



# O xogo popular e tradicional como contido na educación física

Ramiro Piñeiro Oliveira

Profesor de Educación Física  
IES Melide  
ramiroliveira@edu.xunta.es

Ao profesorado de Educación Física cando prepara a programación do curso xórdenlle, como é lóxico, unha serie de dúbidas sobre como enfocar o traballo dos distintos contidos para alcanzar os obxectivos establecidos pola Administración educativa.

Neste pequeno artigo pretendo facer unha reflexión sobre como abordar o traballo dos xogos populares e tradicionais (XPeT) e poder dar resposta ás seguintes cuestións: Que enfoque curricular lles podemos dar aos XPeT desde a área de E.F.?; cales poden ser as estratexias a seguir para a recuperación da súa práctica espontánea?; como contribúe o coñecemento e

práctica dos XPeT á adquisición das competencias básicas?

**A PRESENZA DO XPET É UN FEITO NECESARIAMENTE ASUMIBLE NA ENSEÑANZA PRECISAMENTE POLA SÚA CONSTATAÇÃO NA DOCUMENTACIÓN OFICIAL**

No ámbito educativo o xogo deixou de ser considerado como unha actividade banal, improductiva e pouco seria. Cada día son máis os traballos teóricos que o consideran un dos principais elementos educativos e destacan as posibilidades que este ofrece como medio de aprendizaxe, de transmisión de valores, de relación social, de integración...; contribuíndo en gran

medida á educación integral do alumnado.

A normativa reguladora dos currículos de Educación Física en Galicia fai unha clara alusión, de maneira explícita, aos XPeT cando estrutura os contidos a traballar establecendo ademais criterios de avaliación que han de guiar a consecución dos obxectivos.

Estamos ante unha invitación formal para incorporalos á nosa programación como un contido con fin en si mesmo, que contribúe directamente á consecución dos obxectivos xerais da área de Educación Física.

### VANTAXES EDUCATIVAS DAS SESIÓNS DE E.F. CON PRESENZA DO XPET CON FIN EN SI MESMO

Non podemos caer nunha mala interpretación do currículo e presentar os XPeT como un recurso para conseguir exclusivamente obxectivos motores. Aínda hoxe en día, polo extenso do currículo de EF nalgúns centros de ensino teñen unha posta en escena anecdótica. Outros contidos de área desprázannos, e non é infrecuente que o seu tratamento se basee unicamente en utilizalos como un medio para o desenvolvemento das capacidades físicas e motrices, como instrumento para realizar o quecemento na sesión ou para iniciar o alumnado nos deportes convencionais.

Utilizando o XPeT como contido con fin en si mesmo podemos chegar a aproveitar todas as súas vantaxes educativas: en primeiro lugar os beneficios que se lles garante aos xogos, e en segundo os que resultan do carné de identidade deste tipo de actividades:

- Estamos fronte a unha vía de acceso de cultura local, comarcal, do noso país, e incluso doutros lugares máis remotos. Isto supón coñecer mellor a nosa identidade e os nosos costumes podendo comparar, ao mesmo

tempo, o noso patrimonio lúdico e cultural co do resto dos pobos.

- Cos XPeT poderemos coñecer historias propias e alleas, achegando tamén xeracións.

- Dado o seu gran valor sociocultural, pódense propoñer actividades paralelas noutras áreas, converténdose en nexo de unión interdisciplinar.

### PROPOSTA DIDÁCTICA PARA A APRENDIZAXE DOS XPET NAS SESIÓNS DE EF NA ESO

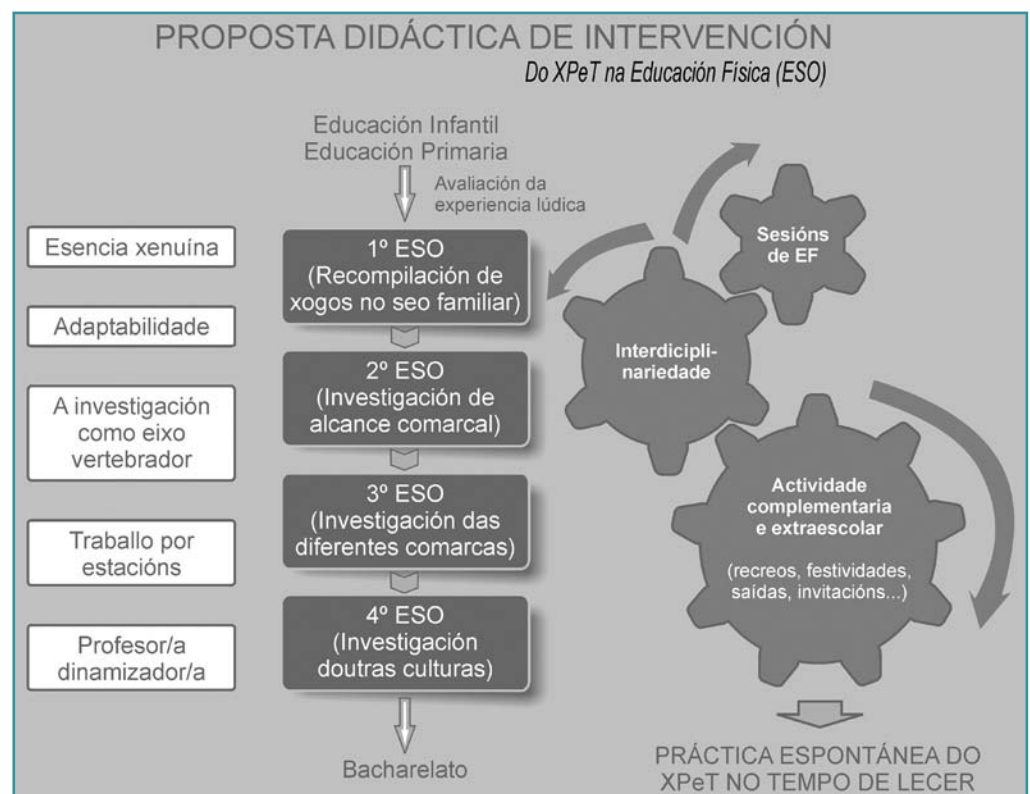
Un aspecto de gran relevancia para min é que debemos respectar na medida do posible a *súa esencia xenuína*, e cando non é así debemos comentar as variacións introducidas. O alumnado debe ser consciente de que se está a facer algo diferente que nos permitirá, en todo caso, familiarizarnos coa súa significación cultural e práxica.

Isto non choca coa característica que debe ter todo contido cando o incorporamos ao ensino: a *adaptabilidade* para facilitar a súa transmisión ás novas xeracións, neste caso ao alumnado. Podemos modificar materiais

—tamaños, pesos—, espazos de xogo —dimensións—, imperativos temporais —tempo de xogo axustado ás nosas necesidades con posibilidade de variar o sistema de puntuación— e á actuación dos xogadores en función da idade, capacidade ou mesmo das súas apetencias...; lembremos que nacen precisamente para satisfacer a necesidade lúdica do seu pobo creador.

En consonancia co posicionamento de utilizar o XPeT como contido en si mesmo, en todos os cursos da ESO o seu traballo preséntase sobre un *eixo vertebrador*: unha pequena investigación por parte do alumnado a modo de rexistro de xogos que atenda á súa implantación xeográfica e ás características tipolóxicas comúns —movementos corporais, instrumentos...—.

O traballo recompilatorio que, en función do curso será de complexidade crecente, vai do estudo dos XPeT que se practicaban no seo da propia familia, na súa comarca, nas diferentes comarcas do noso país, ata poder comparalos cos doutros



medios culturais. A través dun modelo de ficha rexístranse datos relacionados co nome do xogo, material, desenvolvemento, regras, variantes segundo a zona; e tamén aspectos socio-culturais como o emprazamento do xogo, a localización temporal —década ou anos no que se realizaba o xogo, en que época do ano se xogaba—, os protagonistas —idade, xénero, nivel social—, expresións léxicas...

O traballo por estacións quizais sexa una boa opción metodo-

lóxica para afrontar a práctica destes xogos. Despois dunhas consignas introdutorias dadas por parte do profesor a todo o grupo e da práctica dalgún xogo de activación, pásase a diferentes espazos onde se convida a que por grupos se xogue baixo a tutela de alumnado-guía previamente instruído. Precísase menos material de cada un dos xogos e, ao participar en grupos reducidos, cada alumno ou alumna ten un maior tempo de compromiso motriz, en definitiva xoga máis tempo. Como liña

xeral, haberá xogos de diferente tipoloxía —elixidos do traballo de investigación— buscando un traballo físico motriz máis harmónico. Se é necesario debido á complexidade do xogo, podemos nalgún momento presentar as estacións ou postas nun nivel crecente de dificultade ou mesmo para traballar diferentes fases dun mesmo xogo.

Se buscamos que o alumnado recupere e incorpore o XPeT no seu tempo libre, o traballo por estacións facilita que o profesor ocupe o rol de animador, permitindo que no xogo apareza, en certa medida, unha das súas características máis prezadas: o ser unha actividade libre. A adaptación e uso dos xogos na contorna educativa precisará dunha sistematización e ordenamento, pero todo iso sen caer nunha tutela pedagóxica extrema, xa que a súa naturalidade e esencia recaen en parte na súa liberdade de actuación e na súa graza para o seu desenvolvemento. A participación do profesor debería consistir na asimilación do seu rol como dinamizador, animador e guía do proceso.

### CONTRIBUCIÓN DO COÑECEMENTO E PRÁCTICA DOS XPET Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS BÁSICAS? (INDICADORES PARA O SEU ENFOQUE)

A programación e o desenvolvemento dos XPeT debe integrarse adecuadamente no conxunto das actividades educativas que se realizan no centro e debe potenciar a adquisición das distintas competencias básicas do alumnado, en consonancia coa nova formulación educativa que centra a atención na actuación do alumnado e, en consecuencia, prima a importancia do que é quen de facer e resolver en situacións prácticas, reais ou simuladas, e non tanto o que sabe; incluíndo ademais o saber ser ou estar.■

Subcompetencias	Tarefas aprendizaxe	Indicadores de avaliación
1.1.Falar e escoitar.	-Pequeno debate na parte final da sesión sobre as diferentes posibilidades lúdicas e o XPeT como vía de acceso á cultura local, comarcal, do noso país e doutros lugares máis remotos. -Explicación ao resto do grupo dos xogos e deportes seleccionados para a súa posta en práctica.	-Comprende e expresa ideas correctamente. -Respecta a quenda de palabra.
1.3.Expresarse por escrito.	Redacción dalgúns dos xogos practicados na clase e no pequeno traballo de investigación.	-Escribe correctamente. -Grao de organización do rexistro.
3.3.Valorar a importancia do exercicio físico...	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... (en función do curso).	-Esfórzase na realización dos mesmos e mostra un progreso adecuado. -Participa nas actividades con atención ás regras. -Intenta mellorar as súas actitudes e aptitudes.
4.1.A Competencia Dixital.	Rexistrar en soporte dixital os xogos encomendados na investigación, e algúns dos practicados na clase.	-Utiliza axeitadamente un programa informático simple para o rexistro.
5.1.Dispor de habilidades sociais para convivir.	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... , xunto ao resto do alumnado independentemente do seu nivel de práctica.	-Busca a participación activa e a boa relación cos compañeiros. -Acepta as normas e sabe afrontar conflitos.
5.2.Participar na vida cívica e social.	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... , xunto ao resto do alumnado independentemente do seu nivel de práctica.	-Adopta actitudes e comportamentos adecuados. -Participa nas actividades con atención ás regras.
6.3. Participar en manifestacións artísticas e cult.	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... (en función do curso).	-Participa activamente na realización do xogos tradicionais. -Valora os xogos tradicionais como manifestación cultural.
7.2.Valorar o esforzo e a motivación.	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... (en función do curso).	-Adopta actitudes positivas cara o esforzo persoal. -Sente curiosidade por facer as cousas ben.
7.3.Adquirir os hábitos de traballo intelectual.	Recollida por escrito dos xogos practicados na clase e no pequeno traballo de investigación.	-Presenta os traballos encomendados puntualmente.
8.2.Ter iniciativa e actitude emprendedora.	Práctica de XPeT propios do seo familiar, de alcance comarcal... (en función do curso).	-Mostra actitudes positivas cara a querer empezar axiña a actividade encomendada, intégrase no proxecto do grupo no que realiza a acción.