

## OS XOGOS, NO PETO

Unha aplicación para  
móviles, pioneira  
no mundo, sobre os  
xogos tradicionais  
galegos



Zeltia Labraña González

Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional  
(AGXPT)

agxpt@agxpt.gal

A aplicación pode descargarse en Google Play e App  
Store: "xogos tradicionais"

Desde o sitio web da aplicación:

<http://xogospopulares.consellodacultura.gal/>

Desde o sitio web do Observatorio do Patrimonio Lúdico  
Galego:

[www.xogostradicionais.gal](http://www.xogostradicionais.gal)



Patrimonio Lúdico Galego

REVISTA GALEGA  
DE EDUCACIÓN  
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 74-75

**P**olo San Martiño, peóns ao camiño. Coincidindo co Día do Peón convocado en todo o País por *Brinquedia*, 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, un dos máis ricos da península ibérica, diversificáronse coa chegada do século XXI, ao tempo que se crearon tamén mecanismos de coordinación entre entidades –ás veces nadas 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, colleitas e investigacións sobre a riqueza lúdica de comarcas concretas. O obxectivo final de todas estas estratexias aparece formulado dun xeito, hoxe, 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–.

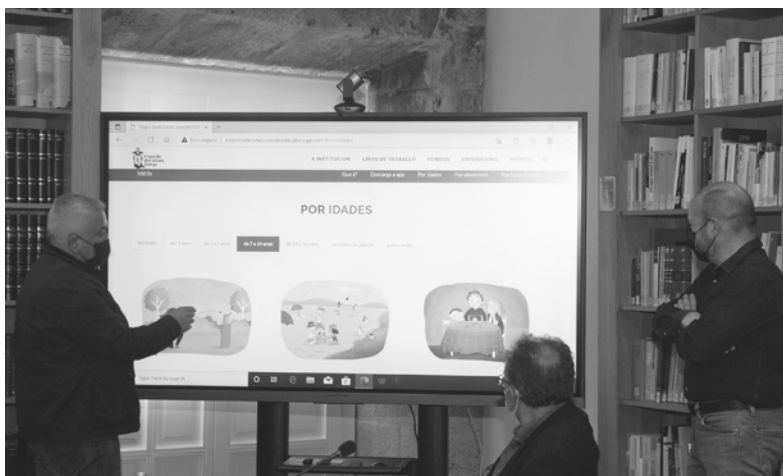
Pois ben, un dos proxectos máis demorados no tempo foi o de poder ofrecer á poboación os xogos no peto. É dicir, a creación dunha ferramenta que, como adiantamos, permite que familias, educadores/as, persoas do común... e tamén os nenos e as nenas, poidan poñer en marcha un xogo só dedicándolle un minuto á consulta da aplicación.

A ferramenta –que, á marxe da aplicación para móbiles tamén ten unha versión web– está concibida para, aproximadamente, 125 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 abso-

lutamente 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.

A estratexia que intenta seguirse é 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 indicamos, son pioneiros no mundo, continuarán sendo progresivamente enriquecidos a medida que vaia sendo posible incorporar as sucesivas fases do proxecto á programación anual de actividades do Consello da Cultura Galega, entidade que, ademais de financeiro, é responsable de toda a infraestrutura técnica que precisa. ■

