



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES TRADICIONALES COMO REFLEJO DE LA SOCIEDAD. ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE LA POBLACIÓN ADULTA Y LOS ESCOLARES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

**Rubén Navarro Patón**

ruben.navarro.paton@usc.es

**Marta Álvarez Fernández**

marta.alvarez.fernandez@hotmail.es

**Silvia Basanta Camiño**

silbasanta@gmail.com

Grupo de Investigación EDUNARTEX.  
Universidad de Santiago de Compostela (USC). España.

### **RESUMEN**

Con este estudio pretendemos poner de manifiesto la evolución que sufrieron en los últimos 80 años los juegos populares tradicionales en el medio natural, tratando de desvelar si se trata de juegos olvidados o si por el contrario los adolescentes de hoy en día los conocen, si siguen practicándolos y, de hacerlo, con qué frecuencia y en qué lugares. Nuestra investigación ha contado con una muestra de cuarenta y cuatro (44) alumnos/as del I.E.S. Illa de Sarón (Xove - Lugo) y ochenta y tres (83) personas adultas del municipio de Xove. Como trabajo de campo se realizaron cuestionarios y entrevistas personales. Del análisis de los resultados obtenidos, hemos deducido que se produjo una pérdida importante en el uso de juegos tradicionales y en la elección de la naturaleza como lugar de ocio y divertimento.

### **PALABRAS CLAVE:**

Juego, tradición, popular, naturaleza, Xove, juguete.

## 1. INTRODUCCIÓN.

Si algo define la infancia de cualquier niño o niña son los juegos que ocupan su tiempo. Se trata de la actividad más importante de la infancia, la forma más espontánea de investigar en su entorno, conocer lo que le rodea e irse formando como persona (Veiga, 1994). Así, por medio de lo lúdico que comparte una comunidad, podemos ser capaces de descubrir su forma de vida y su cultura, pues son parte, producto y condición de la misma (Lévi-Strauss, 1974). “Un juego no es sólo un juego, forma parte de un todo, forma parte de una cultura. Tiene una historia, un objetivo, una finalidad, una estructura, una filosofía y una estrategia” (Egan, en Cortizas, 2013, p. 13).

En el ayuntamiento donde realizamos esta investigación, Xove, existe una cultura muy arraigada en cuanto a juegos populares tradicionales; éstos han ido surgiendo desde tiempos inmemoriales y son recordados sobre todo por las personas mayores del lugar (Eijo, 2009). Eran compartidos por niñas y niños, para los cuales ellos mismos construían sus propios juguetes a partir de los recursos del medio. Estos juegos han marcado la infancia de muchos niños y niñas.

El tema de este estudio se centra en el aspecto social y, siendo más concretos, en la identificación del conocimiento que los adolescentes poseen acerca de los juegos que sus abuelos/as realizaban cuando eran niños/as, es decir, los hoy conocidos como juegos tradicionales o populares. Al mismo tiempo, se hace hincapié en la visión que las personas adultas y de la tercera edad tienen acerca de la forma de jugar de los niños y niñas de hoy en día, en contraste con las actividades que ellos realizaban hace décadas.

La intención no es la vuelta al pasado, sino la comprensión y valoración de los elementos que hicieron que podamos ser nosotros mismos y su evolución. No se trata pues de un mero trabajo de recuperación de los juguetes, juegos y actividades de ocio de hace unas cuantas décadas, sino del conocimiento de los mismos para, a través de ellos, poder llegar a comprender la compleja evolución de la sociedad. Un trabajo de campo donde el análisis de la historia oral y los testimonios documentales son el punto de partida de la investigación (Vizueté, 2009).

El porqué de basar el trabajo en el juego para demostrar, entre otros, el progresivo alejamiento del mundo natural, entendido éste no sólo como la naturaleza sino también como las personas que forman parte de ella, no fue una decisión tomada al azar, sino que se ha visto influenciada por la gran cantidad de iniciativas que a día de hoy surgen alrededor de estas dos cuestiones (juego y mundo natural). Una tendencia provocada, posiblemente, por la estrecha relación que ambos aspectos guardan en común: el hecho de ser las dos necesidades vitales e innatas para el ser humano (Freire, 2011; Veiga, 2007).

¿Qué mejor forma de favorecer la relación de las personas con el medio natural que hacerlo entonces a través del juego, que nace precisamente de la naturaleza y es imprescindible para los seres humanos en sus primeros años de vida? Si desde pequeños hacemos hincapié en la existencia de juegos en contacto con la naturaleza estaremos favoreciendo también una educación orientada al respeto del medio ambiente (Lavega, 2009), para aprender a disfrutar de la naturaleza, a cuidarla y a respetarla, pero sobre todo estaremos luchando contra

ese “trastorno por déficit de naturaleza” cuyos síntomas podrían resumirse en depresión, obesidad, fatiga crónica, estrés, hiperactividad, déficit de atención. Esa enfermedad social cuya causa común podría ser la falta de contacto con el medio natural y cuyo único remedio posible es, según Richard Louv (en Fresneda & Vílchez, 2011), la *Vitamina N, de Naturaleza*, que implica mantenerse activo pasando más tiempo al aire libre y en contacto con los seres vivos.

Puesto que los juegos se caracterizan por su carácter local y regional, vamos a centrar este estudio en un municipio concreto: el ayuntamiento de Xove; localidad que cuenta con una extensa tradición e historia en juegos y juguetes populares, todos ellos conducidos al olvido y a la desaparición por estar únicamente presentes en la memoria de los adultos y mayores del lugar. La única excepción es el juego de los bolos, que cuenta a día de hoy con un fuerte arraigo entre los vecinos y vecinas gracias a los esfuerzos de promoción realizados por la administración local desde hace ya un cuarto de siglo.

Estamos hablando entonces de juegos y juguetes destinados a desaparecer, llevando consigo la oportunidad de recuperación del patrimonio lúdico existente y la importante transmisión cultural e histórica del lugar asociada al mismo. Esto ocurre en parte debido a la falta de sensibilización de las personas que, aunque escuchan hablar de la importancia de la conservación de los juegos y juguetes populares, no se identifican con los proyectos de recuperación existentes en la comarca, ni se sienten parte de este movimiento.

## 2. OBJETIVOS.

El principal objetivo a conseguir con el desarrollo de este trabajo se centra en conocer y analizar la evolución de la sociedad del ayuntamiento de Xove atendiendo a los juegos y actividades de ocio realizados por ésta.

Los objetivos específicos podrían resumirse en los siguientes:

- Diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en el ayuntamiento de Xove en relación a los juegos populares tradicionales del propio ayuntamiento.
- Conocer los juegos populares tradicionales que practicaban nuestros mayores entre el año 1930 y el 1949, entre 1950 y 1969 y a partir de 1970.
- Conocer y comprobar la situación actual y el valor que se le da a los juegos populares a nivel social, a nivel escolar y a nivel institucional en el ayuntamiento de Xove, realizando una comparativa entre las diferentes etapas.

## 3. APROXIMACIÓN TERMINOLÓGICA.

Antes de adentrarnos a fondo en las actividades de ocio tradicionales en la naturaleza, creemos conveniente hacer una pequeña introducción con respecto al juego, íntimamente relacionado con todos aquellos aspectos lúdicos que en este

documento se pretenden trabajar (juguetes, actividades, juegos y deportes populares tradicionales) (Veiga, 2001).

A pesar de que las definiciones de juego son muy abundantes, ninguna de ellas ha sido capaz de recoger todas y cada una de sus virtualidades, por lo que no se podría hablar de una única definición del mismo. De todos modos, éste podría ser catalogado como una necesidad vital del ser humano indispensable para su desarrollo, ya que se trata de la más importante de las actividades de la infancia: la profesión de los niños y niñas (Veiga, 2001). Por lo tanto, es un factor de construcción y desarrollo, un medio de aprendizaje y un ejercitador de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales, cuyas tres características esenciales residirían en los siguientes hechos (Veiga, 1994):

- El juego es libre, espontáneo y no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos.
- El juego produce placer en sí mismo; no deben marcarse metas u objetivos externos.
- En el juego hay un predominio de los medios sobre los fines, convirtiendo así la finalidad del juego en jugar, simplemente.

El porqué de los juegos tampoco está claro. Hay quien establece que se trata de un simple modo de liberar la energía sobrante por no tener otras actividades (Spencer, 1985); como forma de prepararse para la vida adulta o de hacer una recreación del mundo adulto (Groos, 1901); como forma de aprendizaje y crecimiento armónico (Fröebel, en Munné, 1980; Decroly & Monchamp, 1983); como lugar de escenario pedagógico natural (Ortega, 1990); como manera de construir conocimientos sociales y psicológicos del niño (Flavell & Ross, 1981); y como manera de asegurar la transmisión de valores promovidos por cada cultura (Roberts & Sutton-Smith, 1962).

Lo que sí se ha puesto de manifiesto, es la utilidad del juego en los diferentes campos de desarrollo del ser humano; según Veiga (2001), en el campo físico, por ejemplo, contribuye a la evolución armónica del cuerpo; en el terreno intelectual, permite el enriquecimiento de las capacidades del niño o niña (contribuye a la imaginación, a la inventiva o a la memoria); en el campo moral, favorece la interiorización de valores y normas (tales como la solidaridad, la sinceridad o el trabajo en equipo); y en el ámbito cultural, acerca al niño o niña a la cultura de su pueblo (acercamiento a las costumbres o a la forma de vida).

En cuanto a los juegos populares y tradicionales, como indica Veiga (2001), existe un debate abierto entre diferentes investigadores acerca de las acepciones concretas de los términos. Según algunos de estos, el juego popular se refería a las actividades lúdicas que realizaban las personas pertenecientes a las clases más bajas de la sociedad, y el juego tradicional era el realizado por las clases altas. Según otros autores, el término de juego popular hace referencia a las actividades lúdicas que se realizaban en un momento histórico concreto, y el juego tradicional son las actividades lúdicas que aunque eran practicadas desde tiempos inmemoriales, han sobrevivido hasta nuestros días (Veiga, 2001). En el presente trabajo, usaremos los términos popular y tradicional como sinónimos para referirnos a las actividades lúdicas practicadas habitualmente por nuestros mayores cuando eran niños/as; actividades creadas, practicadas y compartidas entre los habitantes

de un lugar. Así, nos referiremos a ellas como juegos populares-tradicionales (Annicchiarico & Barreiro, 2004; Lavega, 2000).

De este modo, definiremos los juegos populares y tradicionales como “actividades físicas con carácter recreativo arraigadas en los usos y costumbres ancestrales de una comunidad y el origen de los cuales se relaciona con las faenas del campo, la periodicidad de las estaciones, o con aspectos mágicos y/o religiosos” (González & Sánchez, 1994, p. 259). También cabe destacar que estos juegos habitualmente no están demasiado reglamentados, dejando que sean los propios jugadores/as los que lleguen a un acuerdo verbal de cómo jugar, siendo así bastante flexibles en cuanto al lugar de juego y al material necesario (González & Sánchez, 1994).

#### **4. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL.**

Hablar del origen de los juegos populares y tradicionales no es tarea fácil, puesto que no se ha podido aún precisar con certeza su aparición. Como pasa con el propio juego, su origen podría remontarse a tiempos inmemoriales, transmitiéndose las actividades de forma verbal entre generaciones. Sin embargo, según Veiga (2007), existen evidencias de que gran parte de los juegos populares surgieron del trabajo en el campo, originándose a partir de situaciones casuales que resultaban divertidas para quienes las vivían. Del mismo modo, otros juegos se relacionaron con un origen misterioso, con rituales mágicos o religiosos.

Por tanto, el juego se habría producido principalmente debido a la casualidad o a la imaginación de los niños y niñas, los cuales tomaban un objeto en su estado natural y lo hacían “funcionar” poniendo única y exclusivamente la imaginación y el trabajo de sus manos. Diversos materiales, procedentes sobre todo del mundo vegetal y mineral, adquirían una nueva función y una significación insospechada: piedras convertidas en juegos de habilidad, ramas convertidas en pistolas, nueces convertidas en cajas de música, etc.

Como se puede observar, todos los materiales nombrados están relacionados con el mundo natural, la mayoría de ellos vinculados a las estaciones, a la rotación de las cosechas, al soplar del viento, así como a la localización o tipo de vida determinado al que estaban asociados: costa, montaña, llanuras interiores, etc. De ahí que todos tuvieran que atravesar diversas dificultades para sobrevivir con el paso del tiempo hasta nuestros días, siendo las más comunes la fragilidad de los materiales o su caducidad, así como la propia y lógica evolución de los juegos y juguetes: unos se pierden, otros nacen, y otros se mantienen prácticamente igual (Corredor-Matheos, 1999). La condición de intemporal y la adaptabilidad del juego han permitido que el mismo llegara a nuestros días fresco y cargado de un simbolismo cultural propio, acerca del cual ya hemos hablado, y que nos pone en relación con sentimientos, sensaciones, emociones y folklores propios (Vizuet, 2009).

Pero una de las peores trabas que sin duda alguna han tenido que superar, ha sido el proceso de industrialización del juguete y, por extensión, del juego, aparecido ya hacia el segundo tercio del siglo XX. Los pequeños juguetes de fabricación artesanal y de uso al aire libre fueron dando paso progresivamente a

sofisticados juguetes expuestos en tiendas especializadas, las mismas con las que los talleres no podían competir; aquellas que año tras año fueron modernizando sus juegos y juguetes, y como consecuencia dejando de lado a aquellos que ya existían anteriormente (Corredor-Matheos, 1999).

Pero este no ha sido un proceso aislado, sino que forma parte del proceso general de industrialización sufrido por nuestro país; el mismo que poco a poco fue viendo como las labores del campo se iban mecanizando y los niños y niñas, que aún seguían jugando por las calles, lo hacían después mezclados con el cada vez más atareado ir y venir de los mayores. Sus gentes también fueron emigrando progresivamente hacia las ciudades, abandonando las labores del campo y, como consecuencia, desvinculando el juego del trabajo (Corredor-Matheos, 1999). Fue un movimiento que provocó la disminución del contacto de los niños y niñas con la naturaleza y, como consecuencia, una disminución de la creación e invención espontánea de juegos y juguetes por parte de los mismos, así como un cierto abandono de la práctica de los juegos que hasta el momento habían sido hechos de forma artesanal. La cadena de transmisión quedaba rota y la desaparición de los juegos populares era cosa de tiempo.

Sin embargo, lo peor aún estaba por llegar con el siglo XXI. A medida que los modos de vida iban mejorando, los juegos y juguetes populares iban cambiando: algunos desaparecían y se creaban otros nuevos, pero la inmensa mayoría sólo sufría pequeñas modificaciones fruto de su adaptación a los tiempos que corrían (Chaves, 2011).

## **5. EL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.**

Para el desarrollo de este apartado tomamos como referencia el Decreto 133/2007, de 5 de julio, por el que se regulan las enseñanzas de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia. Los juegos tradicionales y populares están recogidos en el currículo de Educación Secundaria en nuestra comunidad sobre todo dentro de la materia de Educación Física, aunque también en otras se hace referencia a los mismos.

Centrándonos en el análisis de la materia de Educación Física, en su bloque 2, Juegos y deportes, se trata de contribuir al “desarrollo de habilidades específicas que implican dominios corporales adaptados, a través de la colaboración, la participación y el conocimiento de la propia cultura, a través de la percepción de las estructuras comunes que subyacen en juegos y deportes y a través del desarrollo de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, la cooperación y la no discriminación” (Diario Oficial de Galicia, 2007, p. 12.172).

Del mismo modo, el Decreto recoge que la Educación Física debe contribuir a la realización de actividades físico-deportivas en el medio natural, por lo que el uso de juegos y actividades populares y tradicionales sería un claro ejemplo de puesta en práctica de este punto, de la misma forma que contribuyen a la aceptación de normas y reglas establecidas por el grupo y al respeto hacia el entorno, el material y los participantes.

Por otro lado, el mismo Decreto afirma que la Educación Física contribuye a la competencia artística y cultural, y pone como ejemplo de manifestaciones culturales de la motricidad humana a los juegos tradicionales, entre otras, siendo importante transmitir su conocimiento y valorar su trascendencia dentro del propio contexto cultural de cada lugar.

Así, entre los contenidos de todos los cursos de la Educación Secundaria en Galicia, podemos encontrar mencionadas las actividades tradicionales, haciendo referencia a su conocimiento y práctica. En los tres primeros cursos se aboga por el conocimiento y la realización de juegos y de deportes tradicionales de Galicia. En el cuarto curso, se menciona el conocimiento y la práctica de juegos y de deportes tradicionales de Galicia y de la propia zona, así como de su reglamento, y la búsqueda de información sobre variaciones locales.

Además, aunque no se nombren las actividades y juegos populares y tradicionales de forma explícita, podemos intuir la ayuda que los mismos ofrecen para el logro de muchos otros contenidos. Nos estamos refiriendo sobre todo a los relacionados con los juegos y deportes en general y a las actividades en el medio natural. Así, por ejemplo, las actividades tradicionales contribuyen al respeto por el medio ambiental (Lavega, 2009) y a la valoración de este como lugar rico en recursos para la realización de actividades recreativas. Asimismo, ofrecen la experimentación con construcciones de madera y cuerda y con otras actividades de recreación propias del medio natural.

## 6. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE TRABAJO.

Para la consecución de nuestros objetivos utilizamos principalmente tres técnicas de trabajo: seguimos una metodología descriptiva y explicativa, analizando la bibliografía más actual del tema a tratar para ofrecer una pequeña reseña histórica sobre los juegos populares y tradicionales en el municipio de nuestro estudio; llevamos a cabo un trabajo de campo a través de la realización de un cuestionario *ad hoc* a los adolescentes del ayuntamiento de Xove (alumnas y alumnos del I.E.S. Illa de Sarón) y su posterior análisis; y continuamos el trabajo a pie de campo con la grabación de entrevistas unipersonales a adultos del mismo ayuntamiento, las cuales procedimos a transcribir para luego analizar.

### 6.1. POBLACIÓN Y MUESTRA.

Para llevar a cabo este estudio, se consideró como población a los alumnos y alumnas del I.E.S. Illa de Sarón, el centro educativo del ayuntamiento en el que se centra la investigación (Figura 1) y a las personas adultas de las diferentes parroquias que conforman el municipio (Lago, Monte, Morás, Portocelo, A Rigueira, Sumoas, Xove y Xuances) (Figura 2).



Figura 1. Fotografía del I.E.S. Illa de Sarón (Xove)

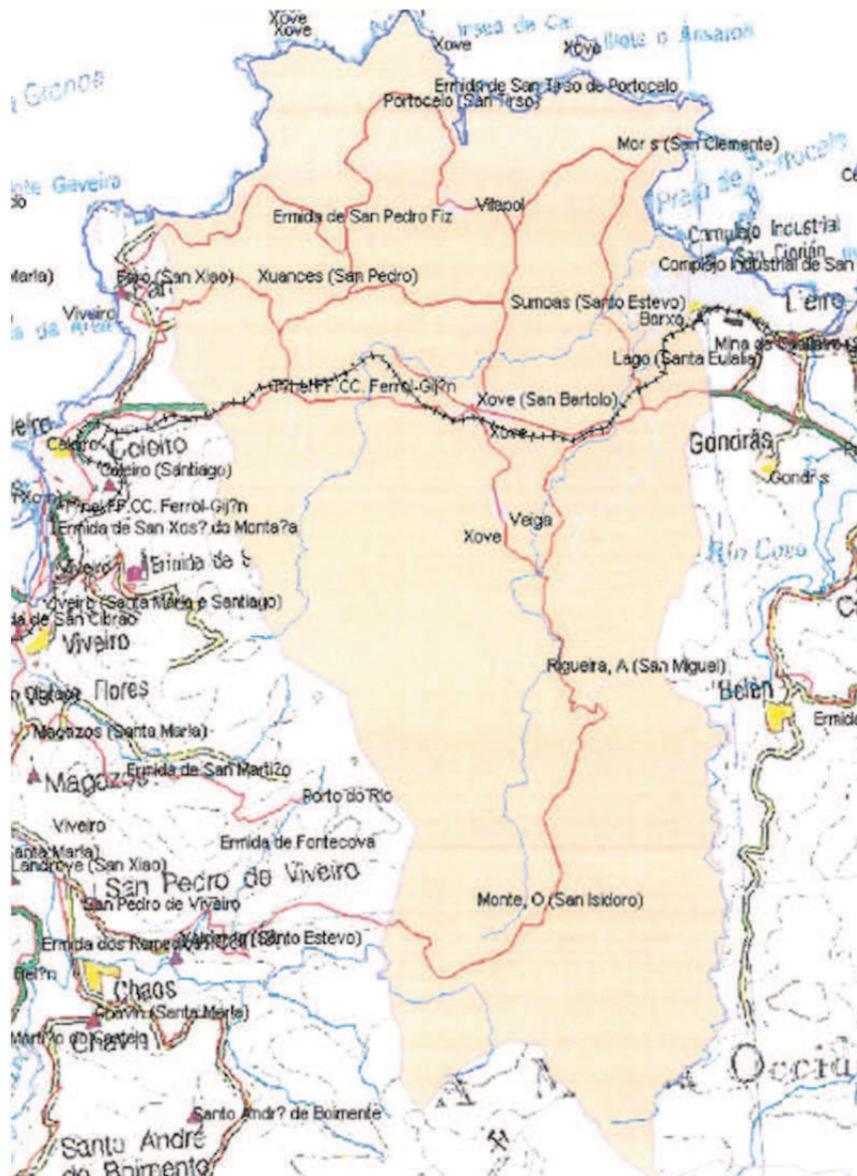


Figura 2. Mapa del ayuntamiento de Xove (cesión del Ayuntamiento de Xove)

La muestra seleccionada finalmente fue de cuarenta y cuatro (44) alumnos/as del I.E.S. Illa de Sarón, debido a que de los sesenta y siete (67) chicos y chicas correspondientes a la etapa educativa que nos interesaba, veintitrés (23) o bien no poseían la autorización de sus padres o tutores firmada, o bien no se encontraban en el centro en el momento de realizar los cuestionarios y encuestas (Tabla 1). Por otro lado, también se compuso la muestra de ochenta y tres (83) personas adultas (de entre 18 y 90 años).

Tabla 1. Nivel de participación del alumnado del centro educativo

PARTICIPACIÓN ALUMNADO	Nº Alumnos/as			Participaron			Porcentaje participación
	Masc.	Fem.	Total	Masc.	Fem.	Total	
1º E.S.O.	12	9	21	9	5	14	66,66
2º E.S.O.	7	8	15	7	5	12	80,00
3º E.S.O.	10	8	18	7	4	11	61,11
4º E.S.O.	7	6	13	5	2	7	53,85
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>31</b>	<b>67</b>	<b>28</b>	<b>16</b>	<b>44</b>	<b>65,67</b>

## 6.2. CUESTIONARIOS Y ENTREVISTAS.

Los cuestionarios aplicados a los chicos y chicas de la etapa de Educación Secundaria constaban de ocho (8) preguntas: cuatro (4) dicotómicas y cuatro (4) abiertas. Previamente fue solicitado permiso a todos los padres/madres/tutores de los menores de edad para poder llevar a cabo la investigación en el centro de enseñanza.

En cuanto a las entrevistas con las personas adultas, se optó por grabar las conversaciones, previo consentimiento informado.

## 6.3. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

Después de realizar el trabajo de campo, para tener una percepción más clara de los resultados de todos los cuestionarios y entrevistas, se plasmaron los mismos en tablas de frecuencia, exponiendo cada bloque temático en forma de valores absolutos y de valores porcentuales. A partir de ahí se procedió al análisis de los resultados y a la redacción de conclusiones, que son expuestas en los siguientes puntos.

## 7. APORTACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.

Después de la aplicación de todos los cuestionarios y la realización de las entrevistas, se presenta en este apartado su análisis y la discusión de los resultados obtenidos fruto de esta investigación, tratando de dar respuesta a los interrogantes y de ver cumplidos los objetivos con respecto al conocimiento que los jóvenes y adultos del ayuntamiento de Xove poseen sobre los juegos populares tradicionales y su práctica. De igual forma, veremos cómo estos juegos son un reflejo de la sociedad del ayuntamiento. Así, se trata de llegar a una comprensión de la forma de vida de sus habitantes tomando como referencia su forma de jugar y las relaciones existentes en la misma, tanto en lo que respecta al medio natural como al medio social en el que está inmersa.

## 7.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Tabla 2. Conocimiento de los juegos populares en Educación Secundaria Obligatoria

CONOCIMIENTO JUEGOS	Chicos			Chicas			%		
	1º y 2º	3º y 4º	Total	1º y 2º	3º y 4º	Total	1º y 2º	3º y 4º	Total
CURSOS									
Sí	15	10	25	10	6	16	96,15	88,88	93,18
No / Fallo	1	2	3	0	0	0	3,84	11,11	6,82
TOTAL	16	12	28	10	6	16	100	100	100

En términos generales y atendiendo a los resultados expuestos en la Tabla 2, podemos comprobar cómo el nivel de conocimiento y/o nivel de consciencia sobre los juegos populares tradicionales llega en esta etapa educativa a superar el 90% del total. Un 93,18% de los estudiantes afirma conocer los juegos populares tradicionales, y aunque las definiciones aportadas son muy vagas, podemos afirmar que sí los conocen, gracias a los ejemplos que enumeran. Sólo un 6,82% del total falla al responder.

Tabla 3. Conocimiento sobre asociaciones relacionadas con los juegos populares en Educación Secundaria Obligatoria

CONOCIMIENTO ASOCIACIONES	Chicos	Chicas	Total	% TOTAL
Sí	11	5	16	36,36
No	17	11	28	63,64
TOTAL	28	16	44	100

Sin embargo, el panorama cambia totalmente al preguntar por el conocimiento de asociaciones a nivel municipal, provincial o autonómico que a día de hoy se dediquen a la promoción de los mismos (Tabla 3). Sólo un 36,36% de los estudiantes afirman tener algún conocimiento al respecto, y de este porcentaje su totalidad hace referencia a las únicas asociaciones e instituciones que en estos momentos actúan a nivel de municipio: la Asociación Cultural Saíñas, con sus foliadas; las comisiones de fiestas de las diferentes parroquias, con los campeonatos de bolos y algún que otro juego más; y el Ayuntamiento de Xove y el Club de Bolos Xove, con la liga regular que promueven desde hace 25 años y que tiene lugar en todas las parroquias pertenecientes al ayuntamiento.

Tabla 4. Lugares/entornos/momentos donde los chicos y chicas conocieron los juegos populares tradicionales durante la infancia

LUGARES Y ENTORNOS DE TRANSMISIÓN DE JUEGOS POPULARES	Colegio		Casa/Familia		Asoc./Club		Ayuntamiento		Otros
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Chicos	9	50	5	41,66	1	100	0	-	10
Chicas	9	50	7	58,33	0	0	0	-	5
Total	18	100	12	100	1	100	0	-	15
% Total	39,13		26,08		2,17		0		32,60

De entre los chicos y chicas que recuerdan algún aspecto sobre cómo conocieron los juegos populares tradicionales (Tabla 4), un 39,13% de ellos sitúan al colegio como primer impulsor de los mismos, posiblemente porque la sociedad mantiene en los recreos una cadena de transmisión de los juegos de su cultura lúdica tradicional, pero en muchos casos adaptados a las circunstancias actuales y con una menor intensidad (Trigueros, 2009). Seguido muy de cerca por el grupo “otros” con un 32,6% y la familia con un 26,08%. El grupo “otros” está formado en su práctica totalidad por los amigos y amigas, muestra de la creciente influencia que el entorno de amistades de los niños y niñas tiene sobre sus vidas a medida que van creciendo, un hecho que lleva también consigo un mayor distanciamiento de la familia y un cambio en la forma de juego, el cual “nunca abandona al hombre a lo largo de su vida, simplemente cambia” (Pérez & Sánchez, 2006, p. 244).

Tabla 5. Uso de los juegos populares tradicionales en los chicos y chicas hoy en día

PRÁCTICA DE JUEGOS POPULARES	Chicos	Chicas	%
Sí	6	8	31,81
No	22	8	68,18
Total	28	16	100

Por otro lado, los resultados son poco esperanzadores si tenemos en cuenta la Tabla 5, pues sólo un 31,81% de los chicos y chicas siguen jugando a día de hoy a alguno de los juegos populares tradicionales, en la mayoría de los casos de forma muy esporádica según ellos mismos apuntan. Este dato muestra un alejamiento real de los chicos y chicas de la naturaleza y de los juegos populares tradicionales.

## 7.2. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LAS PERSONAS ADULTAS.

Una vez realizado el análisis de las entrevistas a 83 personas de las ocho parroquias del municipio, de entre los 18 y los 90 años de edad y de los cuales 47 fueron mujeres y 36 hombres, podemos concluir afirmando que los juegos están presentes en el ámbito del ayuntamiento de Xove desde hace muchos años atrás, aunque sí es cierto que ya es posible apreciar una ligera y creciente tendencia, sobre todo desde los últimos años de la década de los 80 del siglo pasado, a olvidar que los niños y niñas se forman en gran parte gracias al juego, al movimiento y al contacto con la naturaleza.

Son los juegos los que los liberan de las tensiones emocionales que la sociedad en la que estamos inmersos les provoca (Bretherton, 1984; Maslow, 1994), a la vez que les permiten relacionarse y crear vínculos afectivos con el mundo que les rodea. Parece ésta una realidad de la cual no es totalmente consciente la sociedad actual, quien interesada o desinteresadamente está provocando que las nuevas generaciones substituyan los juegos y la relación con la naturaleza y sus espacios por el sedentarismo de los videojuegos y demás tecnologías que sólo invitan a encerrarse en el hogar u otros espacios civilizados, el individualismo, el hedonismo corporal y el consumo (Etxebeste, 2009; Trigueros, 2009; Vizuet, 2009).

### 7.2.1. Juguetes, juegos y actividades de ocio practicadas entre los años 1930 y 1949 en el ayuntamiento de Xove.

Hace algo más de 80 años, las primeras épocas a las que podemos remontarnos con la investigación llevada a cabo para nuestro estudio, los niños y

niñas de la época vivían ajenos a la realidad que en el futuro les envolvería. Aquellos pequeños y pequeñas aprovechaban cualquier momento de libertad para, con lo primero que encontraban, ponerse a jugar y evadirse de la realidad mientras que sus obligaciones no los llamaban de nuevo al trabajo del campo, al cuidado del ganado o del propio hogar en el caso de las niñas.

De entre los muchos juegos que practicaban habitualmente, podríamos realizar una división en tres grandes grupos: los catalogados como juegos de niños, los denominados juegos de niñas y aquellos otros llamados juegos mixtos, a los que jugaban todos juntos con independencia del sexo. Sin embargo, podemos considerar que esta catalogación sería más bien propia de la actualidad, pues aunque sí es cierto que para algunos maestros y maestras, que separaban a los niños y niñas en función del sexo, no estaba bien visto que pequeños y pequeñas jugaran juntos, la propia necesidad de la época hacía que terminaran jugando los unos con las otras.

Sí es cierto que había juegos propios de niños y juegos propios de niñas, pero eran denominados como tal por la sociedad, pues los propios hombres y mujeres afirman que por ser tan pocos niños y niñas en cada uno de los burgos de las parroquias, siempre acababan jugando juntos. Son muchos los hombres que afirman que en cuanto podían se juntaban con las niñas y ponían en práctica sus juegos, y viceversa, y aquellos que no lo hacían también a lo largo del tiempo de recreo de la escuela era porque estudiaban en clases separadas y los maestros se lo tenían prohibido: los niños jugaban a la pelota y a correr por los alrededores mientras las niñas jugaban al “Cinquilimpé” (nombre que le dan en esta zona a la rayuela) o a la Comba principalmente. “Eran más unidos”, decía una de las personas entrevistadas.

Pero es necesario insistir en que los pequeños y pequeñas no pasaban el día entero jugando, sino que aprovechaban el poco tiempo de recreo que tenían y aquellos minutos de los que disfrutaban para su divertimento cuando acababan de ayudar con las tareas del hogar. Sin embargo, parece que los verdaderos tiempos de juego para estos niños y niñas eran, por un lado, los domingos por la tarde, y por otro, las tardes cuidando del ganado. Los primeros porque era el único día de la semana en el que los mayores dormían la siesta, y ese momento era aprovechado por los niños y niñas de cada burgo para reunirse y jugar todos juntos. Las segundas, porque aunque cada niño o niña salía solo de su casa con su vaca, eran muchas las veces, por no decir todas, en las que coincidía a lo largo del camino con sus compañeros y compañeras de aventuras y travesuras, y entre todos buscaban un sitio lo suficientemente grande para que los animales pudieran pastar juntos mientras ellos se divertían jugando e inventando nuevas formas de pasar el tiempo. Las reglas fijas no existían, pues aunque siempre solía haber un líder, todos y todas opinaban a la hora de establecer las mismas, “jugábamos a nuestra bola”, aseguran muchos de ellos. Y es que el juego responde a un contrato social “fundamentado en las reglas que son inventadas y pactadas por la comunidad que lo acoge” (Lavega, 2009, p. 78), dando a cada situación motriz un toque de originalidad e identidad.

Cualquier lugar era bueno para jugar, desde espacios en plena naturaleza, espacios impredecibles e improvisados dados por las circunstancias, hasta espacios domesticados o semidomesticados: a lo largo de los lindes, por medio de

los prados, en las eras de las casas, delante de las mismas, en las playas, por entre los árboles del bosque, en los atrios de las iglesias, a lo largo de las carreteras y caminos, en la orilla de las tierras de labranza, en los cobertizos u hórreos... Cualquier lugar servía para llevar a cabo sus aventuras, “se jugaba donde fuera”. Incluso en aquellos lugares prohibidos, como podían ser las casas, porque se molestaba a la gente mientras hacían sus trabajos o se podía romper el mobiliario; o los campos, porque se pisaba la hierba y después el ganado no la comía; o las mismas casas de los vecinos, a donde se acudía a “tomar prestado” algún que otro material para el juego o algún fruto de los árboles para la merienda. Momentos de tensión estos últimos en los que si alguien se daba cuenta de su presencia no quedaba otra que escapar e intentar no ser reconocido, sino la riña y el castigo que les esperaba por parte de los padres era inevitable.

La elaboración de los juguetes y juegos también era fruto de su imaginación. Había juegos con material y juegos que no lo necesitaban, pero la importancia no recaía sólo en el propio hecho de jugar tal y como lo entendemos hoy en día, sino también de pensar a qué y cómo jugar, buscar los materiales necesarios para el juego y, por último, llevar a cabo su construcción o montaje. El material no se compraba, no había dinero para tal fin, sino que se elaboraba usando los recursos que la naturaleza les ofrecía (Figura 3) o bien los desperdicios domésticos que se encontraban por las casas, estos últimos bastante escasos. A veces se pedía e incluso se robaba, pero “comprar nada, comprar muy poco, lo mínimo”, “no había compradura para nadie”, “lo que se apañaba por ahí”, decían gran parte de las personas entrevistadas.



Figura 3. Una de las personas entrevistadas, con 83 años, recuerda cómo fabricar un chifle o silbato con elementos naturales

Lógicamente el material de juego era construido por los niños y niñas; eran ellos mismos quienes invertían su tiempo probando una y otra vez la forma de trabajar con el material que encontraban y discutiendo cómo hacer nuevos bártulos con los que jugar, cada vez mejores, más eficientes y más vistosos o sofisticados. Incluso realizaban competiciones con el fin de comprobar quien tenía más maña inventando nuevos juegos o juguetes, o mejorando los ya existentes; “esas cosas eran en las que nos invertíamos”.

Los padres y los abuelos raras veces ayudaban en la construcción del material, de hecho normalmente quedaban al margen de los divertimentos de sus hijos e hijas de no ser por la fabricación de los “Andacamiños” (correcaminos de madera) y de las Motoras (bicicletas pequeñas de madera). Eran los chicos y chicas de mayor edad quien les mostraba a los más pequeños y pequeñas de la casa cómo jugar y cómo construir sus propios juguetes, bien ayudándolos directamente a hacerlo o bien dejando que tomaran como ejemplo su quehacer y probaran suerte por sí mismos, dando lugar a una ampliación de su ámbito de relaciones en el medio social con otros adultos que no eran sus padres (Padilla & González, 1990). “Unos tenían más arte y otros teníamos menos”, decía un señor entrevistado; pero lo cierto era que tuvieran más o menos habilidades personales, todos y todas participaban en la construcción de los materiales con los que jugaban habitualmente. Se ayudaban mutuamente y permitían la transmisión oral de los juegos de generación en generación, pero si algo caracterizaba a aquellos pequeños y pequeñas era su deseo por saber, por aprender, por inventar y crear cosas nuevas y, sobre todo, por compartirlas y ponerlas en práctica con sus compañeros y compañeras.

Tabla 6. Juguetes, juegos y actividades de ocio practicadas entre los años 1930 y 1949 en el ayuntamiento de Xove

JUGUETES, JUEGOS Y ACTIVIDADES DE OCIO POPULARES TRADICIONALES	
Propios de los niños	Propios de las niñas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motoras (bicicletas pequeñas de madera)</li> <li>- Aro</li> <li>- Pelota</li> <li>- Caño (billarda)</li> <li>- Bolos</li> <li>- Tirafondas (tirachinas)</li> <li>- Tarabelas (molinillos)</li> <li>- Guerras</li> <li>- Andar de pericos (saltar y correr por los montes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muñecas</li> <li>- Cinquimpé (rayuela)</li> <li>- Corda (comba)</li> <li>- Roda (rueda rueda)</li> <li>- Pedras (piedras)</li> <li>- Papás y Mamás / Profesores / Médicos</li> </ul>
Mixtos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peón (peonza)</li> <li>- Picalapiedra (escondite)</li> <li>- A pita cega (la gallinita ciega)</li> <li>- Madre / A Mancha de altura (pilla pilla)</li> <li>- Miriclocas (campanillas de San Juan)</li> <li>- Randeas (columpios)</li> <li>- Cantíño (tres en raya)</li> <li>- Bólas (canicas)</li> <li>- Gorros de castiñeiro (gorros de castaño)</li> <li>- Asubíos (silbatos)</li> <li>- Barquiños (barquitos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carros de nabos</li> <li>- Collares</li> <li>- Muíño de xuncos (molino de juncos)</li> <li>- Sacos (carreras de sacos)</li> <li>- Casetas / Cabanas (casitas / cabañas)</li> <li>- Caza y pesca</li> <li>- Canto, música y baile</li> <li>- Cerrados (construcción de granjas en miniatura)</li> <li>- Zancos</li> <li>- Canto pesas (sillita de la reina)</li> </ul>

### 7.2.2. Juguetes, juegos y actividades de ocio practicadas entre los años 1950 y 1969 en el ayuntamiento de Xove.

Como afirma Marín (en Pérez & Sánchez, 2006, p. 244), “los juegos populares son fruto del deseo de vida de muchos hombres y mujeres, niños y niñas, que día tras día fueron captando la belleza y la dureza de la vida, atrapándola en pequeños juegos, símbolo de sus vivencias y de sus largas horas de convivencia”.

A partir de la década de los 50, y hasta bien entrada la década de los 70, muchos de estos juegos siguieron gozando del éxito con el que contaban hasta el momento, como es el caso de las Motoras, la Pelota, el Tirachinas, la Rayuela, la Comba, el Escondite, las Canicas y el Pilla Pilla, entre otros. Pese a que también aparece alguno nuevo, nuevas formas de entretenimiento que poco a poco empiezan a cobrar una mayor importancia y se van haciendo hueco por entre los citados con anterioridad, destacando el caso de las Vaqueradas, la Goma, las Chapas o el Brilé, por ejemplo.

Del mismo modo que aparecieron nuevas formas de jugar, también empezaron a llegar los primeros juguetes comprados, aunque su número era bastante reducido por esas fechas. Las grandes estrellas eran, sin duda, las muñecas, las pistolas de juguete, las bicicletas y los balones, estos dos últimos en contadas ocasiones. Son muchos los mayores que a modo de anécdota nos cuentan las peripecias que tenían que llevar a cabo para, entre todos, poder reunir el dinero necesario para comprar un balón, que ni siquiera estaban a la venta por la zona, sino que venían por encargo desde Madrid; o las peleas que había por las bicicletas, pues sólo las tenían los más afortunados y todos luchaban por montar en ellas, aunque sólo fuera durante cinco minutos.

Tabla 7. Juguetes, juegos y actividades de ocio practicadas entre los años 1950 y 1969 en el ayuntamiento de Xove

JUGUETES, JUEGOS Y ACTIVIDADES DE OCIO POPULARES TRADICIONALES	
Propios de los niños	Propios de las niñas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaqueradas (indios y vaqueros)</li> <li>- Andacamiños (correcaminos de madera)</li> <li>- Saltar el río</li> <li>- Polis y cacos</li> <li>- Hockey</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Goma</li> <li>- Cociñitas / Tendas (cocinitas / tiendas)</li> </ul>
Mixtos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chapas</li> <li>- Brilé (balón prisionero)</li> <li>- Pañuelo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trasnadas (travesuras)</li> <li>- Rulín (peonza)</li> </ul>

### 7.2.3. Juguetes, juegos y actividades de ocio practicadas entre los años 1970 y 1990 en el ayuntamiento de Xove.

A partir del año 1975, la mejora económica ocurrida en la localidad gracias a la instalación del Complejo Alúmina Aluminio, junto con la llegada del televisor aproximadamente una década antes, también se vieron reflejadas en la forma de jugar. Aunque los niños y niñas continuaron jugando en las calles, por entre los árboles, en el río o en cualquier otro lugar que la naturaleza pudiera ofrecerles, y

continuaron practicando juegos como Picalapiedra, el Brilé, la Comba o Policías y Ladrones, desde este momento lo empezaron a hacer con material comprado en su práctica totalidad: pistolas de juguete, bicicletas, cuerdas de colores, muñecas, cocinitas de plástico, juegos reunidos, balones de fútbol profesionales, colecciones de cromos y hojas olorosas, etc.

La tendencia de comprar juguetes, junto con el rápido proceso de industrialización, urbanización y crecimiento del municipio, provocaron un claro, rápido y ya marcado alejamiento de los niños y niñas con respecto a la naturaleza a mediados de los años 90, no tanto en las aldeas pero sí más notoriamente en la capitalidad del ayuntamiento. La mayoría de los progenitores trabajaban fuera de casa, por lo que empezaron a proliferar las denominadas actividades extraescolares que ocupaban gran parte del tiempo libre de los niños y niñas, junto con los deberes del colegio, y las calles empezaron a hacerse inseguras; asimismo, llegó la aparición masiva de los juguetes industriales. Una situación que, sin duda, perjudicó mucho las posibilidades de crecimiento y desarrollo de los pequeños y pequeñas en relación y contacto directo con el medio, tal y como se venía haciendo hasta el momento.

Un panorama que, según afirman prácticamente todos los entrevistados y entrevistadas, no hizo más que empeorar con el comienzo del nuevo siglo y la aparición de la influencia masiva de los medios de comunicación en los modelos de vida, con la consecuente instauración de un cada vez más pronunciado sedentarismo y del uso abusivo de las denominadas “nuevas tecnologías” (el ordenador, el móvil, las videoconsolas...), que a menudo se convierten en armas de doble filo.

Adolescentes y adultos reconocen las mismas como un gran avance para la sociedad, pero también recaen en que su uso incontrolado dentro de este ya citado nuevo modelo de vida, está impidiendo el verdadero desarrollo de la infancia dentro de sus ritmos normales de evolución. Así, la alejan de la realización de otras actividades o juegos que esconden valores casi imposibles de encontrar detrás de la pantalla del móvil o del ordenador, obligando a los niños y niñas a evolucionar más rápido de lo que cabía esperar, tal y como afirmaron algunos de los chicos y chicas entrevistados: “estaba en la E.S.O. y seguía jugando a las muñecas; empezaba a presumir y llegaba a casa y me ponía a jugar a las muñecas... la sociedad obliga a cambiar antes de tiempo, a evolucionar demasiado rápido”; “la gente se siente mayor y deja de jugar como se jugaba antes en la infancia, por la simple razón de hacerse las preguntas ¿qué dirán?, ¿se reirán de mí?”; “por vergüenza no se debería perder nuestra infancia”.

Esto no quiere decir que los juegos populares tradicionales que sobrevivieron hasta el momento dejaran ahora de practicarse de un día para otro, pues sí se sigue jugando en el patio de la escuela al Brilé, a la Comba o al “Cinquilimpé” por ejemplo, aunque con variantes y denominaciones distintas a las propias de este ayuntamiento, tal y como pudimos comprobar con el análisis de las encuestas realizadas a los alumnos y alumnas. Una pequeña parte de la tradición se mantiene viva gracias al trabajo realizado por los docentes y adultos, quien aun no conociendo los juegos, se preocupan por buscar información sobre los mismos en diferentes documentos y libros.

A estas alturas cualquiera podría preguntarse dónde reside entonces el problema. Creemos que lo que los mayores pretendían transmitirnos era que la gravedad del asunto reside en que los juegos están siendo practicados fuera de su medio natural, del medio en el que fueron inventados, y además están notablemente influenciados por la forma de hacer de los juegos existentes en el resto de la comunidad, por lo que la propia identidad y forma de jugar del ayuntamiento se están olvidando y poniendo en riesgo de desaparición a favor de la “globalización lúdica”.

Un claro ejemplo de esto mismo serían los Bolos, un juego popular tradicional con modalidad propia en el ayuntamiento de Xove y cuya práctica estaba a punto de extinguirse en su totalidad años atrás. Un juego abocado a la inminente desaparición de no ser por el programa de difusión y recuperación promovido por la administración local, así como por la posterior puesta en funcionamiento del Club de Bolos Xove y su conversión en deporte popular federado. Este último hecho fue el impulsor de la reciente separación del juego de su medio natural, causado por la necesidad de acondicionar los espacios para la práctica deportiva.

#### 7.2.4. Factores y causas de la pérdida progresiva de los juegos populares tradicionales en el ayuntamiento de Xove.

Retomando el tema de las nuevas tecnologías, se podría percibir que pretendemos dar a entender que las mismas son las principales causantes de este cambio, y no es así, pues aunque sí es cierto que gozan de una notable influencia en el mismo, hay un cúmulo de cuestiones también importantes que según las personas adultas entrevistadas desencadenaron en la continua y progresiva pérdida de los juegos populares tradicionales a los que jugaban nuestros padres y abuelos. Los propios entrevistados/as, coincidiendo con muchos de los autores que tratan este aspecto (Cortizas, 2007; López & García, 2002; Maestro, 2011; Veiga, 1994), se centraron en las siguientes:

- El exceso de juegos. A día de hoy a los niños y niñas se les da todo hecho y cuentan con demasiados juegos y juguetes comerciales durante su infancia, tantos que ni siquiera saben valorarlos ni saben jugar con ellos si antes no se les explica cómo. Al mismo tiempo pierden la posibilidad o iniciativa de crear sus propios juguetes, tal y como afirman varios de los entrevistados: “se perdió con eso también una buena parte de la imaginación que reinaba antes”; “los niños de hoy en día no saben hacer nada, nada sin que les digas así, así, así”.
- La falta de espacios libres para jugar. Con el rápido desarrollo del urbanismo en la capitalidad del municipio y la construcción de espacios destinados a los juegos e instalaciones deportivas y culturales, los espacios naturales quedaron relegados a un segundo plano, pasando los espacios abiertos en la naturaleza a ser considerados peligrosos con el paso del tiempo (Etxebeste, 2009): “al escondite... no voy yo ahora sola ni por cuanto... por dónde íbamos jugando al escondite”. De este modo los niños y las niñas sólo pueden poner en práctica sus entretenimientos en espacios pequeños tales como el recreo del colegio, los parques o los pabellones polideportivos, lo que reduce las posibilidades lúdicas de manera significativa, según establecen las propias personas entrevistadas: “antes

éramos mucho más felices que ahora, más sueltos; entre todos formaban un grupo, se juntaban y discurrían a qué jugar; vivir en pisos no es como vivir en la aldea”.

- El exceso de tecnología. El abuso en el uso de las nuevas tecnologías está provocando un creciente individualismo y sedentarismo en los pequeños y pequeñas, y en la sociedad en general, dejando en un segundo plano todos aquellos juegos dinámicos y portadores de una capacidad inventiva e imaginativa impensables hoy en día. Aquellos juegos que basaban su existencia en las relaciones personales, las mismas que a día de hoy brillan por su ausencia debido al uso excesivo de las tabletas, los ordenadores, los móviles, las videoconsolas y todo tipo de instrumentos electrónicos que no fomentan otra cosa que no sea quedarse en casa sin hacer ejercicio y sin relacionarse con los amigos: “las maquinillas les comen el coco todo, les comen el tiempo todo, todito”.
- El transvase de gente de las aldeas al pueblo. La marcha de la gente joven desde las aldeas a la capitalidad del ayuntamiento provoca una escasez de niños y niñas en las distintas parroquias tal y como comentaba alguna de las personas entrevistadas: “aquí ya no hay más que esta niña”; un hecho que provoca la imposibilidad de que los pequeños y pequeñas se junten para jugar entre sí. Encontramos así una falta de uso de los juegos populares tradicionales que condiciona la lenta y progresiva desaparición permanente de los mismos, que sólo quedarán vivos en la memoria de los mayores, los verdaderos depositarios de los juegos populares tradicionales.
- La ruptura de la transmisión del acervo cultural. El papel de los educadores y de los abuelos en el aprendizaje de los juegos se presenta como fundamental en la transmisión del patrimonio lúdico cultural, pero todos coinciden en que el problema reside en primer lugar en el papel de los padres, progenitores cada vez más atareados y más separados relacionalmente de los hijos. La desaparición de la familia tradicional (Vizúete, 2009), junto con las largas jornadas de trabajo y la excesiva cantidad de actividades extraescolares a las que asisten habitualmente los pequeños y pequeñas, así como la comodidad a la que los mayores estaban acostumbrados en los últimos años, parecen estar detrás de la falta de relación entre las distintas generaciones y de la ausencia de transmisión de la herencia que a ellos mismos les llegó de sus mayores, estableciendo sin más que si los niños y niñas no juegan a los juegos de antes es porque “como no los conocen, pues no les interesan”. Una cadena de transmisión influenciada, a su vez, por la satisfacción o éxito alcanzados en la práctica de los juegos, que a su vez influyen en la selección de aquellos juegos a transmitir y, por lo tanto, en “la permanencia de un determinado juego como valor cultural” (Vizúete, 2009, p. 379).

Pero no podríamos terminar esta cuestión sin destacar un aspecto que no todas las personas, pero sí la inmensa mayoría, comentaba una y otra vez sin cesar: el hecho de ser sumamente felices mientras pasaban tardes enteras juntos tirados en el campo, jugando. Una gran parte de estas personas estaría interesada en participar en jornadas intergeneracionales de promoción de los juegos, para

intentar devolver a los niños y niñas de hoy en día aquella felicidad. No se cansaban de repetir lo felices que eran jugando con lo poco que tenían, sin ataduras y en continuo contacto con el medio natural y social, sin ningún tipo de problemas: “no había otra cosa, pero éramos todos muy felices. Uno discurría una cosa y otro discurría otra. Antes no había depresión, hoy la mayoría de los niños van al psicólogo”; “si me dan a escoger quiero mi niñez y no quiero la de ahora, con todo lo que hay, por lo feliz que fui”; “éramos tan felices con lo poco que teníamos como hoy con lo mucho que tienen”.

## 8. CONCLUSIONES.

Después del análisis bibliográfico del tema, de la realización del trabajo de campo y del análisis de los resultados de los cuestionarios y los datos obtenidos mediante las entrevistas, se puede observar que, con el paso del tiempo, los jóvenes parecen desvincularse cada vez más pronto del juego espontáneo al aire libre y del contacto con la naturaleza. Los juguetes les son dados completamente elaborados y ya casi no dejan cabida a la experimentación y a la imaginación.

Mientras tanto, esos juegos que hace menos de un siglo ocupaban los tiempos de ocio de los jóvenes, hoy parecen relegados al olvido, permaneciendo sólo en algún libro y recordándose entrañablemente en alguna festividad. Ya no son el día a día de los niños y niñas, sino más bien el recuerdo de los mayores.

Así, podemos determinar que aunque los adolescentes conocen muchos de los juegos populares y tradicionales típicos de la zona, no acostumbran a practicarlos habitualmente, decantándose por juegos y actividades que los apartan de las calles y de la naturaleza. A día de hoy, no es habitual que los niños y niñas construyan sus propios juguetes ni que salgan al campo a entretenerse con lo que el medio natural les ofrece, como solían hacer sus abuelos y abuelas. Por lo tanto, consideramos demostrada una progresiva desvinculación de la naturaleza en los jóvenes de hoy en día, así como un abandono de los juegos y actividades de ocio tradicionales. Aunque los alumnos/as de secundaria del ayuntamiento de Xove conocen los juegos populares y tradicionales, éstos no forman parte de su ocio habitual.

En el pasado del ayuntamiento de Xove, el juego era algo imprevisible que podía surgir en cualquier momento y circunstancia: haciendo las labores del huerto, en la playa, en la era de la casa, en la cocina, en el prado cuidando del ganado..., por lo que muchos de ellos dependían de los cambios estacionales y de la localización geográfica, principales condicionantes del material necesario para llevarlos a cabo. Cualquier cosa podía convertirse en un juguete, necesitando sólo de un poco de fantasía, creatividad e imaginación para darle forma: “la capacidad del niño de transformar la realidad más pobre en un mundo de ilusión y maravilla al que de ningún modo el juguete más sofisticado podría hacerle sombra” (Pérez & Sánchez, 2006, p. 253).

La elaboración de los juguetes tomaba en la gran mayoría de las veces elementos del entorno natural para su elaboración, implicando una continua relación del pequeño o pequeña con su medio natural y social, otorgándole un mayor valor al juguete a ojos de su dueño. Fruto de esta constante relación entre la

naturaleza y los niños o niñas, a través de sus formas de diversión los pequeños y pequeñas llegaban a formar parte de ella como un elemento más (Pérez & Sánchez, 2006), no sólo echando mano de los recursos que la naturaleza y el entorno les podían ofrecer, sino cuidándola como si de su misma vida se tratara.

A medida que la localidad se fue industrializando y modernizando y el poder adquisitivo de sus habitantes fue creciendo, los niños y niñas pasaron de construir sus propios juguetes a recibirlos ya fabricados por completo. Progresivamente pasaron de jugar en el campo con los recursos que éste les ofrecía, a hacerlo en sus casas con los juguetes que sus progenitores les compraban en las tiendas. Poco a poco se fue formando el modelo de vida que hoy en día impera en nuestra sociedad, un modelo de consumismo y crecimiento ilimitado, en progresiva evolución.

Así, muchos juegos fueron relegados al olvido durante décadas y no fue hasta hace unos cuantos años cuando los mismos empezaron a recuperarse, pero no de mano de los sabedores del lugar, sino a través de los libros en los que aparecen recogidos con reglas y formas de jugar sometidas a las leyes humanas de la universalidad (Jaouen, 2011), y no del propio ayuntamiento. Un cúmulo de “factores que, a nuestro entender son causa del empobrecimiento y estandarización cultural actual, aplicable al empobrecimiento lúdico de nuestra infancia y mocedad” (Cortizas, 2007, p. 42).

Del mismo modo, consideramos oportuno citar la dificultad a la hora de encontrar bibliografía en lo que respecta al patrimonio lúdico del ayuntamiento de Xove, especialmente como un aliciente para instar a nuevos investigadores a plasmar en un futuro no muy lejano experiencias de este tipo sobre el papel. Documentos que ayuden o contribuyan a dar constancia de esta tradición y a mantenerla viva para las futuras generaciones, pues aunque varias de estas actividades lúdicas siguen siendo conocidas y practicadas por una gran parte de la población, muchas otras sólo se mantenían hasta el momento guardadas en el recuerdo de los mayores, y no saldrían a la luz de no ser por la realización de estudios como este.

No se trata de proponer simples estrategias de recuperación de estos juegos, ni tampoco de imponerlos como obligatorios, sino de darse cuenta de lo idóneo que resulta acercar la sociedad a los mismos para transmitir a través de ellos la necesidad de conservar y cuidar la naturaleza que tanto nos ofrece. El conocimiento de la misma es lo que más evoca la predisposición hacia su cuidado, por lo que a través del juego se podría dar a descubrir el gran aprovechamiento que podríamos sacar de la naturaleza para la sana recreación de niños y niñas. Por tanto, más importante que recuperar los juegos en sí, es recuperar la forma de jugar, rica en experiencias y espacios, con amigos, gratuita, espontánea (Pérez & Sánchez, 2006).

#### Nota de Agradecimiento:

Los autores quisiéramos dar las gracias de forma explícita a los pequeños, jóvenes y mayores del ayuntamiento de Xove que se prestaron a realizar las entrevistas y cuestionarios, convirtiéndose en los verdaderos protagonistas de este estudio. Ellos nos mostraron como el compendio de juegos populares tradicionales

propios de la localidad sufrieron un notable cambio desde la década de los años 30 hasta la actualidad. Por lo que a todos ellos, nuestro más sincero agradecimiento.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Annicchiarico, R.J. & Barreiro, P. (2004). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en Primaria*. Recuperado de <http://www.docjax.com/document/view.shtml?id=250408&title=LOS%20JUEGOS%20POPULARES%20TRADICIONALES%20GALLEGOS%20>

Bretherton, I. (1984). *Symbolic play*. New York: Academic Press.

Chaves, A.M. (2011). Evolución e identidade do xoguete popular. *Revista Galega de Educación*, 51, 40-42.

Corredor-Matheos, J. (1999). *El Juguete en España*. Madrid: Espasa.

Cortizas, A. (2007). O xogo popular como recurso escolar. *Revista Galega de Educación*, 37, 41-45.

Cortizas, A. (2013). *Tastarabás. Enciclopedia de brinquedos tradicionais*. Vigo: Xerais.

Decroly, O. & Monchamp, E. (1983). *El juego educativo*. Madrid: Morata.

Diario Oficial de Galicia, nº 136 del 13 de julio de 2007. *Decreto 133/2007, de 5 de julio, por el que se regulan las enseñanzas de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia*.

Eijo, M. (2009). *El "juego de los bolos" en Xove (Galicia-España)*. Recuperado de <http://bolosxove.files.wordpress.com/2009/10/g.pdf>

Etxebeste, J. (2009). Juegos deportivos y socialización: el caso de la cultura tradicional vasca. En V. Navarro y C. Trigueros (Eds.): *Investigación y juego motor en España*, (pp. 49-75). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Flavell, J.H. & Ross, L. (1981). *Social cognitive development*. Cambridge: Cambridge University Press.

Freire, H. (2011). *Educar en verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*. Barcelona: Graó.

Fresneda, C. & Vílchez, M. (2011). *Richard Louv, autor de "El último niño en los bosques"*. Recuperado de <http://www.yocambio.org/2011/11/richard-louv-autor-de-el-ultimo-nino-en.html>

González, M.A. & Sánchez, G. (1994). *Educación Física en primaria. Temario y aspectos didácticos*. Salamanca: Amarú.

Groos, K. (1901). *The play of man*. New York: Appleton.

Jaouen, G. (2011). Xogos e xoguetes de sempre en Bretaña. *Revista Galega de*

*Educación*, 51, 32-35.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.

Lavega, P. (2009). La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. En V. Navarro & C. Trigueros (Eds.): *Investigación y juego motor en España*, (pp. 77-116). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Lévi-Straus, C. (1974). *Anthropologie structurale*. Paris: Éditions Plon (Orig. 1958).

López, X. y García, X.M. (2002). *Os xoguetes esquecidos*. Vigo: A Nosa Terra.

Maestro, F. (2011). Baratos tesouros, prodixios de imaxinación. *Revista Galega de Educación*, 51, 36-39.

Maslow, A.H. (1994). *La personalidad creadora*. Barcelona: Kairós.

Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre*. México: Trillas.

Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada.

Padilla, M.L. & González, M.M. (1990). Conocimiento social y desarrollo moral en los años escolares. En J. Palacios, A. Marchesi & C. Coll (Comp.): *Desarrollo psicológico y educación, Tomo I. Psicología evolutiva*, (pp. 265-276). Madrid: Alianza Editorial S.A.

Pérez, N. & Sánchez, L. (2006). *A festa no aire. Tradición e lecer no Xove de antes*. Xove: Ayuntamiento de Xove.

Roberts, J.M. & Sutton-Smith, B. (1962). Child training and game involvement. *Ethnology*, 1, 166-185.

Spencer, H. (1985). *Principios de Psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.

Trigueros, C. (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En V. Navarro & C. Trigueros (Eds.): *Investigación y juego motor en España*, (pp. 243-272). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Veiga, P. (1994). A vixencia dos xogos populares galegos. *Revista Galega de Educación*, 19, 19-23.

Veiga, P. (2001). *Xogo popular galego, educación e identificación cultural*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.

Veiga, P. (2007). O patrimonio lúdico galego. *Revista Galega de Educación*, 37, 28-31.

Vizueté, M. (2009). La investigación sobre el juego como constante histórica. En V. Navarro & C. Trigueros (Eds.): *Investigación y juego motor en España*, (pp. 369-392). Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

**Fecha de recepción: 8/10/2014**

**Fecha de aceptación: 22/2/2015**