exemplo de boa praxe é a actividade que vén desenvolvendo o Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo - Deputación de Ourense ao longo da súa traxectoria, e en concreto a través do programa escolar «Obradoiro de Xogos Populares e Tradicionais».

1. Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo Fernández

O Día das Letras Galegas do 2004 dedicóuselle ao etnógrafo ourensán Xaquín Lorenzo Fernández, 'Xocas', unha figura clave na recuperación e divulgación da cultura galega. Ese mesmo ano nacía o «Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo Fernández», un departamento da Deputación de Ourense que veu substituír a Escola Provincial de Danza do organismo provincial.

A Escola Provincial de Danza fora creada no ano 1984 co obxectivo de organizar actividades relacionadas coa música e danza tradicionais galegas. Así mesmo, outro dos seus cometidos foi a investigación e divulgación do noso patrimonio e da nosa cultura popular, seguindo o camiño iniciado a finais da década dos 70 polo Colectivo Cultural *Castro Floxo*, o que tivera como colaborador e asesor a Xaquín Lorenzo.

Deste xeito, o Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo Fernández* naceu coa experiencia, a sabedoría e bo facer da Escola Provincial de Danza e do Colectivo *Castro Floxo*. Non se trataba unicamente de honrar a figura de *Xocas*, senón tamén de apostar por un proxecto que puxese en

valor a nosa cultura popular e a achegase a diferentes sectores da sociedade.

O obxectivo principal do Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo Fernández* é promocionar todo tipo de actividades dirixidas a recuperar, conservar e dar a coñecer a cultura galega. Trátase de facelo dun xeito participativo e respectuoso, que supere a visión folclorista e logre chegar a aqueles ámbitos nos que practicamente desapareceron as canles de transmisión habituais. Para iso, as actividades do centro diversifícanse en diferentes ámbitos: clases de danza e de instrumentos tradicionais, obradoiro de teares, publicacións especializadas, recompilacións etnográficas, Museo do Traxe Tradicional, organización das Xornadas Internacionais de Folclore, a Romaría *Raigame*... Dentro delas, a vertente educativa xoga un papel fundamental.

Conscientes da importancia de que a cidadanía coñeza a nosa cultura e patrimonio material e inmaterial, o Centro sempre fixo un esforzo no ámbito educativo, habilitando diferentes medios para dála a coñecer. Non se trata unicamente de contribuír a educar cidadáns orgullosos do propio, senón tamén achegarlles outras culturas e pobos para que sexan conscientes da riqueza multicultural, as diferenzas e coincidencias e, en última instancia, contribuír a formar unha cidadanía máis empática, tolerante e respectuosa.

O ámbito de actuación do Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo Fernández* non se limita á provincia de Ourense; ten presenza en Galiza, o resto de España e colabora habitualmente con asociacións e a administración do norte de Portugal. O seu traballo internacional non queda aquí, xa que é habitual a súa participación en festivais de folclore en diferentes partes do mundo, participación e organización de congresos, exposicións, intercambios culturais, acordos de irmandamento...

2. Obradoiro de xogos populares e tradicionais

Cremos que na formación integral dos nosos nenos e nenas, así coma no proceso de desenvolvemento educativo, débese contemplar o estudo e coñecemento de diferentes aspectos que conforman e singularizan a nosa identidade como pobo, contribuíndo a enriquecer a súa bagaxe cultural e propiciar unha formación integral aberta e tolerante: orgullosos da propia cultura e respectuosos coas alleas.

Entre os moitos elementos da cultura popular que se foron esquecendo ao longo dos anos están os xogos populares e tradicionais, que en moitos casos posúen un grande valor lúdico e formativo. Recuperar os nosos xogos tradicionais non significa voltar atrás no tempo, nin loitar

contra o avance da sociedade. Trátase de lle devolver ao xogo o seu valor de recoñecerllo todo plenamente desde un punto de vista social e pedagóxico e de ofrecerlles aos nosos nenos e nenas opcións lúdicas dentro da nosa cultura.

No curso 2003/2004 organizouse o I Curso de Xogos Populares e Tradicionais, con presenza maioritaria de profesorado de primaria e secundaria de centros públicos da provincia, que no remate do curso, propuxeron a posibilidade de realizar un obradoiro de xogos dentro do horario lectivo, formando un grupo de traballo para artellar e organizar un programa educativo con este tema de eixe central.

Como resultado dese grupo de traballo, no curso 2003/2004, iniciamos con 8 centros de ensino público (4 CEIP, 1 CPI e 1 IES) probas con distintos grupos de xogos e dinámicas para o seu descubrimento e aprendizaxe. Deste xeito, elaborouse o primeiro programa do Obradoiro de Xogos Populares e Tradicionais, que se implementou neses mesmos centros de ensino público da provincia de Ourense no curso 2004/2005.

Dende o 2004 até a actualidade, e sempre tendo en conta a experiencia que nos achegan as edicións anteriores, así coma as distintas reorientacións do proxecto grazas ás enquisas avaliativas achegadas polos centros ao remate da actividade, vénse programando o Obradoiro de Xogos Populares e Tradicionais. A iniciativa está deseñada principalmente para alumnas e alumnos do último ciclo de primaria ou toda secundaria de centros de ensino público da provincia de Ourense. Unicamente foi suspendido no curso 2019/2020 por mor da pandemia asociada á Covid-19.

A evolución do programa ao longo destes vinte anos, en canto a número de centros e alumnado, queda reflectida nas seguintes táboas:

Curso	2004/2005	2005/2006	2006/2007	2007/2008	2008/2009	2009/2010
Número de centros	08	10	25	37	46	48
Número de participantes	164	200	680	850	1400	1450

Curso	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de centros	65	51	58	55	56	58
Número de participantes	1860	1524	1789	1887	1818	1788

Curso	2018-2019	2019-2020	2020-2021	20212022	2022-2023	2023-2024
Número de centros	59	59 Suspendido pola Covid-19	39 Afectado pola Covid-19	59	60	64
Número de participantes	1817			1690	1711	1892

A afectación do programa, no referente ao territorio, é aínda maior, porque se ben hai concellos que contan con varios centros educativos (Ourense, Carballiño, Verín, O Barco...), hai outros nos que nos seus centros de ensino están matriculados nenos e nenas doutros concellos. Así, por exemplo, ao IES *Taboada Chivite* de Verín tamén acoden mozos e mozas dos concellos de Cualedro, Monterrei, Laza e Castrelo do Val, mentres que ao CPI *Virxe da Saleta* de Cea van rapaces soa concellos de Piñor e Vilamarín.

2.1. Obxectivos do programa

Entre outros, estes son os obxectivos que contempla o programa:

- Dar a coñecer xogos populares e tradicionais galegos, con especial atención aos propios da provincia, amosando novas alternativas para o tempo de lecer.
- Fomentar o interese pola cultura galega e o uso do galego a través do mundo lúdico.
- Dar a coñecer recursos relacionados cos xogos tradicionais e poñer en valor recursos xa existentes na nosa provincia, dotándoos de vida e uso práctico.
- Fomentar valores coma a colaboración, o traballo en grupo, a igualdade e o aprecio.
- Desenvolver a orixinalidade e a creatividade coa elaboración de enredos, así como incrementar o coñecemento do medio a través da utilización de elementos da contorna natural.
- Concienciar da importancia da transmisión cultural dunha xeración a outra a través da oralidade.

2.2. Destinatarias e destinatarios do programa

O programa Obradoiro de Xogos populares e Tradicionais está principalmente deseñado para alumnos e alumnas de último ciclo de Educación Primaria e primeiro ciclo de Educación Secundaria.

Así e todo, a iniciativa é moi flexíbel, xa que somos conscientes das circunstancias dalgúns centros nos que, por exemplo, hai moi pouco alumnado. Neses casos facemos unha adaptación, podendo chegar a participar todo o alumnado do centro. Isto ocorre no CEIP de Castrelo de Miño, CEIP do Bolo, CEIP *Virxe de Guadalupe* de Avión... Do mesmo xeito, temos sempre en conta que non é o mesmo levalo a cabo nun CEIP que nun IES.

2.3. Desenvolvemento do obradoiro

A comezos do curso escolar poñémonos en contacto, vía correo electrónico, con todos os CEIP, CPI e IES da provincia. Decantámonos polo correo electrónico como vía de comunicación porque nos últimos anos do programa rebelouse como o método máis económico e eficaz. Neste primeiro contacto achégaselles unha carta de presentación, unha solicitude de inscrición e un programa do Obradoiro.

O obradoiro consta de dúas sesións, escollidas de entre dez propostas. Estas dez propostas aparecen desenvoltas e especificadas no programa remitido a todos os centros e modificado todos os anos tendo en conta as avaliacións da actividade que nos achega o profesorado.

As sesións propostas para elixir son as seguintes:

- Sesión 1: A porca e o pino.
- Sesión 2: Billarda.
- Sesión 3: Zancos e aros e peóns.
- Sesión 4: Pillas. Entre outras, o cazador, o pano do río e o chourizo envelenado.
- Sesión 5: Xogos de mesa. Entre outros, mentirán e muíño.
- Sesión 6: Birlos e birolla.
- Sesión 7: Enredos, xoguetes e enxeños musicais.
- Sesión 8: Xogos bailados.
- Sesión 9: Tabas e xogos de ritmo.
- Sesión 10: Ra, chavelo e chave.

Unha vez que chegan as solicitudes, elaboramos un cronograma específico da actividade tendo en conta que a cada centro educativo iremos dúas semanas consecutivas, no mesmo día e horario, para realizar as dúas sesións elixidas por eles. Para a súa elección entran en xogo diferentes condicionantes, que dependen las circunstancias e características de cada centro. Así, algúns decántanse por aqueles xogos tradicionais presentes na súa contorna, outros pola relación con temas que están a traballar na clase, interese dos rapaces etc.

De todos os xeitos, aínda que nas sesións expliquemos e xoguemos ás opcións escollidas pola profesorado de cada centro, serven tamén como base para introducir, explicar e xogar a outros que encaixen na propia dinámicas como recitados, trabalinguas, xogos de mans e dedos, xogos de entendemento..., facilitando deste xeito a creación dun ambiente lúdico que busque orixinar curiosidade e interese nos rapaces polo tema do xogo. E é que este é un dos principais obxectivos do obradoiro: que sexa o propio alumnado o que investigue, descubra e sobre todo, leve á práctica, as diferentes manifestacións do xogo tradicional; primeiros pasos para que se volva dar dun xeito naturalizado.

Aproveitamos tamén, sen perder de vista o enfoque lúdico, para falar da nosa cultura e doutras alleas, de interculturalidade, de patrimonio natural e cultural e a importancia da súa conservación e de comunidade. Trasladamos a idea do xogo coma algo universal que ultrapasa fronteiras e que nos une a todos os e as habitantes do planeta ao mesmo tempo que nos fai únicos. E, así, falamos do xogo da billarda e do *guilli danda*, que é como se chama a billarda en Paquistán. E falamos de que grazas ao escritor Jeff Kinney descubrimos que no patio do cole dun neno estadounidense hai un queixo podre sobre o que caeu unha maldición, e esa maldición é igual que o xogo de pilla chamado o *moco* ou *ti a levas* que tanto xogamos nas nosas escolas. E que o xogo da *mbila* en Mozambique ou do *snorre* en Suecia é o noso xogo do peón ou buxaina ou sevillana. E, ás veces, descubrimos que grazas ao xogo somos iguais a outras culturas, e que grazas a unha lingua propia somos distintos; e convertemos un xogo universal en galego porque temos léxico propio nunha lingua única.

O profesorado conta con material de apoio para este obradoiro, en concreto dúas propostas pedagóxicas: «A porca» e «A billarda». Actualmente estamos a traballar na elaboración doutras dúas propostas pedagóxicas; neste caso estarán centradas no xogo dos birlos e o da chave. Así mesmo, contan co noso apoio na organización de encontros intercentros que teñan por obxecto o xogo popular e tradicional xurdidos a raíz do obradoiro.

Comentar por último, que a Deputación de Ourense conta cun educador e todo o material de xogo preciso para a realización do programa.

3. Outras actividades relacionadas co xogo popular e tradicional

Ademais do obradoiro de xogos, o Centro de Cultura Popular funciona coma centro de recursos prestando o material de xogos a aqueles centros escolares, asociacións sen ánimo de lucro ou concellos que nolos soliciten.

O esforzo na organización e realización de cursos, charlas e monográficos no eido dos xogos é salientábel, non só os propios, senón tamén os organizados en colaboración con outras institucións como a Universidade de Vigo, UNED Ourense, CFR Ourense, centros de ensino, rede de escolas infantís de Galicia... Entre os moitos cursos realizados destacamos os seguintes, con varias edicións ás súas costas cada un deles: «Curso de Xogos Tradicionais e Populares», «Contos, cantos e xogos de 0 a 3 anos», «Contos, cantos e xogos de 3 a 6 anos» e «Recuperación do xogo en calidade en contexto educativo».

Tamén debe salientarse o traballo de investigación na procura de xogos tradicionais da provincia de Ourense, coma o xogo dos *vinte*, un tipo de birlos do concello de Cualedro, ou a chave de coroa, un tipo de chave dos concellos de Monterrei e Oímbra. Actualmente estamos no proceso de recollida de información dos birlos de Mourisca (concello de Viana), coa colaboración do IES *Carlos Casares*, e xogos tradicionais exclusivos de mulleres, como as bugalliñas, os birlos de Castro Caldelas e os xogo de cartas de *palleira*.

Todo este labor en prol da recuperación, transmisión e asentamento dos xogos tradicionais e populares complétase con exposicións, apoio ou organización de torneos, organización ou apoio a actividades de exhibición... propias ou en colaboración con institucións públicas ou asociacións coma Brinquedia, Museo do Pobo Galego, LNB, *La Región*, *Amics de la Baldufa*...

De entre todas as colaboracións ao longo destes anos queremos destacar, pola súa emotividade, a do ano 2014 con Brinquedia para a celebración do día do peón de xeito central na provincia de Ourense. Nela contamos coa participación do escultor e propietario da Casa das Rodas (concello de San Xoán de Río), Florencio de Arboiro, e o editor Olegario Sotelo Blanco. Este foi o manifesto que se leu no CEIP de Manzaneda para toda Galiza:

«*DÍA DO PEÓN*
Manzaneda, día de San Martiño de 2014
O peón é un ludro ao que burlaban todos os mutilos, de cando eu era guezo, en todos os moros do moreno.
Constaba dun caleiro de madeira arreado pola punta, á que se cimbraba un pícolo. Despois, cunha lea, caxábaselle voltas e bocalesábase contra a chaira. Ficaba quen a calateara mellor e máis tempo.
Burlábase todo o claro. Polas claras cando un zafaba da escola e polos tardufos cando se andaba a batelozoco. E sempre polo San Martiño.

O que estades a escoitar é barallete, a lingua dos afiadores. Con ela comunicábanse entre eles, permitíndolles arranxar negocios e falar de asuntos do oficio, sen que o cliente ou o patrón puidese entendelos. Ás veces tamén o empregaban como elemento de burla ante ofensas que puideran xurdir.

Durante moitos séculos a xente case non renovaba as súas ferramentas cortantes, as súas navallas barbeiras, as tesoiras e demais artigos de coitelería, e precisaban dos servizos do popular afiador ambulante, que chega a todas partes portando a súa roda de afiar, e a técnica artesá na punta dos seus hábiles dedos. Avisando da súa presenza co seu chiflo.

Os peóns e as rodas de afiar teñen moito que ver, moito máis que o que a xente se pensa. Durante moito tempo os peóns e as rodas de afiar, dando voltas e voltas, foron algo cotián e necesario.

Non había aldea na que as súas nenas e nenos non souberan tirar o peón ou que por ela non pasara o seu afiador co seu melódico chiflar.

Coa chegada dos produtos de usar e tirar, das présas, do ultratecnolóxico, tanto a roda como o peón, parecían abocados a quedar esquecidos, cheos de po, no faiado. Coa desaparición das rodas perdeuse un xeito de traballo, de valoración das cousas, de ver o mundo... dunha lingua. Co esquecemento do peón perdeuse unha porta a outros xogos, un xeito de relacionarse, de gozar do tempo de lecer.

Pero o mundo dá moitas voltas, tentando semellar un peón, tentando semellar unha roda de afiar.... e retorna sempre ao punto de partida, tentando recuperar o útil do pasado.

Grazas á Asociación Cultural Ben Cho Sey recuperamos o significado dun oficio esquecido, cunha casa das Rodas, un selo de correos, un congreso internacional, unha longametraxe e.... un avión co nome de «O afiador».

Grazas a asociacións como Brinquedia ou o Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo, descubrimos o xogo do peón como un xogo universal que grazas á lingua galega convertemos nun xogo noso.

Descubrimos que un peón tamén é buxaina, bailarete, trompo, danzarina ou sevillana. Descubrimos o valor de xogar xuntos aprendendo os uns dos outros, os nenos das nenas, os novos dos vellos. Descubrimos que para pasalo ben non precisamos de moitos cartos ou de trebellos complexos.... que para pasalo ben só precisamos dun cacho de pau, de amigas e amigos e ganas divertirse.

Reza o dito que «Polo San Martiño, peóns ao camiño», e así neste día de San Martiño de 2014 só me queda dicir:

Ollo, vista e ao peón!

Florencio de Arboiro, San Xoán de Río (Ourense)»

4. Conclusións

Tras vinte anos de obradoiro, e algúns máis de traballo no campo dos xogos populares e tradicionais, é momento de facer balance e autocrítica. O esforzo realizado polo CCP *Xaquín Lorenzo* está a servir para frear a desaparición, e nalgún caso para manter o que queda deste tipo de xogos, mais vemos que este esforzo non é suficiente sen a colaboración doutros sectores. Por iso, vemos fundamental unha maior implicación da comunidade escolar, das administracións, das familias, das entidades sociais e culturais... e, en definitiva, de toda a sociedade.

Así e todo, seguiremos a traballar con todo o noso empeño na recuperación, valorización, difusión e naturalización dos xogos populares e tradicionais, baixo a firme convicción de que unha sociedade que xoga é unha sociedade moito máis empática, participativa, inclusiva, dialogante e feliz.

Referencias

Centro de Cultura Popular *Xaquín Lorenzo Fernández* (consultado: 28/07/25). Recuperado de www.ccpxaquinlorenzo.es. Nesta páxina web pódense descargar de balde as propostas pedagóxicas da porca e da billarda, así como o programa do Obradoiro de Xogos Populares e Tradicionais.

A divulgación do patrimonio lúdico. Xogo e mar

Hugo Lage

O xogo popular e tradicional está en moitas ocasións definido polo propio espazo físico e tamén polo corpus cultural de cada localidade ou bisbarra. Os máis de 1.000 km de costa que hai en Galicia e as características singulares de cada zona, provocan que nos limitemos nesta colaboración á costa da Guarda e a súa contorna. As propostas de recursos que ofrecemos xurdiron de dúas sesións no seo da Asociación PIUEIRO con persoas de entre 55 e 85 anos, a partir desa recollida fixéronse algunhas adaptación, coa idea de ser aplicables con grupos de centros educativos.

1. Contexto

Cada lugar ten as súas características físicas e culturais, polo que todo xogo ou argallada que estea condicionada aos recursos materiais do medio, tamén está por forza definindo o patrimonio lúdico desa localidade. Isto probablemente estea máis marcado nos xogos de imitación, en especial naquelas zonas de costa nas que tradicionalmente o mar era a principal fonte de recursos. Noutras palabras, se case toda a poboación se dedica á pesca, por unha banda temos moitos xogos de imitación relacionados coa pesca (lanzar redes e aparellos, izar velas, vogar, varar a embarcación, atar e reparar redes, construción de aparellos, tinguido de velas e cabos, reparación de embarcacións, transporte do peixe, venda do peixe etc.) e, por outra banda, moitos obxectos que son empregados no xogo tamén estarán ligados á pesca (construción de barcos de lata, elaboración de amocelos e engados, reprodución de cestos e canastros semellantes aos empregados para descargalo peixe etc.).

Isto non quita que logo haxa outro tipo de xogos que son comúns a zonas de interior, que poden ter variantes —sobre todo a nivel de nomes— pero que esencia son os mesmos xogos, e non imos deternos moito neles porque neste caso queremos centrarnos nos elementos diferenciábeis.

Cómpre tamén aclarar que a Asociación PIUEIRO ten o seu epicentro na Guarda. De aí que cando se fai unha reprodución dunha embarcación, o que imos atopar son as tipoloxías propias (por exemplo, gamelas da

Guarda). Evitemos caer no erro de que o que aquí aparece é extensible a todo o litoral galego.

2. Recursos

A fabricación de embarcacións en pequeno formato para logo xogar con elas é un dos elementos senlleiros do patrimonio lúdico na costa. As latas de aceite de 5 litros eran un obxecto moi cobizado porque tiñan un tamaño moi axeitado e facilitaban a manipulación. Pero cousas tan simples coma recoller todo elemento flotante que a marea tiña a ben traer para logo elaborar barcos efémeros que competían por chegar dunha zona do porto ao outro, coñecido no contexto guardés como «Nábuas», tamén enriquecen este patrimonio. Ademais, a elaboración de reproducións de embarcacións é algo que vai perdurando segundo as persoas van cumprindo anos e adoito, cando chega a xubilación, mesmo hai un aumento do tempo que se dedica a iso, só que nestas idades se perde o uso lúdico da embarcación —ou se queremos, envólvese baixo o paraugas da *elaboración de maquetas*—.



Proposta de actividade 1: Fai a túa gamela da Guarda ou de Coruxo

Premendo na ligazón podes descargar as fichas para facer en cartolina unha «Gamela da Guarda» ou unha «Gamela de Coruxo» (https://acortar.link/RboUxv). Está deseñado para imprimir en cartolinas brancas de tamaño A3 (consello: evita pintar nas solapas para que logo se poidan pegar mellor).

Proposta de actividade 2: Barco de refugallo

Organízase unha recollida de material que se atopa na ribeira e clasifícase polo tipo de material —e xa de paso, tómase nota ou faise unha fotografía para documentación—. Logo, en función de onde vaiamos facer uso dos barquiños, hai que facer unha escolma do material que se pode empregar. Por exemplo, se a navegación vai ser nun espazo acoutado onde se poida recuperar o material, podemos usar todo tipo de material. Pola contra, se a navegación é nun espazo onde non poidamos recuperar

o material, hai que evitar todo aquilo que contamine e facer uso só de elementos naturais que non prexudiquen o medio. Logo, por grupos ou individualmente fanse as embarcacións para a súa posterior navegación. Pode facerse logo un percorrido con obstáculos ou simplemente ver se os barquiños chegan dun punto a outro.

Outro tipo de xogos ligados ás zonas de costa (e río) son aqueles nos que se elabora unha pequena embarcación que permite vogar nela unha persoa adulta ou dúas persoas no caso das crianzas. Os nomes que se lle dan a estas embarcacións poden variar dun lugar a outro, sendo se cadra o máis difundido nas últimas décadas o de «faluchos», sobre todo polo inmenso traballo desenvolvido pola Asociación de Mariñeiros Artesanais e Deportivos de Bouzas. Adoito son embarcacións de lata, que xa requiren un recurso material que non estaba ao alcance de todo o mundo[4] e que ademais debe ser traballado con certa precisión. As competicións con estes botes ben poden entrar na categoría de eventos deportivos, e nalgúns casos atopámolos ligados a festas locais. Por exemplo na Guarda está moi viva a tradición das Gameliñas nas Festas do Carmen. Neste caso as embarcacións están feitas coa feitura das Gamelas da Guarda[5], pero loxicamente con menor volume. Citamos estes dous exemplos de «faluchos» e «gameliñas» porque son iniciativas que son reproducibles noutras zonas de costa e que non requiren grandes investimentos nin moito esforzo de mantemento. No caso da Guarda dende hai uns catro anos a Asociación PIUEIRO, en colaboración con voluntariado local, pon a disposición varias gameliñas no pequeno areal na Ribeira (zona do porto) para que a rapazada, con supervisións e asesoramento deste voluntariado, aprenda vogar e se deleiten durante as tardes dos meses de verán.

En recollidas feitas en 2024 identificamos algúns xogos especialmente axeitados para zonas con terreos areosos, coma o *canga terreo*, un xogo para dúas persoas ou equipas no que se facía un círculo no chan e se dividía á metade, tendo coma obxectivo «conquistar» terreo na metade allea. Para iso había que lanzar unha navalla, coitelo etc., para que cangase[6] no terro alleo a unha distancia menor a catro dedos do terreo propio. Cando a navalla non cangaba, trocaba a quenda. Gañaba quen acadaba máis terreo durante o tempo de xogo. Evidentemente, estamos a falar de hai máis de

[4] Este tipo de embarcacións adoitaban facerse a partir de bidóns de lata moi grandes.

[5] Existen diferentes tipoloxías de embarcación tradicional galega asociadas ao termo «gamela», polo que, para identificar cada unha destas tipoloxías, moitas veces se asocian ao lugar ou lugares nos que cada embarcación era habitual. Entre a Ría de Vigo e A Guarda hai poucos quilómetros, pero as características dos espazos de navegacións son ben distintos, por iso atopamos diferenzas entre a «gamela da Guarda» e a «gamela de Coruxo».

[6] O termo«cangar» emprégase para indicar que se crava a folla da navalla ou coitelo no chan.

tres décadas, cando non era raro que os cativos tivesen algunha navalla. Había opción de dividir o círculo en tres ou catro, se había tres ou catro participantes. Porén, adaptando a mecánica do xogo podemos facer unha variante nova.

Proposta de actividade 3: Movendo os marcos

En terreo areoso —ou de terra branda— facemos un círculo no chan e o dividimos en dous. Como material a lanzar podemos ter unha pedriña ou unha chapa con peso. A primeira persoa lanza a pedriña ao terreo contrario e, no caso de que fique a unha distancia menor de 4 dedos do límite do espazo propio, entón sumas ese pedaciño ao teu terreo. Se, pola contra, a distancia é superior, troca a quenda. Pódese xogar cun tempo determinado e ver que acada maior espazo ou a ver se alguén move o marco ata determinado lugar (por exemplo, ter máis do 75% do círculo).

Outro xogo común nesta zona da Guarda eran *as coviñas*, no que se facían tantas coviñas como participantes había e o obxectivo era meter unha pelota pequena[7] que en cada cova. Nunha quenda, se unha persoa metía a pelota nunha coviña, marcábase iso deixando unha pedra na coviña. Cando entraba a pelota nunha coviña podían pasar varias cousas. Unha variante era que cando unha persoa metía a pelota en todas as coviñas, tiña que pór a man sobre a parede e outra persoa lanzáballe a pelota contra a man... pero, claro, iso non era moi motivador para atinar nas coviñas, así que outra variante era que cada persoa tiña asignada unha coviña e cando alguén metía a pelota nunha coviña que non era a súa, a persoa asignada a esa coviña podía coller a pelota e lanzarlla á man doutra persoa e, no caso de atinar, libraba (quere dicir que era como se a pelota non entrara na coviña). Esta variante era máis entretida porque todas as persoas que xogaban tiñan que estar atentas ao xogo en todo momento.

Proposta de actividade 4: as coviñas

Fanse as coviñas no chan (area ou terra), tantos buraquiños no chan coma participantes haxa. O tamaño das coviñas depende da pelota a empregar, pero canto máis pequena sexa, menos espazo imos precisar. O obxectivo é meter a pelota nas coviñas, impulsándoa coa man ou mans. Numéranse as coviñas —ou asígnaselles un nome[8]— para identificalas e

[7] Era unha pelota pequena e dura duns 2 cm de diámetro, de cor verde, que viña cuns zapatos de marca *Gorila*.

[8] É interesante asignar nomes ligados á toponimia ou talasonimia local. Por exemplo se coñecemos nomes da contorna, especialmente aquelas que están no espazo intermareal, temos a oportunidade de traballar tamén este tipo de patrimonio.

por quendas cada participante tenta meter a pelota na coviña que escolla. No caso de facelo, suma 1 punto e pode tirar de novo. No caso de de meter a pelota noutra coviña, resta 1 punto. No caso de non atinar en ningunha coviña, pasa a quenda á outra persoa. O xogo pode rematar ao chegar a 10, 15 ou máis puntos. Unha variante simple sería ver quen acada meter a pelota nas coviñas nunha soa quenda.

Obviamente, tamén houbo algúns xogos que se foron perdendo co paso do tempo, por citar dous que na costa baixomiñota adoitan ser comentados cando se fala de xogos con xente de máis de 60 anos, temos por unha banda as coñecidas coma *galiñadas* e por outra o grupo de xogos de *cociñas*. Convén contextualizar isto na súa época para poder entendelos e simplemente ter presente que son parte dun patrimonio lúdico, cumprindo polo tanto a súa función e, por favor, evitemos xulgalos desde unha perspectiva actual. As *galiñadas* eran quedadas para tirarse calquera tipo de obxecto entre dous ou máis grupos de nenos —as nenas en xeral, non participaban— de diferentes barrios, nin máis nin menos. A simple vista todo moi violento sen máis fin que mancar outros nenos, mais había certas normas —como por exemplo, se había algunha ferida grave, o xogo paraba— e tamén existía a estratexia de cando en vez. Sen dúbida, tamén reforzaba a idiosincrasia do barrio, un sentimento de pertenza a un colectivo que te protexía e ao que se debía lealdade. As «cocinitas» engloban todos aqueles xogos de imitación de labores do fogar e, por desgraza, hai 30, 40 ou máis anos isto implicaba que as protagonistas destes xogos eran as nenas. O característico destes xogos e o motivo de que se citen aquí, é que o espazo no que se desenvolvía era unha zona de rochas na ribeira que foi desaparecendo por mor da triste moda dos paseos marítimos das décadas dos 80 e 90, que cementaron non só quilómetros de litoral senón tamén a infancia de varias xeracións, pois metaforicamente cubriron o espazo de xogo principal, as zonas de rochas onde uns nenos tentaban apañar algún cangrexo e outros ían cos seus barquiños de lata tentando sortear un grupo de nenas que andaban a mollar os pés e a apañar cunchas.

O das cunchas non é un tema lixeiro. A procura de cunchas diferentes ás máis doadas de atopar é xa de por si un entretemento sinxelo pero no que moitas e moitos investiron infinidade de horas. O uso das cunchas coma elemento de xogo tamén é moi común en zonas de costa, xa que é un material que se pode obter con facilidade e ademais é vistoso. Tamén porque as cunchas son fichas para xogos de taboleiro (con 6 cunchas xa tés para un Pai-Fillo-Nai!) e, se perdes ou rompes unha das fichas, en menos dun minuto xa hai substituta. Nesta liña xurdiu hai 5 anos a proposta da Ludoteca Mariñeira, que forma parte das Ludotecas Viaxeiras, é dicir, lu-

dotecas itinerantes de pequeno formato e tematizadas[9]. O xerme foi o Encontro de Embarcacións Tradicionais de Galicia[10] celebrado na Guarda no 2019, dentro dun espazo de xogo para as familias no que os xogos populares tiñan o protagonismo, sobre todo os xogos de taboleiro. As Ludotecas Viaxeiras teñen unha organización informal —non pertencen ao catálogo de ningunha empresa de servizos de lecer nin dunha asociación en concreto— e teñen un fondo de documentación de certo calado que permite ir facendo propostas diferentes, adaptadas ás necesidades do grupo de persoas que as promove en cada contexto. No caso da Ludoteca Mariñeira o eixe principal foi adaptar xogos de taboleiro a unha estética mariñeira, empregando diferentes tipos de cunchas coma fichas ao tempo que se elaboraron xogos moi simples (facer parellas, identificar especies de peixes ou moluscos etc.), sumando xogos mercados no que o mar, a costa, a navegación ou a pesca son o contexto[11].



Proposta de actividade 5: xogos con aires mariñeiros

A idea principal é adaptar un xogo ao contexto do mar ou á navegación. O máis doado é tirar de xogos de taboleiro coñecidos e/ou moi simples (por exemplo, un Pai-Fillo-Nai). A escolla do xogo pode ser xa unha actividade grupal e, no caso dos centro educativos, unha aula pode organizarse en 3 ou 4 grupos para traballar sobre un mesmo xogo ou escoller un xogo distinto para cada grupo. No caso dos xogos de taboleiro hai dous elementos básicos: o taboleiro e as fichas. Algo tan simple coma un Pai-Fillo-Nai ten centos de formas de ser pintado ou deseñado, así que se pasamos a un Muíño de 9 xa non digamos —debemos recordar que as liñas

[9] As Ludotecas Viaxeiras teñen o seu xerme na «Ludochapa, xogos e obradoitos con chapas» que estivo funcionando a comezos dos 2000 na zona do Concello de Santiago de Compostela e arredores. Existiu tamén unha Ludoteca Brincalhona (con xogos feitos con material de refugallo) e tamén hai unha Ludoteca do Rei Sabio (xogos de taboleiro escollidos do Libro dos Xogos do Rei Afonso).

[10] Os Encontros de Embarcacións Tradicionais de Galicia organízanse cada dous anos ao abeiro da Federación Galega pola Cultura Marítima e Fluvial (Culturmar).

[11] Cando se fala de contexto tanto pode haber un xogo de taboleiro sobre navegación viquingas coma un xogo de estratexia para cruzar un río ou atopar os tesouros da Ría de Rande.

SI teñen importancia á hora de facer movementos e que as variantes son máis das que aparentemente podemos sospeitar—. Tirar de debuxos feitos á man ou recursos dixitais é unha cuestión de escolla, e o máis importante neste caso é que cada taboleiro sexa único e cada grupo o sinta coma propio: cando alguén sente propio un xogo, quéreo e cóidao con moito máis cariño. Logo está a parte das fichas, que se poden tirar de debuxos ou procurar elementos naturais doados de atopar. Ollo con isto!! Non se trata de arrasar con toda canta cuncha ou pedra hai, e por suposto nada de coller cousas en espazos naturais protexidos nin de mercar estas bolsiñas horribles con cunchas que quen sabe de onde saíron. Logo, pódese organizar unha sesión de xogos para que o resto de alumnado poida velos, xogar e, con sorte, nalgún intre da súa vida facer ou pintar o seu taboleiro.



Proposta de actividade 6: á procura de cunchas!

Organízase unha saída a unha zona de costa e facémonos cunha guía de identificación de cunchas previamente. Na Guarda está a Asociación ANABAM (Asociación Naturalista do Baixo Miño) que entre as súas publicacións, dedica unha precisamente a isto. Non quere dicir isto que todo o mundo teña que vir á Guarda, seguro que noutros sitios tamén hai algunhas publicacións semellantes pero, por suposto, na Guarda todo o mundo é benvido, benvida! Levamos algún tipo de recipiente ou frasco pequeno con tapa, preferiblemente de vidro transparente —con catro ou cinco frascos tipo os das marmeladas é dabondo—. A dinámica é moi sinxela, fanse grupos pequenos e explícase que imos recoller cunchas, en zona seca e evitando sempre recoller seres vivos —isto pode parecer unha parvada pero convén dicilo— e dentro do espazo delimitado para facer a recollida. Tamén se explica que hai milleiros de cunchas diferentes, así que pode ser que topemos con algunha descoñecida e non pasa nada por iso. Despois de deixar un tempo para a procura e recollida das cunchas, xúntanse todos os grupos e comezamos coa identificación. O habitual é que as guías diferencien entre univalvos e bivalvos, así que é un bo comezo e logo, en función da guía, avánzase. O dos frascos de vidro é porque hai algunhas características que son máis doadas de observar coa cunha dentro do frasco con auga —claro, tamén con lupas e microscopios, pero para manexar

con grupo é máis práctico o dos frascos—. O normal é que cun grupo de 15 persoas atopemos máis dunha ducia de cunchas diferentes que poidamos identificar nunha actividade de 60 minutos e preto de 10 máis que non sexamos quen de identificar nese tempo. No peche da sesión devólvense as cunchas a ese espazo, xa que é o seu lugar e cumpren unha función nel. Se queremos unha lembranza dese día, podemos facer fotos das cunchas e do lugar onde se atoparon, o que pode ser tamén útil de cara a identificar esas cunchas despois da actividade.

3. Conclusións

O extenso litoral galego conta cun rico e variado patrimonio, e o xogo non é alleo a este territorio. Temos xogos populares e tradicionais que son comúns noutras zonas coma as agachadas, a cachiza ou billarda, o ovo-pico-araña e moitos outros, mais tamén hai características propias do espazo físico e cultural da costa. Aínda que ás veces o esquezamos, hai traballo de recollida por facer. O tecido asociativo galego, sumamente rico e xeneroso, adoito está disposto a colaborar e fornecer de recursos a aquelas persoas e colectivos que se acheguen a eles con honestidade, amabilidade e vontade de facer cousas.

A divulgación dos xogos tradicionais e a empresa

Somos enredos SL

A presente colaboración analiza a inclusión do xogo tradicional na oferta de lecer empresarial, explorando a súa viabilidade económica e impacto social. A través da observación de eventos e entrevistas con participantes, demóstrase que este tipo de actividade fomenta valores como a cooperación, a inclusión e o desenvolvemento físico e cognitivo. Cun investimento inicial baixo e un retorno rápido, o modelo preséntase como unha alternativa rendible e sostible. Ademais, destaca o seu papel na preservación da identidade cultural galega e na promoción da responsabilidade social corporativa. Finalmente, propón unha programación lúdica para campamentos e actividades interxeracionais, subliñando a importancia de manter vivas estas tradicións na sociedade moderna.

1. O xogo tradicional como alternativa no lecer empresarial

A definición de empresa por excelencia é que se trata dunha unidade básica de produción; se nos referimos ao lecer, digamos que estamos a falar daquelas entidades cuxa finalidade é ofertar un conxunto de servizos que entreteñan a poboación de xeito lúdico.

A primeira reflexión que debemos facer á hora de implementar o xogo tradicional como eixe fundamental da nosa oferta de servizos é se este tipo de actividades son de interese para a poboación. A resposta non é sinxela, posto que nunha sociedade onde as novas tecnoloxías xogan un papel predominante, o xogo tradicional pode ser percibido como algo «aburrido» xa que non conta con eses *inputs* de luces e sons que son capaces de centrar ao noso celebro diante dunha pantalla durante horas.

A mellor maneira de dar resposta a esta cuestión é cunha das técnicas cualitativas base da investigación social, a observación. Semella obvio que unha empresa non pode realizar un desembolso de capital se antes non ten claro que hai nicho de mercado e que os servizos que ofrece serán aceptados pola poboación.

Observamos varios eventos realizados por entidades que participan no Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego. Concretamente visitamos Meira, onde a xente de Xotramu organizou un evento multitudinario de

xogo tradicional, visitamos o Día do peón que organizou Brinquedia en Boiro, varias actividades veciñais que incluían o xogo tradicional dentro da mesma e tamén asistimos á Caravana do xogo tradicional de Dinamo Xestión de Actividades Culturais, do noso benquerido Pedro Brandariz, un dos pioneiros na promoción do xogo na empresa.

E que observamos? Digamos que son nove as vantaxes que logramos detectar no noso estudo de mercado. A primeira ten que ver co fomento da interacción social, pois moitos dos xogos son actividades grupais que permiten a interacción cara a cara, o que fortalece as relacións interpersoais e mellora as habilidades de comunicación.

A segunda está ligada ao desenvolvemento das habilidades físicas; son moitos os xogos tradicionais que requiren de exercicio físico, o que axuda a mellorar a coordinación motriz, o equilibrio ou a axilidade.

Outro dos elementos importantes que gozan de especial relevancia na sociedade actual é o fomento da cooperación e do traballo en equipo. Practicamente todos os xogos requiren a colaboración entre as persoas participantes, a repartición de responsabilidades e a toma de decisións colectivas.

Tamén cómpre destacar a estimulación da creatividade e a imaxinación, moitos dos xogos non gozan dunhas regras moi marcadas polo que a creatividade xoga un papel importante, permitindo que se poidan inventar novas formas de xogar que se adapten ás circunstancias do momento.

O xogo tradicional non só é unha fonte de entretemento, senón tamén unha ferramenta educativa que promove valores esenciais para a convivencia. A través da práctica destes xogos, os participantes aprenden respecto polas regras e polos demais, fomentando unha interacción baseada na igualdade e na colaboración. A honestidade é fundamental, xa que moitos xogos dependen da confianza e do cumprimento das normas sen trampas. A paciencia desenvólvese ao esperar a quenda e aceptar a derrota con deportividade. A responsabilidade aparece cando os xogadores asumen roles específicos dentro do xogo, aprendendo a cumprir compromisos. Ademais, a perseveranza é clave, xa que algúns xogos esixen esforzo e repetición para mellorar habilidades. Deste xeito, o xogo tradicional contribúe á formación persoal e social, transmitindo ensinanzas que van máis aló do simple feito de xogar.

Outra das cuestións que estudamos fondamente é a redución do estrés ou a ansiedade, sobre todo entre os nenos e nenas máis pequenos. A desconexión da tecnoloxía permite gozar dunha actividade lúdica sen tensións, cuxo único obxectivo é a diversión. Aquí puidemos observarmos como sentan con tranquilidade xogar mentres o tempo pasa «voando».

Un dos aspectos que estudamos foi que para nós é fundamental é a promoción da inclusión, sen que importe o nivel económico, o xénero ou a raza. Como veremos máis adiante, o xogo tradicional non require dun investimento importante, polo que todas as persoas poden participar sen ningún tipo de complexo.

A memoria ou a concentración tamén foi un dos ítems que puidemos avaliar, o que repercute directamente nunha mellora nas capacidades cognitivas, e isto non só o observamos entre a poboación moza, senón principalmente entre a xente maior.

E, xa por último, o aumento da autoestima e a sensación do logro, unha cuestión clave para o desenvolvemento emocional das persoas.

Unha vez que concluímos que o xogo tradicional ten un efecto positivo na clientela potencial á que nos queremos dirixir como empresa, realizamos pequenas entrevistas coas persoas que participaban nos eventos. O obxectivo principal é coñecer se lle gustou a experiencia, con que xogos gozaron máis e se volvería participar en xornadas lúdicas desta índole. Observamos nestas entrevistas, sobre todo, que as persoas titores dos menores avaliaban moi positivamente a experiencia e botaban de menos unha oferta empresarial máis ampla.

Como vemos, a resposta é clara, a mocidade que proba o xogo tradicional goza del, mais as familias percíbeno como unha oferta lúdica amable que ten repercusións moi positivas entre os nenos e nenas nas súas etapas evolutivas.

2. Viabilidade económica e implementación do servizo

Unha vez que coñecemos que hai aceptación na sociedade, debemos realizar unha previsión sobre o investimento a realizar dos xogos que queremos ofertar. Para iso, levamos a cabo unha pequena investigación sobre os xogos tradicionais, tendo en conta todo o material publicado polo Observatorio do Patrimonio Lúdico, diversos manuais e sobre todo a páxina web xogostradicionais.gal onde seleccionamos un total de 45 xogos que ofertariamos. Tamén deseñamos os planos daqueles xogos a fabricar para poder solicitar orzamentos ás, por desgraza, poucas carpinterías que realizan os instrumentos de madeiras para poder xogar.

Logo de cuantificar o volume de investimento que precisariamos, pouco máis de 2.000 euros, poderiamos dar cobertura a eventos de 300 persoas xogando simultaneamente, sendo o servizo máis rendible da nosa empresa.

Non foi sinxela a formación do monitorado neste ámbito, pois por desgraza o monitorado non tiña formación nin experiencia no xogo tradicional, e o que deseñamos foi unha serie de recursos audiovisuais expli-

cando cada un dos xogos que ofertamos no noso catálogo. Cómpre destacar que neste eido foi moi útil o traballo do Observatorio do Patrimonio Lúdico, que explica moi ben as normas, o material necesario e todos aqueles elementos que precisamos para practicar os diversos xogos.

Logo de levar a cabo a formación do monitorado e de executar o investimento, comeza o período de venda do noso servizo. Ao primeiro é complexo, igual que todas as empresas que comezan a súa andaina. Sempre tivemos en conta que neste sector o boca a boca é fundamental. As contratacións son, nunha porcentaxe moi alta, froito de experiencias persoais que foron satisfactorias e que queres na túa celebración, sexas unha asociación, unha comisión de festas, un concello ou a persoa que organiza un evento privado.

É importante, como vemos, ter moi ben definidas as entidades ou poboación que sexa potencialmente usuaria dos nosos servizos, xa que desta forma poderemos utilizar técnicas de coñecemento, aínda que sen dúbida o mellor mecanismo é facer as cousas ben, con cariño e confiando no que un está facendo; non hai mellor receita.

3. A experiencia de Somos Enredos SL

A nosa gran posta de longo foi no concello de Boiro, concretamente nas xornadas interescolares de xogo tradicional na que participaron uns 450 nenos e nenas. De aí foi de onde saíron as contratacións posteriores que nos levaron a partir do ano 2021 a unha infinidade de eventos onde houbo que ir renovando e actualizando os xogos co paso do tempo debido en gran medida ao seu desgaste.

Non quedamos só coa organización de eventos, senón que o xogo tradicional pode ser un eixe transversal en toda a oferta lúdica no tempo de coidados do ano 2021; os servizos de madruga, as tardes divertidas ou os campamentos estivais tiveron o xogo como epicentro da súa programación lúdica. Non podemos dicir que todos os días, pero si todas as semanas se traballa un elemento relacionado co xogo. Dende a construción de xogos con material de refugallo até a participación directa en diversos xogos, como o tiro a corda, a ra, a chave, os zancos, carreiras de sacos, arrastramortos ou calquera dos máis de 60 dos que dispoñemos na actualidade.

As programacións lúdicas de campamentos de verán como os de Vimianzo, Outes, Noia, Dodro ou Mazaricos tiveron o xogo tradicional como un dos elementos máis importantes e foise demostrando a premisa da que partimos; o xogo tradicional engancha á mocidade e permite ofertar un servizo de calidade que abrangue os valores que queremos transmitir dende *Somos Enredos SL*.

Pero a utilización do xogo tradicional non queda supeditada unicamente á xente moza, pois non só son os nenos e as nenas os que gozan da nosa oferta lúdica tradicional, senón que tamén os utilizamos nos obradoiros de estimulación cognitiva para persoas maiores. Estamos ante unha ferramenta moi valiosa para este segmento de poboación. A medida que as persoas envellecen, o cerebro experimenta unha diminución en certas funcións. Porén, a práctica do xogo tradicional permite axudar a ralentizar este proceso e manter a mente activa. Entre os beneficios que achegan podemos destacar a mellora da memoria, o aumento da atención e a concentración, a estimulación emocional e social, fomento da coordinación motora, estimulación sensorial e, polo tanto, a prevención da deterioración cognitiva.

Como vemos, podemos aplicar o xogo tradicional a moitos sectores da poboación, polo que o investimento que se realiza nun principio permite a súa amortización en moitas das actividades que poida ofertar a propia empresa. Cabe destacar que podemos ofrecer unha gran variedade de xogos sen custo, como por exemplo os pelouros, a peseta, catro esquinas, a pita cega, a mariola ou o pano. Sen dúbida, esta é unha característica esencial do xogo tradicional, o seu baixo custo.

Como vemos en todo esta colaboración, non perdemos de vista un dos principais obxectivos das empresas, que segundo nos di a escola clásica é o de tratar de maximizar o beneficio tendo en conta o investimento inicial. Pois ben, en termos de rendibilidade e utilizando os instrumentos que nos deparan os manuais para medila, como poden ser o Valor Actual Neto ou a famoso *Payback* podemos garantir que non existe, neste momento, servizo máis rendíbel para a nosa empresa.

Trátase dun investimento que, debido en gran medida ao seu baixo custo, podemos recuperar en escasos cinco meses de traballo e que ten unha durabilidade de varios anos, polo que a súa inclusión dentro da oferta de servizos dunha empresa é un gran acerto en termos económicos.

A implantación da responsabilidade social corporativa na promoción do patrimonio lúdico é clave no desenvolvemento e fortalecemento da sociedade. Pese a que a obtención de beneficios é un dos obxectivos principais das empresas, tamén existe unha responsabilidade cara ao benestar social e cultural na sociedade na que operamos. Mediante a RSC, as organizacións podemos contribuír activamente ao fomento do patrimonio lúdico, promovendo iniciativas que leven consigo a difusión e a transmisión entre a mocidade.

O xogo tradicional é o reflexo da identidade dun pobo, fomenta a socialización da veciñanza e fortalece o tecido social. A oferta deste tipo de servizos por parte das empresas de lecer convértenos en axentes activos

no enriquecemento da vida cultural, o que se traduce nunha creación de valor inmaterial.

Está demostrado que este tipo de responsabilidade social mellora a percepción da empresa e aumenta a fidelización dos consumidores, cuestión que resulta esencial para a actividade comercial dunha sociedade mercantil.

Neste contexto, as empresas gozan dun nicho de mercado ao poder colaborar con institucións culturais, educativas e comunitarias para revitalizar o patrimonio lúdico tradicional mediante a organización e práctica do mesmo. A organización de eventos, festivais ou actividades incorporando o xogo tradicional que permita ás novas xeracións coñecer e gozar destas prácticas.

4. Un exemplo de programación lúdica

Deixamos aquí unha programación lúdica para un campamento estival onde o xogo tradicional é un eixo fundamental e que ten un custo moi reducido.

Día 1. **Actividade 1**: Cadea de nomes. Os nenos e nenas sentan en forma de círculo. Cada un dos participantes di o seu nome e o de seu lado esquerdo e dereito. Actividade 2: Obradoiro de papaventos. Actividade 3: Facemos voar os papaventos.

Día 2. **Actividade** 1: Elaboración dun Tres en raia de grandes dimensións nunha parte do patio; Actividade 2: Xogamos ao Tres en raia por equipos; Actividade 3: Primeira proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Carreira de Sacos».

Día 3. **Actividade 1**: Xogos dinámicos; Cadeira da Raíña, Catro Esquinas, Pase misí, Pasa perico..., Tres pés. Actividade 2: Pintamos unha mariola no patio. Actividade 3: Segunda proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Tiro á corda».

Día 4. **Actividade 1**: Construción dun xoguete, o Boliche. Actividade 2: Xogamos á Ra. Actividade 3: Terceira proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Carreira de zancos».

Día 5. **Actividade 1**: Construción dun xoguete «O xogo dos birlos». Actividade 2: Xogamos á Billarda. Actividade 3: Cuarta proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Estornela».

Día 6. **Actividade 1**: Construción dun xoguete «O billar xaponés». Actividade 2: Xogamos a «Malha de Caixa». Actividade 3: Quinta proba da Olimpíada Lúdica Galega, «A Chave de Santiago».

Día 7. **Actividade 1**: Construción dun xoguete, a Ra con botella. Actividade 2: Xogamos aos Aros. Actividade 3: Sexta proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Arrastra mortos»

Día 8. **Actividade 1**: Obradoiro de papiroloxía. Actividade 2.: Xogamos á Pita Cega. Actividade 3: Sétima proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Birlos».

Día 9. **Actividade 1**: Obradoiro para a elaboración dunha chave. Actividade 2: Xogamos ao Billar Holandés. Actividade 3: Oitava proba da Olimpíada Lúdica Galega, «Relevos».

Día 10. **Actividade 1**: Construción dun carro. Actividade 2: Xogamos ao Corno. Actividade 3: Festa final con todos os xogos.

Como se pode observar, o patrimonio lúdico galego ofrece unha serie de actividades moi variadas que permite levar a cabo unha programación que cumpra os criterios básicos dunha boa metodoloxía:

- Participativa: o xogo tradicional permite a implicación dos participantes nas actividades propostas.
- Dinámica: permiten que a rapazada estea activa.
- Cooperativa: todas as actividades propostas precisan da colaboración do grupo.
- Comunicativa: é fundamental que haxa unha boa sintonía entre todas as persoas participantes.
- Inclusiva: os xogos permiten a adaptación a calquera persoa segundo as súas necesidades educativas.
- En igualdade: o xogo tradicional non é sexista.
- Lúdica: empregamos o xogo como unha ferramenta educativa.
- Ecolóxica: poñendo en valor a importancia e coidado do medio ambiente, os xogos poden ser con material reciclado.
- Creativa: empregamos a creatividade e a imaxinación como características principais para a elaboración e as normas do xogo.
- Saudable: fomenta a actividade física e mental dos xogos.
- Democrática: as normas dos xogos son modificadas polas persoas participantes.
- Educativa: traballamos diversas intelixencias dos nenos e das nenas.
- En galego: o xogo forma parte da cultura popular galega.

Esta programación, que xa foi introducida en varios campamentos estivais, ten unha valoración moi positiva en todas as partes do programa lúdica, na entidade organizadora, nas persoas usuarias e tamén nas familias.

Tamén se pode optar por introducir actividades relacionadas co xogo tradicional en función dos gustos e preferencias das persoas participantes, e combinar con outras actividades típicas dos campamentos estivais. Outra opción pode ser introducir a auga dentro do xogo para que sexa máis refrescante se estamos en verán. O equipo que gañe ao tiro á corda, por exemplo, ten a oportunidade de regar con auga ben fresca o equipo perdedor, entre outras moitas variantes.

5. Conclusións

Podemos concluír por tanto que as empresas xogan un papel fundamental na preservación e difusión do patrimonio lúdico tradicional, xa que teñen a capacidade de conectar o pasado co presente, integrando xogos e prácticas recreativas antigas en novas propostas de entretemento. A medida que a sociedade avanza e aparecen novas formas de lecer, moitas veces ligadas á tecnoloxía e globalizadas, as empresas do lecer teñen un desafío importante: equilibrar a innovación coa necesidade de conservar e promover as tradicións culturais que formaron parte da identidade ao longo do tempo.

A inclusión do xogo tradicional na oferta de lecer empresarial demostrou ser unha alternativa viable, sustentable e beneficiosa tanto a nivel económico como social e cultural. A investigación realizada confirma que estes xogos fomentan valores esenciais como a cooperación, a inclusión, o respecto e a creatividade, ademais de contribuír ao desenvolvemento físico e cognitivo das persoas participantes. Cun investimento inicial reducido e un rápido retorno, as empresas poden ofrecer un servizo de calidade, atractivo para distintos públicos, desde nenos ata persoas maiores. Ademais, o xogo tradicional actúa como unha ferramenta de preservación da identidade cultural galega, fortalecendo a conexión interxeracional e revitalizando o patrimonio lúdico. Por tanto, as empresas do sector do lecer teñen unha oportunidade única para integrar estas prácticas na súa oferta, contribuíndo tanto ao desenvolvemento económico como ao benestar da sociedade.

E se chegaches até aquí lendo esta especie de proxecto empresarial xa probado e funcionando con relativamente certo éxito, seguramente te preguntas como pode unha empresa publicar o seu modelo de negocio nunha colaboración desta índole? Sería lóxico que as persoas que dirixen Coca-Cola publicasen o segredo da súa fórmula?

Hai unha gran diferenza entre un produto ordinario e o xogo tradicional dentro da ofertas de servizos dunha empresa. Esta diferenza ímola atopar fundamentalmente na propiedade dos bens de produción, como

dirían os economistas, mentres *Coca-Cola Company* ten a propiedade de todos os bens e servizos necesarios para a fabricación e distribución do seu produto, o xogo tradicional pertence ao conxunto da cidadanía galega.

Canto maior sexa o número de empresas que asuman o xogo tradicional como un elemento lúdico importante na súa oferta, máis normalizado estará entre a mocidade e polo tanto cumpriremos o obxectivo fundamental polo que pertencemos ao Observatorio do Patrimonio lúdico Galego: que a cidadanía volva divertirse cos xogos de sempre!

A divulgación do patrimonio lúdico. Estratexias básicas: a loita galega

Moisés Iglesias González
Severino Gómez Neira
Jorge Mato Porto

Nesta colaboración facemos un repaso da travesía que levou á recuperación da Loita Tradicional Galega. Recompilamos as primeiras recollidas orais e algunhas das principais referencias escritas que tratan do tema e resumimos as características máis significativas desta práctica. Por último, presentamos unha síntese da traxectoria do club *A Cambadela*, alicerce que axudou a facer esta recuperación posible.

1. Introdución

Podemos considerar a loita, quizais xunto co atletismo, como o deporte máis antigo do que se ten constancia. Posiblemente moitos de nós xogabamos a loitar de pequenos (e non tan pequenos). Agarrándonos, empurrándonos, enrolándonos, tirando un do outro ata que un dos dous caía. Nalgúns casos, mesmo xogabamos tirados no chan, a ver quen quedaba por riba, ou ata que o compañeiro se rendía, na area da praia ou na leira do veciño (seguro que na nosa leira non nos deixaban os nosos pais).

Este tipo de actividades de loita podemos atopalas practicamente en todo os pobos, axúdannos a medrar dentro da nosa comunidade e cumpren un papel tanto deportivo como social e cultural importante. En moitas zonas estes xogos pasaron a estar normalizados e déuselles un enfoque deportivo que os mantivo vivos ata os nosos tempos. Algunhas destas disciplinas tiveron un enorme éxito e espalláronse por todo o mundo, como o *judo*. Outras están máis localizadas, pero manteñen boa saúde nas súas comunidades de orixe, como a loita leonesa ou a loita canaria. Por último, hainas tamén de recente creación unificando sistemas máis antigos, como a loita grecorromana ou a loita libre olímpica, que encarnan os valores olímpicos da excelencia, a amizade e o respecto.

En Galicia, tamén tivemos unha loita propia, de feito con algunhas características que non se atopan noutras loitas autóctonas. Aínda que

hoxe está case desaparecida, sabemos moito de como se desenvolvía. Esta colaboración pretende describir as súas características e o proceso que levou á súa recuperación do esquecemento.

2. A recuperación da nosa tradición

Despois de anos desaparecida, podemos poñer un punto de comezo á recuperación da nosa loita na década dos anos oitenta do século pasado. Todos somos sabedores das dificultades que pasaron a cultura e as tradicións galegas durante a ditadura franquista. O galego quedou relegado de actos oficiais públicos e, xunto del, todas as nosas expresións culturais. Non foi ata a década dos setenta que se empezou a conseguir unha masa crítica que posibilitou o desenvolvemento de movementos de importancia na recuperación da lingua, da música ou no eido das asociacións culturais. Este caldo de cultivo callou na incipiente democracia da década dos 80, por exemplo, coa incorporación do galego ao sistema educativo ou co rexurdimento da música popular.

Neste contexto de recuperación das nosas tradicións, no ano 1986 un conxunto de persoas relacionadas coa actividade deportiva, coñecedores por testemuños directos da existencia de actividades de loita tradicional en Galicia, propuxéronse pescudar na historia, nos usos e prácticas, e nas raizames desta actividade. Comezou nese momento unha recollida oral ao longo do territorio galego. Entre as comarcas nas que se conseguiron datos temos, por exemplo, O Deza, Verín, Valdeorras, O Morrazo, A Barbanza, Muros, A Coruña e A Mariña Central.

A partir dos datos recollidos, dende o ximnasio *Shaolín* da Estrada, Severino Gómez decidiu ir un paso máis alá e emprendeu un proxecto moito máis ambicioso. El propúxose revivir a nosa loita da única maneira que era posible, volver practicala. Nese momento empezou un proceso apaixonante que tivo como fitos, entre outros, a unificación dos aspectos técnicos, a creación dun regulamento, a busca de referencias escritas, o contacto con outras loitas autóctonas peninsulares e europeas e a fundación do club A Cambadela como vehículo de promoción e divulgación da actividade.

3. Historia

As orixes

Igual que outros tipos de loitas do norte da península ibérica, e aínda que non coñecemos estudos históricos rigorosos que o confirmen, podemos supoñer que as raíces da Loita Tradicional Galega son similares ás

da loita leonesa ou do aluche cántabro. Pénsase que estas evolucionaron dende as antigas loitas prerromanas, que se resistiron a morrer naquelas comarcas de máis difícil acceso como as montañas ou en xeral zonas illadas dende o punto de vista xeográfico, e que foron influenciadas moi posteriormente polos pobos bárbaros. Esta hipótese apóiase, en León, Asturias e Cantabria, en textos romanos como a *Xeografía* de Estrabón, en escenas de loita aparecidas en gravados e capiteis románicos e na grande similitude que hai entre estas loitas e outras de Irlanda ou do Reino Unido (*gouren*, loita tradicional escocesa etc.). Por desgraza, non coñecemos un estudo similar en Galicia, mais por proximidade xeográfica e similitude de mañas, é esperable que isto sexa extrapolable ás formas de loita presentes en Galicia.

Á marxe das súas orixes remotas, si podemos afirmar que a Loita Tradicional Galega se mantivo viva ata os anos 50 ou 60 do século pasado. Posteriormente foi esmorecendo, e só nalgunhas zonas concretas aínda se practicou de forma frecuente (por exemplo nalgunhas partes de Lugo) en anos posteriores.

Recollida oral

A maior parte do que nos queda da Loita Tradicional Galega vén da recollida oral. Por desgraza, hai xa moito tempo que non se loita e hoxe é case imposible atopar testemuñas directas que loitasen, ou visen loitar, na súa xuventude. Debemos basearnos entón no recollido no pasado, no proxecto orixinario onde comezou a recuperación.

O primeiro que hai que ter en conta da recollida oral é que ningunha das persoas coas que se falou sabería dicir que é iso da Loita Tradicional Galega. Isto é debido a que a actividade, as regras, a forma de loitar, igual que en grande cantidade de deportes e xogos tradicionais, non estaba normalizada. Tratábase máis ben de prácticas adaptadas á realidade de cada zona pero, en conxunto, espallados por todo o territorio. Un reflexo disto é a coexistencia de varios nomes: *tumba, chimpa, tumbadela, abarcas, agarradela, caiados/caiadas*; falábase con frecuencia de *ir a botar loitas* ou de *ir a aloitar,* termo este último xa recollido por Marcial Valladares no seu dicionario do 1885 coa acepción de «*Luchar, agarrarse enredando y sin ánimo de ofender. Vese esto generalmente entre los mozos y mozas del campo*». Estas expresións aínda quedan no vocabulario oral con outros significados en moitas comarcas.

Á marxe da grande variedade de denominacións, polas referencias escritas que presentaremos máis abaixo parece claro que o termo *Loita* aparecía con frecuencia. O termo moderno de Loita Tradicional Galega podemos entendelo, entón, como unha unificación para referirnos a este

conxunto de actividades con base común pero con diferenzas de nome e en moitos casos incluso de regulamento.

A normalización da que falamos no parágrafo anterior non é trivial xa que algunhas das diferenzas poden levar a cambios drásticos na forma de loitar. Sábese, por exemplo, que había zonas nas que se loitaba con agarre fixo, o que limita a capacidade técnica, fomenta o uso da forza e non permite unha continuación natural no chan. Esta forma de traballo estaría en consonancia coa maioría de loitas celtas, entre as que podemos incluír a loita leonesa ou o aluche. Temos constancia, non obstante, de que nalgunhas outras zonas se realizaba con agarre libre ou, como moito, cun agarre de cortesía para comezar o combate, e que se podía continuar o traballo no chan ou incluso empezar a loitar directamente de xeonllos (a mesma Emilia Pardo Bazán, da que falaremos máis adiante, narra unha contenda deste tipo). Como se pode ver, tales diferenzas entre zonas levan a métodos de derrube ou de traballo completamente distintos, dificultando por tanto a tarefa de unificación.



A loita na escrita

Varios anos despois das primeiras recollidas orais fíxose un varrido en fontes documentais con obxecto de intentar obter máis información da forma de desenvolverse, e sobre todo do lugar que tiñan estas actividades na cultura popular. Veuse entón que a relevancia era tal, que aparecía incluso en escritoras ilustres.

A primeira referencia escrita que coñecemos, que ademais relaciona a loita coas actividades do campo, atopámola no Semanario Pintoresco Español, onde José Villa-Amil (1857), falando da malla, escribe:

> *Después de comer y al anochecer es cuando tienen lugar algunas loitas, agrestes luchas sobre la paja entre mozos y mozas.*

Se hai unha autora que nos deixa clara a importancia das loitas, esta é Rosalía de Castro, xa que fala dela en varios poemas. Xa en 1863, en *Cantares Gallegos* fala das meniñas que no muíño *ricamente saben loitare.* E en 1880, en *Follas Novas* Rosalía di:

Xa preto da media noite,
Dan encomenzo as peleas;
Os mozos loitan coas mozas,
Medindo as forzas que teñan
E n'andan en cumprimentos
Para botarse por terra.

Outras das autoras ilustres que honrou a Loita nos seus textos foi Emilia Pardo Bazán. O conto *El Molino* (1900) trata todo el sobre unha loita no muíño. Nel, ademais de narrar unha loita de xeonllos, afirma:

> *Esta costumbre de la lucha, que ya va desapareciendo, subsiste aún en algunas comarcas galaicas [...]. Luchan todavía las mozas entre sí, y hasta desafían al mozo, degenerando entonces la batalla en deleitable juego.*

Ao parecer, seguindo a Marina Mayoral nas anotacións a *Follas Novas*, as referencias ás loitas son frecuentes nos escritores desa época, o que dá fe, sen lugar a dúbidas, da vitalidade da mesma. Ao longo do século xx aínda fomos quen de atopar varias referencias salpicadas en documentos variados, case todas elas relacionadas coas tarefas do campo, por exemplo coa malla ou coa esfolla. Non obstante, a partir de finais da década dos sesenta xa deixou de aparecer, e só fai acto de presencia nalgunha publicación puntual. Neste aspecto é interesante destacar o papel do profesor Ricardo Pérez y Verdes, da Universidade da Coruña, actual director do Museo Etnolúdico de Galicia de Ponteceso.

4. Características da loita

O contexto

As actividades de loita ían indiscutiblemente ligadas ás tarefas do campo ou mariñeiras. Como sabemos, en tempos pasados moitas destas tarefas eran realizadas de forma comunitaria, xuntándose parte da aldea para axudarse mutuamente e sacar de diante os traballos que era necesario realizar nun período de tempo curto. Exemplo disto eran as mallas, esfollas, segas, vendimas ou cando se levantaban os palleiros. Ao final destes días longos había tempo para comer, beber e xogar. Nestes momentos prestábase a situación para botar unhas loitas.

En xeral, podemos dicir que os contextos nos que se desenvolvía a loita era naquelas situacións nas que había xuntanza de mozos e mozas, tamén por exemplo nas festas ou nos domingos. Os muíños eran tamén auténticos lugares de reunión e de socialización, como quedou recollido nas referencias das que xa falamos anteriormente.

O lugar

O espazo ou sitio onde se desenvolvía a loita galega foi moi variado, estando sempre conectado coa actividade agraria ou mariñeira durante a que se practicaba. O habitual era tomar man do que había dispoñible para evitar mancarse durante a pelexa. Se se loitaba durante a malla do trigo ou centeo, utilizábanse unha serie de monllos a xeito de circunferencia cos couces para fóra. Cando se facían palleiros podíase incluso loitar enriba dos mesmos mentres non eran moi altos. Hai constancia de que polas beiras do Miño e do Ulla en ocasións levábase a cabo en barcazas, plataformas que se empregaban para sacar a area ou para cruzar persoas ou mercadorías dunha banda á outra do río.

Nas zonas mariñeiras o lugar para a práctica da loita era principalmente a praia, facendo un círculo na area marcando unha liña cun pau ou con cunchas. Nalgúns casos tamén se practicaba enriba das barcas despois de vender o peixe, nunha modalidade moi semellante á practicada polos remeiros das balsas e os areeiros do Ulla e do Miño.

No tocante ao tamaño do lugar, non había medidas fixas e estas dependían da actividade e da modalidade. Polas características improvisadas do mesmo, podemos supor que este non superaba os catro metros de diámetro.

O obxectivo

Os obxectivos non eran fixos e podían variar en función da zona de Galicia, e incluso dentro da mesma zona en función das circunstancias.

Cando se loitaba de pé, o obxectivo principal era tirar o contrario, o que concorda co que aparece en loitas leonesas e cántabras. Porén, con frecuencia a loita podía continuar no chan para facer render o adversario, xa sexa por inmobilizalo ou por obrigalo a abandonar dalgún outro xeito. De feito, ás veces a propia loita xa comezaba de xeonllos, posiblemente para evitar mancarse na caída, e desenvolvíase toda ela sen levantarse os contendentes.

Como a zona de loitar estaba delimitada, outro obxectivo era tirar a outra persoa fóra do círculo vivo, o que podía significar tiralo á auga cando se desenvolvía en barcazas, ou fóra do palleiro cando era este o lugar de loita.

Aínda que non coñecemos que houbese un sistema de puntuación, cando se acadaba algún dos obxectivos a loita remataba, dando paso a unha nova parella. Podemos supoñer que os combates eran en xeral breves.

Que saibamos, para os gañadores non existía ningún premio físico como norma habitual, aínda que podía acordarse algunha recompensa

para o vencedor antes de comezar o combate. Nalgúns casos o que primaba era a picaresca e o premio era de índole moi distinta, o vencedor botaba unha derradeira loita coa moza que elixise de entre as mulleres, que tamén loitaban entre elas.

As mañas

Non é unha tarefa sinxela intentar rescatar o repertorio de mañas que se empregaban durante as loitas. Isto é debido a dúas razóns principais: por un lado, non había tal relación de mañas oficializada senón máis ben trucos, métodos de loitar, destrezas concretas de cada competidor. É lóxico que ocorra isto, lembremos que había unha grande variedade de maneiras de loita, incluso con distinto regulamento, o que faría probablemente que os loitadores tivesen que adaptarse a regras cambiantes. A outra razón, no labor de rescate de mañas que se intentou tívose que contar coas explicacións orais dos loitadores, pouco claras xa que se trataba de persoas que tiñan a loita na súa memoria e non no seu día a día. Estas dificultades non significaban que non se fixesen progresos no estudo de métodos de derrube ou control, máis ben ao contrario.

Algúns métodos de derrube foron rescatados directamente de explicacións orais. Por exemplo, a *aperta de cotelo* (tamén chamada nalgunhas zonas *aperta de cotobelo*) sabíase que era de uso habitual en moitas zonas. Outros exemplos de mañas rescatadas foron a *torada,* o *feixe* e o *chuzo.* Sabemos, non obstante, que hai dous bloques de técnicas que se usaban para «intentar o derrube». Estes eran:

- *Cambadelas.* Trabar unha ou dúas pernas do contrario para producirlle o desequilibrio e guindalo no chan. Habitualmente trátase de mañas de desequilibrio cara a atrás ou parcialmente lateral.
- *Rolos.* Facer rodar ao contrario sobre a perna ou sobre o cadril do que executa a técnica. Habitualmente búscase neste caso o desequilibrio cara a adiante.

A capacidade dos loitadores para tirar ao contrario dependía da práctica e da destreza que tivese na aplicación do derrube. Máis que o estudo científico da técnica, era a experiencia e o talento o que o levaba ao éxito.



Características diferenciadas

Aínda que comparte historia con outras disciplinas do norte da Península Ibérica, a Loita Tradicional Galega tiña características propias que a diferencian doutras loitas autóctonas. Entre estas temos:

- Tiña un propósito lúdico. Así como noutros pobos as actividades de loita se empregaban para dirimir disputas ou para prepararse para a guerra, semella que en Galicia non había outro obxectivo que o xogo e os aspectos lúdicos. Podemos dicir, entón, que a nosa loita pertencía máis ao acervo cultural que ao contexto deportivo.
- A muller tiña un papel relevante. As loitas tradicionais foron practicadas exclusivamente por homes ata tempos recentes. Isto ocorreu, que saibamos, na loita leonesa, no aluche cántabro e no resto de loitas celtas que sobreviven. Non obstante, en Galicia o papel da muller sempre foi importante, desprazando incluso ao do home nalgunhas circunstancias. As loitas entre mozas, ou entre mozas e mozos, eran frecuentes. Desta forma o xogo tiña moi habitualmente connotacións de picaresca, de socialización entre a xuventude e de contacto diriamos incluso erótico.
- Desenvolvíase tamén de xeonllos. O obxectivo das loitas autóctonas occidentais, e en particular das loitas celtas é, con pequenas variacións, guindar o adversario ao chan, momento no que o combate remata. No caso de Galicia hai cumpridas referencias, tanto orais como escritas, de que tamén se loitaba no chan. A loita podía comezar de pé e rematar no chan sometendo o adversario, ou empezar xa de xeonllos e desenvolverse toda ela desta forma. Isto engade complexidade e riqueza técnica á disciplina.

5. O club *A Cambadela*

Despois de anos de traballo por parte de Severino Gómez formando practicantes e divulgando a actividade, no ano 2007, xunto con algúns dos seus principais alumnos, fúndase oficialmente na Estrada o Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela* como herdeiro de todo o proceso previo de recollida oral e análise bibliográfica. Os obxectivos do Club son amplos tanto nos aspectos deportivos coma nos culturais. Entre estes temos:

- Promover, dar a coñecer e difundir as actividades de loitas tradicionais para que estas sexan recoñecidas como un valor deportivo e cultural propio e con características diferenciadas.
- Ensinar a actividade a nenos e ao público interesado para revitalizar a práctica.

- Facer análise e depuración das formas de derrube e inmobilización, creando un repertorio de mañas depurado e estudado cientificamente, e buscando efectividade pero tamén seguridade na súa aplicación.
- Crear un regulamento unificado que incorpore as diversas formas de práctica que se desenvolvían ao longo do territorio galego, de forma que se poidan realizar torneos e campionatos nun contexto seguro e controlado.
- Traballar desde o ámbito da cultura para que as actividades de loita tradicionais se incorporen ao patrimonio lúdico galego.
- Promover investigacións de corte etnográfico e histórico que poñan en valor a loita como elemento cultural propio e recoñezan a súa importancia como factor de socialización e vertebramento da sociedade.

A partir da súa creación, e coa axuda inestimable da Federación Galega de Loita, un dos aspectos nos que estivo máis involucrado o club foi en levar a nosa Loita aos formadores e aos nenos. Entre as actividades realizadas nestes anos, podemos destacar as seguintes:

- Demostracións de Loita Tradicional Galega ao longo do territorio galego e fóra de Galicia. Entre estas temos, por exemplo, A Estrada, Cuntis, Santiago de Compostela, Bandeira, Aranda de Douro, Castro de Rei, Esmelle, León, Santalla, Pontevedra, Torrelavega, Narón e centros educativos das catro provincias galegas.
- Incorporación da Loita Tradicional Galega de pleno dereito como disciplina asociada dentro da Federación Galega de Loita.
- Elaboración dun manual técnico de Loita, onde se recollen as principais formas de derrube e inmobilización.
- Elaboración dunha unidade didáctica dirixida a profesorado de Educación Física dos colexios e institutos para a incorporación da Loita Tradicional Galega nas súas programacións didácticas.
- Creación dun regulamento unificado para a práctica deportiva e a competición da nosa Loita. Este regulamento, xunto cos dous documentos anteriores, poden ser descargados desde a dirección web https://loitagalega.wordpress.com/



- Participación en foros e mesas redondas sobre a importancia histórica da Loita e o seu papel dentro da cultura galega. Podemos destacar a Universidade Rural ou as xornadas de normalización lingüística do Consello da Cultura Galega (2018).

6. Conclusións

Como se pode deducir do exposto nos parágrafos anteriores, o camiño que tivemos que percorrer para recuperar a Loita Tradicional Galega non estivo exento de atrancos. Saber empregar o vocabulario axeitado para que a xente entendese o que se quería preguntar, a grande diversidade de formas de presentarse que tiña a loita, anos de práctica e análise case en solitario, falta de coñecemento da actividade por parte do sector cultural ata o extremo do desprezo nalgún momento, intentos de instrumentalización, ou a falta de apoio por parte da administración (coa honrosa excepción da segunda parte da primeira década deste século), son algunhas das pedras que fomos atopando durante esta travesía. Mais o convencemento de que era necesario poñer en valor esta manifestación cultural nosa, de que non se podía perder no esquecemento, fixo que o proxecto non parase en ningún momento. Mágoa que non houbese un interese máis académico en indagar en maior profundidade na importancia histórica e etnográfica da nosa loita. Este reto sería un apaixonante tema de investigación e segue aí para quen o queira recoller.

Referencias

Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela* (consultado: 28/07/25). Sitio web do Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela*. Recuperado de https://loitagalega.wordpress.com/

De Castro, R. (1995). *Cantares Gallegos*. Galaxia.

De Castro, R. (1993). *Follas Novas*. Galaxia.

Federación Galega de Loita e Disciplinas Asociadas (consultado: 28/07/25). Sitio web da Federación Galega de Loita e Disciplinas Asociadas. Recuperado de https://www.fegaloita.es/

Pardo-Bazán, E. (2020). *Cuentos completos*. Librorium.

Pérez e Verdes, R. e Tabernero Balsa X.A (1997). *Xogos populares en Galicia*. Lea.

Valladares Núñez, M. (2018). *Diccionario gallego-castellano*. Do Cerne. 1ª ed. en 1884.

Villaamil e Castro. J. (1857). La maya. En *Semanario pintoresco español*, n. 30, pp. 234-235.

Tesouros lúdicos: os museos galegos

Manuela Vázquez Coto
Juan Antonio Seara Ferro
Antonio Manuel Chaves Cuíñas

Galicia xoga, lembra e soña a través dos seus museos dedicados ao xogo, ao xoguete e ao deporte tradicional. O MELGA de Ponteceso, o Museo Galego do Xoguete de Allariz e o Museo do Xoguete–Colección A. Chaves de Lalín configuran un triángulo da memoria lúdica do noso país. Nestes espazos, tradición, emoción e patrimonio combínanse para gardar as pegadas do que fomos e seguimos sendo cando xogamos. Cada un deles, coa súa singularidade, garda unha parte esencial do noso pasado. Estes museos non sonos únicos[12] nin son só lugares para ver, senón para sentir, tocar e recoñecernos nas pegadas do tempo lúdico.

1. O MELGA: Museo Etnolúdico de Galicia (Ponteceso)

Manuela Vázquez Coto

O MELGA, Museo Etnolúdico de Galicia, forma parte do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego e da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais. Ademais, como museo que é, esperamos que en breve forme parte da rede Museos de Galicia. O que si xa estableceu foi unha irmandade con outros museos do Estado español e de Portugal.

1.1. Localización do MELGA

O Museo Etnolúdico de Galicia inaugurouse o 27 de setembro de 2013 da man do seu creador e director, D. Ricardo Pérez y Verdes. Podemos visitalo en Ponteceso, un pequeno concello galego da comarca de Bergantiños, de 5.318 habitantes segundo o IGE (2025), e sitúase nun edificio de estilo modernista, concretamente no Centro Cultural, no que teñen a súa sede outras dependencias como a Biblioteca, a Aula Municipal de Informática, o Servizo de Orientación Laboral e a Oficina de Turismo.

[12] Vid. a base de datos en liña de recursos de xogos tradicionais promovida polo Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, https://xogostradicionais.gal/

A planta baixa do edificio alberga as dúas salas, de 400 m^2 cada unha delas, que configuran o museo. A sala 1, destinada tanto ao xogo e deporte tradicional galego como do resto do estado español e do mundo. Na sala 2, atopamos unha exposición cronolóxica dende a Prehistoria ata os tempos actuais de xogos e deportes, ademais dunha galería de obxectos de importantes deportistas de Galicia e un par de estantes de xogos de enxeño. No primeiro andar podemos atopar tamén o despacho do director do Museo e presidente da Fundación *Ricardo Pérez y Verdes*.

Xa na zona exterior, lindante co edificio, dispoñemos dun campo de xogo ao aire libre de aproximadamente 1.000 m^2.



1.2. Que podemos ver no MELGA?

Antes de iniciar a ruta por dentro do museo, no vestíbulo, Pérez y Verdes recíbenos co visionado do vídeo-cómic[13] sobre o MELGA e, se formas parte dun centro educativo, cantamos o himno[14] do MELGA.

Na propia porta de acceso ao museo atopamos un cadro moi especial que data de 1.560, *Xogos de nenos* de Pieter Brueghel o Vello. Segundo Navacerrada (2007), nesta obra pictórica represéntanse un total de 86 xogos diferentes. Non obstante, no MELGA podemos descubrir, observar e experimentar con máis de 4.000 xogos e enredos.

Esta impresionante colección, pertencente a Pérez y Verdes, provén principalmente da súa colección privada, aínda que tamén recibe doazóns de particulares, e foi a base para a creación deste museo, único en Galicia.

[13] https://www.museomelga.com/presentacion-en-primicia-en-galicia-do-video-comic-do-melga/

[14] https://youtu.be/TIoaUx6J7Nk?si=PCXYJ-5E_u8AN_Tq

Entre os seus obxectivos podemos destacar a de conservar, investigar e difundir a historia do xogo e o deporte tradicional, ademais do xoguete. Así que, entrar no MELGA é como mergullarse nunha película lúdica, polo que faremos un percorrido a través das dúas salas que o conforman.

Na sala 1[15], tamén chamada *multifuncional*, podemos observar expostos diversos xogos e xoguetes tradicionais seguindo unha clasificación tipolóxica, tal e como estableceu Moreno (1993). É dicir, unha clasificación que se basea na utilización de instrumentos similares ou movementos corporais comúns ou semellantes nos distintos tipos de xogos e deportes, agrupándoos así en categorías que comparten certas características como xogos de lanzamento, de locomoción, de loita e forza, de pelota e balón, con animais e de habilidade. Ademais de ter un lugar único para os deportes tradicionais cos que contamos en Galicia: a chave (expoñendo a chave da Coruña/Santiago, a de Pontevedra, a de Ourense e a de Ferrolterra), a billa, que en Galicia recibe numerosas denominacións como billarda, estornela, lipe… (Álvarez, 2016), os birlos e os deportes náuticos ou marítimos como as regatas de traiñeiras, de dornas etc.

Sen esquecer tampouco unha vitrina que deixa ver unha numerosa colección de todos os tempos de peóns, trompas, bailaretes, perinolas e perindolas. Noutra expóñense divertimentos e obxectos pertencentes ao poeta Eduardo Pondal, por ser este un autor que naceu e viviu parte da súa vida nesta vila pontecesá. Nesta mesma sala, na súa zona central, sitúanse as carrilanas, carros e carretas.

A sala 2[16] está centrada na historia, mostrando a evolución dos xogos e deportes ao longo dos tempos. Nela poden verse os cambios no material de xogo, as formas de xogar… ofrecendo así unha visión cronolóxica que vai dende a Prehistoria ata o século XXI. A través desta exposición, a persoa visitante pode percorrer a evolución histórica dos xogos e deportes nas distintas civilizacións, divida en varias etapas: a Prehistoria, a Idade Media, a Idade Moderna, a Idade Contemporánea e, por último, os nosos días, a Idade Pos-Contemporánea. Así que podemos deternos a ollar xogos tan antigos como o xogo real de Ur, o Senet, o boliche, diversos taboleiros de xadrez… e outros tan recentes como un *spinner* ou un *beyblade* (Vázquez, 2018).

Esta sala tamén inclúe referencias aos Xogos Olímpicos, facendo unha mención especial a destacados/as deportistas galegos/as que brillaron en campionatos mundiais, nas Olimpíadas e nas Paralimpíadas. A sala alberga obxectos e lembranzas destes/as atletas que superaron barreiras para chegar á elite do deporte internacional, facendo historia en competicións de gran prestixio. Podemos citar por exemplo a Álvaro Pino, Ramiro

[15] https://www.museomelga.com/museo/sala-1/

[16] https://www.museomelga.com/museo/sala-2/

Bravo, Julia Vaquero ou Teresa Portela, pero Pérez y Verdes segue á espera de novas doazóns para seguir enriquecendo este espazo dedicado ao legado deportivo de alto rendemento.

Neste espazo tamén se exhiben dúas vitrinas que gardan preto de 400 xogos de enxeño doados por dona Concepción Díaz Rivera, unha colección que orixinalmente pertencía ao seu fillo, Juan Antonio Rodríguez Díaz.

E, por último, destacar que sobre o chan desta sala 2 está pintada o que semella unha pista de atletismo, quizais, tal e como comenta Vázquez (2018), por ser este un dos deportes máis antigos.

1.3. Que podemos facer no MELGA?

Ademais de poder interactuar con diversos enredos e xogos dentro do propio museo, tanto na sala 1 como na 2, no campo exterior, se se fai unha visita con escolares, temos a oportunidade de xogar coas carrilanas e carretas, ao varapau, á ra, á chave, á choucha, á recollida de mazarocas, aos birlos, ás varas, á turra da maroma, ao sapo, á ferradura, á pesca… entre outros moitos xogos.

Mais este campo non só se emprega para as visitas guiadas con escolares, senón que de forma sistemática, ao longo dos xa case doce anos de existencia do MELGA, organizáronse diversos festivais, torneos e campionatos de tirabalas, de chave, de billa, baixadas de carretas, carros e carrilanas, festipopeons (festivais de peóns en Ponteceso), de xogos de taboleiro… e obradoiros de plastilina, de papiroflexia ou de xadrez.

Pero as actividades do MELGA traspasan as súas instalacións participando en xornadas, en festivais organizados por centros escolares, asociacións culturais ou veciñais… e mesmo en Olimpíadas Rurais como a de Friol (Lugo).

Referencias

Álvarez, R. (2016). Patrimonio cultural europeo. Denominacións galegas do xogo da billarda. https://www.researchgate.net/publication/322529612_Patrimonio_cultural_europeo_Denominacions_galegas_do_xogo_da_billarda (Consulta: xullo, 2025).

Moreno Palos, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales de España.* Gymnos.

Navacerrada, R. (2007) (consultado: 28/07/25). Jeux d'enfants: una visión detallada del juego tradicional en el Renacimiento europeo. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 115. Recuperado de https://www.efdeportes.com/efd115/jeux-d-enfants-juego-tradicional-en-el-renacimiento.htm

Vázquez Coto, M. (2018). O MELGA, un museo para visitar en Ponteceso. *Revista Galega de Educación*, 71, pp. 68-72.

2. O Museo Galego do Xoguete de Allariz

Juan Antonio Seara Ferro

2.1. Localización do Museo Galego do Xoguete de Allariz

O 6 de xaneiro do ano 1994 abría as súas portas o Museo Galego do Xoguete de Allariz na planta baixa do número 4 da Rúa do Portelo no edificio do Centro Social, Pazo do antigo Xulgado.

Esta iniciativa foi promovida polo concello como consecuencia da doazón dunha importante colección de xoguetes, en torno a uns 700, recompilada por Alberto Oro Claro, un veciño da vila durante anos, que iniciou como médico do rural. «Sei que depositando estes xoguetes, o traballo de recompilación será valorado, van estar moito mellor coidados do que eu o faría» dicía Alberto Oro.



2.2. Que contén o Museo do Xoguete de Allariz?

Os xoguetes son o instrumento máis común do xogo, que é a actividade que máis pracer lle produce a unha nena ou neno; tamén lle permite desenvolver todas as súas funcións psíquicas, físicas e sociais, favorecendo o coñecemento do mundo exterior e propiciando a toma de conciencia do papel que presentará, formando así a personalidade de cada nena e neno.

A finalidade coa que se abriu o museo é a de recoller todo o significado e o valor dos xogos e xoguetes de todos os tempos, ata a década dos 90. A exposición está composta por xoguetes dos nenos e nenas de localidades, que xogaron respondendo á necesidade de actividade, de moverse, de indagar, de coller e manipular os obxectos que lles son próximos

á necesidade de crear, de relacionarse, de expresar acción, pensamentos e sentimentos.

Dende a apertura do museo con ese dote fundacional de 700 xoguetes, os fondos do museo seguen aumentando, quedándose o museo pequeno para albergalos. Fondos que teñen como maior peculiaridade que son todos doados ou cedidos, por 76 persoas, e ningún deles ten sido mercado. Na actualidade son 2.662 os xoguetes que forman parte dos fondos, estando só expostos no museo ao redor do 26% do total.

2.3. Que podemos ver no Museo do Xoguete de Allariz?

No ano 2013, leváronse a cabo unhas reformas a través dun novo proxecto de musealización do espazo, consistente na mellora da colocación dos fondos expostos, na iluminación dos espazos expositivos e a creación dun percorrido con novos espazos diferenciados por partes: Xogar e compartir; A miña casa, os meus amigos; Por terra, mar e aire. Tamén hai unha última sala dedicada ao mecenas do museo, Alberto Oro. Desta maneira, conséguese poder dotar o espazo interior cunha nova personalidade, co obxectivo de que as pezas expostas sexan as protagonistas.

Os xoguetes que os visitantes poden ver no espazo dedicado *Xogar e compartir* son, sobre todo, vinculados aos xogos de mesa, entre os que destacamos: quebracabezas de principios de século, xogos de damas e xadrez coas súas fichas en madeira, libros baseados en clásicos que se podían despregar e, como non podían faltar, diversas caixas do famoso *Juegos reunidos*, onde se pode apreciar a evolución deste xogo de mesa dende a súa creación no ano 1950, con caixas de madeira e o debuxo do neno con pelo louro, ata os anos 80, nos que a caixa xa é de cartón, o pelo do neno mudou a negro e alberga no seu interior máis xogos que os das primeiras xeracións.

Tamén podemos atopar neste espazo de *Xogar e compartir* unha escolma da evolución dos xogos de construcións das marcas *Meccano* e *Exin*; así como podemos ver buxainas, bólas, patíns e ata unha pequena mostra de futbolíns da década dos 50-60. Débese destacar que dentro deste espazo pódese atopar un invento de xoguete patentado polo fabricante e empresario Albert Samuel Iles (Bristol, 1876), que en 1919 presentou o *Finger football* e que hoxe podemos atopar no museo.

Seguindo o percorrido, atopamos un espazo dedicado aos xoguetes de *Por terra mar e aire*, onde podemos ver exemplos de automóbiles, trens, avións e barcos. Entre os seus modelos destacan exemplos dos fabricados polas marcas españolas *Payá* e *Rico*, ou estranxeiros como *Schuco* e *Scalextric*, onde sempre se segue a moda dos modelos que en cada época se estaban a fabricar no mundo real. Dentro da colección de coches expostos,

atópanse coches elaborados en Allariz para os nenos da parroquia realizados polos veciños da vila Manolo Suárez, Pepe Puga e Manolo Ruíz.

Os xoguetes de trens foron concibidos como instrumento de promoción dos primeiros ferrocarrís, destacando dúas marcas na súa fabricación: en España, *Payá* e en Europa, *Märhlin,* e podemos atopar exemplos expostos no propio museo.

O máis salientable deste espazo é que, a través dos xoguetes expostos, pódese ver e entender a historia do xoguete a través dos materiais utilizados. Así, temos unha primeira etapa na que se construían dunha maneira artesanal, con materiais como a madeira; unha segunda etapa máis industrial, coa introdución da folla de lata na súa fabricación; outra terceira etapa coa aparición do petróleo e o plástico e, por último, outra máis actual coa aparición da electrónica.

O espazo *A miña casa, os meus amigos* está dedicado ao mundo das bonecas, das casas, do mobiliario que as casas de bonecas poden albergar dentro delas. A colección máis destacable sería a de cadeiras decida pola familia ourensá Outeiriño.

O museo, nos seus fondos, conta coas bonecas máis representativas e comercializadas en España, como son a *Mariquita Pérez* (década dos 40), a *Nancy* (finais da década dos 60) e a *Barbie* (de finais dos 70). Estas pódense ver expostas no espazo do museo, con exemplos doutras bonecas non menos importantes como foron: as *Peponas*, *Merceditas*, bonecas de porcelana…

Tamén teñen acubillo dentro deste espazo os xoguetes dedicados ao mundo de indios e vaqueiros, ao bélico coas pistolas rifles, soldados…

O último espazo do museo é a sala dedicada a Alberto Oro, na que o visitante pode atopar unha pequena mostra dos 700 xoguetes do dote fundacional coa que se abriu o museo e, ademais, un espazo dedicado aos proxectores de debuxos animados, con pezas que van dende a aparición da lanterna máxica (finais do século XIX), pasando polos proxectores de cine *NIC* e *Payá*, ata rematar no cine *Exin* (década dos 70). Todos eles de marcas españolas, pero tamén conta entre nos seus fondos con proxectores fabricados fóra de España, como os exemplos de o *Kinderkino* alemán ou o *K5* de orixe italiana.

Pero o Museo Galego do Xoguete non é só un museo, senón que tamén ten sido o protagonista da curta de animación *O soldadiño de chumbo*, adaptación animada do conto clásico de Hans Christian Andersen.

A visita ao Museo Galego do Xoguete de Allariz posibilita que os maiores poidan lembrar o seu pasado, mentres que os nenos e nenas descobren con que xogaban os seus pais, nais, avós e avoas. Ademais, este museo pretende conseguir unha maior comprensión do significado do xogo e dos xoguetes, a través da visualización dos xoguetes expostos.

3. Museo Galego do Xoguete–Colección A. Chaves

Antonio Manuel Chaves Cuíñas

3.1. Localización do Museo Galego do Xoguete - Colección A. Chaves

O 7 de agosto de 2021, localizado en Lalín, no monumental Pazo de Liñares (declarado Ben de Interese Cultural), inaugurouse o «Museo Galego do Xoguete – Colección A. Chaves».

Tempo antes, o escritor e pintor Antonio Chaves, combinando tradición e modernidade, redeseñou espazos da planta baixa e entreplanta do Pazo para proxectar o «Museo do Xoguete» como unha cápsula do tempo presidida pola idea de «concepto aberto», dadas as súas posibilidades de crecemento e potencial de actividade. O día da apertura, Román Rodríguez, á altura conselleiro de Cultura, destacou a calidade artística e afectiva das pezas da colección que trazan «a crónica emocional de toda unha xeración, e como un tesouro patrimonial, material e inmaterial, que permite reforzar a narrativa identitaria de Galicia, a través da infancia». Unha colección, a do cambadés Antonio Chaves, que conta cunha gran riqueza, prestixio e diversidade de fondos.

Partindo da consideración do xogo e xoguete como ferramentas básicas da comunicación, os fondos que se poden contemplar no Museo do Xoguete en Lalín constitúen un amplo percorrido polo mundo do xogo, o xoguete e a infancia para, seguindo o Doutor Carlos Cuchi, sinalar que «dende un punto de vista conceptual o museo aséntase en autores como Rodrigo Caro ou Johan Huizinga, o que favorece a súa coherencia e cohesión, cunha personalidade propia moi marcada».

A «Colección A. Chaves» fixo un gran esforzo para mostrar unha ampla selección dos seus fondos, e mesmo para que todas as persoas visitantes do museo atopen reflexos dos tempos da súa infancia, tendo en conta que *o xogo e o xoguete son un referente na propia natureza evolutiva do ser humano,* para, a través da súa contemplación, caer na conta do vencellamento que se dá entre os xoguetes e a propia sociedade, como se a mesma vida fose un xogo, mais dende a maxia creativa dos nenos e das nenas, é dicir, a súa imaxinación, que é o seu maior tesouro.

A proposta do Museo do Xoguete e do coleccionista Antonio Chaves é unha clara invitación á serenidade a partir dun dos máis grandes legados do mundo infantil dende que a humanidade escribe a súa propia historia: os xoguetes.



3.2. Singularidades do Museo do Xoguete

Cunha personalidade moi marcada, o «Museo Galego do Xoguete – Colección A. Chaves» mostra, na súa ampla exposición, unha colección de elementos que participan dunha linguaxe que non desconecta as pezas do seu medio, e tamén da propia identidade do Pazo de Liñares, entendendo que debía integrarse na zona onde se asenta (Lalín e a Comarca do Deza), e afondando no seu carácter social e pedagóxico, na súa vocación transversal cunha ollada ao Atlántico, máis unha mostra significativa de xoguetes da veciña Portugal. Algunhas singularidades do museo:

- A presenza de avións de xoguete en todas as salas e espazos, como homenaxe á figura do gran aviador local Xaquín Loriga Taboada (1895-1927), un dos protagonistas do voo Madrid-Manila en 1926.
- A presenza da Arte, con paxariñas de papel, cadros e outros elementos vinculados á infancia e aos xoguetes, dende o artista dezao Antón Lamazares ao catalán Camil Fàbregas (1906 – 2003).
- Un conxunto de xoguetes de moita sona, gran recoñecemento ou premiados como o *Teatro de los Niños*, de Seix&Barral, de 1917; o *Bugat* (Bugatti) de Payá, de 1932; o futbolín marca *Wimbol*, de 1951; o *Violín Electrónico*, de Bianchi, de 1974…
- A presenza, en todas as salas, de xogos e xoguetes galegos, ademais dos artesanais, construídos por Fundiciones Rey SLA, Industrias Maber, Peninsular, Manufacturas Juvers, Manuel Vázquez, Industrias Faro, Creaciones «Kiki», Barrientos, Editorial Hergan, Editorial Cartel SL, Exclusivas Marcino, Juguetes Recortables «RICHE», Ediciones «Krdnal»…

- A presenza de materiais varios que remiten a personaxes vinculadas á propia historia do Pazo de Liñares: o compositor musical Marcial del Adalid, a escritora Emilia Pardo Bazán, a poeta Fanny G. Garrido…
- O Museo Galego do Xoguete–Colección A. Chaves mostra, en diversos espazos, unha ampla e moi coidada selección de xogos e xoguetes artesanais, populares e tradicionais como precedentes do xoguete industrial.
- Dende xuño de 2022, o Museo do Xoguete é un dos destinos do programa turístico-educativo «Coñoce o teu Concello», dependente da Concellería de Turismo do Concello de Lalín.

3.3. Salas do Museo do Xoguete

Os contidos do Museo Galego do Xoguete– Colección A. Chaves abranguen a historia e desenvolvemento, en diversos eidos, do xogo, o xoguete e a infancia, distribuídos ao longo da planta baixa e entreplanta do monumental Pazo de Liñares.

3.4. Notas e impresións sobre o Museo do Xoguete

Dende a súa apertura o museo vén provocando, en todos e cada un dos seus visitantes, un colorido e plural mosaico de impresións, e de recordos, únicos e inesquecibles.

> *Unha gran noticia. Un museo que ten que seguir vivo eternamente polo que significa. Mil parabéns.*
>
> Antonio GarcíaTeijeiro.
> Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil.

> *A partir do 7 de agosto (2021), Lalín incorporarase ao mapa dos museos do xoguete de referencia de Galicia e na península ibérica…*
>
> Xan Salgueiro.
> *Faro de Vigo.*

> *«Un universo único no Pazo de Liñares»… Un completo percorrido que engloba unha inmensa variedade de xoias e curiosidades que merecen horas e moitas visitas para apreciar con detalle todo este universo lúdico…*
>
> Rocío Ramos.
> *La Voz de Galicia.*

Alegrámonos moito... Parabéns pola inauguración deste fantástico «Museo Galego do Xoguete – Colección A. Chaves» en Lalín.

Museo Valenciano do Xoguete.
Ibi, Alacant.

«Volta á infancia co Museo do Xoguete»... Lalín amosa no pazo de Liñares máis de mil pezas nunha exposición permanente...

M. Boo.
El Correo Gallego.

3.5. Horario de visitas

Aberto de martes a sábado, de 11 a 14 horas; e, de 17 a 20 horas.
(Luns, domingos e festivos, pechado).
Teléfonos de contacto: 618 015 773, 986 181 423.

4. Conclusións

Os tres museos que percorremos neste capítulo son espellos onde se reflicte a alma lúdica de Galicia. O MELGA, con máis de 4.000 xogos, é un santuario dos enredos, dos xogos e do deporte tradicional. O museo de Allariz fai do xoguete un símbolo de vida cotiá e recordos compartidos. E o de Lalín, transforma a infancia nun relato artístico e identitario. Estes espazos non conservan só obxectos, senón vivencias, saberes e afectos. Visitalos é unha viaxe á nosa historia, á nosa cultura, principalmente lúdica. Grazas a eles, Galicia non esquece que quen xoga, vive. E quen conserva o xogo, defende unha forma fonda e galega de estar no mundo.

Índice de autorías

Autor/a	Filiación	Contacto
Alonso Brito, Francisca	CEP *Carlos Casares* (Alxén - Salvaterra de Miño)	fabrito@edu.xunta.gal
Álvarez López, Ismael	Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego	ismael.alvarz.lopz@gmail.com
Asociación de Xogadores e Xogadoras da Chave de Santiago	Asociación de Xogadores e Xogadoras da Chave de Santiago	aso.xoga.chave.santiago@gmail.com
Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	agxpt@agxpt.gal
Barreiro Insua, Xosé Manuel	Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional	brinquedia@brinquedia.net
Ben-Chaâbane, Zhaïra	Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña-INEFC Grupo de investigación en acción motriz-GIAM; INDEST, Universidade de Lleida	zairabenchabane@yahoo.fr
Bermúdez Martínez, Carlos	Club de Xogos e Deportes Populares e Tradicionais de Santalla - A Pontenova	xogossantalla@gmail.com
Canoura López, David	Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	agxpt@agxpt.gal
Carretero García, Miriam	Facultade de Ciencias da Educación - Universidade da Coruña	miriam.carretero@udc.es
Chaves Cuíñas, Antonio Manuel	Museo Galego do Xoguete - Colección A. Chaves	antoniom.chaves@hotmail.com
Cortizas Amado, Antón	Escritor Investigador do patrimonio lúdico galego	anton@edu.xunta.gal
Darriba García, Noelia	Cooperativa AtalaiAS Xogos Tradicionais de Muimenta (XOTRAMU)	as.coopgalega@gmail.com xotramu@gmail.com

Ferrer Moreira, Antonio	Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego	aferrer@edu.xunta.gal
Fraguela Vale, Raúl	Facultade de Ciencias da Educación - Universidade da Coruña	raul.fraguela@udc.es
García Fernández, José Manuel	Museo *O Recuncho das argalladas* – Vilanova de Lourenzá	manolo.garcia.fernandez@hotmail.com
García Montes, María Jesús	CEIP Plurilingüe *Virxe do Portal* - Sobrado dos Monxes	mariajgm154@gmail.com
Gómez Neira, Severino	Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela* (A Estrada)	acambadela@yahoo.es
González Casar, Ana Belén	CEP *Carlos Casares* (Alxén - Salvaterra de Miño)	belencasar@edu.xunta.gal
Iglesias González, Moisés	Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela* (A Estrada)	acambadela@yahoo.es
Labraña González, Zeltia	Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	agxpt@agxpt.gal
Lage, Hugo	Asociación PIUEIRO - Federación Galega pola Cultura Marítima e Fluvial	ludotecasviaxeiras@gmail.com
Lago Alonso, Sonia	CEP *Carlos Casares* (Alxén - Salvaterra de Miño)	sonialago@edu.xunta.gal
Lavega Burgués, Pere	Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña-INEFC Grupo de investigación en acción motriz-GIAM; INDEST, Universidade de Lleida Presidente da Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais	plavega03@gmail.com
Lopes, Frederico	Ispa-Instituto Universitário (Lisboa)	fred.lopes3@gmail.com
López Eiriz, Anxo	Asociación Recreativa e Cultural dos Amigos/as de Santa Comba da Órrea - Riotorto	cb.arcasco@gmail.com
López García, Xabier	CEIP *Mosteiro de Caaveiro* – A Capela (O Eume)	muxigangas@gmail.com

López Gómez, Silvia	Facultade de Ciencias da Educación - Universidade de Santiago de Compostela	silvialopez.gomez@usc.es
López González, Xosé	Museo O *Recuncho das argalladas* – Vilanova de Lourenzá	pepeceleirao@gmail.com
López Villar, Cristina	Universidade da Coruña	cristina.lopezv@udc.gal
Martínez Vidal, Luísa	Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	agxpt@agxpt.gal
Mato Porto, Jorge	Club de Loitas Tradicionais *A Cambadela* (A Estrada)	acambadela@yahoo.es
Pinto Vieira da Costa, João	Professor de Português	pintvcost@gmail.com
Prado Rodríguez, Lito	Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo - Deputación de Ourense	ccpxaquinlorenzo@depourense.gal
Sánchez Arines, Carmen María	Brinquedia. Rede Galega do Xogo Tradicional	carmela.sanchez.arines@gmail.com
Seara Ferro, Juan Antonio	Técnico de Cultura Responsable dos Museos do Concello de Allariz	museos@allariz.gal
Somos Enredos S.L.	Somos Enredos S.L.	info@somosenredos.com
Varela Garrote, Lara	Facultade de Ciencias da Educación - Universidade da Coruña	lara.varela@udc.es
Varela, Apolinar	Facultade de Educación e Psicoloxía - Universidade de Navarra	apolinargv1@hotmail.com
Vázquez Coto, Manuela	Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego	mavazcoto@gmail.com
Veiga García, Paco	Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional	agxpt@agxpt.gal
Veiga Teijeiro, Raquel	Cooperativa AtalaiAS	as.coopgalega@gmail.com
Vidueiro Rodríguez, Antonio	Club de Bólos Cruceiro de Meilán - Riotorto	antoniovidueiro@yahoo.es

Este libro é unha viaxe pola riqueza do patrimonio lúdico galego, un patrimonio inmaterial no que o xogo e o xoguete tradicional se presentan como ferramentas de aprendizaxe, expresión e transmisión cultural. Estas páxinas son, por unha banda, un convite á exploración das dimensións educativas, sociais, emocionais e ambientais tanto das prácticas lúdicas como dos enredos tradicionais e, por outra, unha proposta de recuperación e divulgación en diferentes contextos deste tan rico e suxestivo patrimonio. Partindo de experiencias, investigacións e proxectos concretos, a obra proporciona unha ampla variedade de enfoques que reivindican o valor do xogo e do xoguete como parte esencial da identidade de Galicia e incita, en definitiva, a xogar para lembrar quen somos e para seguirmos sendo parte viva da cultura galega.

Patrimonio Lúdico Galego

XUNTA DE GALICIA | SECRETARÍA XERAL DA LINGUA

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA