

**CÓDIGO:** **E-12** (a rellenar por la organización)

<b>Título del trabajo en español</b>	Práctica de juegos tradicionales en el Camino Central Portugués. Transferencia al ámbito escolar.
<b>Título del trabajo en inglés</b>	Practice of traditional games in the Central Portuguese Way. Transfer to the school environment.
<b>Autores</b> (señalar nombre y apellidos completos)	<sup>1</sup> José Eugenio Rodríguez Fernández <sup>2</sup> María Beatriz Oliveira Pereira
<b>Email contacto</b>	<a href="mailto:geno.rodriguez@usc.es">geno.rodriguez@usc.es</a>
<b>Centro de trabajo</b>	<sup>1</sup> Universidade de Santiago de Compostela (España) <sup>2</sup> Universidade do Minho (Braga-Portugal)

### Resumen

La riqueza de nuestro patrimonio lúdico se mide en gran medida por la magnitud y el impacto que los juegos populares y tradicionales han tenido en nuestra sociedad. En España, la práctica de algunos de estos juegos más importantes se relaciona con las aportaciones de los peregrinos que realizaban la ruta hasta Santiago de Compostela. 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 buscó identificar y analizar las prácticas lúdicas tradicionales en los municipios por donde transcurre el último tramo del Camino Central Portugués (de Porto a Valença do Minho) y su transferencia al ámbito escolar. Se opta por una metodología cualitativa, empleando la entrevista personal semiestructurada como instrumento para la obtención de datos. 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, sobre todo, 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; Juegos populares y tradicionales; Prácticas lúdicas; Tradiciones.

### Abstract

The wealth of our playful heritage measures up to a great extent for the magnitude and the impact that the popular and traditional games have had in our society. In Spain, the practice of some of these more important games relates to the contributions of the pilgrims who realized the route up to Santiago de Compostela. Documented the profuse practice of traditional and popular games in the municipalities where it passes the Portuguese Way to its entry in Galicia, this study sought to identify and analyze traditional playful practices in the municipalities where takes place the last stretch of the Central Portuguese Way (from Porto to Valença do Minho) and their transfer to the school environment. We opt for a qualitative methodology, using the personal semi-structured interview as a tool for obtaining data. There was registered a low practice of traditional games in these municipalities, where *Malha* game is the most remarkable group of recreational practice exception, and where it was found that the practice of popular and traditional games in schools is scarce and, above all, sporadic. The playful Portuguese wealth should be taken into better consideration by the authorities, focusing the work of promotion and revival in schools, ideal locations for this type of playful-social projects.

**Key words:** Way of Santiago; Portuguese Central Way; Popular and traditional games; playful practices; traditions.

## 1. Introducción.

“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” (Rodríguez, Pazos y Palacios, 2014, p. 1397). 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, 2013).

En España la promoción y desarrollo de juegos populares y tradicionales genera un tratamiento diverso en todo el territorio, destacando las comunidades del norte de la península como las más activas en la práctica de juegos ancestrales (Rodríguez, 2013). En este sentido, varias de las modalidades más importantes, como puede ser el juego de bolos, tienen relación con la herencia que dejaron los peregrinos extranjeros a su paso por la península en su periplo religioso-espiritual hacia Santiago de Compostela por las diferentes vías que se dirigían a la capital gallega (Rodríguez, Pazos y Palacios, 2014; Ruiz, 2000).

El Camino de Santiago es una importante vía de intercambio cultural con personas de otros países, sobre todo europeas, que en su camino hacia Santiago practicaban sus juegos habituales propios de su país de origen. En muchas ocasiones, estos peregrinos se establecieron en la península, aspecto que contribuyó a instaurar aún más ciertas costumbres en estos lugares concretos de la geografía española. Bien es cierto gran parte de los juegos populares y tradicionales proceden de una evolución del trabajo para convertirla en ocio (Veiga, 1998), aunque ciertas prácticas populares, como el juego de *bolos*, *boliche*, *petanca*, *llave*... pueden tener un origen extranjero.

El Camino Portugués es una de las vías importantes del Camino de Santiago. Según 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.

Rodríguez (2013) y Rodríguez, Pazos y Palacios (2014) 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 objetivo de este trabajo es conocer y registrar los juegos populares y tradicionales, y otras prácticas de ocio y tiempo libre, practicados por niños y adultos en el Camino Central Portugués, de Valença do Minho hasta Lisboa. La magnitud del estudio nos obligará a realizarlo por fases, siendo esta la primera de ellas, en el tramo correspondiente a Valença do Minho-Oporto (9 municipios).

Pretendemos asimismo 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 del país para la enseñanza básica: EB1 (6, 7, 8, 9 años) y EB2 (10, 11 años).

## **2. Material y método.**

### ***2.1. Diseño.***

Para la realización de este estudio optamos por una investigación cualitativa como estrategia metodológica (Denzin y Lincoln, 2015; Ruiz-Olabuénaga, 2012), efectuada con un enfoque descriptivo e interpretativo (Corbetta, 2010), por considerarla como la más adecuada para estudiar y conocer las prácticas de los participantes y sus interrelaciones con un determinado contexto (Flick, 2015).

### ***2.2. Localización.***

El estudio se centra en el Camino Central Portugués que transcurre desde Lisboa a Oporto (ver figura 1), una vía cultural-espiritual de 634 kilómetros que atraviesa un total de 32 municipios (ver figura 2). La investigación constará de tres fases, correlativas con tres tramos de este recorrido: 1ª fase, de Valença do Minho a Oporto; 2ª fase, de Oporto a Coimbra; 3ª fase, de Coimbra a Lisboa (ver tabla 1).

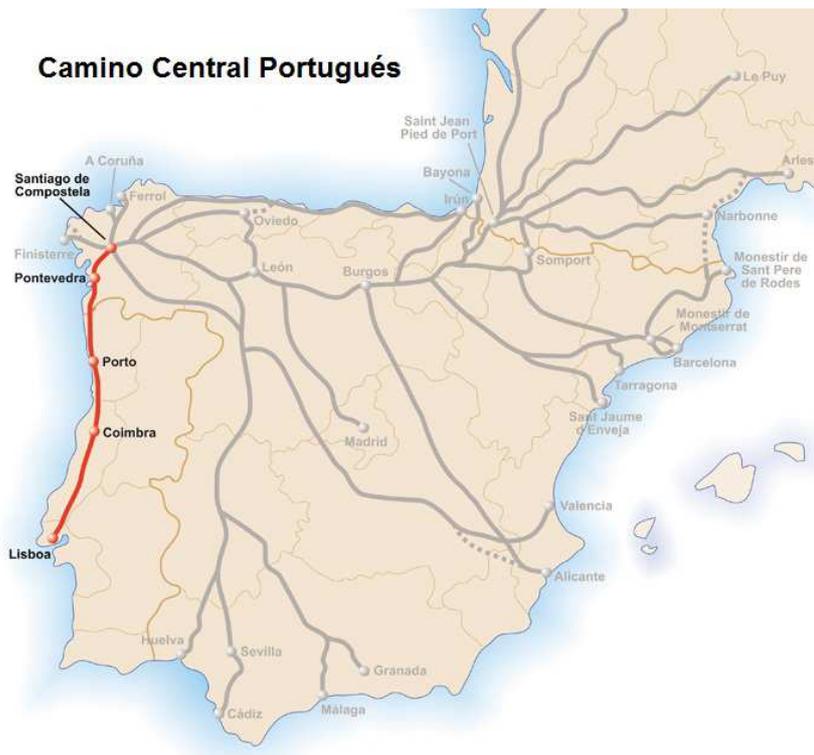


Figura 1. Camino Central Portugués (Lisboa-Valença do Minho).

Fuente: <http://www.gronze.com/camino-portugues>

El estudio que aquí presentamos corresponde a la primera fase, en la que 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 (ver tabla 1).

Tabla 1. Fases de realización del estudio.

CAMINO CENTRAL PORTUGUÉS		
1ª fase del estudio	2ª fase del estudio	3ª fase del estudio
Valença do Minho	Vila Nova de Gaia	Condeixa A Nova
Paredes de Coura	Santa María da Feira	Penela
Ponte de Lima	São João da Madeira	Ansião
Barcelos	Oliveira de Azeméis	Alvaiázere
Póvoa de Varzím	Albergaria A Velha	Ferreira do Zézere
Vila do Conde	Águeda	Tomar
Maia	Anadia	Vila Nova da Barquinha
Matosinhos	Mealhada	Golegá
Porto	Coimbra	Santarém
		Cartaxo
		Azambuja
		Vila Franca de Xira
		Loures
		Lisboa



Figura 2. Municipios por donde atraviesa el Camino Central Portugués. Fuente: elaboración propia.

### 2.3. Muestra.

La muestra estuvo formada por un total de 27 personas, pertenecientes a 2 grupos de referencia:

- 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.
- Profesores de las escuelas básicas del primer y segundo ciclo:

b.1. Profesores de primer ciclo (no necesariamente especialistas en Educación Física pero que si imparten esta materia en el centro).

b.2. Profesores de segundo ciclo especialistas en Educación Física.

Son 9 municipios, en los que se realizó una entrevista personal a un técnico deportivo, un profesor de B1(primer ciclo de escuela básica) y un profesor de B2 (especialista de Educación Física) de cada municipio, resultando un total de 27 entrevistas.

- 9 Técnicos deportivos.
- 9 Profesores de EB1.
- 9 Profesores especialistas en Educación Física de EB2.

#### **2.4. Procedimiento.**

Se estableció la siguiente hoja de ruta:

- a) Se solicita 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.
- d) Criterios de inclusión que se siguieron:
  - Más de 3 años en el puesto de trabajo.
  - Conocedor de la realidad social del municipio.
  - Contacto con las actividades de ocio, tiempo libre y juego en general.
- e) Información al informante del estudio que se pretendía realizar: características, objetivos, propósito...
- f) Autorización del informante para participar en el estudio.
- g) Realización de la entrevista en el lugar preferido por el informante.
- h) Entrevista registrada en audio y con registro de notas durante la conversación.
- i) Duración aproximada de la entrevista: 20 minutos.
- j) 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.

k) Transcripciones de las entrevistas.

l) Siguiendo con las normas éticas del estudio, después de las transcripciones de las entrevistas, las grabaciones fueron destruidas.

### 3. Resultados.

En la tabla 2 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/as, sobre todo en el centro escolar y como consecuencia de algún programa festivo desarrollado en el centro educativo.

Tabla 2. 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”	Juego de Petanca
Valença do Minho	✓	-	✓
Paredes de Coura	✓	✓	✓
Ponte de Lima	✓	-	✓
Barcelos	✓	-	✓
Póvoa de Varzím	✓	-	✓
Vila do Conde	✓	-	✓
Maia	✓	-	✓
Matosinhos	✓	-	✓
Porto	✓	-	✓

En la tabla 3 se muestran los juegos populares y tradicionales más practicados por niños y niñas, sobre todo en el centro educativo.

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

Predominancia en niños	Juegos mixtos	Predominancia en niñas
Lanzamiento de trompo	Carreras de sacos	
Canicas	Juego del pañuelo	
Billarda	Brilé	Saltar a la cuerda
Bolos ( <i>Chavelho</i> )	Juegos de pillar	Saltar con gomas
<i>Malha</i>	Tiro de cuerda	Mariola
Espeto	Juegos de escondidas/escondite	Juegos de adivinanzas
Juego de Churra	Juegos con piedras	
	Zancos	
	Aros	

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 3).



Figura 3. Tipología de actividades practicadas por adultos y personas mayores.

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 4).

En estas edades (bajo el nombre de “otros” que se puede observar en la figura 4) 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.



Figura 4. Tipología de actividades practicadas por niños/as y jóvenes.

#### **4. Discusión.**

El objetivo principal de este trabajo es conocer y registrar los juegos populares y tradicionales, y otras prácticas de ocio y tiempo libre, practicados por niños y adultos en el Camino Central Portugués, de Valença do Minho hasta Lisboa. Realizado el proceso descriptivo, podemos afirmar que las prácticas tradicionales han dado paso a otro tipo de actividades de ocio y tiempo libre, más modernas, novedosas condicionadas por los espacios deportivos que se construyen actualmente (Calabuig, Quintanilla y Mundina, 2008) y, también, fruto de un

excelente producto de marketing de los medios de comunicación (López y López, 2011; Pichel y Rodríguez, 2010).

El juego de *Malha*, considerado por los participantes en el estudio como el de mayor arraigo en la zona norte de Portugal, es el más practicado en esta zona de la región (Cabral, 1998), fundamentalmente por adultos y personas mayores. Es un juego tradicional que ha sobrevivido al paso del tiempo a través de la tradición oral y, lo más importante, a través de la tradición jugada, razón esta última por la que esta práctica ancestral sigue vigente hoy en día en Portugal.

De todas formas, observamos el mismo problema que otros juegos tradicionales de gran arraigo como, por ejemplo, en España, donde la práctica casi exclusiva por gente mayor corre el riesgo de desaparecer una vez que este colectivo abandona (por razones de edad, salud, cansancio...) el juego. Las nuevas generaciones optan por otro tipo de juegos, deportes o actividades de ocio y tiempo libre, 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.

El fenómeno de la inmigración ha conseguido introducir en la región una práctica importante del juego de petanca, originario de Francia, 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 popular y tradicional.

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: lanzamientos, recepciones, etc.

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 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 y Palacios, 2015).

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.

## **5. Conclusiones.**

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

- a) 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.
- b) No existe continuidad del juego de bolos en el Camino Central Portugués, desde Valença do Minho hasta Oporto, después de tener documentada una importante práctica en los municipios gallegos que continúan el camino portugués por la provincia de Pontevedra.
- c) La herencia de actividades tradicionales en este caso está generada por los inmigrantes retornados de Francia, asíduos a la práctica del juego de petanca.
- d) 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.
- e) La práctica de actividades recreativas y de ocio en la escuela se limita a simples juegos de pillar, de cuerda, de correr... u, 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.
- f) Los espacios disponibles en la escuela condicionan sobremanera 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.

## 6. Limitaciones del estudio.

Este trabajo corresponde a una parte del estudio global que se pretende realizar, que es el análisis de la práctica de juegos populares y tradicionales y otras prácticas de ocio y tiempo libre que se practican en los municipios por donde discurre el Camino Central Portugués del Camino de Santiago. La visión global del análisis se completará en los siguientes dos años con el estudio de los 32 municipios que atraviesa esta vía cultural-espiritual.

## 7. 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.

## 8. 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.

## 9. Referencias bibliográficas.

Cabral, A. (1998). *Jogos populares portugueses*. Porto: Domingos Barreira.

Calabuig, F., Quintanilla, I., y 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), pp. 25-43.

Corbetta, P. (2010). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.

Denzin, N.K. y Lincoln, Y.S. (2015). *Manual de investigación cualitativa (V.IV). Métodos de recolección y análisis de datos*. Barcelona: Gedisa.

Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Madrid: Morata.

- López, A. y 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.
- Navarro, R., Álvarez, M., y 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), pp. 111-132.
- Pichel, Y. 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.
- 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., y Palacios, J. (2014). Costumbres lúdicas en España: el juego de bolos en la etapa final del Camino de Santiago. *Revista Movimento*, 20 (4), pp. 1397-1421.
- Rodríguez, J.E., Pazos, J.M., y Palacios, J. (2015). 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.
- 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.
- Suárez, R. (2006). *El Camino Central Portugués. Lisboa-Santiago*. Santiago: Asociación Galega de Amigos do Camiño/Xunta de Galicia.
- Veiga, F. (1998). *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais*. Tesis de doctorado. Facultade de Ciencias da Educación. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.