



SOMOSXOGO.GAL

ANDOBELA  
EDUCACIÓN E CULTURA



ANDOBELA  
EDUCACIÓN E CULTURA

**PROXECTO SOMOS XOGO**  
**CANDIDATURA PARA OS III PREMIOS MIL**  
**PRIMAVERAS**



## 1. CONTEXTO DO PROXECTO

Xogar é un dereito recoñecido no artigo 31 da Convención sobre os Dereitos do Neno/a das Nacións Unidas e que manifesta que “os estados partes recoñecen o dereito do/a neno/a ao descanso e ao exparexamento, ao xogo e ás actividades recreativas propias da súa idade e a participar libremente na vida cultural e nas artes”.

Non obstante, en [Xandobela](#) estamos convencidas de que o xogo está presente na vida de todas as persoas, independentemente da súa idade e procedencia. En definitiva, o xogo non é exclusivo da infancia e está presente en todas as culturas, formando parte do patrimonio cultural de todas as sociedades e tempos.

Desde os seus inicios, en Xandobela promovemos a divulgación do xogo e da cultura e actitude lúdica a través do desenvolvemento de numerosos proxectos e tamén a través da súa metodoloxía e uso de ferramentas e técnicas tendentes á ludificación das nosas intervencións culturais. De feito, o mesmo nome “Xandobela” é unha palabra da xerga dos canteiros que significa “xoga” e foi escollido polo seu significado concreto mais tamén polas connotacións que o conectan coas ideas de participación, de desenvolvemento, de curiosidade, descuberta e creatividade..., e que configuran a nosa visión da acción cultural.

Levamos máis de quince anos traballando en proxectos de investigación, divulgación e dinamización do patrimonio lúdico galego. A nosa ludoteca itinerante “Eira xandobeira” foi unha das pioneiras na recente etapa de revitalización dos xogos tradicionais e populares en contextos culturais, sociais e festivos. Deseñamos, tamén, numerosos proxectos de divulgación do patrimonio lúdico (patrimonio material, musical, dancístico e lingüístico) entre público escolar e familiar, cos que levamos xirando máis de cinco anos cun enorme éxito de recepción e acollida.

Ademais, como dicíamos, aplicamos a metodoloxía lúdica en todas as nosas intervencións culturais, creando materiais de xogo propios, deseñando dinámicas lúdicas para achegar contidos culturais e patrimoniais... E tamén liderando proxectos de ámbito transnacional, como [Ludamus!](#), proxecto subvencionado polo programa europeo Erasmus Plus que procura explorar e explotar as potencialidades que o xogo ten para a promoción do patrimonio cultural, ou [ACNE](#), que tiña como obxectivo fomentar o hábito lector entre a mocidade empregando estratexias propias da educación non formal, entre elas, o xogo.



Ao longo de todos estes anos, fómonos dando conta da atomización existente no mundo do xogo galego ao tempo que se foi acrecentando a atención por este sector da cultura, dando lugar a novas iniciativas creadoras (empresas e persoas novas que deseñan e distribúen xogos de creación propia, con perspectiva galega e en galego), a estudos e investigacións que poñen o aceno na deficitaria situación do galego nos produtos de xogo (<https://www.amesa.gal/informes/a-situacion-da-lingua-galega-nos-xogos-e-xoguetes-na-galiza>. A mesa pola normalización lingüística alerta que de case 25.000 xogos analizados, só o 0,60% están en galego. Máis información, aquí: <https://www.amesa.gal/wp-content/uploads/a-situacion-da-lingua-galega-nos-xogos-e-xoguetes-en-galiza-pdf-pdf.pdf>), mais tamén ao tempo que se poñen en marcha proxectos para tentar aglutinar todo o relativo ao patrimonio lúdico galego como a web <http://xogostradicionais.gal/> ou a súa recente *app*, na que se desenvolveu unha guía exhaustiva de recursos para a recuperación e posta en valor dos deportes e xogos populares e tradicionais.

“Somos xogo”, e máis concretamente o certame “Xoga en galego”, busca poñer un graíño máis de area na revalorización do xogo como compoñente importante do patrimonio cultural galego e, por ende, da súa cultura, lingua e identidade, e tamén alentar á creación de novos recursos lúdicos (xogos de mesa en galego) para:

- a) promover o talento creativo das persoas;
- b) crear un repositorio de libre acceso de xogos de mesa en galego.

## 2. DESCRICIÓN DO PROXECTO

Con “Somos Xogo” pretendemos espallar a cultura e creatividade lúdicas e o patrimonio lúdico galego a través de varias actividades encamiñadas a poñer en valor o xogo na vida das persoas, reivindicar a recuperación de espazos e tempos para o xogo, dar visibilidade ao traballo de persoas, iniciativas, asociacións, empresas... arredor do xogo e do xoguete en Galicia, fomentar o talento creativo das novas xeracións no deseño de xogos en galego e tecer redes entre as persoas e iniciativas que traballan no ámbito do patrimonio lúdico e o xogo.

“Somos xogo” é un proxecto de divulgación do patrimonio lúdico galego e da creatividade xogantina, no que se inclúen varias accións para acadar unha maior repercusión e chegar a un público moi numeroso:



## CAMPAÑA ESCOLAR E SOCIAL DE DINAMIZACIÓN DO XOGO "Escola do xogar"

***Campaña de dinamización social e escolar de difusión do patrimonio lúdico galego, cun catálogo de dúas actividades para que as escolas, asociacións e concellos interesados poidan escoller unha para seren desenvolvida no seu territorio.***

Desenvolvéronse un total de 100 sesións en aqueles centros de ensino, centros culturais, asociacións... que o solicitaron, previa comunicación por parte do equipo promotor de Xandobela. Os centros interesados escolleron entre unha das actividades presentadas e o equipo de Xandobela visitounos nas datas acordadas para desenvolver a actividade e presentarlles o proxecto marco, así como a convocatoria do certame de creación de xogos en galego.

Foron en total arredor dos 2500 participantes (nenos e nenas de 3 a 12 anos mais o seu profesorado); 12 centros escolares; 12 localizacións. Tiñamos axendadas tamén varias sesións en equipamentos socioculturais de lecer infantil (ludotecas, centros sociais e de asociacións), mais as restriccións ante a situación sanitaria deses meses fixo imposible o seu desenvolvemento.

Os obradoiros dispoñibles para a "Escola do xogar" foron:

### **XOGUETOLOXÍA CO QUE CHE CAIA NAS MANS (para rapazada de 4 a 8 anos e/ou público familiar)**

Trátase dun obradoiro de construción de xogos, xoguetes, enredos e instrumentos sonoros con materiais de refugallo e naturais. Birlos, peóns, boliches, papaventos... Xandobela conta cun amplo repertorio de obradoiros cos que os nenos/as gozan e aprenden a construír os seus propios enredos e a xogar sen necesidade de grandes gastos e fomentando a creatividade e a autonomía.





### XOGUETOLOXÍA SEN NADA NAS MANS (para rapazada de 8 a 12 anos)

Obradoiro de xogos que non precisan de material para gozar deles: xogos bailados, xogos lingüísticos, xogos musicais... Unha sesión na que compartimos unha serie de enredos e dinámicas que amosan unha parte do rico patrimonio lúdico galego, aquel que se crea e se recrea no cotiá, na participación grupal e social, na oralidade e na sinxeleza e humildade para o desenvolvemento e a expresión lúdica das persoas, sen nada nas mans e nos petos.



### FEIRA DO XOGO GALEGO (en liña): "Feira xogantina"

**Mostra de asociacións, empresas, proxectos, artesáns, persoas... vinculadas ao patrimonio lúdico galego. Con actividades de divulgación e dinamización na rede.**

A nosa proposta inicial era programar unha xornada intensiva a finais do mes de setembro do 2020 en Santiago de Compostela para visibilizar a riqueza e diversidade existente arredor do patrimonio lúdico galego, como xeito tamén de poñer en valor o noso patrimonio lúdico e axudar a acrecentar a nosa autoestima colectiva, o diálogo interxeracional, así como a apoiar o talento creativo. Mais, ao tratarse dunha proposta que convocaría a gran cantidade de público e sen posibilidade de respectar o distanciamento social nos xogos, especialmente os manipulativos e grupais, vímola inviable na actual situación coa pandemia da covid-19. Polo tanto, modificamos a idea inicial por unha proposta máis extensiva no tempo e que permitise cumprir os obxectivos de difusión e divulgación do patrimonio lúdico galego sen riscos e dun xeito máis sostible.



SOMOSXOGO.GAL

ANDOBELA  
EDUCACIÓN E CULTURA

Ao longo de xaneiro, febreiro e marzo de 2021 desenvolvemos a “feira en liña” para amosar a riqueza e a diversidade de iniciativas arredor do xogo e do patrimonio lúdico galego. Convidamos a todas as persoas, entidades, empresas... vinculadas dalgún xeito a este ámbito para que presentasen as súas experiencias a través das redes e da web. Como resultado, temos un gran repositorio/escaparate de entidades, iniciativas e recursos lúdicos galegos a modo de “feira” e a disposición da xente tanto na web como nas redes sociais do proxecto.

Pódense atopar os “postos” da Feira xogantina nesta ligazón:  
<http://somosxogo.gal/feira/>

Foron finalmente 22 os “postos” virtuais que conformaron a Feira xogantina: postos de artesanía e venda de xogos; postos para a difusión do traballo de asociacións culturais de recuperación do patrimonio lúdico; propostas de ludotecas e/ou actividades de dinamización lúdica... O interese amosado foi moi grande e ficamos satisfeitas co resultado.



**SOMOSXOGO.GAL**

**FEIRA XOGANTINA:** escaparate de entidades, iniciativas e recursos lúdicos galegos, asociacións e colectivos, artesanía, deseño de xogos, tendas, ludotecas itinerantes e outras iniciativas e experiencias relacionados co xogo e o patrimonio lúdico.

*Se che presta participar na Feira xogantina, escríbenos a [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info) e contámosche como facelo.*

Subvenciona:  
 Deputación DA CORUÑA

 | [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info)  
[@somosxogo](https://www.instagram.com/somosxogo)



SOMOSXOGO.GAL



## "XOGA EN GALEGO" \_CERTAME DE CREACIÓN DE XOGOS DE MESA EN GALEGO PARA PÚBLICO FAMILIAR

Aberto á participación das persoas e/ou grupos que así o desexen e cumpran coas bases que se crearon aos efectos oportunos. Creouse unha páxina web para poder colgar todos os xogos que participaron no certame, para o seu libre uso e goce. Deste xeito, dispónse dun repositorio de xogos descargables e imprimibles en galego, para seren xogados por calquera persoa.

**CONCURSO "XOGA EN GALEGO":** certame de creación de xogos de mesa en galego para público infantil e familiar.

**QUEN PODE PARTICIPAR?:** calquera persoa ou colectivo da provincia da Coruña.  
**ATA CANDO?:** ata as 23h59 do 28 de febreiro.

**COMO?:** enviando os arquivos do xogo e as regras, a memoria explicativa, as autorizacións pertinentes, 2 fotos do xogo ao correo [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info).

**COMO TEÑEN QUE SER OS XOGOS?:** a temática é libre, teñen que ser xogos para público >6 anos, orixinais e nun formato que permita ser impreso de xeito doméstico.

**HAI PREMIO?:** hai 2 premios simbólicos de 100 € para adquirir xogos.

*Todos os xogos que concorran ao concurso publicaranse na web do proxecto para o libre uso e goce. Así, dispónse dun repositorio de xogos descargables e imprimibles en galego para seren xogados por calquera persoa.*

**CONSULTA AS BASES NA WEB!**

 | [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info)  
[@somosxogo](https://www.instagram.com/somosxogo)

Subvenciona:  
 Deputación DA CORUÑA

Convocatoria do certame de creación de xogos de mesa en galego para público infantil. Convidouse á poboación infantil (facendo especial fincapé en centros escolares, centros socioculturais, ludotecas, bibliotecas, asociacións e ámbito familiar) a crear e deseñar xogos de mesa para público familiar, no que o aspecto lingüístico fose un elemento fundamental.

Trátase, pois, de empregar o xogo como ferramenta para a dinamización lingüística, ao tempo que se propician procesos e mecanismos de participación



e creatividade colectiva cuxos resultados se comparten co resto da cidadanía, creando sinerxias sociais moi positivas.

Os seus **obxectivos** son:

- Dinamizar o uso da lingua galega entre o colectivo infantil e familiar en contextos educativos e sociais diversos.
- Potenciar a creación lúdica colectiva.
- Impulsar procesos e actividades de dinamización lingüística relacionados directamente co aspecto lúdico (como aspecto motivador fóra do didactismo académico, que pode ser facilitador dun achegamento e uso da lingua entre o colectivo infantil e familiar en contextos e tempos de lecer dun xeito participativo).

**Características dos xogos:**

- Temática libre, mais coidando e respectando valores sociais positivos.
- Liberdade de soporte, formato e dinámica de xogo (xogo de cartas, de taboleiro, de preguntas e respostas, de estratexia, xogos con dinámicas mixtas...).
- Xogos para público infantil e familiar, a partir dos 6 anos.
- Preferentemente xogos grupais.
- Con compoñente lingüístico: instrucións e materiais de xogo en galego. Poden ser xogos que desenvolvan ademais contidos históricos, culturais, lingüísticos, literarios, etnográficos..., nos que os aspectos conceptuais sexan evidentes, ou xogos nos que se experimenten con competencias lingüísticas de índole procedimental, a través da oralidade principalmente.

Presentáronse un total de 16 xogos de mesa ao concurso, con procedencias moi diversas: centros escolares, familias, asociacións veciñais, centros socioculturais, grupos de amigos/as... Facendo un cálculo xeral coa información achegada para a inscrición no certame, estimamos que se puideron aglutinar unhas 270 persoas no deseño e desenvolvemento destes xogos.

A web cos xogos dispoñibles para a súa descarga é de libre acceso: <http://somosxogo.gal/ludoteca/>

### 3. ÁMBITO TERRITORIAL

O ámbito territorial da primeira edición foi a provincia da Coruña con algunhas incursións ao resto das provincias galegas á hora de darlle cabida na Feira xogantina ás iniciativas ligadas ao xogo e ao patrimonio lúdico de ámbito





autonómico. Isto foi así por tratarse dun proxecto subvencionado pola Área de Cultura da Deputación da Coruña a través da súa convocatoria de subvencións destinadas á produción de proxectos singulares de especial interese cultural na provincia da Coruña (ano 2020), cuxas bases estipulan que as actividades obxecto de subvención se realizarán de forma maioritaria no ámbito provincial.

## 4. "SOMOS XOGO" NA ACTUALIDADE: SEGUNDA EDICIÓN DO CERTAME "XOGA EN GALEGO"

O proxecto acadou os obxectivos e os valores previstos: os indicadores cualitativos e cuantitativos descritos na planificación do proxecto axudaron a valorar o impacto xerado e todas as análises confirman que os obxectivos foron totalmente cumpridos, a pesar da complicada situación sanitaria na que se tivo que desenvolver o proxecto (coincidiu plenamente coa segunda e terceira onda).

Todos os contidos creados na primeira edición sostéñense no tempo cun escaso investimento, xa que a nivel conceptual e estrutural o traballo está executado (deseño web, identidade gráfica, etc). Pero o máis interesante é que é susceptible de medrar con aportacións de procedencia moi diversa e heteroxénea, cun alto rendemento custos-efectos.

En particular, despois da valoración positiva da primeira convocatoria do concurso de creación de xogos de mesa "[Xoga en galego](#)", en Xandobela estamos a traballar xa na segunda edición.

Nela fixéronse pequenas modificacións para ampliar o potencial público destinatario e axustar algunhas das bases da convocatoria:

- ampliouse o prazo de recepción de propostas.
- ampliouse o ámbito territorial, do provincial (A Coruña) ao autonómico.
- establecéronse dúas categorías en función das características das persoas participantes: categoría individual/grupo informal; categoría colectiva/grupo formal (escolas, asociacións...). Cada categoría, un premio.

**O que buscamos é espallar o certame a todo o país e facer medrar o repositorio de xogos de mesa en galego dispoñibles.**



Pensamos que un bo xeito de alentar a participación é facer un chamamento especial ao profesorado, familias e outros axentes sociais a través da organización de obradoiros de exhibición e de creación de xogos de mesa a través dos Concellos interesados en apoiar o certame, para que reciban formación práctica de utilidade, motivalos e poder trasladar a experiencia ás aulas, asociacións e familias:

- Obradoiro de creación de xogos de mesa para xente adulta (profesorado, asociacións...).
- Obradoiro de exhibición de xogos de mesa presentados na edición anterior, para familias e/ou colectivo infantil.

De momento contamos co apoio do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Vigo, do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Ames, do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Oleiros, nos que se desenvolverán varias sesións destes obradoiros, mais a colaboración co [proxecto Erasmus Plus Ludamus!](#) do que formamos parte.

**SOMOSXOGO.GAL**

*2ª edición*  
**CONCURSO "XOGA EN GALEGO":** certame de creación de xogos de mesa en galego para público infantil e familiar.

**QUEN PODE PARTICIPAR?:** calquera persoa ou colectivo do territorio galego. Establécense dúas categorías: 1. Individual ou grupo informal. | 2. Grupo formal (escolas, asociacións...).

**ATA CANDO?:** ata as 23h59 do 20 de maio de 2022.

**COMO?:** enviando os arquivos do xogo e as regras, a memoria explicativa, as autorizacións pertinentes, 2 fotos do xogo ao correo [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info).

**COMO TEÑEN QUE SER OS XOGOS?:** a temática é libre, para todas as idades, orixinais e nun formato que permita ser impreso de xeito doméstico.

**HAI PREMIO?:** si. Un premio por cada categoría:

1. Individual ou grupo informal: premio simbólico de 100 € para adquirir xogos.
2. Grupo formal: premio simbólico de 100 € + sesión de "Eira Xandobeira".

*Todos os xogos que concorran ao concurso publicaranse na web do proxecto para o libre uso e goce. Así, disporase dun repositorio de xogos descargables e imprimibles en galego para seren xogados por calquera persoa.*

**CONSULTA AS BASES NA WEB!**

| [info@xandobela.info](mailto:info@xandobela.info)  
 @somosxogo



## PRAZOS DA SEGUNDA EDICIÓN DO CERTAME "XOGA EN GALEGO"

- **Luns 17 de xaneiro de 2022:** convocatoria do certame.
- **Febreiro e marzo de 2022:** obradoiros de formación.
- **Venres 20 de maio de 2022:** prazo para presentar propostas ao concurso.
- **Venres 10 de xuño de 2022:** resolución do concurso.
- **Do 13 de xuño ao 22 de xuño de 2022:** difusión dos xogos presentados.