

A VOLTA DO XOGO POPULAR



José Luís Río Silva

Ceip Manuel Masdías – Ferrol

“A volta do xogo popular”

Traballo presentado a convocatoria de premios a recursos educativos para a sociedade da información
Modalidade C: Vídeos didácticos.

Orden do 8 de xuño de 2007.

(DOG, Luns, 25 – 6 – 2007)

INDICE

1. [DESCRIPCIÓN DAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.](#)
2. [PROCEDEMENTO DE ELABORACIÓN DO VIDEO.](#)
3. [OS XOGOS POPULARES NA LOE.](#)
4. [PROPOSTA DIDÁCTICA.](#)

[Xustificación.](#)

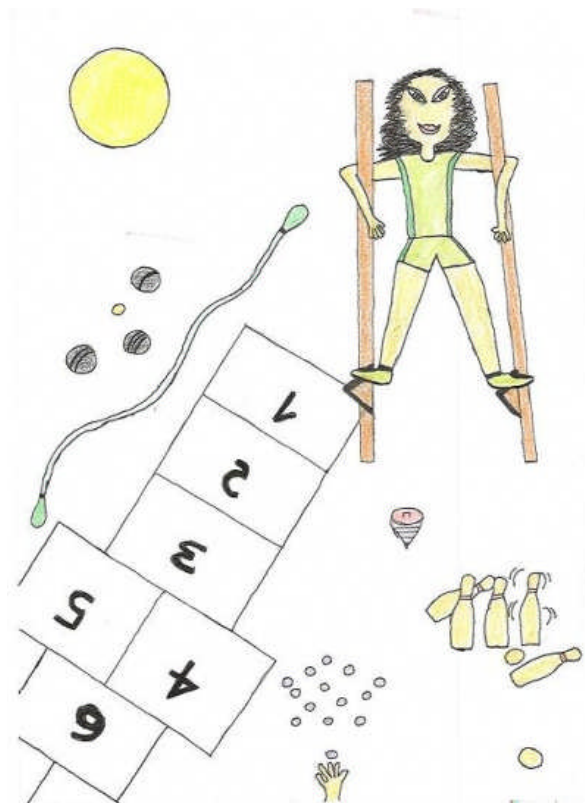
[Obxectivos.](#)

[Contidos.](#)

[Actividades.](#)

[Organización de espazos e material.](#)

[Partes do vídeo: Os xogos.](#)



Gala (5º Primaria)

1. DESCRIPCIÓN DAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

HARDWARE: Videocámara dixital JVC GR-DVL 145
Ordenador COMPAQ PRESARIO AMD 64 ATHLON 3200
(Tarxeta capturadora: ASUS TV134 WDM Video capture)
Cámara fotográfica dixital FujiFilm FinePix Z1

SOFTWARE: Montaxe. PINNACLE STUDIO PLUS Versión 10.6

2. PROCEDEMENTO DE ELABORACIÓN DO VIDEO.

Este traballo iniciouse dentro do marco dunha unidade didáctica de xogos populares e deportes tradicionais de Educación Física. Pero foi máis aló pola gran acollida que tivo entre os rapaces do colexio. Organizamos competicións internas de varios xogos (a chave, bolos, petanca, ...). O Día das Letras Galegas celebrouse un gran festival-concurso de xogos populares, e ao inicio desta xornada proxectouse o vídeo, cunha dobre finalidade: didáctica, para ensinar a comunidade escolar os diversos xogos e as súas regras, e motivante, para a parte práctica que posteriormente levaríase a cabo.

No vídeo participaron todas as alumnas e alumnos do colexio, demostrando as súas habilidades nos distintos xogos. A parte de explicación oral das regras ou do orixe do xogo a fixeron os de 6º de primaria. Cadaquén elixía un e encargábase de preparar a súa explicación, recollendo información en libros ou en internet.

3. OS XOGOS POPULARES NA LOE.

Segundo o Decreto 130/2007, do 28 de xuño, polo que se establece o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia (DOG do 9-7-07), os **xogos populares** tradicionais de Galicia estarán presentes en todos os ciclos desta etapa educativa, de maneira que a área contribúa á **conservación da cultura galega**.

Analízase os Bloques de Contidos, e no 5º de Educación Física: Xogos e Deportes especificase por ciclos:

1º ciclo - Coñecemento e práctica de xogos populares tradicionais galegos.

2º ciclo - Busca de información sobre xogos populares, autóctonos e tradicionais de Galicia e práctica destes.

3º ciclo - Recompilación de información sobre xogos e deportes populares, autóctonos e tradicionais de Galicia e práctica destes.

No apartado de metodoloxía textualmente di: “O xogo é un recurso metodolóxico que debe utilizarse para gran parte dos contidos que se traten. Está sobradamente demostrada polas correntes pedagóxicas actuais a idoneidade deste para acadar as aprendizaxes propostas. O xogo ten un carácter natural, está presente nas persoas case desde o nacemento e pode ser multidisciplinar. Cómpre **destacar os tradicionais de Galicia**, que nun pasado tiveron gran difusión, e que sendo transmitidos de xeración en xeración. O desenvolvemento de xogos ou de actividades cooperativas favorecerá a adquisición de multitude de valores e de competencias básicas. Finalmente, é preciso prestar especial atención á eliminación das diferenzas sexistas, buscando a

igualdade de oportunidades para os dous sexos co fin de chegar así a unha verdadeira «coeducación física».

Un dos obxectivos da área de educación física será: Coñecer e practicar xogos, deportes e/ou bailes **tradicionais propios da cultura galega**, amosando interese pola indagación neste eido e pola súa difusión e valorando as repercusións que teñen na nosa sociedade

4. PROPOSTA DIDÁCTICA.

- XUSTIFICACIÓN

Botando unha ollada ós recreos nos patios vemos que os xogos que dominan son os deportes colectivos convencionais, o fútbol para ser mais preciso, e canto máis avanzamos na idade dos nenos maior é a incidencia deste deporte, que é importante que o practiquen, pero que non sexa a consta de anular os numerosos xogos existentes en Galicia. É sorprendente ver que os nenos, -as non saben que é o marro, as lombas, as tabas ou a billarda.

Como se dí no final do vídeo: “*O xogo popular forma parte das costumes do pobo. Recuperando estes xogos estamos a recuperar un anaco da cultura do noso país*”.

Estes xogos serven de instrumento pedagóxico, desenrolando unhas experiencias importantísimas no proceso de maduración e comunicación cos outros. En moitos casos é necesaria a cooperación. Non é soamente unha forma de pasalo rato, serve tamén para crear un ambiente distendido. Realízase unha actividade na que non é importante por si so, senón que cooperase cos outros para pasalo ben. Nestes xogos nunca hai verdadeira exclusión, hai un cambio de actividade, como por exemplo na corda que cando perde un pasa a dar. Pero o mais importante para min é que aquí non se dan os estereotipos sexistas presentes noutros deportes, o motivo: tanto nenos coma nenas parten dun nivel similar de habilidade, en moitos casos as nenas superan os nenos.

- OBXECTIVOS

Empregar os xogos populares como medio de ledicia e ocupación do tempo libre.
Aceptar os outros, con independencia das súas características persoais e sociais, recoñecendo o feito de gañar ou perder como elementos propios do xogo.

Respectar as normas.

Coñecer e utilizar estratexias básicas de cooperación.

Desenrolar globalmente as habilidades motrices básicas en situacións de xogos e espacios coñecidos.

Utilizar formas de desprazarse non habituais. Adecuación á distancia, sentido e velocidade dos desprazamentos.

- CONTIDOS

O xogo como manifestación social e cultural.

Xogos populares e tradicionais.

Normas e regras básicas do xogo.

- **ACTIVIDADES**

Práctica de xogos.


Realizar fichas didácticas dos xogos a facer.

Organizar unha ludoteca, para que nos tempos de recreo os nenos poidan utilizar os materiais propios de estes xogos.

Confeccionar un ficheiro de xogos, aportando cada alumno unha ficha.

- **ORGANIZACIÓN DE ESPAZOS E MATERIAL.**

A parte teórica do vídeo necesita unha parte práctica onde os nenos pasen a xogar. No centro organizáronse 7 zonas de xogo cos seus paneis explicativos. Deste xeito, cada un sabe onde xogar e no que consiste o seu xogo. A modo de exemplo podemos ver estes dos xogos das chapas, a ra e a chave.

CEIP MANUEL MASDIAS	XOGOS POPULARES
<h1>As chapas</h1>	<p>Os/as xogadores/as dispoñen de cadansúa chapa de botella, diferentes entre si.</p> <p>Logo de definida a orde, comeza a carreira dende a liña de saída, impulsando a chapa cun golpe de unlla. Previamente acórdase o número de veces que cada xogador/a pode impulsar a súa chapa en cada quenda: 1, 2 ou 3 golpes.</p>
	<p>REGRAS:</p> <ul style="list-style-type: none">-Cando unha chapa pisa a raia do camiño ou sae fóra, ten que volver comezar.-Se unha chapa bate contra outra e a bota fóra, esta ten que volver tamén á liña de saída.-Se cae no cárcere, unha quenda sen xogar.-Se cae no pozo, vólvese a saída.-Gaña quen antes chegue á meta.



É necesario material para xogar.

Unha ludoteca onde se pode coller os xogos para o tempo do recreo é de moita axuda. As alumnas e alumnos de 6º son os responsables de facer o préstamo.

LUDOTECA DE XOGOS POPULARES



- PARTES DO VIDEO / OS XOGOS

- Corro da pataca
- A corda
- Os zancos
- O marro
- A chapa ou mariola
- Tres en raia
- O pano
- A buxaina
- A chave
- A petanca
- A ra
- Arte e xogos populares

Os distintos xogos pódense agrupar en 4 destrezas básicas.

- Desprazamentos: Corro da pataca, o marro, o pano e os zancos.
- Saltos: A chapa e a corda.
- Habilidades: 3 en raia e a buxaina.
- Lanzamentos: A chave, a petanca e a ra.