

JUEGOS DE AYER PARA HOY: RECUPERAR LOS JUEGOS POPULARES

XULIO CESAR IGLESIAS BLANCO

ASOCIACIÓN XUVENIL "AMENCER"
FEDERACIÓN DE CENTROS XUVENÍS DON BOSCO DE GALICIA

Una experiencia de promoción de la lengua y la cultura gallega a través de la práctica de los juegos tradicionales.

VALORES Y TRANSVERSALES

Todos y todas tenemos experiencia de jugar. En nuestra infancia, juventud o adultez hemos experimentado el placer de jugar por jugar. Tal vez por eso, hoy en día, desde la pedagogía se nos recalca la importancia del juego y del juguete en el desarrollo psico-afectivo y social del niño/a, y por consiguiente, de todo ser humano.

Debemos de ofertar y defender el juego como un derecho en un mundo en el que cada vez dejamos menos tiempo y espacio para juego. Así lo ha asumido por la *Convención de los Derechos del niño y de la niña de Naciones Unidas* que en su principio séptimo afirma que todo niño/a tiene derecho a recibir educación y a disfrutar del juego.

1 EL JUEGO ES ALGO MUY SERIO

Hace años el *Seminario de Educación para la Paz de la Asociación Pro Derechos Humanos de España* difundió la campaña: "Aprende a jugar. Aprende a vivir". En su presentación se dice que "el mundo del juego es el medio natural de niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo. El juego es, simultáneamente, una importante tarea y toda una diversión. Regalar un juguete, es regalar ideas de a qué jugar y de cómo es el mundo. A través del juego los niños/as asumen nuestros valores".

María López Matallana y Jesús Villegas en su libro: "Organización y animación de ludotecas" (1), cuya lectura recomendamos, afirman:

"Cuando hablamos de juego nos referimos a una actividad muy especial que cumple una serie de características distintivas capaces de convertirla en una forma única de entender la realidad".





En este mismo libro se nos indica que el juego ha de ser:

- libre y voluntario: a nadie se le puede imponer jugar;
- divertido, placentero y satisfactorio: no hay lugar para el aburrimiento y la insatisfacción;
- gratuito e inútil: sencillamente se juega por jugar;
- participativo y comunicativo: potencia la dimensión social, básica hoy en día;
- vivido fuera de lo cotidiano: en ese mundo en que sobrepasamos lo real y objetivo;
- con tiempos y espacios concretos;
- global, porque implica a la persona en su totalidad.

2 EL JUEGO EN EL TIEMPO LIBRE EDUCATIVO

Quienes trabajamos en el Tiempo Libre educativo creemos que nuestra principal herramienta de trabajo es el juego. Pues el juego además de la acción-reflexión, incluye la vivencia y el sentimiento, que consideramos claves en el desarrollo integral del ser humano.

En el libro ya mencionado se indican "cuáles pueden ser las reglas de oro de una opción clara por el juego en la educación":

- jugar no tiene fronteras de edad;
- jugar por jugar desde la libertad;
- jugar reflexionando, analizando y relacionando lo jugado con nuestra vida y nuestro mundo;
- jugar seleccionando juegos

que promocionen los valores que queremos potenciar (no existe el juego neutro);

- jugar creando e inventando juegos;
- jugar sin prejuicios... (hay que jugar para entender el juego).

3 LOS JUEGOS POPULARES

Dentro de la amplia oferta de juegos y juguetes que hay en nuestro país, creemos que debe quedar clara la opción por juegos relacionados con nuestra manera de ser y con nuestra cultura. De ahí la opción por los juegos populares. Entendemos que optar por los juegos populares de nuestro país es optar por potenciar nuestra propia cultura. Por eso, al elegir estos juegos, estamos decantándonos por defender nuestra manera de entender y de ver la realidad.

Se dice en el libro "*Xogos populares en Galicia*" (2): "Empecemos por afirmar que el juego está integrado en el sistema sociocultural de una comunidad y, que luego, por medio de un análisis del juego de un pueblo, se puede llegar a conocer el sentido real de su cultura y de sus modos de comportamiento, ya que el juego reproduce todos los sentimientos, todas las sensaciones y todos los modos de percepción de una comunidad".

Además otro aspecto que no se puede olvidar sino que habrá que potenciar en nuestra realidad actual, es la relación entre generaciones que origina esta opción. Compartir momentos entre mayores y niños o jóvenes es una metodología a que hay desarrollar.

"Empecemos por afirmar que el juego está integrado en el sistema sociocultural de una comunidad y, que luego, por medio de un análisis del juego de un pueblo, se puede llegar a conocer el sentido real de su cultura y de sus modos de comportamiento, ya que el juego reproduce todos los sentimientos, todas las sensaciones y todos los modos de percepción de una comunidad".

Que los abuelos/as sean nuestros maestros, expertos en jugar y en descubrir esa otra dimensión del mundo de los mayores que se está perdiendo en nuestra sociedad urbana. Si no los marginamos en el juego, los descubriremos como hombres y mujeres que nos revelan la juventud y niñez que, al mismo tiempo, acumulan en sus vidas.

4 UNA EXPERIENCIA PARA RECUPERACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES

Desde los "Centros Xuvenis Don Bosco" de Galicia se está llevando a cabo una experiencia de recuperación de los juegos tradicionales y populares de nuestro país.

Como objetivos de esta experiencia se proponen los siguientes:

- promocionar nuestra cultura popular a través del conocimiento y la práctica de diferentes juegos tradicionales en alguna de sus variantes;
- jugar como medio de diversión, de placer y entretenimiento, ayudando a los chicos/as a conocerse a sí mismos y su realidad, afianzando sus relaciones con todos aquellos con los que juegan;
- fomentar el uso del gallego como vehículo de comunicación normal también en nuestras actividades de Tiempo Libre.

Se pretende, pues, fomentar la práctica de los juegos populares, en nuestros lugares de trabajo: asociaciones, centros juveniles, escuelas, etc. A este programa se le puso como nombre "Xoga en gallego" (Juega en gallego). "Xoga en gallego" surge en la Federación de Centros Xuvenis "Don Bosco" de Galicia como un programa integral para

trabajar por la cultura popular, la normalización y la promoción de la cultura y la lengua gallega. El ámbito de actuación del programa "Xoga en gallego" es el de la educación no formal y la animación del tiempo libre educativo en Galicia.

Hace bastantes años que en las distintas asociaciones juveniles de la Federación "Don Bosco" se venían realizando diferentes acciones aisladas en relación con la recuperación de los juegos populares. Hoy se sigue un proceso de implantación progresiva de las diferentes acciones del programa.

No es un programa cerrado. Se está trabajando, sin prisa pero sin pausa, para llegar a su implantación en asociaciones y colectivos de toda Galicia con el fin de conseguir como objetivo último colaborar en el proceso de normalización de la cultura y lengua gallega en nuestra comunidad autónoma.

Podemos distinguir dos niveles generales de actuación: uno enfocado a la promoción directa de la normalización y promoción de la lengua y cultura gallega dentro del ambiente del Tiempo Libre educativo con los niños, niñas y jóvenes de Galicia; y un segundo nivel dedicado al colectivo de agentes que intervienen en el Tiempo Libre educativo y en la educación no formal gallega. El propósito de este segundo nivel es lograr la concienciación de este sector en la importancia de trabajar la normalización de la lengua y cultura gallega, y dotarle de recursos con los que trabajar esa normalización, foros en los que compartir experiencias, nuevos materiales y conocimiento del ámbito del Tiempo Libre y la educación no formal.

Las principales acciones que



se han llevado a cabo en estos cuatro años son las siguientes:

a) EDICIÓN DE MATERIALES

Se elaboraron dos carpetas para animadores y animadoras de Tiempo Libre. Se denominan "Carpetas de materiales "Xoga en galego". Campaña de promoción de juegos populares" que se distribuyen gratuitamente entre colectivos que trabajan en el campo del Tiempo Libre educativo y en la educación formal. Actualmente se está trabajando en una tercera carpeta.

Cada carpeta contiene los siguientes elementos:

- Siete dípticos con la explicación detallada de un juego popular por díptico. En la primera carpeta se seleccionaron los siguientes juegos: "a comba", "a billarda", "a panda", "o truco", "a buxaina", "a chave" y "a pita cega". En la segunda carpeta se eligieron "as chapas", "as chelas", "o brilé", "o gua", "o pano", "ovo, pico, araña", y "sangue" (3).

En cada ficha consta de las siguientes secciones: otras denominaciones, descripción, desarrollo, reglas del juego, variantes, materiales, espacio, duración, equipo de animación, número de participantes, observaciones, e interés educativo.

Son fichas correctamente maquetadas, presentadas cada una en un papel de color distinto y con un dibujo del juego popular en la portada. Además se incluye una "suerte" para poder utilizarla en ese juego o en otros.

- Un atractivo carné del club "Xoga en galego" para escribir nombre, dirección, y edad. En la parte posterior incluye los principios del club que son los siguientes:

- me gusta jugar;
- quiero compartir con mis



a comba



a buxaina

nun café rifase un gato
a quen lle toque
o número catro:
un, dous, tres, catro.



a panda

lenta, lenta á redonde
á que lle toque
que se escoonda



a pita cega

io na punta dun clro,
te recillo



amigos y amigas la aventura del juego;

- conozco muchos juegos que me descubren la cultura de mi pueblo;
- converso con gente que me da a conocer los juegos de mis abuelos/as. Se finaliza afirmando: "Me comprometo a potenciar estos principios en mi entorno".

- Un póster que incluye los siete dibujos con los nombres de los juegos seleccionados en cada carpeta y el logotipo de la campaña "Xoga en galego".

- Siete pegatinas distintas con el dibujo y nombre del juego además de la "suerte" que se pretende dar a conocer en cada juego.

- Una breve unidad didáctica con un sencillo saludo, descripción y objetivos de la campaña, y una infinidad de propuestas metodológicas para emplear jugando todo el material: el cartel, las pegatinas, el carné, los dípticos. Además se señala una bibliografía básica sobre los juegos populares y un breve texto presentando la "Comisión Galega" de la "Federación de Centros Xuvenis "Don Bosco" de Galicia" que es la que coordina y diseña toda la campaña.

- También se editó una camiseta para niños y niñas, jóvenes y educadores con el logotipo de la campaña y el dibujo del juego popular de la peonza. Se distribuyeron en las distintas jornadas de sensibilización que se llevaron a cabo en los inicios de la campaña.

b) CURSO DE FORMACIÓN PARA ANIMADORES Y ANIMADORAS

Consistió en un cursillo de formación para Animadores y Animadoras sobre los materiales de la campaña "Xoga en Galego" de 10 horas de duración. Se realizó en Santiago de Compostela. El

Se resalta como aspecto interesante la participación tanto niños/as como de adultos. Se invita a los abuelos y abuelas de los niños a que jueguen con ellos; el resultado es sorprendente, pues la habilidad, los trucos, la manera de jugar que nos enseñan no aparece ni en los libros ni en ningún sitio; son fruto de unas vidas con experiencia de juego.

objetivo era dar a conocer intensivamente estos materiales a los dinamizadores locales de cada asociación juvenil que pertenecen a la Federación "Don Bosco" u otras organizaciones educativas de Tiempo Libre para que ellos y ellas fuesen los agentes multiplicadores de la campaña. Fue, por eso, un cursillo intensivo y práctico en el que se trabajaron-jugaron todos los juegos, se comentaron y se añadieron sugerencias para la campaña. Lo coordinó un profesor de la *Escuela de Tiempo Libre Don Bosco* de Compostela, experto en juegos populares.

c) SESIONES FORMATIVAS LOCALES DE PRESENTACIÓN DE LOS MATERIALES DE LA CAMPAÑA

Consistió en una sesión de dos horas, en la que se exponían los materiales a grupos de animadores y animadoras que estaban interesados. Entre los objetivos de estas sesiones destacaban: dar a conocer los materiales y motivar su utilización en actividades de Tiempo Libre y extraescolares. Se realizaron en las principales ciudades de Galicia.

d) JORNADAS LOCALES DE JUEGOS POPULARES

Desde hace años se realizan jornadas de juegos populares con chicos y chicas de edades entre los 8 y 14 años, en las que se utilizan materiales de la campaña.

A raíz de las jornadas de presentación, se motivó, en las diferentes asociaciones y colectivos que participaron, la implicación de un grupo de animadores y ani-

madoras en la programación y diseño de estas jornadas locales, abiertas a niños y niñas de los diferentes grupos de Tiempo Libre a los que ellos pertenecían. Estas jornadas tienen diferentes formatos en función de los colectivos que las organizan, siendo algunas de un día completo y otras de medio día.

Se resalta como aspecto interesante la participación tanto niños/as como de adultos. Se invita a los abuelos y abuelas de los niños a que jueguen con ellos; el resultado es sorprendente, pues la habilidad, los trucos, la manera de jugar que nos enseñan no aparece ni en los libros ni en ningún sitio; son fruto de unas vidas con experiencia de juego.

Actualmente estas jornadas de juegos populares se siguen realizando durante todo el curso escolar en centros de Tiempo Libre, en colegios y en otras organizaciones, realizándolas ellos directamente o pidiendo nuestra colaboración para su desarrollo. Se aprovechan encuentros "intercentros" o internos, fiestas locales o la misma dinámica interna de la asociación.

e) PROYECTOS

Como es un programa abierto y continuo ideas no faltan; falta lo de siempre: recursos económicos y tiempo. Vaya a modo de elenco alguno de los aspectos en que se está trabajando y reflexionando:

- diseñar baules con juegos populares para que puedan disponer de ellos cualquier asociación o colectivo que los necesite;
- crear una revista y una página web del club "Xoga en galego";

- actividades creativas de búsqueda de nuevos juegos populares de una zona, pueblo, barrio;
- una oferta de formación específica en juegos populares a través de seminarios, cursillos, cursos...

5 A JUGAR...

Una vez leída esta experiencia nos queda lo mejor... ¡jugar!

- Vivir la experiencia de los juegos de nuestro pueblo, barrio, villa o ciudad.

- Jugar, y simultáneamente y sin querer, encontramos, divertimos, relacionarnos, conocernos... descubrir nuestro pequeño mundo.

- Salir de nuestras casas y descubrir en nuestro entorno lugares mágicos donde todos somos iguales y todos disfrutamos.

Y si además vamos aprendiendo los juegos de nuestros abuelos, juegos que nos ayudan a entenderles, a entendernos y a entender a nuestra gente y sociedad... mejor que mejor...

Pues eso: ¡A jugar...! ■

(1) López Matallana, M. y Villegas, J. (1995) Organización y animación de ludotecas. Editorial CCS, Madrid

(2) Pérez, R. y Tabernero, X. A. (1997) Xogos populares en Galicia. Edicións Lea, Compostela

(3) Mantenemos su nombre en gallego pues como muy bien sabemos los juegos populares tienen distintos nombres en los distintos pueblos de España e incluso existen diferencias en una misma comunidad autónoma.