

OS XOGOS. MALETA DIDÁCTICA

¿Que é unha maleta didáctica?

Trátase dunha unidade portátil que permite o préstamo, alugamento ou venda, dun material deseñado para ser empregado nas escolas ou centros culturais. Nalgúns casos o material, aínda que non orixinal, é único, polo que precisa dunhas normas e dun calendario rigoroso que permita o seu uso ó maior número posible de centros.

Os contidos da maleta poden ser de diversa índole, dende unha mínima exposición ata material consumible como poden ser fichas de traballo. Os elementos que a integran, reúnense de acordo cun tema definido.

Estas unidades perseguen obxectivos específicos pero en primeiro termo o que se tenta acadar é a familiarización cos museos.

¿Por que esta maleta de préstamo?

A elección desta unidade responde ás características do propio Museo que ten uns fondos constituídos principalmente por diversos aspectos da cultura material de Galicia. O aspecto lúdico e do desenvolvemento do neno é unha das parcelas da nosa cultura popular que está a quedar illada e esquecida.

Por outra banda, o factor lingüístico en recitados e ditos que acompañan ós xogos afianza e reforza a normalización do noso idioma.

Hai que ter en conta tamén que tanto os xogos como a literatura infantil non están exentos dun contido ideolóxico. Como noutros elementos da cultura popular, o xogo contén diversas concepcións e formulacións emanadas das diferentes clases sociais que conformaron esa cultura. Deste xeito os enredos xogan un papel de aprendizaxe en tanto en canto os cativos aprenden a situarse como membros dun grupo, a relacionar este con el mesmo e con outros grupos.

Alén disto, advertir que a incorporación do elemento tradicional non debe confundirse cunha volta atrás na historia, senón que se trata de servir de nexo na transmisión e respecto pola herdanza cultural dunha comunidade no seu momento presente. O aproveitamento da cultura popular, non supón facelo dun xeito indiscriminado; débense depurar aspectos ou elementos superados sen pechar o camiño á innovación ou á incorporación crítica de formas procedentes das outras culturas coas que convivimos.

Xogos Tradicionais

A normalización da nosa cultura é o afán principal do Museo do Pobo Galego. Temos para iso que proporcionar medios para achegala e difundila despertando o interese entre o público pola súa realidade cultural. Este labor lévanos a exercer a función educativa, propia por outro lado de calquera museo, como unha das principais.

Nesta dinámica, ás habituais actividades no Museo, fóronse engadindo outras, que realizadas fóra do espazo físico do mesmo, potencian a súa proxección na sociedade e procuran vínculos con outras institucións con intereses similares. A elección dos xogos para unha maleta didáctica de préstamo, débese esencialmente a tres razóns:

- Apertura dunha vía temática que aínda non está presentada nas salas permanentes do Museo.
- O interese que teñen os xogos infantís para o coñecemento das estruturas socioculturais dunha comunidade
- A introducción, dun xeito lúdico, no coñecemento e valoración do noso patrimonio cultural.

Destinatarios

Alumnos e alumnas que estean a cursar estudos de 4º e 5º de primaria e 1º ciclo de secundaria, xa que na maleta propóñense uns obxectivos xerais que se deben acadar nesta etapa educativa.

Os axentes responsables de levar a cabo o programa, van ser fundamentalmente os profesores e profesoras que traballan ó fronte das aulas de Educación primaria e secundaria e eles serán os que disporán como traballar con este material contando sempre, iso si, co apoio e colaboración que necesiten por parte do DEAC do Museo do Pobo Galego.

Obxectivos xerais da maleta

- Dar a coñecer unha serie de xogos infantís tradicionais que están esquecidos pola poboación escolar actual
- Fomentar a recuperación e conservación da cultura propia valorando ás outras, é dicir, con respecto pola diversidade cultural.
- Buscar o interese e a curiosidade pola realidade histórica e social da nosa comunidade.
- Ofrecer alternativas para o tempo de lecer que se poidan realizar en espazos naturais.
- Ampliar a información existente sobre o tema a través dos traballos de recollida realizados polos alumnos e alumnas.

Método de utilización da maleta

A información recollida na maleta é susceptible de ser adaptada polo profesor ós seus obxectivos e ó nivel docente que imparta. O profesor poderá programar a actividade seguindo ou non as suxestións contidas nesta guía.

A nosa proposta consta de:

- Introducción e exposición da información referente ós xogos.
- Práctica dalgúns destes xogos ou construción daqueles que implican menor dificultade.
- Traballo de recollida de información sobre os xogos entre a familia e os coñecidos e envío da mesma ó Museo cando supoñan unha novidade con respecto á documentación da maleta.

Recomendamos tamén, unha avaliación da maleta que se remitirá o DEAC do Museo. Nela deberían reflectirse tamén os problemas xurdidos coa fin de advertilos e tratar de evitalos.

A organización do traballo funciona a partir de elementos cíclicos que pretenden cumprimentarse e retroalimentarse de xeito que o Museo poida contar ó final do proxecto cun material máis rico e mellor sobre o tema dos xogos. A posibilidade de contar cos aportes acadados a través dos escolares é un punto importantísimo na posta en marcha desta maleta.

Contido da maleta

- Unidade didáctica que se compón da guía dos xogos, propostas de traballo e bibliografía.
- Os xogos: Billarda, bolas, tabas, pedriñas, buxaina (trompo), zoadeiras, carraca, e as fichas doutros xogos que non precisan de ningún material específico para practicalos.

Para os profesores/as

A escola debe buscar a través dos procesos de ensino - aprendizaxe, o desenvolvemento nos alumnos e alumnas dunha serie de capacidades entre as que están:

- Actuar e desenvolverse con autonomía nas súas actividades cotiás e nas relacións cos grupos ós que pertence, recoñecendo as súas propias posibilidades e limitacións cun axeitado nivel de autoestima e confianza.
- Colaborar na planificación e realización de actividades grupais, aceptando as normas de convivencia, articulando os seus intereses cos dos outros membros do grupo, respectando puntos de vista diferentes do propio e asumindo as responsabilidades que lle correspondan.
- Establecer relacións equilibradas e constructivas coas persoas coas que se interactúa no ámbito social, comportándose de maneira solidaria e rexeitando discriminacións.
- Coñecer, gozar e valorar o patrimonio cultural, participando na súa conservación e mellora, respectando ademais a diversidade lingüística e cultural como un dereito dos pobos e dos individuos, desenvolvendo o interese e respecto cara ó exercicio do mesmo.

A axuda dos xogos na adquisición destas capacidades é moi importante.

Relación cos contidos transversais

Atopámonos entre os mesmos coa educación para o lecer. Nunha sociedade na que existe unha cada vez maior valoración do tempo de ocio e na que se oferta unha variada gama de actividades para ocupalo, a utilización persoal deste tempo nunha dirección enriquecedora e que atenda a mellora-lo benestar social é unha das novas responsabilidades da educación e polo tanto da escola. Isto permítenos enlazar a actividade escolar coa extraescolar procurando así unha maior integración da escola no contexto no que se insire.

Areas Curriculares

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Trátase de xogar para aprender como eixo fundamental da actividade dos máis cativos para o desenvolvemento de destrezas e capacidades que favorezan os procesos de aprendizaxe.

O bloque nove recomenda unha serie de contidos moi relacionados co xogo:

Feitos, conceptos e principios

- A actividade lúdica: Xogos tradicionais, cotiáns. Transformación e invención de xogos.
- Da actividade lúdica á relación grupal: Xogo funcional, simbólico, e regulado.
- Actividade lúdica e desenvolvemento psicomotor: Mobilización, desinhibición, sensibilización.
- Actividade lúdica e desenvolvemento sensoperceptivo: Atención e concentración; memoria sensorial; percepción visual, táctil, auditiva e rítmica; percepción espacial e temporal.
- Actividade lúdica e espontaneidade: Observación e imitación; simulación e creación.

Procedementos

- Utilización dos xogos tradicionais e cotiáns como elementos desencadeantes da actividade lúdica.
- Transformación dos xogos coñecidos e invención doutros novos.
- Estimulación da relación grupal a través da comprensión e utilización de diferentes xogos regramentados.
- Realización de actividades que supoñan unha plena utilización do corpo.
- Utilización da imitación como forma de comprender e aprehender a realidade.

Actitudes, valores e normas

- Apreciación dunha parte integrante do patrimonio da comunidade na que se vive.
- Valoración da recollida e recuperación dos xogos populares e tradicionais e do seu uso como desencadeante da actividade lúdica e recurso para outras actividades.
- Estimulación de actitudes de aceptación e confianza para promover o traballo con outros membros do grupo.
- Respecto polo traballo e as ideas alleas.
- Valoración da importancia do corpo nas relacións interpersoais.
- Valorar a importancia dos sentidos na comprensión e integración da realidade propia e a circundante.
- Aceptación e valoración da orixinalidade e a espontaneidade como fundamentos da conducta creativa.

Polo tanto a área educativa de educación artística debe estar orientada a acadar unha expresión do suxeito e unha comunicación máis rica cos demais usando os diferentes códigos de comunicación, entre eles, os xogos.

Metodoloxía

Deberá ser activa; a actividade será o vehículo que provoque a participación e permita ós nenos e nenas ser axentes da acción educativa.

EDUCACIÓN FÍSICA

Entre os seus obxectivos está:

En relación ó ámbito afectivo: Valorar a actividade física no tempo libre como medio de divertirse e de coñecemento de si mesmo.

Co ámbito social: Coñecer e identificar as actividades físicas de carácter socio-cultural propias da nosa cultura.

Entorno: Identificar e experimentar diferentes actividades de cara ó entretemento e o ocio.

Obxectivos xerais

- Desenvolvemento de relacións equilibradas e constructivas cos demais evitando a discriminación por ningún motivo.
- Coñecer e valorar a diversidade das actividades físicas e deportivas e os entornos nos que se desenvolven, participando na súa conservación e mellora.

No bloque cinco faise referencia exclusiva ós xogos populares:

Feitos, conceptos e principios

- O xogo como fenómeno social e cultural: Recursos para a práctica do xogo e das actividades deportivas habituais no seu entorno.

Procedementos

- Utilización de regras para a organización de situacións colectivas de xogo.
- Utilización das regras básicas do xogo: cooperación, oposición; cooperación/oposición.
- Habilidades básicas de iniciación deportiva en situacións de xogo.
- Recompilación de información sobre xogos tradicionais e práctica dos mesmos.
- Práctica de xogos de campo e exploración.

Actitudes, valores e normas

- Función integradora da práctica de actividades recreativas e deportivas.
- Participación e integración en actividades colectivas respectando as normas.
- Aceptación do papel desempeñado dentro dun equipo.
- Valoración do equipo independentemente dos resultados obtidos.
- Actitude de superación e valoración dos límites do seu propio corpo para a elección das actividades do seu tempo de ocio e recreo.
- Aceptación do reto que supón competir sen que iso comporte rivalidade, entendendo a oposición como unha estratexia do xogo e non como unha actitude fronte ós demais.

COÑECEMENTO DO MEDIO

Obxectivos xerais

- O recoñecemento da pertenza a un grupo social con características propias respectando as diferencias con outros grupos, de xeito que non haxa actitudes de discriminación.
- Comprender a importancia do noso patrimonio participando na súa defensa e conservación.

Dentro desta área e no bloque nove (Mundo Actual) faise referencia ós xogos:

Feitos, conceptos e principios

- A cultura como contexto comunicativo. As manifestacións culturais: xogos, festas e costumes populares.
- Educación para o lecer: deportes, asociacións xuvenís, música, teatro, lectura, xogos.

Procedementos

- Participación en festas, xogos e costumes da comunidade.
- Investigación sobre actividades para o lecer no entorno e participación nas mesmas.

Actitudes e valores

- Sensibilidade ante as manifestacións culturais.
- Participación en actividades de lecer enriquecedoras en canto á formación.

TEMPORALIZACION

O longo dunha semana o profesor ou profesora poderá facer unha distribución do tempo tal e como o desexe xa que van ser os encargados de traballar con este material no aula. De tódolos xeitos nós facemos unhas recomendacións:

En calquera área que se utilice é preciso facer unha introducción referente ós xogos tradicionais, ó contexto en que estes se practicaban e a importancia da conservación e protección do patrimonio cultural.

Durante unha sesión poderanse ver e explicar os xogos e as súas regras e ver como se van utilizar: libremente, por quendas, en circuító... Así mesmo nesta sesión poderase propor o traballo de recollida ó alumno.

A seguinte sesión sería a da práctica dos xogos incluíndo, se fora posible, algún daqueles que os alumnos acadaran recoller.

Por último pódese facer unha posta en común sobre o tratado nas sesións previas e unha revisión dos traballos dos alumnos para extraer unhas conclusións.

PROPOSTA DA AVALIACIÓN DA MALETA

Deberá centrarse en tódolos aspectos que interveñen no proceso de ensino - aprendizaxe. Haberá que considerar se se acadaron os obxectivos propostos.

A observación das conductas e a análise dos traballos como medio de avaliación deberá facerse fuxindo daqueles aspectos doadamente cuantificables, xeralmente contidos de carácter conceptual. Hai que avaliar tanto estes como os procedementais e actitudinais reparando en que estes dous últimos teñen unha importancia decisiva. É interesante a autoavaliación por parte dos propios nenos e nenas.

A aprendizaxe dos contidos tratados nesta maleta, supón un continuo pór en cuestión as estratexias expresivo - comunicativas de que dispón o alumno/a, e ir perfeccionándoas e mellorándoas. Isto obriga a que haxa un proceso de asunción das propias deficiencias e a vontade de superalas.

O/A docente terá que comprobar o coñecemento que o alumnado ten das manifestacións e feitos culturais do seu medio e valorar o grao de implicación do alumnado nas distintas experiencias.

A colaboración activa no desenvolvemento dos xogos e a aceptación e superación das pequenas frustracións que se poidan producir é un indicador para a avaliación das relacións no grupo.

O respecto ás normas que ten o xogo e ás que o propio grupo estableceu para organizarse é outro aspecto que o mestre/a deberá observar.

Teranse en conta o esforzo persoal e as relacións que se establecen co grupo, dándolles máis importancia que a outros aspectos da competición. Así os mestres/as deberán comprobar se os alumnos/as sitúan a satisfacción polo propio esforzo e as relacións persoais que se establecen por riba de gañar ou perder.

Haberá que valorar a motivación, a participación e o interese mostrado nestas sesións. Tamén se as propostas que a maleta recolle responden ós obxectivos marcados nela, vendo en que medida se acadaron estes.