

## Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo

### Analysis of game and traditional practices in the north zone of the Central Portuguese Way and their relation to educational environment

\*José Eugenio Rodríguez Fernández, \*\*Beatriz Oliveira Pereira, \*Rubén Navarro Patón

\*Universidad de Santiago de Compostela (España), \*\* Universidade do Minho. Braga (Portugal)

**Resumen.** Documentada la práctica profusa de juegos populares y tradicionales en los municipios por donde transcurre el Camino Portugués a su entrada en Galicia, este estudio tiene como objetivo principal analizar las prácticas lúdicas y tradicionales en los municipios por donde transcurre el último tramo del Camino Central Portugués (de Porto a Valença do Minho), su transferencia al ámbito escolar e identificar otras prácticas de actividad física y deportiva realizadas por la población en este contexto. Se optó por una metodología cualitativa, empleando la entrevista personal semiestructurada como instrumento para la obtención de datos. La muestra de estudio está compuesta por 27 personas: 9 técnicos deportivos de Cámaras Municipales, 9 docentes de Escuela Básica de primer ciclo (no especialistas en Educación Física) y 9 docentes de Escuela Básica de segundo ciclo (especialistas en Educación Física). Se registró una baja práctica de juegos tradicionales en estos municipios, donde el juego de *Malha* constituye la excepción más resaltable de este grupo de prácticas lúdicas, y donde se constató que la práctica de juegos populares y tradicionales en los centros educativos es escasa y esporádica. La riqueza lúdica portuguesa debería ser tenida en mejor consideración por las autoridades, focalizando el trabajo de promoción y recuperación en las escuelas, lugares idóneos para este tipo de proyectos lúdico-sociales.

**Palabras clave.** Camino de Santiago, Camino Central Portugués, prácticas lúdicas, educación, cultura.

**Abstract.** Due to the widespread practice of traditional and popular games in the municipalities on the Portuguese Way close to the border with Galicia, the principal objective of this study is to analyze game and traditional practices in the municipalities on the last section of the Central Portuguese Way (from Porto to Valença do Minho), to study their application within the school environment, and to identify other practices of physical and sports activities carried out by the population in this setting. We opted for a qualitative methodology, using personal semi-structured interviews as a tool for obtaining data. The study sample was composed of 27 people: 9 sports technicians from Municipal Chambers, 9 teachers from first-cycle elementary schools (non-specialists in Physical Education) and 9 teachers from second-cycle elementary schools (Physical Education specialists). A low practice of traditional games was evidenced in these municipalities, *Malha* games being the most popular group of recreational practices. Results also stressed out that the practice of popular and traditional games in schools is scarce and sporadic. Portuguese abundance of games should be taken into higher consideration by authorities, focusing on their promotion and revival in schools, ideal locations for this type of playful-social projects.

**Keywords.** Way of Santiago, Portuguese Central Way, playful practices, education, culture.

#### Introducción

El juego, como actividad innata del ser humano, constituye una de las formas más claras y evidentes para explicar y justificar la forma de vida de las personas a lo largo de la historia. Su versión utilitarista nos muestra el juego como un recurso empleado para la supervivencia, la recreación de actividades cotidianas o incluso su orientación hacia la preparación física con objetivos bélicos. Pero, sobre todo, su versión social nos indica la forma de vivir del hombre, las relaciones con sus semejantes y el entorno (Marin & Ribas, 2013) e, incluso, como afirman Coêlho, Fachardo, Duarte y Lavega (2013), para justificar la aparición de la cultura, de un impulso social que está en el origen de la vida humana y de la propia cultura.

El acto lúdico se relaciona así con conceptos como cultura, sociedad, valores, normas o conductas (Andreu, 2009; Lavega & Navarro, 2015; Méndez-Giménez & Fernández-Río, 2011; Parlebas, 2001; Sutton-Smith, 1981). Los juegos son el espejo de la sociedad, imagen viva de las mentalidades de la comunidad, actividades en las que los practicantes pueden experimentar en su propio cuerpo ciertas formas de la cultura predominante (Parlebas, 2013) y que están ligados íntimamente con las condiciones de existencia de las distintas sociedades en las que el ser humano ha convivido a lo largo del tiempo (Bonaldo do Nascimento, Franchil, Sauerl, & Marín, 2015).

Dentro del amplio abanico de posibilidades que ofrece el acto lúdico, nos encontramos con un tipo muy particular de juegos que tienen una relación muy particular con los aspectos sociales y culturales: los juegos populares y tradicionales. Rodríguez, Pazos y Palacios (2014a, p.1397) destacan al respecto que «la riqueza cultural de un determinado pueblo o sociedad puede ser modelada de múltiples formas y en este proceso influyen una gran diversidad de aspectos, entre los que se encuentra una

forma particular de ocio: los juegos populares y tradicionales, que constituyen el reflejo social y que revela los rasgos de identidad y culturales de una sociedad de ocio tradicional». De esta forma destacan los autores la importancia de las actividades de ocio tradicional en nuestra sociedad, medida en gran parte por la magnitud e impacto que han tenido sobre las personas y las costumbres por estas desarrolladas a lo largo de los años (Rodríguez, 2016).

Los juegos populares y tradicionales, transmitidos de generación en generación hasta nuestros días, sobre todo a través de la tradición oral y práctica (Rodríguez, Pazos, & Palacios, 2015a; Silva, 2011) y de los que tenemos un escaso bagaje de referencias escritas (Rodríguez, Pazos, & Palacios, 2015b) se caracterizan especialmente por una serie de parámetros que los hacen particularmente susceptibles de estudio y foco de investigación por diferentes autores (Parlebas, 2001): están ligados a la tradición de una determinada cultura (Crespo, 2012; Rodríguez, 2013; Sutton-Smith, 1981), se rige por un sistema flexible de reglas y que, por lo tanto, admiten multitud de variantes en función de los intereses de los participantes (Silveira & Cunha, 2014), no depende de instancias oficiales (Dos Santos, Gomes da Silva, & Ribas, 2012) (aspecto que lo distingue del deporte tradicional institucionalizado o organizado por una federación deportiva, como afirman Marin & Ribas, 2013) y se mantiene al margen de procesos socioeconómicos (Lavega, 2010).

Sin embargo, el registro actual de práctica de estos juegos populares y tradicionales es escaso, haciendo referencia al territorio español (Rodríguez, 2013) o portugués (Rodríguez & Pereira, 2016). Afirman Marin, Ribas, Parlebas, Stein y De Vargas (2012, p.74) que «Los aires de globalización provocan cambios sustanciales en el contexto de los juegos tradicionales. Los cambios tecnológicos y culturales por los que pasa el conjunto de las sociedades tienden a provocar el abandono de antiguas costumbres y a substituir prácticas del pasado por nuevos comportamientos». Añaden Marin y Ribas (2013, p. 11) que «en el campo de las actividades físicas el cambio es espectacular: los juegos sociales tradicionales son rechazados en provecho de juegos sofisticados,

llamados deportes, que, de acuerdo con la revolución industrial, se desarrollaron durante el S. XX. Los juegos tradicionales no sólo están cada vez más abandonados, sino que también son calificados como juegos «inferiores». Sin embargo, Elloumi y Parlebas (2009) creen que el abandono de estas prácticas ancestrales comporta una merma cultural y lleva aparejada la extinción de una parte de la cultura del movimiento.

Señalan Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011), y Parlebas (2001), que ciertas prácticas lúdicas tradicionales han sobrevivido al declive gracias a su proceso de deportización. Uno de estos juegos es el caso de los bolos (Lavega, 1996; 2000), juego tradicional del que más información escrita disponemos (Rodríguez-De La Cruz, 2008) y uno de los más practicados en el mundo en sus diferentes variantes y modalidades (Rodríguez, 2016).

En Portugal, como en países de todo el mundo, el juego tradicional tiene manifestaciones desde tiempos prehistóricos. Afirman Coêlho et al. (2013) que los lusitanos se divertían con danzas, música, juegos gimnásticos, carreras, saltos o combates de boxeo. Hasta la Edad Media, el tiempo libre era privilegio de las clases más nobles; a partir de aquí hay una diferencia marcada entre los juegos de la nobleza y del pueblo, que encontraba sus principales distracciones en ocasión de las fiestas del calendario religioso. Esta diferencia de clases marcaba también una diferencia del tiempo del ocio: para unos era una ocupación diaria y, para las clases más desfavorecidas, era un tiempo asociado al tiempo de trabajo. En esta asociación del juego al trabajo (Cabral, 1998) es donde se encuentra el verdadero significado del juego tradicional, considerado por autores como Veiga (1998) o Dias y Mendes (2010) como un acto lúdico derivado de una evolución de actividades laborales. En palabras de Cabral (1998, p.7) «alegría del trabajo transformado en fiesta e imaginación».

En la Península Ibérica la práctica de juegos populares y tradicionales también está asociada a influencias extranjeras (sobre todo francesas y germanas) de los peregrinos que se dirigían por las diferentes vías del Camino de Santiago, en su periplo religioso-espiritual, hacia la capital gallega (Braun, 1984; Ruiz, 2000; Torre, 2013; Rodríguez, Pazos, & Palacios, 2014a; 2014b). El Camino de Santiago es una importante vía de intercambio cultural con personas de otros países, que en su camino hacia Santiago practicaban sus juegos habituales propios de su país de origen. Braun (1984) y Fernández (1978) destacan las influencias francesas y germanas a partir del Siglo X y, sobre todo, la práctica del juego de «*Kegele*» (modalidad de bolos practicada en Alemania), siendo esta la referencia más importante de la práctica del juego de bolos en la península.

Añade Ruiz (2000) que a partir del Siglo XII los juegos y pasatiempos se hacen populares en la península, adoptando los juegos de «*Kegele*» (bolos de origen alemán) o «*le jeu de quilles*» (bolos franceses) entre las modalidades de juegos tradicionales asimiladas de otros países. La práctica de estas modalidades tradicionales se incrementaría en siglos posteriores, siendo el Siglo XIX el esplendor de su práctica en España (Ruiz, 2000), constatando cada vez con más asiduidad el establecimiento de peregrinos en la península, aspecto que contribuyó a instaurar aún más ciertas costumbres en estos lugares concretos de la geografía española (Rodríguez, 2013). Bien es cierto, según apunta Veiga (1998), que gran parte de los juegos populares y tradicionales proceden de una evolución del trabajo para convertirla en ocio, aunque ciertas prácticas populares, como el juego de *bolos*, *llave* o *la billarda* pueden tener un origen extranjero (Rodríguez, 2013).

El Camino Portugués es una de las vías importantes del Camino de Santiago. Según autores como Ramos (2011) o Suárez (2006), históricamente estas rutas surgen desde distintas partes de Portugal (sobre todo del Sur), constituyéndose en vías de importante intercambio cultural y económico a partir del siglo XII, entre las diferentes ciudades lusitanas y, también, entre Portugal y Galicia (España). A pesar de que las rutas brotaban desde todas las comarcas portuguesas para dirigirse a Santiago de Compostela, destacan tres rutas principales: una costera, otra interior y otra central, que finalmente será la principal vía y la que constituye hoy en día el Camino Central Portugués del Camino de Santiago (Brierley, 2012; Pombo, 2012; Sánchez, 2010).

Rodríguez (2013) y Rodríguez, Pazos y Palacios (2014a) constatan una importante práctica de juegos populares en el Camino Portugués a su entrada en Galicia, sobre todo en la zona del Bajo Miño. Nuestra hipótesis de partida es que existe la posibilidad de que esta práctica importante de juegos populares y tradicionales en esta zona, tenga su continuidad en el Camino Portugués desde Valença do Minho hasta Lisboa, a lo largo de los 32 municipios por donde pasa la vía central.

El juego de *Malha* es considerado por autores como Cabral (1998) el juego tradicional más practicado en Portugal y una de las manifestaciones culturales más importantes de este país (Bonaldo do Nascimento et al., 2015). Se trata de un juego individual o en parejas, en el que prima la puntería, y que consiste en lanzar unos discos de metal (*Malhas*) (600-800 gramos de peso 10 centímetros de diámetro) en dirección a un cilindro (madera o metal, de 25 centímetros de altura y 6 centímetros de diámetro) situado a 34,30 metros del lanzador y que tiene por objetivo derribar este cilindro o dejar las *Malhas* lo más cerca posible.

Bonaldo do Nascimento et al. (2015) destacan que el juego de *Malha* adopta el mestizaje cultural de la gente que lo practica, que adaptan sus reglas de acuerdo con la realidad existente y que, al igual que con otros juegos populares y tradicionales, se establece una relación dialéctica entre cultura y trabajo. Estas características son típicas de las prácticas ancestrales (Rodríguez, 2013), al igual que la tipología de la gente que lo practicaba y practica hoy en día: adultos y personas mayores del género masculino (Rodríguez, Pazos, & Palacios, 2016). Aunque esta cultura lúdica, centrada en juegos de hombres, en palabras de Hernández, Navarro, Jiménez y Castro (2015) supone una cuestión para analizar y reflexionar acerca de la exclusividad de la práctica masculina y la marginalidad del legado lúdico femenino, circunstancia que esconde la transmisión de determinados valores residentes en las prácticas tradicionales.

El objetivo principal de este trabajo es analizar las prácticas lúdicas y tradicionales en los municipios por donde discurre el último tramo del Camino Central Portugués (de Porto a Valença do Minho -9 municipios-), tanto de adultos como de niños.

Como objetivos específicos, pretendemos analizar el tratamiento de este tipo de prácticas en los centros educativos, para constatar si existe transferencia entre la práctica registrada en cada municipio y en las escuelas correspondientes a cada uno de ellos, además de lo impuesto en el currículum educativo de Portugal para la enseñanza básica: EB1 (del 1º al 4º año de escolaridad) y EB2 (5º y 6º año). Asimismo, nos planteamos identificar otras prácticas de actividad física, deportivas, de ocio y tiempo libre practicadas por la población en general en este contexto, para obtener una visión global de las prácticas de la población en este tramo del Camino Central Portugués.

## Metodología

### Localización

El estudio se centra en el Camino Central Portugués que transcurre desde Lisboa a Valença do Minho, una vía cultural-espiritual de 518



Figura 1. Tramo de estudio del Camino Central Portugués (Oporto-Valença do Minho). Fuente: elaboración propia.

kilómetros (634 kilómetros de Lisboa a Santiago de Compostela) que atraviesa un total de 32 municipios. La investigación aquí presentada se centró en la zona norte del Camino Central Portugués: de Oporto a Valença do Minho (ver figura 1).

El estudio que aquí presentamos corresponde al análisis del Camino de Santiago, concretamente a la zona norte del Camino Central Portugués, y se analizan las prácticas lúdicas en 9 municipios: Valença do Minho, Paredes de Coura, Ponte de Lima, Barcelos, Póvoa de Varzím, Vila do Conde, Maia, Matosinhos y Oporto.

### Diseño

Para la realización de este estudio optamos por una investigación cualitativa como estrategia metodológica (Denzin & Lincoln, 2015; Ruiz-Olabuénaga, 2012), efectuada con un enfoque descriptivo e interpretativo (Amado, 2014; Lima & Palhares, 2014), por considerarla como la más adecuada para estudiar y conocer las prácticas de los participantes y sus interrelaciones con un determinado contexto (Flick, 2015).

### Muestra

La muestra estuvo formada por un total de 27 personas (cuyos criterios de inclusión y exclusión se muestran en la tabla 1), pertenecientes a 2 grupos de referencia:

- a) Técnicos deportivos de las Cámaras Municipales de los municipios por donde pasa el Camino Central Portugués del Camino de Santiago: de Valença do Minho a Oporto.
  - b) Docentes de las escuelas básicas del primer y segundo ciclo:
    - b.1. Docentes de primer ciclo (no necesariamente especialistas en Educación Física pero que si imparten esta materia en el centro).
    - b.2. Docentes de segundo ciclo especialistas en Educación Física.
- Son 9 municipios, en los que se realizó una entrevista personal a un técnico deportivo, un docente de B1 (primer ciclo de escuela básica) y un docente de B2 (especialista de Educación Física) de cada municipio, resultando un total de 27 entrevistas.
- 9 Técnicos deportivos municipales.
  - 9 Docentes de EB1.
  - 9 Docentes especialistas en Educación Física de EB2.

Tabla 1.  
Criterios de inclusión y exclusión de la muestra.

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Profesionales en activo	Técnicos y/o docentes que no tengan contacto habitual con la planificación y desarrollo de actividades físicas, deportivas, lúdico-recreativas en niños y/o adultos
Participación voluntaria en el estudio	
Con más de 3 años de antigüedad desempeñando el cargo	
Residentes en el municipio y conocedor de su realidad social	

### Instrumento

La entrevista personal fue la principal herramienta metodológica empleada para la obtención de datos (Baptista, 2016; Bogdan & Biklen, 2013; Quivy & Campenhoudt, 2017), seleccionando aquellos informantes que por sus características nos podían aproximar más al núcleo de acción, tal y como requiere este tipo de investigaciones. Se trata de una entrevista semiestructurada, realizada personalmente por el propio investigador. Los ítems y la entrevista en su conjunto fueron validados por expertos universitarios (profesores) con experiencia en este tipo de investigaciones.

La entrevista (guion/formato) está estructurada en siete bloques según la información requerida:

- Bloque 1. Información personal y referente al puesto de trabajo (8 ítems/cuestiones).
- Bloque 2. Práctica de actividades lúdicas y tradicionales (6 ítems/cuestiones).
- Bloque 3. La práctica en los centros educativos (6 ítems/cuestiones).
- Bloque 4. Juegos y deportes tradicionales (3 ítems/cuestiones).
- Bloque 5. El juego de bolos (6 ítems/cuestiones).
- Bloque 6. Información relevante para la investigación y que no se contemplara en la entrevista o ítems anteriores.

### Procedimiento

Se estableció la siguiente hoja de ruta:

- a) Se solicitó autorización del estudio a la *Comissão de Ética da Universidade do Minho (CEUM)*
- b) Primer contacto con los informantes elegidos por correo electrónico, para concertar entrevista previa.
- c) Reunión previa con los informantes, donde el investigador principal comprobó que el informante era relevante para la investigación (los criterios de inclusión y exclusión son los mostrados en la tabla 1).
- d) Información al informante del estudio que se pretendía realizar: características, objetivos y propósito.
- e) Autorización del informante para participar en el estudio.
- f) Realización de la entrevista en el lugar preferido por el informante.
- g) Entrevista registrada en audio y toma de notas durante la conversación.
- h) Duración aproximada de la entrevista: 20-30 minutos.
- i) Se empezó con las entrevistas de los técnicos deportivos y, posteriormente, se siguió con las de los profesores. El orden de los municipios analizados fue el siguiente: Valença do Minho; Paredes de Coura; Ponte da Lima; Barcelos; Póvoa de Varzím; Vila do Conde; Maia; Matosinhos; Porto.
- j) Transcripciones de las entrevistas.
- k) Con la información obtenida se elaboran las dimensiones, categorías y subcategorías de análisis y desarrollo de la información (ver tabla 2).
  - l) Las categorías 1 y 2 se desarrollan a partir del tipo de información de las entrevistas y las categorías 3 y 4 a partir de la frecuencia con que cada informante enumera un tipo de actividad propio de una determinada subcategoría.
  - m) Siguiendo con las normas éticas del estudio, después de las transcripciones de las entrevistas, las grabaciones fueron destruidas.

### Resultados

En la tabla 3 se muestran los juegos populares y tradicionales más importantes que se reflejan en el tramo estudiado del Camino Central Portugués a raíz del análisis de las entrevistas realizadas. Se tratan de juegos de adultos, que esporádicamente son jugados por niños y niñas, sobre todo en el centro escolar y como consecuencia de algún programa festivo desarrollado en el centro educativo.

En la tabla 4 se muestran los juegos populares y tradicionales más practicados por niños y niñas, sobre todo en el centro educativo.

Entre las actividades practicadas por adultos y personas mayores en los municipios estudiados, destaca la práctica de actividades relacionadas con el cuidado de la salud (caminar, carrera, senderismo, fitness...) y la práctica de los denominados deportes modernos (fútbol, fútbol sala, tenis, pádel, ciclismo, natación...). Este colectivo también tiene gusto por los juegos de salón (dominó, cartas, ajedrez, damas...), realizados mayoritariamente en bares y tabernas pero, también, al aire libre (parque, playa...). Los juegos populares y tradicionales ocupan una pequeña parte del tiempo de los adultos, cuyos intereses, gustos y preferencias se dirigen hacia otro tipo de prácticas (ver figura 2).

Mención aparte merece la práctica del juego de la petanca que, más allá de su consideración como juego popular y tradicional o como actividad deportiva reglada, lo cierto es que es practicado por gran cantidad de gente mayor, escapando de su vertiente competitiva y disfrutada como una actividad lúdica y recreativa que ocupa buena parte del tiempo libre de la gente mayor en los municipios analizados.

En cuanto a la tipología de actividades practicadas por niños/as y jóvenes en los municipios analizados, destaca la práctica de deportes modernos (fútbol, baloncesto, fútbol sala, voleibol, balonmano, natación, tenis, ciclismo, artes marciales, piragüismo...). Se ha constatado un notable desarrollo del fenómeno deportivo y la formación deportiva de base, donde niños/as disponen de una amplísima oferta de actividad física y deporte al término de su horario escolar (ver figura 3).

Tabla 2.  
Dimensiones, categorías y subcategorías elaboradas a partir de las entrevistas.

Dimensión	Categoría	Subcategoría
Juegos populares y tradicionales	(1) Juegos populares y tradicionales de adultos	Malha
		Bolos/Chavelho
	(2) Juegos populares y tradicionales de niños y niñas	Predominancia en niños
		Juegos mixtos
Práctica de actividades físicas, deportivas, de ocio y tiempo libre	(3) Actividades practicadas por adultos y personas mayores	Predominancia en niñas
		Deportes modernos
		Cuidado de la salud
		Juegos tradicionales
	(4) Actividades practicadas por niños, niñas y jóvenes	Otros
		Petanca
		Deportes modernos
		Cuidado de la salud
	Juegos tradicionales	Otros

Tabla 3.  
Juegos de adultos más practicados en el Camino Central Portugués, en el tramo estudiado de Valença do Minho hasta Oporto.

Municipio	Juego de Malla "A Malha"	Juego de bolos "Jogo do Chavelho"
Valença do Minho	✓	-
Paredes de Coura	✓	✓
Ponte de Lima	✓	-
Barcelos	✓	-
Póvoa de Varzím	✓	-
Vila do Conde	✓	-
Maia	✓	-
Matosinhos	✓	-
Porto	✓	-

Tabla 4.  
Juegos de niños y niñas más practicados en el Camino Central Portugués, en el tramo estudiado de Valença do Minho hasta Oporto.

Juegos populares y tradicionales de niños y niñas		
Predominancia en niños	Juegos mixtos	Predominancia en niñas
Lanzamiento de trompo	Carreras de sacos	
Canicas	Juego del pañuelo	
Billarda	Brité	Saltar a la cuerda
Bolos (Chavelho)	Juegos de pillar	Saltar con gomas
Malha	Tiro de cuerda	Mariola
Espeto	Juegos de escondidas/escondite	Juegos de adivinanzas
Juego de Churra	Juegos con piedras	
	Zancos	
	Aros	
	Jogo da Péla	



Figura 2. Tipología de actividades practicadas por adultos y personas mayores.



Figura 3. Tipología de actividades practicadas por niños/as y jóvenes.

En estas edades (bajo el nombre de «otros» que se puede observar en la figura 3) destacan los juegos pasivos o sedentarios, representados por los juegos de las nuevas tecnologías (videoconsolas, teléfono móvil, tablet, ordenador...). Las actividades para el cuidado de la salud o los juegos populares y tradicionales, tienen una presencia testimonial en el tiempo libre y de ocio de niños/as y jóvenes de estos municipios portugueses.

## Discusión

El objetivo principal de este trabajo fue analizar las prácticas lúdicas y tradicionales en los municipios por donde transcurre el Camino Cen-

tral Portugués, de Valença do Minho a Porto. Realizado el proceso descriptivo, podemos afirmar que las prácticas tradicionales en este tramo del Camino Central Portugués han dado paso a otro tipo de actividades de ocio y tiempo libre (Marin et al., 2012), más modernas, novedosas, condicionadas por los espacios deportivos que se construyen actualmente (Calabuig, Quintanilla, & Mundina, 2008), fruto de un excelente producto de marketing de los medios de comunicación (López & López, 2011; Pichel & Rodríguez, 2010) pero, sobre todo, por los aires de modernidad, fruto de una sociedad tecnológica que premia y valora sobremanera lo novedoso y relega a un segundo plano las prácticas de antaño, como confirman los estudios de Marin et al. (2012), Marín y Ribas (2013) o de Rodríguez y Pereira (2016).

Destacan los docentes durante el estudio que los espacios deportivos que se construyen actualmente en los centros educativos condicionan sobremanera la posterior práctica deportiva y de ocio que en ellos se realiza. Y en los centros educativos, además de las habituales pistas polideportivas, se cubren los espacios de tierra con césped artificial y se dotan de modernos artilugios fabricados por empresas especializadas en el sector del ocio. Y en los parques públicos la dinámica es semejante. Destacan Dos Santos, Gomes y Ribas (2012) la importancia de apropiarse de estos espacios y convertirlos en lugares en los que puedan convivir simultáneamente el ocio y las experiencias culturales y, en este sentido, los juegos populares y tradicionales tendrían un tratamiento diferente al registrado hoy en día.

Es destacable el hecho de que el juego de *Malha*, el juego tradicional más practicado en Portugal (Cabral, 1998) y cuyos datos recogidos en este estudio corroboran este hecho, haya sobrevivido al paso del tiempo fundamentalmente a través de la tradición jugada, principal razón por la que esta práctica sigue vigente hoy en día en Portugal. Sin embargo, observamos el mismo problema que otros juegos tradicionales de gran arraigo en España, como puede ser el juego de bolos, una práctica casi exclusiva por gente mayor que corre el riesgo de desaparecer una vez que este colectivo abandona el juego (por razones de edad, salud o cansancio, entre otras). Las nuevas generaciones optan por otro tipo de juegos, deportes o actividades de ocio y tiempo libre (Chacón et al., 2017) muy distintas de las practicadas por sus padres o abuelos, no asegurando en este caso la continuidad de práctica de juegos tan importantes culturalmente como pueden ser el juego de la Malha, billarda, bolos o el clásico trompo o peonza, por poner unos ejemplos.

Rodríguez, Pazos y Palacios (2014a) constatan una elevada práctica del juego de bolos en los municipios del sur de la provincia de Pontevedra (sobre todo, Nigrán, Baiona, Gondomar y Tomiño) y su relación con la entrada en Galicia del camino portugués del Camino de Santiago. Manejábamos la hipótesis de encontrar un nivel de práctica similar en los municipios del norte de Portugal, sobre todo los que forman parte del Camino Central Portugués. Los resultados muestran la inexistencia de la práctica de este juego milenario, excepto en el pequeño municipio de Paredes de Coura, donde hoy en día sigue vigente una modalidad de bolos totalmente diferente a las registradas en Galicia: el juego de *Chavelho*. Se trata de una modalidad de juego de derribo (no pasabolo como en Galicia) con bolos de hasta 50 centímetros de alto (18 centímetros el bolo celta gallego). En el municipio se registran canchas específicas para el juego de esta modalidad y, en los centros educativos, con niños, su práctica es esporádica.

El fenómeno de la inmigración ha conseguido introducir en la región una práctica importante del juego de petanca, originario de Francia (Federación Española de Petanca, 2017), país a donde muchos portugueses se marcharon a trabajar hace años y que hoy en día, una vez que el trabajo no abunda o esa misma gente está en edad de jubilarse, regresa a Portugal, a su hogar, cerca de sus familias, pero con muchas costumbres adquiridas en el país de acogida. De esas costumbres que se trajeron, destaca el juego de petanca, muy practicado en los municipios estudiados, sobre todo por gente de avanzada edad, que disfrutan del aire libre y del fin de semana con la práctica de este juego. Según la Federación Española de Petanca (2017) se trata de un juego adaptado a cualquier persona, donde la edad, sexo o condición física no constituye una barrera de exclusión para su práctica.

Los hábitos de ocio, actividad física y deporte han cambiado conforme a los cambios experimentados por la sociedad y esto se refleja en las actividades que practican voluntariamente las personas en estas zonas de Portugal. Los adultos tienen preferencia por las actividades relacionadas con los deportes modernos y con la salud. Estudios como los de Bohórquez, Lorenzo y García (2014) o de Remor y Martins (2009) muestran los beneficios (a nivel físico, psicológico y social) de la práctica regular de ejercicio físico para personas mayores, aunque Onofre (2017), en referencia a los indicadores de vida activa y saludables de la población, indica que el ejemplo portugués tiene una baja prevalencia de individuos adultos con hábitos regulares de participación en actividad física. En relación a los juegos populares y tradicionales, la práctica de adultos se refiere al juego de *Malha* y *Chavelho*, con porcentajes testimoniales con respecto a las preferencias de ocio, actividad física y deporte aquí mostradas.

Las nuevas generaciones se decantan por las prácticas modernas, novedosas y que diariamente observan por televisión. El corte de práctica de las actividades de antaño, iniciadas en muchos casos por sus padres, se profundiza en estas edades, que salvo programas esporádicos en los centros escolares, utilizan más los juegos populares y tradicionales como medio para el desarrollo de programas de condición física (fuerza, resistencia, velocidad...) o para la adquisición de habilidades básicas y psicomotoras (Días & Mendes, 2010). Autores como Coimbra (2007) o Días y Mendes (2010) constatan el gradual abandono de la práctica de los juegos tradicionales fuera de la escuela, aspecto que debería ser tratado por la Administración Pública portuguesa para incentivar y recuperar parte de su patrimonio lúdico y cultural perdido a medida que los ecos de la modernización se hacen más notorios.

El juego en general, como recurso educativo y escolar, ha de llevar implícito el desarrollo de aspectos emocionales, afectivos, creativos y componentes que fomenten su autonomía personal, pero también la adquisición de valores y el conocimiento de aspectos culturales (Rebollo, 2002) que la propia administración debería preocuparse de mantener vivos, a través de su reflejo en los documentos curriculares y en la práctica habitual en los centros escolares, lugares idóneos para este tipo de iniciativas sociales-culturales-deportivas (Rodríguez, Pazos, & Palacios, 2015c). De todas formas, consideramos indispensable que los propios docentes (figura esencial del sistema educativo) se conviertan en verdaderos agentes en la recuperación e impulso de los juegos populares y tradicionales; su margen de acción (libertad de cátedra) y su interpretación del currículum escolar, entre otros, pueden ser estrategias adecuadas para conseguir este fin.

Asimismo, la introducción en el sistema educativo de prácticas tradicionales con cierto componente sexista no significa seguir redundando en el error. Es tarea del propio docente (que en líneas atrás denominábamos como la figura esencial del sistema educativo) hacer ver que, sea cual sea el juego tradicional practicado, favorezca la participación tanto masculina como femenina, sin ningún tipo de discriminación, sin que por eso deje de ser fiel a su esencia, concordando con los estudios de Ayuso y Núñez (2008), Bautista (2006) o Marenayá (2012).

Afirma Rebollo (2002) que la escuela debe tomar partido de una forma activa en lo correspondiente a la utilización lúdica del tiempo libre y del juego, tratado como fin y no como medio. La Educación Física escolar debe plantearse de forma reflexiva y sistemática qué es lo que quiere que aprenda el alumnado en la escuela (López, Pérez, Manrique, & Monjas, 2016) y, en este sentido, el juego popular y tradicional, por sus características intrínsecas y por todas las razones aquí expuestas, debe incluirse como un elemento específico dentro del currículum, con contenido propio, si lo que queremos es contribuir a la conservación de este tipo de prácticas, que pasa inexcusablemente por la implicación de las nuevas generaciones de niños, niñas y jóvenes.

Los juegos populares y tradicionales, caracterizados sobre todo por su práctica al aire libre y en contacto con la naturaleza, constituyen además un buen contenido educativo para trabajar aspectos relacionados con las ciencias sociales y de la naturaleza. Como afirman Navarro, Álvarez y Basanta (2015), a través del juego podemos aprender a disfrutar, cuidar y respetar la naturaleza, el medioambiente y, en este

sentido, los juegos populares y tradicionales, pueden constituir un magnífico vehículo para el aprendizaje de este tipo de contenidos educativos.

## Conclusiones

Las principales conclusiones extraídas de este estudio de investigación se concretan en:

- El juego de *Malha* es el juego popular y tradicional con más tradición en el norte de Portugal, al menos, en los municipios del tramo final del Camino Central Portugués del Camino de Santiago, donde se registra una práctica del 100% de los municipios estudiados.

- Una vez documentada una importante práctica del juego de bolos tradicional en ciertos municipios gallegos (como es el caso de Gondomar, Nigrán o Baiona) por donde transcurre el Camino Central Portugués (Rodríguez, 2013), los resultados de este estudio nos muestran que no existe continuidad del juego de bolos en el Camino Central Portugués, desde Valença do Minho hasta Oporto.

- La práctica de juegos populares y tradicionales en la escuela es testimonial, potenciada en ciertas fechas importantes del calendario y en coincidencia con la celebración de alguna fiesta también de carácter popular. Este tipo de prácticas ancestrales son más utilizadas como un medio para trabajar diversos aspectos del currículum educativo y no como un fin en sí mismo.

- La práctica de actividades recreativas y de ocio en la escuela se limita a simples juegos de pillar, de cuerda, de correr... y, el resto del tiempo, es ocupado por la práctica de deportes modernos. Fuera de la escuela, destacar el incipiente aumento del tiempo dedicado a las nuevas tecnologías, que fomentan el ocio pasivo y el sedentarismo de niños/as y jóvenes.

- Los espacios disponibles en la escuela condicionan sobremedida las actividades realizadas por niños y niñas. Campos de fútbol de hierba artificial, pistas de baloncesto, porterías reglamentarias de balonmano o fútbol sala, piscinas, clubs náuticos... orientan a las nuevas generaciones a la práctica de actividades modernas, novedosas y atractivas a primera vista, en detrimento de las prácticas tradicionales de antaño.

## Conflicto de intereses y normas éticas

El trabajo realizado por los investigadores de la Universidade de Santiago de Compostela y de la Universidade do Minho, no presenta ningún tipo de conflicto de intereses y declaran asimismo que se respetaron las normas éticas que se requieren para la planificación, diseño, desarrollo y tratamiento de la información en este tipo de estudios.

## Agradecimientos

A los técnicos deportivos de las cámaras municipales y profesores de EB1 y EB2 de los municipios de Valença do Minho, Paredes de Coura, Ponte de Lima, Barcelos, Póvoa de Varzím, Vila do Conde, Maia, Matosinhos y Oporto.

A la Universidade do Minho y al Instituto de Educación por la calurosa acogida en el programa de Post-doutoramento del Prof. Dr. José Eugenio Rodríguez Fernández.

## Referencias

- Amado, J. (2014). *Manual de investigação qualitativa em educação*. Coimbra: Coimbra University Press.
- Andreu, E. (2009). Traditional children's games in the mediterranean: analogies. *Journal of Human Sport & Exercise*, 4 (3), 201-210. DOI: 10.4100/jhse
- Ayuso, J.A. & Núñez, M.A. (2008). Aplicación didáctica del juego para la eliminación de estereotipos sexistas. *Revista Educación Física y Deportes*, 125, p.1.
- Bautista, J.E. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartagenos*. Sevilla: Wanceulen.
- Baptista, I. (2016). *Metodologia de pesquisa em Ciências Sociais*. Maputo-Moçambique: Escolar Editora.
- Bogdan, R. & Biklen, S. (2013). *Investigação qualitativa em educação*. Uma

- introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora.
- Bohórquez, M.R., Lorenzo, M., & García, A.J. (2014). Actividad física como promotor del autoconcepto y la independencia personal en personas mayores. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 9 (2), 533-546. Recuperado de <http://www.webs.ulpgc.es/riped/docs/20140212.pdf>
- Bonaldo do Nascimento, T., Franchil, S., Sauerl, D.L., & Marín, E.C. (2015). Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais. *Revista Cinergis*, 16 (4), 312-318. DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/cinergis.v16i5.6797>
- Braun, J. (1984). *Bolos y cultura*. Santander: Artes Gráficas Resma.
- Brierley, J. (2012). *Camino portugués: Lisboa-Porto-Santiago*. Madrid: Limusa Wiley.
- Cabral, A. (1998). *Jogos populares portugueses*. Porto: Domingos Barreira.
- Calabuig, F., Quintanilla, I., & Mundina, J. (2008). La calidad percibida de los servicios deportivos: diferencias según instalación, género, edad y tipo de usuario en servicios náuticos. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 4 (10), 25-43.
- Chacón, R., Arufe, V., Espejo, T., Cachón, J., Zurita, F., & Castro, D. (2017). Práctica físico-deportiva, actividades de ocio y concepción sobre la Educación Física en escolares de A Coruña. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 32, 163-166.
- Coelho, P., Fachardo, A.R., Duarte, M., & Lavega, P. (2013). O jogo tradicional como patrimônio Cultural Luso-Brasileiro. O caso do jogo Beto/Betes. En E.C. Marín y J.F.M. Ribas, *Jogo tradicional e cultura*. Santa María: Editora UFSM.
- Coimbra, A. (2007). *O papel dos jogos tradicionais como actividade lúdica e educacional*. (Dissertação de Licenciatura). Porto: Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Crespo, J. (2012). *O espírito do jogo: estudos e ensaios*. Lisboa: Edições Colibri.
- Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (2015). *Manual de investigación cualitativa (V.IV). Métodos de recolección y análisis de datos*. Barcelona: Gedisa.
- Dias, G. & Mendes, R. (2010). Jogos tradicionais portugueses. Retrospectiva e tendências futuras. *Revista Exedra*, 3, 51-58.
- Dos Santos, L.E., Gomes da Silva, P.N., & Ribas, J.F.M. (2012). Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. *Revista Movimento, Porto Alegre*, 18 (3), 159-182.
- Elloumi, A. & Parlebas, P. (2009). Análise sociocultural dos jogos esportivos tradicionais tunisianos. *Fitness Performance Journal*, 8 (2), 136-145.
- Federación Española de Petanca (2017). Historia de la petanca. Recuperado de <http://www.fepetanca.com/historia.html>. Acceso el 14 de junio de 2017.
- Fernández, A. (1978). *Los bolos en España*. Gijón: Bankunión.
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Hernández, J., Navarro, V., Jiménez, F., & Castro, U. (2015). Análisis diacrónico de la comunicación motriz de los juegos y deportes tradicionales canarios. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15 (57), 123-137. DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.57.008>
- Lavega, P. (1996). *Del joc a l'esport. Estudi de bülles al Pla d'Urgell (Lleida)* (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona: Departament de teoria i història de l'educació (Lleida), España.
- Lavega, P. (2000). *La riqueza motriz y cultural de los juegos de los bolos*. I Congreso Nacional de bolos. Santander, 27-30 de septiembre de 2000.
- Lavega, P. (2010). *Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias*. II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas. Melide: Nova Escola Galega.
- Lavega, P. & Navarro, V. (2015). La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro: Días geniales o lúdicos (1626). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15 (59), 489-505. DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.006>
- Lima, L. & Palhares, J. A. (2014). *Metodologia de investigação em Ciências Sociais da Educação*. Braga: Humus.
- López, A. & López, J.L. (2011). Repercusión mediática de los medios de comunicación en el mundo del deporte. *Lecturas de Educación Física y Deporte*, 163, p.1. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd163/los-medios-de-comunicacion-en-el-mundo-del-deporte.htm>. Acceso el 1 de octubre de 2016.
- López, V.M., Pérez, D., Manrique, J.C., & Monjas, R. (2016). Los retos de la Educación Física en el siglo XXI. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 29, 182-187.
- Marenyá, J. (2012). El sexismo en los juegos tradicionales: análisis crítico y propuesta educativa. Recuperado de <http://juegoeducativojuegostradicionales.blogspot.com/es/>
- Marín, E.C. & Ribas, J.F.M. (2013). *Jogo tradicional e cultura*. Santa María: Editora UFSM.
- Marín, E.C., Ribas, J.F.M., Parlebas, P., Stein, F., & De Vargas, A. (2012). Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciosa. *Revista Movimento, Porto Alegre*, 18 (3), 73-94.
- Méndez-Giménez, A. & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 19, 54-58.
- Navarro, R., Álvarez, M., & Basanta, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria. *Revista EmásF*, 6 (33), 111-132.
- Onofre, M. (2017). A Qualidade da Educação Física como Essência da Promoção de uma Cidadania Ativa e Saudável (Calidad de la Educación Física como esencia para promover la ciudadanía activa y saludable). *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 31, 328-333.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2013). Prefácio. En E.C. Marín y J.F.M. Ribas, *Jogo tradicional e cultura*. Santa María: Editora UFSM.
- Pichel, Y. & Rodríguez, P. (2010). La mercantilización del deporte. Predominio de los beneficios económicos sobre la actividad deportiva. *Lecturas de Educación Física y Deporte*, 143, p. 1. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd143/la-mercantilizacion-del-deporte.htm>. Acceso el 1 de octubre de 2016.
- Pombo, A. (2012). *Cuaderno del peregrino-camino portugués*. Madrid: Anaya.
- Quivy, R. & Campenhoudt, L.V. (2017). *Manual de investigação em Ciências Sociais*. Trajectos. Lisboa: Gradiva.
- Ramos, C. (2011). Visiones del Camino de Santiago desde el medievalismo español. *Revista AGALI*, 1 (1), 1-24.
- Rebollo, J.A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 3, 31-36.
- Remor, E. & Martins, S. (2009). Efecto diferencial del componente lúdico dentro de un programa específico de ejercicio físico para personas mayores sobre la autoestima, autoeficacia y satisfacción con la vida. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 4 (2), 233-252.
- Rodríguez-De La Cruz, J.C. (2008). Juegos del S. XVI en las clases de Educación Física de Secundaria. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 13, 50-55.
- Rodríguez, J.E. (2013). *O estudo do xogo dos bolos en Boiro: aspectos históricos, estado actual de práctica e perspectivas de futuro*. Tesis de Doctorado. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Departamento de Educación Física. Universidade da Coruña.
- Rodríguez, J.E. (2016). *O estudo do xogo dos bolos en Boiro: cultura, tradición e educación*. A Coruña-Toxosoutos.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2014a). Costumbres lúdicas en España: el juego de bolos en la etapa final del Camino de Santiago. *Revista Movimento, Porto Alegre*, 20 (4), 1397-1421.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2014b). El juego de bolos de Boiro: la necesidad de reglamentación de una modalidad de pasabolo atípica em España. *Revista EmásF*, 5 (28), 17-43.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2015a). Evolución histórica del juego de bolos en Boiro. *Revista Retos, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 28, 141-146.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2015b). El juego de bolos en España: estudio de revisión. *Revista Ciencia, Cultura, Deporte*, 10 (30), 177-185.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2015c). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Revista Sportis*, 1 (1), pp. 53-74.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., & Palacios, J. (2016). O papel desempeñado pela mulheres no jogo do bowling de Boiro. *Revista Movimento, Porto Alegre*, 22 (3), 971-984.
- Rodríguez, J.E. & Pereira, B. (2016). *Práctica de juegos tradicionales en el Camino Central Portugués. Transferencia al ámbito escolar*. VI Congreso Mundial del Deporte Escolar. Educación Física y Psicomotricidad. Universidade da Coruña: Facultad de Ciencias de la Educación.
- Ruiz, J. (2000). *Estudios de los bolos en Asturias: aspectos histórico-culturales, modalidades, elementos y materiales de juego. Estado actual de su práctica*. Tesis de doctorado. Departamento de Educación Física y Deportiva. Granada: Universidad de Granada.
- Ruiz-Olabuénaga, J.I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Sánchez, J. (2010). *El camino portugués a Santiago*. Madrid: Dilema.
- Silva, A.N. (2011). *Jogos, brinquedos e brincadeiras: trajectos intergeracionais*. Vila Verde: ATAHCA.
- Silveira, L. & Cunha, A.C. (2014). *O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido*. Santo Tirso: Whitebooks.
- Suárez, R. (2006). *El Camino Central Portugués. Lisboa-Santiago*. Santiago: Asociación Galega de Amigos do Camiño/Xunta de Galicia.
- Sutton-Smith, B. (1981). *A History of children's play: New Zeland*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Torre, C. (2013). *El Bolo Palma: de Trasmiera a Vizcaya*. Beranga-Cantabria: Quinzanos.
- Veiga, F. (1998). *Xogo popular galego e educación. Vivencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais*. Tesis de doctorado. Faculdade de Ciencias da Educación. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.