

ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO Y PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS POPULARES TRADICIONALES EN LA NATURALEZA DE LA POBLACIÓN ESCOLAR EN EL AYUNTAMIENTO DE XOVE

ANALYSIS OF THE KNOWLEDGE AND PRACTICE OF FOLKLORIC LEISURE ACTIVITIES IN NATURE OF THE SCHOOL POPULATION IN XOVE COUNCIL

Autores:

Álvarez Fernández, M.⁽¹⁾; Navarro Patón, R.⁽¹⁾; Basanta Camiño, S.⁽¹⁾

Institución:

(1) Facultad de Formación de Profesorado. Universidad de Santiago de Compostela

Contacto: ruben.navarro.paton@usc.es

Resumen:

El principal propósito que perseguimos con la realización de este documento fue conocer la práctica de juegos populares tradicionales en el medio natural en el Ayuntamiento de Xove, revelando de este modo la consiguiente pérdida y desvalorización que los mismos y la naturaleza sufren hoy en día. Para tal fin contamos con la realización de cuestionarios personales a una muestra de 97 alumnos/as de Educación Primaria. Los resultados obtenidos nos permitieron demostrar que efectivamente esa progresiva separación de la que hablábamos al principio era real, tanto en lo que se refiere a los juegos populares tradicionales como en lo referente a la naturaleza, producida principalmente por la rápida industrialización del municipio, el creciente desarrollo del urbanismo de la capitalidad del municipio y la reciente aparición de las nuevas

Álvarez, M.; Navarro, R.; Basanta, S. (2013). Análisis del conocimiento y práctica de actividades lúdicas populares tradicionales en la naturaleza de la población escolar en el ayuntamiento de Xove. *Trances*, 5(6): 539-560. 539

tecnologías, así como otros factores y cuestiones derivadas de las anteriores. Atendiendo a tales datos podríamos concluir el estudio afirmando que, efectivamente, la forma de vida de la sociedad condiciona la forma en la que las personas juegan y se relacionan con la naturaleza.

Palabras Clave:

Juegos populares, juegos tradicionales, actividades tradicionales de ocio, evolución de los juegos, juegos y naturaleza, juegos y sociedad.

Abstract:

The main purpose we intended by carrying out this document was to show up the practice of folkloric games in nature in Xove council and reveal this way the consequent loss and devaluation that the same ones and nature are suffering. For such an end, we dip into carrying out made personally questionnaires with a sample of 97 pupils of Primary Education. Obtained results allowed us to prove that, in fact, the progressive separation we talked about at first was real, not only regarding the folkloric games but regarding the nature, produced mainly by the fast industrialization of the municipality, the increasing development of the planning in the capital of the council and the recent appearance of new technologies, as well as other factors and matters derived from the previous ones. By paying attention to such information we could conclude our study stating that, in fact, the way of society life clearly determine the way in which people play and relate with nature.

Key Words:

Folkloric games, traditional games, traditional leisure activities, games evolution, games and nature, games and society.

1. INTRODUCCIÓN

Fruto de la evolución y mecanización sufrida en Galicia principalmente en las últimas décadas del siglo XX, que tuvo su continuidad a principios de este siglo XXI en el que nos encontramos, la población gallega sufrió una rápida transformación en una sociedad cuyas tendencias se vuelven cada vez más sedentarias e individualistas. Esta evolución fue acompañada asimismo de un continuo desarraigo con nuestra cultura tradicional, un hecho ligado a la progresiva separación y pérdida de contacto en relación con el medio natural y social circundante.

Un cambio que trajo asociados aspectos positivos notables, como las facilidades de relación y comunicación a distancia entre las personas o la puesta de información al alcance de todos, por ejemplo. Pero acompañado también de muchos otros aspectos negativos destacables, tales como el consumismo o la transformación y mecanización excesiva del trabajo, quedando relegado muchas veces a la única compañía de un ordenador; así como la transformación de las actividades de ocio y tiempo libre, cada vez más abundantes pero también más distanciadas del modelo de vida que hasta hace pocos años imperaba en nuestra comunidad.

Actividades de ocio y tiempo libre cada vez más numerosas e innovadoras quizás, pero totalmente dirigidas, restringidas, limitadas a ciertos espacios y al uso de determinados materiales comerciales cada vez más alejados del mundo natural que nos rodea, y como consecuencia también menos estimuladoras de la fantasía y la imaginación que todo niño o niña lleva dentro. Aspectos que condicionaron la rápida aparición de debates a favor y en contra de los cambios producidos y sus repercusiones en los juegos, así como las consecuencias derivadas de los mismos, tanto en el ámbito de la vida infantil y juvenil como en la posterior vida adulta.

Esto, junto con el hecho de que los mismos sean recogidos como uno de los contenidos del actual currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia, y por lo tanto un aspecto con el que los niños y niñas deberían tener contacto en algún momento de su vida educativa, fue lo que nos

motivó a fundamentar nuestro estudio en el conocimiento de las actividades lúdicas populares tradicionales existentes en el Ayuntamiento de Xove (Lugo), vistas ellas como reflejo de la sociedad en la que fueron creadas y como transmisoras de su historia. Un trabajo para el cual tomamos como referencia el estudio descriptivo llevado a cabo en base a los resultados de las cuestionarios realizados Ad Hoc a los más pequeños del ayuntamiento.

Pretendemos dar a conocer el estado actual de los juegos, deportes y actividades tradicionales de ocio en la naturaleza conservados y practicados en el Ayuntamiento de Xove hoy en día, en contraposición con los puestos en práctica en el pasado; e instigar a aprovechar todas aquellas actividades lúdicas recogidas como recursos educativos con los que trabajar las diferentes competencias.

2. MARCO TEÓRICO

Para empezar a hablar de las actividades lúdicas tradicionales en la naturaleza sería conveniente hacer primero una justificación respecto a la importancia de éstas, y para ello nos gustaría recordar esas palabras que la UNESCO (1989: 254) promulgó a finales del pasado siglo: “La cultura popular y tradicional es el conjunto de creaciones, que emanan de una comunidad cultural fundada en la tradición, expresada por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto a expresión de su identidad cultural y social; las normas y los valores se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras. Sus formas comprenden, entre otras, la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes”.

2.1. APROXIMACIONES CONCEPTUALES

Son muchos los debates realizados aun a día de hoy en torno a los términos *juego popular*, *juego tradicional* y *juego autóctono*. Esto es debido

principalmente a que las acepciones atribuidas a los mismos varían mucho en función de los investigadores o autores con los que se consulte el tema.

Según Veiga (2001) fueron varios los investigadores que definieron el *juego popular* como aquellas actividades lúdicas pertenecientes a los estratos más bajos de la sociedad, y el *juego tradicional* como aquel originario y practicado por las clases altas. Otros se inclinaron por llamar *juego popular* a aquel fruto de las actividades lúdicas inmersas en un pequeño y determinado momento histórico, y *juego tradicional* a aquel que ha sobrevivido desde tiempos inmemoriales hasta nuestros días, y por lo tanto, también popular en un determinado momento. También hay quien especifica el término *popular* como juego popularizado que se ha mantenido en auge durante un determinado momento histórico.

Podríamos seguir recogiendo muchas y diferentes definiciones sin conseguir llegar a ningún acuerdo. Mas por las creaciones lúdicas a las que nos referimos en este trabajo, consideraremos los términos *popular* y *tradicional* como sinónimos, y hablaremos a lo largo del texto, atendiendo a las aportaciones hechas por Lavega (2000) y Annicchiarico y Barreiro (2004), de *juegos populares tradicionales*; juegos creados por un pueblo en un determinado lugar y practicados durante un determinado tiempo, este último variable. De ahí que sigamos considerando como populares tradicionales aquellos juegos que se crearon en el pasado y que a día de hoy han desaparecido de la práctica.

Además de esta caracterización, los juegos populares tradicionales presentan unas características que no sólo los definen, sino que los diferencian de los otros tipos de juegos. Éstas podrían resumirse de la siguiente forma (Veiga, 2001):

- Están plenamente integrados en su entorno, tanto en lo referente al espacio o lugar como al material necesario para llevarlos a cabo.
- Sus reglas pueden verse modificadas, siempre y cuando haya consenso por parte de los jugadores y jugadoras, adaptándose tanto al medio como a las circunstancias en las que van a ser practicados. De ahí que muchos

autores establezcan que no es posible fijar por escrito un juego popular, sino que es necesario verlo para comprenderlo realmente.

- Los dos factores anteriores permiten que el juego sea constantemente recreado, dando lugar a numerosas variantes del mismo.
- Una de sus funciones, además de la búsqueda del placer en sí mismo, es la transmisión de la cultura a los nuevos individuos de la sociedad.
- Los juguetes utilizados son elaborados artesanalmente por los propios niños y niñas, a veces con la ayuda de los adultos, a partir de los materiales que ofrece el medio. De ahí que podamos establecer que suponen la interrelación constante entre niño o niña y naturaleza, y que los juegos varíen en función de las estaciones, pues éstas condicionan los distintos elementos que la naturaleza pone a su disposición.

2.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL

Imprecisa sería la mejor palabra para definir la aparición de los juegos populares, pues a pesar de que fueron muchas las personas interesadas en su estudio, todavía no hubo nadie capaz de descubrir con certeza y exactitud la aparición de los mismos. Es este un aspecto que podría seguir así para siempre, debido principalmente al origen inmemorial de los juegos, que se fueron transmitiendo generación tras generación sin dejar constancia del momento de su aparición.

A pesar de esto, y haciendo un mínimo esfuerzo o ejercicio de fantasía apoyado en el conocimiento de los modos de vida, el trabajo y las costumbres de la sociedad concreta que les sirvió de cuna, podrían aventurarse ciertas hipótesis. Algunas de éstas incluso estarían contrastadas a través de numerosas manifestaciones culturales y artísticas encontradas en los diferentes lugares de la comunidad gallega y el mundo entero, tales como murales y pinturas, hallazgos en tumbas, escritos, etc.

Todo apunta a que la mayoría de los juegos populares tuvieron su origen a partir del trabajo en el campo, que se iría transformando en juego a medida que el hombre fuera descubriendo en él una cierta gracia o divertimento, fruto o no de la casualidad. De ahí que muchos juegos dependan todavía hoy en día Álvarez, M.; Navarro, R.; Basanta, S. (2013). Análisis del conocimiento y práctica de actividades lúdicas populares tradicionales en la naturaleza de la población escolar en el ayuntamiento de Xove. *Trances*, 5(6): 539-560.

en gran medida de la climatología, aspecto que influye no sólo en los trabajos del campo, que van rotando, sino también en los medios (cantidad y tipo de materiales) que el entorno pone a disposición de las gentes a lo largo de las diferentes estaciones del año (Veiga, 2007).

A algunos incluso se les atribuye un origen misterioso procedente de los tiempos de la noche y fruto de una mezcla de rituales, ceremonias o actitudes mágicas y religiosas. Otros muchos nacerían fruto de la casualidad de empezar a jugar entre amigos y amigas, o con algún material de los ofrecidos por la naturaleza, en los tiempos de “descanso” mientras se llevaba a pastar el ganado, momentos convertidos en tiempo de diversión y juego entre niños y niñas que pretendían simplemente combatir el aburrimiento (Veiga, 2007).

3. ESTADO ACTUAL DE LA CUESTIÓN

3.1. LA SITUACIÓN ACTUAL DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES

Desde hace unos cuantos años para atrás el tema de la recuperación y la revalorización de los juegos populares y tradicionales se puso “de moda” en nuestra comunidad, dando así continuidad al proceso de reconstrucción de las señales de identidad de los gallegos y gallegas que Manuel Murguía y Benito Vicetto empezaran hace aproximadamente un siglo y medio (Veiga en Cortizas, 2013). Clubes deportivos, asociaciones de base, ayuntamientos, personas particulares e incluso centros de enseñanza participaban en este movimiento, situando así a Galicia como una de las Comunidades Autónomas españolas con mayor número de juegos en vigencia.

Clasificación de las Comunidades Autónomas españolas según el número y vigencia de sus juegos y deportes tradicionales	
Grupo 1. Nivel máximo. - Navarra. - País Vasco.	Grupo 2. Nivel elevado. - Aragón. - Asturias. - Canarias. - Cantabria. - Castilla y León. - Galicia. - Rioja.
Grupo 3. Nivel medio. - Castilla-La Mancha. - Cataluña. - Madrid. - Murcia. - Valencia.	Grupo 4. Nivel escaso. - Andalucía. - Baleares. - Extremadura.

Tabla I. Clasificación de las Comunidades Autónomas españolas según el número y vigencia de sus juegos y deportes tradicionales (Moreno et al., 1993: 18).

Sin embargo, este movimiento venía de más atrás, de allá por los años 70, cuando varias instituciones a nivel europeo ponían en marcha un proceso de recuperación, puesta en valor y divulgación del patrimonio lúdico tradicional que serviría como ejemplo e inspiración para los actuales movimientos. De entre estas instituciones cabe destacar la FALSAB en Gran Bretaña, el Centro de la Cultura Deportiva y el Vlaamse Traditionelle Sporten en Flandres, la Federación Cántabra de Bolos y el proyecto educativo Madera de Ser en Cantabria, la Federaxion e Sport Nohtra Tera del Valle de Aosta y, finalmente, Idraetshistorik en Dinamarca.

Todas ellas tenían un punto en común: el interés por saber lo que ocurría en el extranjero, por participar y organizar encuentros tradicionales. Este interés por conocer lo que sucedía más allá de la propia región, más allá de las propias fronteras, junto con las actividades orientadas a conseguir los objetivos perseguidos, dieron lugar posteriormente, ya en el año 2001, a la fundación de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (AEJDT) en Lesneven, Bretaña (De Vroede, 2007).

3.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Tal y como dejamos entrever en los anteriores apartados, la vida de los niños y niñas no podría concebirse sin unir la misma al juego. Se trata de una actividad fundamentalmente generadora de placer, espontánea, que no se realiza con una finalidad concreta, sino que simplemente se lleva a cabo por el placer intrínseco que la misma implica. Veiga (2001) afirma que la idea de juego como institución educativa espontánea es común a todos los investigadores sobre el tema, sea cual sea el lugar del mundo en el que esta constatación haya tenido lugar. De aquí deriva la necesidad de devolverle al juego el papel protagonista, o el papel que como agente educativo de primer orden tenía en tiempos pasados. Un estatus que ha desaparecido a raíz de la instauración de la nueva educación institucionalizada y que, al parecer, se está intentando recuperar de nuevo.

Es precisamente por eso por lo que el juego aparece actualmente reconocido no sólo como recurso, sino como bloque de contenidos en el *Decreto 130/2007, de 28 de junio, por el que se establece el currículo de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia*, pues, de por sí, constituye una extraordinaria herramienta para el desarrollo lúdico y recreativo de los niños y niñas, y hace posible su uso como recurso didáctico interrelacionadamente en todas y cada una de las áreas de conocimiento, especialmente en el área de Educación Física.

A través de los juegos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida o tradiciones de su zona (Öfele, 1999), pero sobre todo la “conciencia de una identidad que nos diferencia y distingue en un mundo cada vez más uniforme, como muestran los juegos industriales” (Oliveira, 2011: 28). Los valores educativos y pedagógicos que los juguetes, y por extensión los juegos populares tradicionales, llevan asociados son muchos, y podrían resumirse o sintetizarse en los siguientes, tomando como referencia los citados por García y López (2011), Praena y Martínez (2008), Marín (1992), Lavega (2011) y Trigo (1995):

- Implican el conocimiento exhaustivo del medio a través de la interiorización de la información que los juguetes que el niño crea y con los que juega le transmiten, así como el medio en el que se desarrollan.
- Llevan implícita una marca de identidad y de cultura diferenciadas, cuyas características y peculiaridades vienen muchas veces motivadas por la situación geográfica concreta que les sirve de cuna.
- Son el primer escalón hacia el respecto a la naturaleza y el medio ambiente, pues el niño o niña desarrolla toda su capacidad creativa junto a la naturaleza, disfruta con ella y de ella y, por lo tanto, aprende a valorarla y a cuidarla para seguir disponiendo de ella.
- Permiten estimular aprendizajes sustentables, de trato respetuoso con el entorno: reducir el impacto, reutilizar, reciclar e incluso regalar (intercambiar juguetes o darlos, como muestra de amistad).
- Enseñar a valorar más los juegos y juguetes por tratarse de entretenimientos fruto de su imaginación, dedicación y esfuerzo. Asimismo, aportan nuevos y abundantes recursos que permiten a los niños y niñas incorporar estrategias que les faciliten la organización de su tiempo libre.
- Valoran la forma de vida rural y creen en ella, educan para sentirse orgullosos de la misma y permiten su airosa transmisión a las generaciones futuras.
- Integran socialmente y socializan, así como aumentan la capacidad de los niños y niñas para solucionar problemas, pues promueven la cooperación y ponen en contacto a distintas generaciones de una zona o comarca. Facilitan también la naturalidad de las interrelaciones entre profesorado y alumnado y padres e hijos.
- Ayudan en el proceso de construcción y afirmación de la idiosincrasia o personalidad del niño/a.

La introducción de los mismos no debe hacerse de forma directa, sino de forma progresiva, en todos y cada uno de los ciclos de la Educación Primaria, tal y como queda recogido en el Decreto. Siempre partiendo de la idea que presenta Veiga (2001) de que la estrategia más simple y raramente **Álvarez, M.; Navarro, R.; Basanta, S. (2013). Análisis del conocimiento y práctica de actividades lúdicas populares tradicionales en la naturaleza de la población escolar en el ayuntamiento de Xove. *Trances*, 5(6): 539-560.**

contemplada, la recogida de los juegos populares tradicionales del entorno, debe ser la utilizada en el centro educativo, sustituyendo a aquella basada en los referentes ajenos a la realidad en la que el hecho concreto educativo tiene lugar.

Su utilización como estrategia educativa, bien dentro de un área específica, bien de manera interdisciplinar, sólo será posible en el momento en que el educador conozca los juegos del entorno a través de sus alumnos (Veiga, 2001). Una aplicación que puede ir acompañada a posteriori de la creación de un seminario permanente que ofrezca servicio de préstamo de juguetes tradicionales para los recreos, talleres de confección, competiciones internas en los tiempos de recreo, juegos durante las fiestas y celebraciones escolares, convivencias realizadas entre dos o más centros escolares o exposiciones a lo largo de todo el curso escolar, entre otras muchas actividades y/o proyectos que dejan entrever Río (2011) y Eiriz, Pardo, Pino, García y García (2007).

Al fin y al cabo, la infancia en sí misma es el mejor proceso de transmisión que una cultura tiene del folclore tradicional, no sólo permitiendo la transmisión de las manifestaciones aprendidas, sino también incrementando su riqueza con las posibles aportaciones, variantes y la riqueza creativa aportada en cada generación. Un proceso de transmisión cultural del juego en el que, según cita Lavega (2000), destacan tres estadios significativos en la formación del alumnado de Educación Primaria:

- Enculturación o socialización, englobando también el proceso de transmisión de nuevos trazos culturales desde una generación a otra (transmisión intergeneracional).
- Aculturación, o proceso por el cual la cultura receptora asimila e incorpora elementos procedentes de otra cultura u otro grupo con el que ha mantenido algún tipo de relación.
- Sincretismo, refiriéndose a la mezcla de diferentes elementos culturales integrando cualquiera manifestación ajena a la propia cultura y a través de la modificación e interpretación de sus elementos.

4. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE TRABAJO

De acuerdo con los aspectos anteriormente planteados, surgieron una serie de interrogantes con respecto a la cuestión que nos preocupa: ¿Son los niños y niñas de Xove conocedores de los diferentes juegos populares tradicionales? De ser así, ¿qué nivel de conocimiento poseen los alumnos escolarizados en la Educación Primaria? ¿Promueven los docentes de los correspondientes centros educativos los juegos populares tradicionales como contenido curricular? En caso afirmativo, ¿en qué ciclos? ¿Se corresponden estos juegos con los practicados por sus antepasados o cambió la manera de jugar entre los niños y niñas de antes (mayores de ahora) y los de hoy en día?

4.1. MATERIAL Y MÉTODOS PARA LA RECOGIDA DE DATOS

Para tratar de dar respuesta a todos estos interrogantes diseñamos un trabajo de investigación dividido en dos partes bien diferenciadas. La primera de ellas se refiere a los aspectos introductorios e históricos del tema que nos ocupa, tanto a nivel mundial como a nivel gallego. La segunda, se centra en el análisis del estado actual de los juegos, deportes y otras actividades tradicionales de ocio, así como del proceso de cambio sufrido por los mismos con el paso de los años, en el ámbito de un municipio concreto, el Ayuntamiento de Xove.

En lo referente al estudio teórico o estudio de diseño documental-bibliográfico, cabe citar que la investigación se centró principalmente en una cumplida búsqueda bibliográfica en libros, revistas, artículos y otras fuentes secundarias publicadas tanto a nivel de Galicia, como a nivel de España e incluso europeo, así como su posterior análisis y resumen simplificado.

En cuanto a la observación del proceso de cambio o evolución sufrido por el tema objeto de estudio, ya centrado en el municipio escogido, cabe citar que la metodología desarrollada para la elaboración del mismo se centró en el estudio y análisis de las situaciones prácticas y directas que guardaban una estrecha relación con el tema. Un estudio de investigación directa cuyo trabajo de campo fue realizado a través de cuestionarios de corte cuantitativo hechos a

los niños y niñas del C.E.I.P. Pedro Caselles Rollán en el mes de febrero de 2013, así como su posterior análisis y descripción.

Estamos hablando de una metodología principalmente descriptiva y explicativa, que consistió en la simple representación y transmisión tanto de la información obtenida a través de la lectura y el análisis de la información proporcionada por los documentos bibliográficos utilizados, como la recaudada a través del cuestionario.

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población considerada para la realización de nuestro estudio estuvo constituida por los alumnos y alumnas del centro educativo del municipio que guarda relación directa con la investigación, el ya citado C.E.I.P. Pedro Caselles Rollán. En cuanto a la muestra, de los ciento treinta y dos (132) alumnos y alumnas correspondientes a esta etapa educativa, se tomó una muestra de noventa y siete (97), dado que el alumnado restante (35) no presentaba la autorización firmada o estaba ausente en el momento de realización de los cuestionarios.

Curso	Nº Alumnos/as		Total	Participaron		Total	Porcentaje
	Masc.	Fem.	Total	Masc.	Fem.	Total	Participación
1º E.P.	9	6	15	8	3	11	73,33
2º E.P.	13	10	23	6	7	13	56,52
3º E.P.	11	9	20	10	7	17	85,00
4º E.P.	12	15	27	8	11	19	70,37
5º E.P.	5	13	18	5	11	16	88,88
6º E.P.	13	16	29	9	12	21	90,47

Tabla II. Nivel de participación del alumnado de los centros.

4.3. CUESTIONARIO

El cuestionario empleado con los alumnos y alumnas constó de nueve (9) preguntas, cuatro (4) dicotómicas (si-no), tres (3) cerradas de elección múltiple y dos (2) abiertas.

4.4. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para la presentación y análisis de los datos obtenidos en los cuestionarios aplicados a la muestra de alumnos y alumnas, procedimos a plasmar en tablas de frecuencia. Para una mayor comprensión expusimos tanto los valores absolutos como los valores porcentuales en tablas porcentuales en torno a cada uno de los bloques temáticos analizados.

5. APORTACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación presentamos el análisis y discusión de los resultados obtenidos fruto de la investigación realizada en el Ayuntamiento de Xove. La misma tenía como finalidad dar cuenta del conocimiento que los niños y niñas escolarizados en Educación Primaria en el citado ayuntamiento tienen sobre juegos populares y tradicionales en la naturaleza y de en qué medida los practican.

5.1. RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS

Alternativa	Niños			Niñas			%		
	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3
Si	8	11	10	5	12	21	60	63,89	88,57
No	7	7	3	5	6	1	40	36,11	11,43
Total	15	18	13	10	18	22	100	100	100

Tabla III. Conocimiento de los juegos populares por ciclo en Educación Primaria.

Atendiendo a la tabla III y teniendo en cuenta la variable de conocimiento de los alumnos y alumnas sobre los juegos populares tradicionales por ciclos, podemos observar que existe una tendencia al aumento sobre el conocimiento de los mismos, o que éste se hace de forma más consciente. Las respuestas afirmativas aumentan desde un 60% en el primer ciclo, a un 88,57% en el tercero, probablemente debido al mayor hincapié que se hace sobre los juegos populares tradicionales dentro del currículo educativo a medida que los niños van creciendo y van adquiriendo nuevas destrezas y habilidades para su aprendizaje y puesta en práctica.

Asimismo, nos parece importante destacar que la presentación y promoción de estos juegos populares tradicionales en la edad escolar se puede

estar cumpliendo de acuerdo con lo dispuesto en el currículo escolar gracias al papel del docente de Educación Física. Un factor importante de cara a que los niños y niñas incrementen “sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad cultural y social de su contorno” (Ardila, 2000: 21).

Alternativa	Niños	Niñas	%
Si	29	38	69,79
No	17	12	30,21
Totales	46	50	100

Tabla IV. Conocimiento de los juegos populares en el total de la Educación Primaria.

Centrándonos en la totalidad de los ciclos en su conjunto, podemos observar como casi un 70% se expresa de forma positiva cuando se le formula la pregunta sobre su conocimiento acerca de los juegos populares, frente a un 30,21% que lo hace de manera negativa. Estos resultados reflejan una realidad en la que no todos los estudiantes de la institución objeto de estudio tienen conocimiento sobre los juegos populares.

Desde esta perspectiva, creemos fundamental que los niños y niñas se vinculen de una forma más próxima al conocimiento y práctica de los juegos populares como una forma de estrechar las relaciones con el mundo natural, social y cultural que los rodea, y en consecuencia, que desenvuelvan un proceso constructivo orientado hacia el fortalecimiento de su personalidad y de su condición de miembro de una comunidad, que comparte derechos y deberes con otras personas de su entorno. Como afirman Mezones y Ramones (1999), además de pura diversión son también un medio social donde se pone en práctica lo aprendido, ya sea en la escuela, en el entorno familiar o en cualquier otro.

Alternativa	Recreo		Casa/Familia		Asoc./Club		Tiempo Ocio		Otros	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Niños	19	38	13	56,52	0	0	6	35,29	8	66,67
Niñas	31	62	10	43,48	0	0	11	64,71	4	33,33
Total	50	100	23	100	0	100	17	100	12	100
Total del %	49,02		22,55		0		16,67		11,76	

Tabla V. Lugares/entornos/momentos donde niños y niñas juegan a juegos populares.

En la tabla V, referida al interrogante sobre el lugar donde los niños y niñas suelen practicar o jugar a los juegos populares tradicionales en su vida diaria, los resultados reflejan que en la mayoría de los casos, representada por un 49,02%, se produce en el recreo escolar, seguido de la casa y la familia con un 22,55%, el tiempo libre con un 16,67%, y en presencia de los amigos con un 11,76% del total, lo que viene a reflejar una poco significativa diferencia del uso de los mismos en los momentos de esparcimiento y recreación dentro del tiempo escolar y fuera de él. Por consiguiente, creemos que desde el ámbito escolar se debería dar más énfasis a su puesta en práctica, tal y como establece Mata (en Chaves, 2011: 40): "...Un buen maestro..., un maestro con mayúsculas, tiene que referirse en uno u otro momento al gran papel desempeñado por el juego y el juguete en la vida y la educación del niño".

Alternativa	Colegio		Familia		Asoc./Club		Ayuntamiento		Otros	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Niños	8	28,57	23	46,94	0	0	0	0	2	20
Niñas	20	71,43	26	53,06	0	0	0	0	8	80
Total	28	100	49	100	0	100	0	100	10	100
Total del %	32,19		56,32		0		0		11,49	

Tabla VI. Lugares donde se promueven los juegos populares.

Los datos expuestos en la tabla VI reflejan que la familia continúa aun a día de hoy siendo la principal transmisora de los valores, las tradiciones y la cultura popular tradicional con un 56,32% de incidencia, seguida de lejos por la escuela. Una hegemonía en cuanto a la transmisión de valores que probablemente vaya decayendo a medida que las generaciones mayores vayan desapareciendo, pues son con éstas cuando los mismos perciben mayoritariamente que, de un modo u otro, se ponen de manifiesto o se les da importancia a los juegos populares tradicionales. Probablemente porque en aquellos tiempos no hubiera tantos posibles para comprar juguetes y por eso apreciaban lo que tenían mucho más que los niños y niñas aprecian hoy en día sus juguetes, excesivos e impregnados de avances tecnológicos, muchas veces no recomendados para las edades en las que son utilizados, dando lugar

al acortamiento de las etapas de edad y al olvido de los juegos antes de tiempo (Cortizas, 2007b).

Juegos	Número		Porcentaje		Porcentaje total
	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Total
Cazar mariposas, grillos, gusanos, mariquitas...	14	19	21,54	27,94	24,74
Columpiarse en un columpio improvisado en un árbol	12	13	18,46	19,12	18,79
Construir una caseta en el campo o en el bosque o una casa del árbol	17	15	26,16	22,06	22,11
Coleccionar hojas, piedras, flores, tréboles...	16	15	24,61	22,06	23,33
Otras	6	5	9,23	7,35	8,29
Total	65	68	100	100	100

Tabla VII. Actividades populares tradicionales practicadas por los niños y niñas.

Los resultados recogidos en la tabla VII, en la cual se indaga cuáles de las actividades o juegos populares tradicionales en la naturaleza son las que practican y conocen los alumnos y alumnas, reflejan que prácticamente todas estas actividades son llevadas a cabo casi con la misma frecuencia, aun cuando su práctica no goza del éxito que tenían antes. Esto hace indicar que, aunque posiblemente de manera espontánea y aislada en el tiempo, los niños y niñas las practicaron y tienen a día de hoy nociones sobre la existencia de estas actividades que sus mayores ponían en práctica. Un hecho en relación al cual sería bueno citar, tal y como acota Sánchez (2001: 9), que el juego popular tradicional es una expresión de “la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica, geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta”.

6. CONCLUSIONES

Sin olvidar en ningún momento que los resultados alcanzados durante el desarrollo de la investigación tienen ciertas limitaciones, puesto que dependen de la tradición popular individual y están condicionados por la personalidad de

cada participante, consideramos que nos sirvieron de gran ayuda para contrastar las ideas con las que en un principio partíamos en la realización de este trabajo.

Es necesario destacar que se trata de una investigación que pudo ser llevada a cabo gracias a la participación activa y desinteresada de alumnado del C.E.I.P. Pedro Caselles Rollán de Xove. Así, realizamos un proceso de intercambio de información e interacción con la población del municipio escolarizada en la etapa de Educación Primaria, el cual nos permite concluir el estudio confirmando el resultado esperado: el compendio de juegos populares tradicionales propios de la sociedad sufrió un notable cambio desde las primeras décadas del siglo pasado hasta la actualidad. Una transformación sufrida a consecuencia de los cambios producidos en la forma de vida de la sociedad, expuesto tanto en el marco teórico como en los resultados obtenidos.

Los juegos que nuestros mayores utilizaban cuando eran niños/as, eran muy diferentes a los que emplean actualmente nuestros niños y niñas. Antiguamente la naturaleza era el lugar más escogido por los pequeños para pasar el tiempo de ocio, y los juegos y juguetes usados solían proceder de elementos de la misma, por lo que tenían que enfrentarse a diversas dificultades para sobrevivir al paso del tiempo; haciendo referencia principalmente a la temporalidad y a la fragilidad y caducidad de los materiales, de ahí que algunos se perdieran y otros fueran cambiados por sus sucesores más industrializados y modernos. Esta última tendencia fue cada vez más pronunciada a medida que las mejoras económicas se hacían notar, dejando entrever un salto notorio con la llegada de la revolución industrial, la consiguiente mecanización de las tareas del campo y la progresiva separación de la naturaleza. Un momento a partir del cual la vida empezaba a coger un ritmo cada vez más acelerado hasta desencadenar en la realidad en la que hoy en día nos encontramos: un modelo de crecimiento ilimitado y consumista donde las llamadas nuevas tecnologías son consideradas como imprescindibles para nuestras vidas.

Una realidad donde los niños y niñas siguen jugando, pero de una forma muy distinta a como lo hacían sus abuelos en el pasado. Los tiempos

Álvarez, M.; Navarro, R.; Basanta, S. (2013). Análisis del conocimiento y práctica de actividades lúdicas populares tradicionales en la naturaleza de la población escolar en el ayuntamiento de Xove. *Trances*, 5(6): 539-560. 556

cambiaron y también lo hizo la forma de divertirse, condicionada por la propia evolución de la sociedad, así como por la consecuente ruptura en el punto de la cadena de transmisión intergeneracional del acervo lúdico-cultural. Las nuevas tecnologías tuvieron un gran peso en este asunto, pero no se pueden establecer como la única causa, pues sólo fueron el punto y seguido a un largo camino que venía de mucho antes, caracterizado además de por los aspectos ya citados, por la excesiva cantidad de juguetes, la falta de tiempo y de espacios libres para jugar, y el trasvase de gente de las aldeas al pueblo.

A raíz de los resultados obtenidos en este trabajo, consideramos adecuado transmitir la necesidad de un acercamiento a los juegos populares tradicionales en la naturaleza, con el fin de que poco a poco lleguen a calar en la sociedad, haciéndole adquirir a ésta nuevos sentimientos a favor del cuidado y la conservación de la naturaleza para contribuir así a darle un respiro a la misma. Tal y como establece Veiga (1994), confiamos en que su conocimiento haga a la gente descubrir el aprovechamiento que aun a día de hoy puede suponer, y esto los inste a recrearlos o inventarlos, pues los juegos que los niños y niñas de hoy conocen y practican, son lo que son gracias al proceso evolutivo que sufrieron en el pasado (Chaves, 2011).

Concluimos destacando la importancia que desde la escuela se le debería dar al patrimonio lúdico y a su conservación, no olvidando nunca la constante relación que el mismo y la propia naturaleza guardan; no descartando entonces la posibilidad de realizar diversas actividades de rehabilitación del patrimonio lúdico durante el tiempo de aprendizaje o durante el tiempo de ocio. Así, podrían realizarse de forma acertada jornadas intergeneracionales de juegos populares tradicionales que permitieran a los más pequeños entrar en contacto con esas personas que más les pueden enseñar con respecto al tema, nuestros mayores, tomando como lugar de referencia o escenario los lugares empleados desde siempre, retomando de nuevo el continuo contacto con los elementos y con los espacios naturales.

En fin, dejémonos de tarambanas, salgamos puertas afuera, estiremos los brazos de manos abiertas y cojamos todo aquello que la Naturaleza pone a nuestro goce y para nuestros juegos; y hagámoslo dócilmente, sin dañarla.

para que todos los que nos sucedan puedan seguir teniendo juguetes gratuitos elaborados por sus propios deseos lúdicos (Cortizas, 2007a: 35).

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ardila, A. (2000). *Psicofisiología de los Procesos Complejos*. México: TrillasCorredor
- Annicchiarico, R.J. y Barreiro, P. (2004). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en Primaria*. Consultado el 24 de mayo de 2013, en <http://www.docjax.com/document/view.shtml?id=250408&title=LOS%20JUEGOS%20POPULARES%20TRADICIONALES%20GALLEGOS%20>
- Chaves, A.M. (2011). Evolución e identidade do xoguete popular. *Revista Galega de Educación*, 51, 40-42.
- Cortizas, A. (2007a). Os brinquedos e enredos tradicionais: a transformación lúdica da natureza. *Revista Galega de Educación*, 37, 32-35.
- Cortizas, A. (2007b). O xogo popular como recurso escolar. *Revista Galega de Educación*, 37, 41-45.
- Cortizas, A. (2013). *Tastarabás. Enciclopedia de brinquedos tradicionais*. Vigo: Xerais.
- Decreto 130/2007, de 28 de junio, por el que se establece el currículo de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia*. DOG nº 132 del 9 de julio de 2007.
- De Vroede, E. (2007). Os xogos tradicionais en Europa en plena evolución. *Revista Galega de Educación*, 37, 15-18.
- Eiriz, A.L.; Pardo, L.; Pino, D.; García, S. y García X.L. (2007). Un Futuro ilusionante. As iniciativas de recuperación do patrimonio lúdico galego. *Revista Galega de Educación*, 37, 36-40.
- García, J.M. y López, X. (2011). Valor educativo e pedagógico dos xoguetes tradicionais. *Revista Galega de Educación*, 51, 12-14.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Lavega, P. (2011). Xogo, cultura e sustentabilidade. *Revista Galega de Educación*, 51, 20-22.

- Marín, I. (1992). Els jocs populars... També un recurs per a la immersió. *Perspectiva escolar*, 164, 33-35.
- Mezones y Ramones (1999). El Juego como Estrategia Metodológica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. En Y. Velásquez (2009): *Promoción de juegos tradicionales venezolanos para estudiantes de la unidad educativa "Mercedes Limardo"*. Caracas: Ediciones de la Universidad Central de Venezuela.
- Moreno, C. et al. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Öfele, M.R. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Consultado el 20 de mayo de 2013, en <http://www.efdeportes.com/efd13/jueqtra.htm>
- Oliveira, C. (2011). Brinquedos e brincadeiras de antigamente. Uma viagem por quatro cidades. *Revista Galega de Educación*, 51, 28-31.
- Praena, M.A. y Martínez, Y. (2008). Clasificación de juegos tradicionales para la etapa infantil. *Quadriceps*, 16 (2), 316-340.
- Río, R.L. (2011). Os xoguetes de sempre, sempre con nós. *Revista Galega de Educación*, 51, 48-50.
- Sánchez, N. (2001). Juegos Tradicionales: Más allá del jugar, en *II Simposio de Vivencias y Gestión en Recreación*. Cali, Colombia, 22-24 de noviembre.
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Aula de Innovación Educativa*, 44, 8.
- UNESCO (1989). Recomendación sobre la Salvaguardia de la Cultura Tradicional y Popular, en *La Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. París, España, 17 octubre - 16 de noviembre. Consultado el 10 de mayo de 2013, en <http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000846/084696s.pdf#page=252>
- 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.

