

Facultade de Ciencias da Educación



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

TRABALLO DE FIN DE GRAO

A importancia das persoas maiores na preservación e transmisión do xogo popular e tradicional no Concello de A Baña.

La importancia de las personas mayores en la preservación y transmisión del juego popular y tradicional en el Ayuntamiento de A Baña.

The crucial role of elderly people in the preservation and transmission of traditional and popular games in the municipality of A Baña

Autora: Marta Gil Paramos

Dir^a: Begoña Rumbo Arca

Dir: Xosé Manuel Malheiro Gutiérrez

Grao en Educación Social

Curso 2022/2023

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. Cultura, cultura popular e cultura como identidade.....	3
2.2. Unha manifestación da cultura popular: o xogo popular e tradicional.	7
2.3. A importancia da historia oral na conservación do patrimonio cultural e o papel das persoas maiores en dita conservación... ..	10
3. OBXECTIVOS	11
3.1. Obxectivo xeral... ..	11
3.2. Obxectivos específicos.....	11
4. METODOLOXÍA	12
4.1. Fases na metodoloxía... ..	13
5. RESULTADOS	17
6. CONCLUSIÓNS	23
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28
ANEXOS	34
Anexo 1 - Resultados da enquisa... ..	34
Anexo 2 - Lista de xogos recollidos... ..	39

**Porque a verdadeira tradición
non emana do pasado,
nin está no presente,
nin se albisca no porvir;
non é serva do tempo.**

**A tradición é a alma eterna,
que vive no instinto popular
e nas entrañas do chan.
A tradición non é a historia.
A tradición é a eternidade.**

Fragmento da canción “Canto aquí, canto na Habana” da cantautora María Xosé Silvar, máis coñecida como SES, na que cita as verbas escritas por Alfonso Daniel Rodríguez Castelao no libro “Sempre en Galiza” no ano 1944.

RESUMO

A cultura popular galega, así como todos os elementos culturais que a conforman, constitúen gran parte da identidade das persoas galegas. Dende hai anos, vense dando unha intensa desatención así como un progresivo olvido e abandono da mesma, altamente relacionado co esvaecemento da transmisión oral de saberes. Asemade, a relevancia outorgada ás persoas maiores como axentes preservadores e transmisores da mesma está a ser esquecida e pouco aproveitada. Co obxectivo de demostrar o valor e a necesidade do ancián ou anciá para a recuperación e mantemento do patrimonio cultural galego, levouse a cabo o presente traballo de investigación centrado na recuperación de xogos populares e tradicionais presentes no Concello da Baña durante o século XX.

Palabras clave: Cultura popular galega, tradición, identidade, persoas maiores, historia oral, xogo popular e tradicional.

1. INTRODUCCIÓN

Son moitos os autores e autoras que coinciden en que non é sinxelo elaborar unha única definición para o termo *cultura*. De feito, trátase dun concepto dinámico, que evolucionou ao longo da historia e que posúe sentidos e significados distintos dependendo da perspectiva dende a que se analice (Barrera, 2013). Mais no que a este traballo de investigación respecta, a *cultura popular* é definida nas recomendacións sobre a salvagarda da cultura tradicional e popular da Conferencia Xeral da Organización das Nacións Unidas para a Educación, a Ciencia e a Cultura como un conxunto de creacións propias dunha comunidade cultural que teñen a súa base na tradición, compartidas e recoñecidas polos membros do grupo como a expresión de identidade cultural e social; onde normas e valores se transmiten de xeito oral, de xeración en xeración, por imitación ou outras canles. Deste modo, a cultura popular fai referencia a todos aqueles elementos propios dunha comunidade concreta e que lle outorgan unha identidade colectiva a quen nela vive, como poden ser a lingua, as costumes, a arte, a moral, as crenzas ou o xogo, entre outros. (Martínez 1996, como se citou en Trigueros 2002)

A cultura popular galega e, por ende, os elementos culturais que a conforman, veñen experimentando un abandono progresivo dende hai décadas debido á vinculación deste termo co atraso, a pobreza e a ignorancia. (RAG, 2013) Xa no ano 1979 se falaba da “perda de oficios, artes, expresións e maneiras de vivir, sepultadas pola civilización do plástico e polo atafegante avance dos grandes medios de comunicación.” (El País, 1979) Na actualidade, a perda de elementos culturais propios da cultura galega non cesa. Os cambios acontecidos en Galicia durante o século XIX tales como o éxodo rural, entre outros, supuxeron fortes alteracións. Os cambios cara unha vida máis urbana e tecnócrata e a falta de implantación de políticas de apoio á cultura galega sólidas, provocaron que os elementos presentes na cultura galega se vinculasen ao atraso, á pobreza e á ignorancia; quedando relegados ao ostracismo. É o caso do xogo popular e tradicional galego, entre outros. Os cambios na forma de vida mencionados anteriormente supuxeron, entre outros, o abandono dos xogos populares e tradicionais para seren substituídos por xogos electrónicos. (León Matos, 2019) A maiores, o cambio nos modelos de familia tamén influíron na redución e incluso ruptura da transmisión interxeracional de coñecementos. Décadas atrás, o modelo familiar era moito máis amplo pois era moi común que dentro da mesma unidade familiar convivisen varias xeracións. Deste xeito, resultaba moito máis doado que unha avoa, unha nai, ou unha irmá maior transmitise ás

novas xeracións información sobre como se fabricaba ou como se xogaba a un xogo determinado. (Castro, 2008)

Tal e como sucede coa transmisión da lingua galega, o adulto maior é un dos axentes transmisores do patrimonio e identidade culturais máis importantes. Sen tradición, as sociedades non serían quen de exercer as súas actividades posto que estas non requiren unicamente técnicas e procedementos que as persoas adultas poderían modificar e reinventar, senón que están suxeitas a saberes impostos polo pasado e que só as persoas maiores, debido á experiencia e anos vividos, coñecen. (Beauvoir, 1970) En moitas outras especies, os animais vellos e experimentados gozan dun gran prestixio, pois transmiten ao resto a información adquirida no curso da súa existencia. O mesmo sucede en moitas outras tribos espalladas polo mundo. Pola contra, na sociedade galega actual, o ancián ou anciá está a perder o seu rol de transmisor da cultura posto que os seus saberes van sendo substituídos por outras canles de información ás que se lles outorga maior fiabilidade como a televisión, a radio ou internet (Desalvo, 2000). O continuo avance tecnolóxico e a industrialización está a relegar ás persoas maiores no seu rol como transmisores do saber ao de meros portadores de coñecementos antigos que xa non teñen cabida na sociedade na que viven (Pérez Gázquez, 2012). Para o adulto maior, resulta de vital importancia manterse activo e integrado na sociedade pois a desatención e falta de diálogo na vellez tende a provocar que as persoas se sintan menos integradas no entorno social. O mantemento dunha identidade, da actividade cognitiva e do recoñecemento social son aspectos indispensables para un envellecemento digno, xusto e de calidade (Esquivel e García, 2017).

É a raíz do desexo de reivindicar estes dous aspectos -o pouco espazo, relevancia e atención outorgados ao colectivo da terceira idade na sociedade actual e o paulatino esquecemento e abandono de varios elementos que conforman a cultura popular galega - o motivo polo que xorde o presente traballo de investigación. Deste xeito, ábrese unha investigación sobre a relevancia que posúen as persoas maiores na preservación e transmisión do xogo popular e tradicional do Concello da Baña que ten como finalidade dous aspectos principais: a recuperación dun elemento cultural esencial como é o xogo popular e tradicional galego por unha banda, e a demostración e posterior reivindicación do gran papel transmisor que posúen as persoas maiores, imprescindible para o mantemento do patrimonio cultural galego, por outra. Para levalo a cabo, seguíronse as pautas que establece a metodoloxía IAP, técnica que pode ser definida como un proceso a través do cal os membros dunha comunidade ou dun grupo oprimido colectan e analizan información para actuar sobre os seus

proprios problemas e necesidades coa intención de atoparlles solucións para así iniciar transformacións políticas e sociais (Balcazar, 2003). Por conseguinte, o proxecto consta de tres fases: diagnóstico, educación e acción. Na primeira fase levouse a cabo un diagnóstico inicial para afondar na visión que as persoas maiores teñen sobre a situación do seu colectivo e da cultura galega. Na segunda fase, realizáronse un total de 27 entrevistas e grupos de discusión a persoas maiores de 65 anos nadas e criadas no Concello da Baña sobre o xogo popular e tradicional galego na zona; así como unha enquisa a 30 persoas de entre 12 e 30 anos do Concello sobre o coñecemento, posta en práctica e canle de transmisión dos xogos populares recompilados.

En canto aos resultados obtidos, grazas ás entrevistas realizadas por todas as parroquias do Concello da Baña, conseguiuase recompilar información sobre un total de 32 xogos e prácticas relacionadas co patrimonio lúdico. Por outra banda, a través da enquisa, o saber popular e tradicional foi escollido como a canle a través da cal se coñecen 26 xogos populares e tradicionais do total dos 32 presentes nela.

Para concluír, cabe resaltar a necesidade da educación social tanto para a preservación da cultura popular e identidade galegas, así como para a mellora da calidade de vida das persoas maiores presentes na nosa sociedade. A implantación de proxectos interxeracionais onde se traballe a prol da transmisión da cultura galega nas escolas e nos concellos galegos tórnase fundamental imprescindible para que esta poida ser mantida co paso das xeracións.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Cultura, cultura popular e cultura como identidade

A importancia da que goza a cultura na sociedade actual é innegable xa que constitúe a identidade dunha nación, dunha comunidade e das persoas que nela viven. Mais definir este termo de xeito universal non resulta sinxelo. Citando as palabras de Halina Niec, recollidas por Olga Savchuk: “a ambigüidade que rodea este termo, os distintos puntos de vista, as distintas teorías, as tensións políticas e ideolóxicas (...) dificultan a tarefa de obter unha definición clara e universal.” (Niec 1998, como se citou en Savchuk, 2018)

Foi a partir dos anos 50 cando se comezou a investigar sobre el dende o punto de vista de varias disciplinas. Para a ciencia progresista, o ser humano é un ser fundamentalmente social no que todo no que nel ten carácter “humano”, provén da súa vida en sociedade, da súa

vida dentro da cultura creada por el (Leontiev, 1968). Para a antropoloxía, o termo *cultura* fai referencia a “unha forma particular de vida, de xente, dun periodo, ou dun grupo humano” (Millán, 2000). Por outra banda, Megale (2001) considera que:

Cultura, atento á súa definición verbal-etimolóxica é, pois, educación, formación, desenvolvemento ou perfeccionamento das facultades intelectuais e morais do home; e no seu reflexo obxectivo, cultura é o mundo propio do home, en oposición ao mundo natural, que existiría igualmente sen o home. Cultura, por tanto, non é só o proceso da actividade humana (...); é tamén o produto de tal actividade, de tal formación (...), é o conxunto de maneira de pensar e de vivir, cultivadas, que adoitan designarse co nome de civilización. Así entendida, cultura é un nome axeitado para aplicarse, en sentido amplo, a todas as realizacións características dos grupos humanos. Nel están comprendidos tanto a linguaxe, a industria, a arte, a ciencia, o dereito, o goberno, a moral, a relixión, como os instrumentos materiais ou artefactos nos que se materializan as realizacións culturais e mediante os cales surten efecto práctico os aspectos intelectuais da cultura (edificios, instrumentos, máquinas, obxectos de arte, medios para a comunicación, etcétera.)

O sociólogo e antropólogo social Austin Millán (2000) concorda coa anteriormente citada Halina Niec, en que a definición do termo cultura posúe unha elevada complexidade xa que son moitos os distintos aspectos que se deben ter en conta á hora de elaborala. Deste xeito, son moitas e moi variadas as definicións que del existen, mais son escasas aquelas nas que se aborda un aspecto que segundo Whorf (1956), é imprescindible ter en conta á hora de definilo e entendela: a lingua. Para este autor, “toda cultura, toda visión do mundo, está estreitamente relacionada á lingua que, representándoa, a instrúe. Neste sentido, para interpretar unha cultura non se pode prescindir da súa lingua e, incluso, unha cultura pode coñecerse, pero non pode trasplantarse, é dicir sustraerse á lingua que é o corpo onde vive” (Whorf, 1956, como se citou en Marchetti, 2009)

Por outra banda, Rosales (2004) recolle unha definición de cultura popular aportada por Margulis:

A cultura popular xorde nos sectores populares da conciencia compartida -aínda que nos seus comezos esta sexa unha conciencia vaga, pouco lúcida- das súas necesidades, carencias e opresión, e á súa vez xera conciencia, solidariedade, unha linguaxe e un cúmulo de símbolos que permiten avanzar na toma de conciencia e na acción. A toma de conciencia popular pasa polas súas

propias creacións, elaboradas e compartidas por sectores oprimidos a partir dunha actividade solidaria. E nesas formas culturais creadas por eles, recoñecen e verifican as súas circunstancias e a súa potencialidade de acción. (p. 209)

Segundo González *et. al.* (2005) o interese polo popular apareceu durante a segunda metade do XIX, momento no que xorde unha ciencia dedicada á investigación e estudo dos diferentes elementos das culturas populares europeas como poden ser a música, o baile e as cancións; as prácticas máxico-relixiosas; a mitoloxía; os contos e as lendas; as festas e os rituais; os xogos populares e tradicionais, etc. No que respecta a Galiza, esta tamén foi testemuña do nacemento dun gran interese pola cultura popular galega mais non foi posible convertelo nunha disciplina de investigación científica. Porén, o recoñecemento da importancia histórica da cultura popular foi acompañado, nalgúns casos, “do desexo de erradicarlas da vida dos contemporáneos en nome do progreso” (González *et. al.* 2005). En Galicia, a cultura popular foi considerada un dos principais focos de resistencia ao cambio. Durante o século XIX, o xeito de vida da sociedade galega experimentou grandes alteracións. No ámbito rural non se percibiron variacións importantes, mais no ámbito urbano xurdiron cambios socioeconómicos, políticos e culturais moi notables, producíndose así un distanciamento notable entre ambos contextos (Real Academia Galega, 2013). Tal e como afirma Stuart Hall (1984), a formación dunha orde social nova ao redor do capital requiría unha reformulación do sistema e unha profunda reeducación do pobo e, como a cultura popular facía referencia a saberes e formas de vida tradicionais, considerouse un forte obstáculo para dita reeducación. É por este motivo polo que a cultura popular foi, pouco a pouco, adquirindo unha connotación negativa vinculada ao atraso, á pobreza e á ignorancia que en Galicia tivo o máis claro expoñente no caso da lingua. (RAG, 2013)

Giménez (2005) afirma a existencia dunha relación simbiótica entre os termos cultura e identidade. Considera que nos campos da socioloxía e a antropoloxía son dous conceptos que manteñen unha estreita interrelación entre si e que non poden ser dissociados. De feito, expón que a “nosa identidade só pode consistir na apropiación distintiva de certos repertorios culturais que se atopan no noso entorno social, no noso grupo ou na nosa sociedade” (p.1). Para este autor, “a identidade non é máis que a cultura interiorizada polos suxeitos, considerada baixo o ángulo da súa función diferenciadora e contrastiva en relación con outros suxeitos.” (p.5) E é que a cultura cumpre co papel e a capacidade de diferenciar a un grupo de outros porque representa todas aquelas características que se comparten dentro del e que non

son compartidas, ou polo menos na súa totalidade, fóra do mesmo. Por tanto, pódese afirmar que a perda da cultura conleva á perda da identidade, e que a perda de identidade leva implícita a perda da cultura.

Tal e como se mencionou con anterioridade, a cultura popular galega foi considerada sinónimo de atraso, pobreza e ignorancia; o que conlevou á perda paulatina da identidade galega. Citando as palabras de Ramón Piñeiro (1983, p.155)

A longa marxinación histórica de Galicia e maila acción erosiva do centralismo chegaron a producir unhas consecuencias desintegradoras que danaron seriamente a vitalidade interna da nosa personalidade colectiva. A primeira e máis grave foi a fractura da nosa unidade cultural a través da castelanización unilateral. A unificación política do Estado español resultou ser unha unificación “castellana” e levou consigo unha unificación cultural “castellanizadora”. (...) Esa identificación da realidade española consitutivamente plural e diversa, co uniformismo político e cultural do Estado castellano deu lugar a que, en Galicia, a presenza e a acción do Estado fose desgaleguizadora, quer decir, anti-galega.

Deste xeito, a cultura galega e, por tanto, todos os elementos que a conforman, experimentou unha forte invisibilidade, castigo e abandono. Mais a educación popular e a historia oral son dous dos elementos que evitaron, e seguen evitando, que a cultura popular galega desapareza.

O sociólogo Helio Gallardo (2006) propón dous sentidos para entender o “popular”. Por unha banda baséase no concepto “pobo social”, que alude aos distintos sectores sociais que sofren asimetrías de calquera tipo como explotación, exclusión, opresión etc.; e, por outra, no concepto de “pobo político”, que fai referencia a calquera sector que loita para erradicar ditas asimetrías. Deste xeito, unha educación “popular” engloba a todos os procesos educativos que teñen como obxectivo construír relacións equitativas e xustas, que respecten a diversidade e a igualdade de dereitos entre as persoas. (Holliday, 2010). Dende esta perspectiva, buscouse formar ás persoas como axentes de cambio, con capacidade para decidir e “incidir nas relacións económicas, sociais, políticas e culturais como suxeitos de transformación”. (Holliday, 2010, p.4)

Con intención de explicar as dinámicas e a estrutura da educación popular, apoiareime no traballo elaborado por García Huidobro (1980). Unha das características principais dos programas educativos que se engloban dentro da educación popular é que tratan de partir da realidade dos participantes, da súa situación histórica concreta, propiciando unha toma de

conciencia con relación á súa ubicación económica e social. En canto ao xeito de proceder, este lévase a cabo, xeralmente, de modo grupal, cooperativo, democrático e organizado, posto que o obxectivo é o crecemento persoal a través da relación con outras persoas. Por outra banda, a educación está rigorosamente ligada á acción, e a relación pedagóxica entre educador e educando lévase a cabo de xeito horizontal no que o mestre ou mestra adopta un papel máis ben de orientador, monitor dun proceso no que o grupo tende a unha autonomía cada vez maior e moitas veces recorren a promotores ou animadores da mesma comunidade. Por último, dentro dos proxectos e das dinámicas de educación popular, trabállase baixo os principios da autoautoaprendizaxe, autodisciplina, autoavaliación e autoxestión.

En conclusión, a educación popular trátase dunha corrente educativa que se caracteriza por ser un fenómeno sociocultural á vez que unha concepción de educación. Como fenómeno sociocultural, fai referencia a unha gran variedade de prácticas educativas: formais, non formais e informais, relacionadas entre si por unha intencionalidade transformadora común. Como concepción educativa, “apunta á construción dun novo paradigma educacional, que confronta o modelo dominante capitalista dunha educación autoritaria, principalmente escolarizada e que disocia a teoría da práctica” (Holliday, 2010, p.5).

1.2. Unha manifestación da cultura popular: O Xogo popular e xogo tradicional.

Segundo a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional,

o xogo é unha necesidade vital do ser humano, unha actividade indispensable para o desenvolvemento dos nenos e das nenas, a actividade máis importante da infancia, a profesión dos rapaces e rapazas, un medio de aprendizaxe espontánea, un campo de experimentación de hábitos intelectuais, físicos, sociais, morais...

Porén, máis alá de potenciar o desenvolvemento da crianza, o xogo posúe outra importante función no ser humano: a función lúdica, posto que trata de lograr o disfrute de todo aquel que o execute. (Cabrera, 2017) Segundo Paco Veiga (2001), son tres as características principais do xogo. Por unha banda, o xogo caracterízase por ser libre, pola súa espontaneidade e por non estar condicionado por factores externos. Por outra banda, o xogo produce pracer en sí mesmo, sen depender de ningún outro obxectivo ou meta externa a

el. E, en terceiro lugar, na actividade lúdica predominan os medios sobre os fins, sendo o feito de xogar, a única finalidade do xogo.

Tal e como expón a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional, mencionada con anterioridade, a utilidade do xogo pódese analizar dende diversos campos: físico, moral, intelectual e cultural. No campo físico, pódese afirmar que os xogos contribúen dalgún xeito á evolución harmónica do corpo das crianzas. En canto ao campo moral, o xogo permite e facilita a asimilación de certas normas e valores como o traballo en equipo, a interiorización de regras, a solidariedade, a cooperación e a empatía, entre outras. Por outra banda, no eido intelectual o xogo ten un impacto positivo no enriquecemento e desenvolvemento da capacidade do neno, impulsando características como a imaxinación ou a memoria. Por último, referíndonos ao campo cultural, cabe destacar que o xogo ten un valor extraordinario posto que permite achegar ao neno e á nena á cultura do seu pobo.

Tomando de novo como referente a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional (AGXPT), debemos facer unha distinción entre o xogo popular e o xogo tradicional. O xogo popular trátase daquel “xogo nacido no seo dunha determinada comunidade para dar satisfacción ás súas necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas polo seu modo particular de vida” (AGXPT). Inma Marín (1995) define este termo como o froito que xorde da imaxinación e o desexo de nenos, nenas, homes e mulleres que foron convertendo e trasladando a beleza e a dureza da vida en xogos, reflexo da súa traxectoria de vida e das súas longas horas de convivencia. Esta definición, polo tanto, posúe unha elevada transcendencia cultural e educativa: cultural porque os xogos populares forman parte da cultura da comunidade como creación propia e particular; e educativa posto que foron transmitidos de xeración en xeración, de avós a netos, de pais a fillos. Porén, o xogo tradicional podería definirse como un xogo que practica un gran número de persoas, inventado polas novas xeracións, que co tempo podería chegar a converterse nun xogo popular.

Citando a Trigueros (2002),

Inqueda pola súa recuperación e mantemento, entendo que os xogos tradicionais como elementos da cultura popular e manifestación das tradicións dunha sociedade, cumpren unha función de enculturación, conservan e transmiten os valores profundos da cultura popular, proporcionan unha actividade motriz acorde coas características dos seus practicantes, facilitan as relacións sociais entre os membros dunha mesma xeración e entre os de diferentes xeracións e axudan a conservar tradicións de transmisión oral e o patrimonio lúdico;

considerando por iso que teñen un gran valor en sí mesmos, existindo a necesidade de fomentar, promocionar e consolidar estas actividades propias que conforman o noso acervo cultural, atendendo ao seu pasado, presente e futuro. (p.1)

Deste xeito, o xogo popular é unha creación cultural propia dun pobo que subsiste e subsistiu grazas á transmisión interxeracional. Mais, para poder entender con claridade a diferenza entre o xogo popular e outro tipo de xogos, cómpre citar algunha das características achegadas por Paco Veiga (2001, p.22):

- Está totalmente integrado no contorno, tanto no referente a espazos e medios como ao propio xoguete, xa que este provén dun material presente no contorno que foi transformado para ser empregado na actividade lúdica.
- As súas regras e condicións cambian de xeito constante, pois este ten que se adaptar ao medio e ás circunstancias do mesmo.
- Como carece de regras fixas e está plenamente integrado no medio, o xogo popular pode ser re-creado de xeito constante. De aí que xurdan continuamente variantes dun mesmo xogo popular.
- Dentro do xogo popular, importa tanto o xogo en sí como todo o que o rodea e acompaña.
- Existe para todas as idades pois a necesidade lúdica foi e segue sendo un feito desligado á idade.
- O xogo popular procura a enculturación das novas xeracións.
- Sérvese, en ocasións, de xoguetes fabricados de xeito artesanal polo neno, nena ou persoa adulta a partir dos materiais que posibilita o medio.
- Debido á característica anterior, o xogo popular funciona como vínculo constante entre o neno ou nena e a natureza.
- Algúns xogos populares non se poden practicar en todas as estacións do ano posto que hai certos elementos que a natureza pon ao alcance da sociedade en determinadas épocas ou estacións.

Tal e como sucedeu con outros elementos da cultura galega, como a lingua, os xogos populares galegos tamén foron relegados a un segundo plano. A pesares de que estes forman parte da estrutura cultural da sociedade que os creou, atópanse nunha fase de desaparición progresiva e, por tanto, corren un grave risco de esvaecemento como manifestación cultural (Paco Veiga, 2001)

1.3. A importancia da historia oral na conservación do patrimonio cultural e o papel das persoas maiores en dita conservación.

O termo “Historia Oral” foi acuñado por Allan Nevis no ano 1948 (Folguera, 1994) e é definido por Paul Thompson (2004) como “a interpretación da historia, as sociedades e as culturas en proceso de cambio a través da escoita e rexistro das memorias e experiencias dos seus protagonistas” (p. 15). Segundo Pilar Folguera (1994), o feito de empregar as testemuñas directas de certo período histórico resultou ser de gran valor para os campos da historia, da antropoloxía e da psicoloxía, entre outros. Así, todas estas disciplinas concordan en afirmar que “a historia oral permite dar resposta aos problemas que se derivan da ausencia de fontes escritas referidas a un determinado período ou a unha determinada temática”. (Folguera, 1994, p. 6) O papel que cumpre este termo, encadrado na sociedade do coñecemento e na era da comunicación na que a nosa sociedade está inmersa é de suma importancia posto que nos permite a recuperación de testemuñas e nos facilita a escritura da historia daquelas persoas que foron silenciadas ou esquecidas nunha determinada época ou feito histórico. (Rodríguez García, A.M., et. al, 2014; Folguera 1994) Por outra banda, a historia oral posúe un gran potencial educativo porque fai posible a recompilación e recuperación da memoria de persoas que viviron nunha época distinta á nosa, nun momento concreto que, deste xeito, permite comprender o presente que se está a vivir na actualidade. Esta metodoloxía permite saber por que as cousas sucederon dun xeito determinado, servindo así como vínculo entre o pasado e o presente (Rodríguez García, et. al, 2014)

Segundo Benjamin (1994) “a arte de narrar está en vías de extinción” (p. 197) nunha era na que o acceso á información de xeito inmediato é unha realidade. Por outra banda, nun mundo globalizado no que as identidades tenden a mesturarse, a historia oral posúe un papel de vital importancia: permite a comprensión da propia orixe, o recoñecemento dun mesmo dentro dun grupo e a conservación do pasado e o presente ao que se pertence. (Jiménez, 2017). Neste senso, como afirma Simone de Beauvoir, a terceira idade é o colectivo transmisor primordial e esencial na historia oral: “o ancián é obxecto dun saber; ten do seu estado unha experiencia vivida” (Beauvoir, 1970, p.16). Son varias as ocasións nas que Beauvoir fai referencia ao gran valor da experiencia que posúen as persoas maiores, e do gran papel que estas desempeñan como transmisoras de cultura e tradición. No capítulo II da súa obra, a autora analiza con detemento e gran detalle a sabedoría outorgada pola experiencia e o valor que esta ten dentro das culturas; este feito déixase ver con claridade na seguinte pasaxe:

Os vellos vólvense indispensables sobre todo pola súa memoria (...) Sen tradición, a colectividade sería incapaz de exercer as súas actividades. Estas non esixen unicamente técnicas que os adultos poderían reinventar; deben obedecer a prescricións rituais que non están inscriptas nas cousas senón que son impostas polo pasado e que só os ancianos coñecen. Con troncos de árbore sempre se pode construír, pero se non se dispoñen de certa maneira, que a práctica non indica, desencadenaranse catástrofes. Os vellos son os que detentan o seu segredo e só o entregan con prudencia; viuse como entre os lelés os vellos buscan a maneira de que a tribo os precise: só de xeito tardío transmiten o seu saber. (Beauvoir, 1970, p.98)

Mais non foi só esta autora a que investigou, estudou e abordou a importancia dos adultos maiores na transmisión da cultura, senón que son moitos os autores e autoras, como Trompiz e Quintero (2013) as que demostraron que “os adultos maiores constitúen un factor sempre interesante na ensinanza a outras xeracións máis novas (...)” posto que son portadoras “dun cúmulo de experiencias e informacións, as cales representan un depósito de coñecementos e hábitos que a familia conservou.” (p.40).

Porén, contemplar a vellez como unha experiencia narrativa non vén dada unicamente porque o ancián se atope nun momento no que, polo tempo vivido, hai moitas historias que se acumularon ao longo da súa vida, senón porque son esas as historias que conforman a súa personalidade, a súa contemplación do mundo e de se relacionar con el e con quen o habita, e que o converten en testemuña e gardián das memorias dunha sociedade. Por tanto, a historia oral é unha ferramenta que posibilita a reubicación do ancián na sociedade, outorgándolle e devolvéndolle as súas características como testemuña e narrador do sucesos ocorridos en momentos e en grupos específicos (Domingues, 2014).

2. OBXECTIVOS

En relación co exposto anteriormente, achéganse os obxectivos -tanto o xeral como os específicos- que guían e estruturan o presente traballo de investigación.

3.1. Obxectivo xeral

- ❖ Demostrar a relevancia e a necesidade do colectivo da terceira idade na preservación e transmisión da cultura galega.

3.2. Obxectivos específicos

- ❖ Coñecer, a través da biografía das persoas maiores, os xogos populares e tradicionais galegos.

- ❖ Analizar se as novas xeracións son coñecedoras de ditos xogos.
- ❖ Acadar algún dos beneficios que ten sobre persoas maiores recordar de xeito grupal acontecementos pasados.
- ❖ Incrementar o nivel de valor, importancia e utilidade que as persoas maiores se outorgan a si mesmas, así como o outorgado pola sociedade.

3. METODOLOXÍA

En consonancia cos obxectivos expostos no epígrafe anterior, este traballo de investigación segue unha metodoloxía de carácter cualitativo: a Investigación-Acción Participativa (IAP). Segundo Pérez Andrés (2002), a metodoloxía cualitativa é unha técnica moi estendida dentro da investigación social en España na actualidade; así como unha forma multidisciplinar de coñecer a realidade social posto que, para practicala,

son necesarios os coñecementos sobre a subxectividade e o inconsciente (psicoanálise), os significantes e os significados das palabras e dos signos (lingüística, semioloxía), o sentido dos mesmos (semántica), a interpretación dos símbolos (hermenéutica), a cultura (antropoloxía), a percepción da realidade (fenomenoloxía) e sobre a sociedade (socioloxía) (p.374).

Na mesma liña, Blasco, Eugenia e Pérez (2007), defínena como “aquela na que se estuda a realidade no seu contexto natural tal e como sucede, sacando e interpretando os fenómenos de acordo coas persoas implicadas” (p.17).

Por outra banda, a Investigación-Acción Participativa é definida por Selener (1997) como “un proceso a través do cal membros dun grupo ou unha comunidade oprimida, identifican, recollen e analizan información e actúan sobre o problema co propósito de atopar solucións e promover transformacións políticas e sociais” (p.17). A metodoloxía IAP xorde na década dos anos setenta “en varios dos que adoitaban chamarse países do ‘Terceiro Mundo’, especificamente Colombia, Brasil, México, India e Tanzania” (Zapata e Rondán, 2016, p.9) e foise espallando dende aí cara moitos outros países. Dita metodoloxía nace nun momento no que, a pesar do valor outorgado á ciencia, a capacidade desta para dar resposta e resolver algúns problemas e cuestións presentes na sociedade do momento comezaba a ser cuestionada. Segundo Hasbún e Vásquez (2021), a IAP ten como orixe a investigación de Kurt Lewin (1946) ao propoñer un nexo entre investigación e acción (IA) e a combinación da

teoría e a práctica na investigación-acción. Máis adiante, Fals-Borda, Bonilla e Castro formularon a proposta da creación dun centro de investigación e acción social que derivou no nacemento da investigación-acción participativa tal e como se coñece hoxe en día. Algunhas das características desta metodoloxía son: a plena inserción da persoa investigadora na comunidade, a intención de diminuír a inxustiza na sociedade, e a total participación dos membros da comunidade na análise e na procura de solucións aos seus problemas, incrementando así o seu grao de control, autonomía e empoderamento. (Hasbún e Vázquez, 2021)

3.1. Fases na metodoloxía

A metodoloxía Investigación Acción Participación consta, segundo Balcazar (2003), de tres fases: investigación, educación e acción.

Tal e como estrutura Balcazar (2003) as fases da IAP, na fase de investigación lévase a cabo unha análise das condicións históricas e actuais do grupo ou comunidade así como unha avaliación participativa das necesidades do mesmo. En consonancia co autor, na fase de investigación deste traballo realizouse unha ampla consulta a distintos actores sociais co fin de obter opinións e puntos de vista sobre os temas a tratar: os maiores e a cultura galega (Colmenares, 2012). Para iso, a persoa investigadora levou a cabo unha extensa revisión bibliográfica de libros, artigos e noticias; así como tamén entrevistas abertas e informais a persoas maiores pertencentes ao seu círculo achegado -familiar e de residencia- para ter constancia da súa opinión sobre o lugar, visibilidade e importancia outorgadas tanto á xente maior como á cultura galega na sociedade actual. O encontro con textos, con noticias de actualidade e con testemuñas maiores de setenta anos deron forma a un diagnóstico inicial no que se constatou que a visibilidade, importancia, e atención outorgados tanto á terceira idade como á cultura galega era escasa, insuficiente e pouco xusta.

A segunda fase, denominada como *fase de educación* segundo Balcazar (2003), ten como obxectivo a creación dunha conciencia crítica que posibilite o coñecemento dos problemas e a identificación de posibles solucións. Como medio para acadar dito obxectivo, leváronse a cabo entrevistas e grupos de discusión sobre o xogo popular e tradicional galego a persoas maiores de 65 anos nadas no concello da Baña.

A Baña é un concello da provincia da Coruña, situado ao oeste de Santiago de Compostela, pertencente á comarca da Barcala. Está conformado por 15 parroquias: San Vicenzo da Baña, San Xoán de Barcala, Santa María de Ordoeste, San Cibrán de Barcala, Sanamede do Monte, Santa Baia de Lañas, San Pedro de Fiopáns, Santa María de Troitosende, Santa Cristina de Marcelle, Santa Mariña do Barro, San Miguel de Cabanas, San Cristovo de Corneira, San Mamede de Suevos, San Salvador da Ermida e San Xoán da Riba. Conta con 102 entidades de poboación, que se reparten ao redor dos seus 98,2 km² de extensión. Ademais, trátase dun concello rural, no que case o 50% da súa poboación se adica á agricultura e gandaría así como á actividades forestais e mesmo artesanía tradicional. (Concello da Baña) Tal e como sucede en moitos outros contornos rurais, a Baña vén sufrindo dende hai décadas un forte despoboamento. Segundo os datos publicados polo INE, a poboación total do Concello no ano 2022 era de 3.333 habitantes, mentres que no ano 1970, A Baña contaba con 8.238 habitantes. A maiores, en base tamén ás investigacións do INE, este territorio conta cunha poboación moi envellecida pois, no ano 2022, a poboación de 0 a 15 anos era de 249 persoas, do total de 3.333.

As entrevistas e grupos de discusión leváronse a cabo en base a unha mostraxe seleccionada de xeito intencionado, empregando como criterios de selección a idade - homes e mulleres maiores de 65 anos-, o contexto -exclusivamente rural- e a facilidade de contacto coas persoas participantes na investigación. A maiores, buscouse un mínimo dunha entrevista en cada unha das parroquias do Concello, para poder levar a cabo unha comparación dos resultados do xeito máis obxectivo posible. Os membros máis achegados da familia da entrevistadora foron criados, residen e desempeñan a súa actividade económica nun sector que ten moitos vínculos co Concello da Baña. No que á entrevistadora respecta, o seu período de escolarización desenvolveuse na súa totalidade nun contexto urbano, mais a crianza viuse repartida en ambos contextos: no rural -na Baña-, e no urbano. Isto posibilitou que fose moi doado contactar con persoas de distintas parroquias do Concello. Nalgúns casos, púidose facelo de xeito directo coas persoas da mostra por se trataren de familiares, veciños e incluso amizades propias. Noutros casos contactouse con xente maior a través de xente nova coa que a entrevistadora ten relación, por estar estas vinculadas a elas ben por seren familia (netos, netas.. etc.), veciños, ou mesmo por traballo. Por último, nas parroquias nas que a entrevistadora non coñecía a ninguén de xeito persoal nin a ninguén coñecido que a puidese pór en comunicación, os membros da súa familia contactaron con persoas que coñecían de ditas parroquias, expuxéronlles a idea deste proxecto, e fixeron posible o seu encontro con

elas. Así, a mostra componse dun total de 27 persoas -14 homes e 13 mulleres- de entre 65 e 97 anos.

Tal e como se mencionou con anterioridade, nesta segunda fase leváronse a cabo 8 entrevistas individuais e 8 grupos de discusión dos que se extraeron 19 entrevistas, resultando 27 entrevistas en total cunha temática común: o xogo popular e tradicional no concello de A Baña, cuxa información é o resultado deste traballo. A técnica empregada foi a entrevista aberta: unha técnica de investigación e recollida de datos a través dunha conversa na que non se segue unha estrutura pechada e rixida. Pola contra, neste tipo de entrevistas, a persoa investigadora propón o tema sobre o que quere obter información e deixa liberdade absoluta ás persoas entrevistadas, limitándose esta exclusivamente a guiar a conversa. Tanto as entrevistas como os grupos de discusión foron levados a cabo nun lugar tranquilo e de confianza para as persoas entrevistadas -xeralmente a casa dun particular ou o tradicional lugar de reunión das aldeas-. A decisión de levar a cabo grupos de discusión sempre que fose posible, veu motivada por varios factores:

1. O coñecemento de que a individualización está a ser patente incluso no medio rural. Algunhas persoas maiores que viven nas aldeas manifestaron que actualmente poden pasar semanas sen relacionarse cos seus veciños e veciñas, sendo isto algo que anhelan.
2. Os beneficios das terapias grupais de reminiscencia. Ditas terapias son técnicas que teñen como obxectivo que as persoas maiores recorden o seu pasado e integren as súas experiencias de vida para que, posteriormente, as reinterpreten e lles atribúan un significado. (Hervás e Vázquez, 2008, citado por Cañón e Torres 2020) Estas terapias teñen un impacto positivo na mellora da calidade de vida, do benestar e da autoestima das persoas e tamén demostraron ser beneficiosas en persoas con demencia, depresión e ansiedade.
3. Os beneficios do saber compartido: debido a experiencias previas, considerouse que as entrevistas serían máis fecundas se se realizaban en grupo, posto que se obtería máis información ao permitir que as persoas entrevistadas conversasen entre elas sobre como se divertían xuntas cando eran novas.

Así, as entrevistas e grupos de discusión quedaron repartidos do seguinte xeito:

- ❖ **San Vicenzo da Baña:** Entrevista a un home de 86 anos na aldea de Liñares.
- ❖ **San Xoán de Barcala:** Entrevista a unha muller de 90 anos, no lugar de Arzón.
- ❖ **Santa María de Ordoeste:** entrevista a un home de 97 anos, no lugar de Ordoeste.
- ❖ **San Cibrán de Barcala:** entrevista a unha muller de 79 anos, no lugar de Chantada.
- ❖ **Sanamede do Monte:** entrevista a unha muller de 70 anos no lugar de Sanamede.
- ❖ **Santa Baia de Lañas:** grupo de discusión con dúas persoas no lugar de Prousor.
- ❖ **San Pedro de Fiopáns:** Grupo de discusión formado por 4 persoas: dúas mulleres de 76 anos, outra muller de 79 e un home de 86, na aldea de Vilar de Suso.
- ❖ **Santa María de Troitosende:** grupo de discusión formado por tres persoas: un home de 86 anos, outro de 76 e unha muller de 77, no lugar de Menlle de Arriba.
- ❖ **Santa Cristina de Marcelle:** grupo de discusión formado por dúas mulleres: unha de 72 anos e outra de 70, no lugar do Vilar.
- ❖ **Santa Mariña do Barro:** entrevista a un home de 80 anos no lugar do Barro de Abaixo.
- ❖ **San Miguel de Cabanas:** grupo de discusión formado por dous irmáns de 73 e 74 anos criados no lugar de Cabanas; mais a entrevista foi realizada na parroquia Santiaguesa da Peregrina.
- ❖ **San Cristovo de Corneira:** Grupo de discusión formado por un home de 95 anos e unha muller de 90 no lugar de Corneira.
- ❖ **San Mamede de Suevos:** grupo de discusión formado por un irmán de x anos e unha irmá de 82 no lugar de Suevos.
- ❖ **San Salvador da Ermida:** grupo de discusión formado por unha muller de 67 anos e un home de 70.
- ❖ **San Xoán da Riba:** entrevista a unha muller de 88 anos e a un home de 65.

A medida que as persoas participantes descubrían o escaso coñecemento que a persoa entrevistadora, tratándose dunha persoa nova, tiña sobre o xogo popular e tradicional galego e todo o que este abrangue, decatáronse do valor que o seu colectivo posuía para, entre outros, lograr a preservación da cultura galega. Deste xeito, unha vez conscientes das causas dos problemas e das posibles solucións, deuse paso á terceira fase: a *fase de acción*.

Segundo Balcazar (2003), é nesta última na que as persoas participantes deben aplicar solucións prácticas para mellorar a súa situación, empregando os seus propios recursos ou

mesmo en consonancia con outros grupos. Para iso, nos casos nos que foi posible, elaboráronse e puxéronse en práctica parte dos xogos recompilados durante as entrevistas coa intención de que poidan ser empregados nunha exposición, nun obradoiro sobre o xogo popular e tradicional de Galicia, ou mesmo nas propias escolas do Concello, a través de proxectos interxeracionais.

Por outra banda, nesta terceira fase tamén se deseñou unha enquisa partindo dos resultados obtidos na fase anterior, coa finalidade de analizar se as novas xeracións son coñecedoras dos xogos populares e tradicionais propios do Concello da Baña e, en caso de selo, grazas a que ou a quen. Dita enquisa estruturouse do seguinte xeito:

- Parroquia de nacemento.
- Idade.
- Xénero.
- Grao de coñecemento de cada un dos xogos recopilados nas entrevistas.
- Pregunta sobre a posta en práctica, ou non, de ditos xogos.
- Procedencia do coñecemento de cada un deles: saber popular (avós, avoas...etc., escola, amizades e/ou redes sociais).

A enquisa foi espallada a través das redes sociais e ten como persoas destinatarias a xuventude nacida e criada na Baña: mozos e mozas de entre 12 e 30 anos. Foron 30 as respostas obtidas; vinte de mulleres e dez de homes pertencentes ás distintas parroquias da Baña.

4. RESULTADOS

Recolléronse un total de 32 xogos populares e tradicionais distintos (Ver anexo 1) a través das 27 entrevistas realizadas polas parroquias do Concello da Baña. De todos eles, os máis coñecidos e practicados resultaron ser o salto á corda, mencionado en doce parroquias; os pelouros, en once; as agochadas e o fútbol en dez, e diversos xogos fabricados con madeira e nabos en nove.

O xogo do **salto á corda** resultou ser o xogo máis popular en case todas as parroquias. Aquelas nas que se entrevistou a mulleres, ben de xeito individual ou dentro dos grupos de discusión, falouse deste xogo como aquel que adoitaban practicar máis a miúdo. É o caso das parroquias de Troitosende, Suevos, Corneira, Lañas, San Cibrán, Fiopáns, A Ermida e San Xoán de Barcala. Na parroquia de Cabanas, na que se entrevistou a dous homes e na de

Ordoeste, na que se entrevistou a un, mencionouse o xogo do salto á corda pero este foi definido por eles como un xogo que só adoitaban practicar as nenas. Porén, en dúas das entrevistas realizadas a dúas mulleres nas parroquias de San Cibrán de Barcala e da Ermida, aseguraron que os homes xogaban coa mesma frecuencia que as mulleres. M.T.G.C.: “*na nosa aldea, homes e mulleres xogaron sempre todos xuntos, a todos os xogos, daba igual cal fose.*”

En segundo lugar, o xogo dos **pelouros** foi mencionado en 11 parroquias. De xeito espontáneo e voluntario en dez nas que se entrevistou tanto a homes como a mulleres. Pola contra, na parroquia restante, na do Barro, mencionouse este xogo a raíz dunha pregunta realizada pola persoa entrevistadora. De xeito semellante a como sucede co xogo do salto á corda, a maior parte das persoas entrevistadas afirmaron que se trata dun xogo practicado por mulleres na súa maioría, menos na parroquia da Ermida, na que a muller entrevistada, ao igual que no caso anterior, afirmou que se trataba dun xogo practicado por homes e mulleres. Así, a pesar de que os homes coñecen o xogo, as súas regras e mesmo xogaron a el nalgunha ocasión durante a infancia, as entrevistas permiten afirmar que se tratou dun xogo popular do Concello da Baña practicado por mulleres na meirande parte das ocasións. Por outra banda, a parte das diferencias de xénero que se atopan neste xogo nas diferentes parroquias, tamén se atoparon diferencias en canto ao número de pedras de pequeno tamaño empregadas para xogar, oscilando de catro a seis. M.F.C.: “*Creo recordar que eran catro ou cinco pedriñas.*” E mesmo se dou o caso de que algunhas das persoas entrevistadas non lograron recordar o número exacto.

En terceiro lugar, o **xogo das agochadas** ou **agachadas** tamén resultou ser un dos xogos máis coñecidos e practicados na Baña. Segundo as persoas entrevistadas, era un xogo que se practicaba a miúdo no inverno, nos pallais e nas casas dos veciños, debido ás condicións meteorolóxicas propias de Galicia no inverno como a choiva ou o vento. J.C.: “*Entrabamos nas casas dos veciños todos para nos agochar*”. Mais tamén se practicaba a miúdo cando as rapazas e rapaces levaban o gando a pacer ao monte. No caso deste xogo, non había diferenzas por sexos xa que todas as persoas entrevistadas concordan en que xogaban tanto nenos como nenas, todos xuntos. Por outra banda, o **fútbol** tamén foi mencionado en dez parroquias: Suevos, Lañas, Troitosende, San Xoán de Barcala, a Ermida, Fiopáns, O Barro, Ordoeste, Cabanas e a Riba, coincidindo con aquelas nas que se entrevistou a homes a excepción das parroquias de San Cibrán e San Xoán de Barcala e da

Ermida, na que se entrevistou a mulleres que clasificaron o fútbol como un xogo de homes ao que tamén se sumaban as rapazas de vez en cando. Polo tanto, pódese afirmar que o fútbol é un xogo tradicional do Concello da Baña levado a cabo por homes en case todas as parroquias. Outra das diferenzas que se atoparon entre parroquias con respecto ao fútbol era a maneira de fabricar a pelota, pois nalgúñas como Troitosende, Fiopáns ou Cabanas fabricábase con abrótegas mentres que no Barro, en Ordoeste, en Corneira, na Riba e en San Xoán se fabricaba con trapos ou panos. E como denominador común entre parroquias, con piñas ou pedras cando tiñan que ir traballar ao monte.

Moitos son os **xogos de madeira** que as persoas entrevistadas afirmaron ter fabricado durante a súa infancia, adolescencia e xuventude para se divertir. Xeralmente os nenos, e as nenas en contadas ocasións, de Troitosende e da Riba fabricaban bicicletas de madeira. F.G.R.: *“pero con dirección e todo!”*. En Cabanas e en San Xoán de Barcala construíanse patíns cunha táboa de madeira e con outras pezas do mesmo material ás que lle daba forma cilíndrica para faceren de rodas. En Suevos facíanse zancos ou trancas tamén de madeira, e o señor entrevistado na parroquia do Barro, compartiu o xeito de facer unha escopeta, tamén de madeira. J.M.R.R.: *“A min a caza levábame moita idea e como non podía ter unha escopeta daquela, fabricábaa con madeira, unha cana e un cordel para colgala ao lombo e ir ao monte”*. En Ordoeste tamén se fabricaban carros e zancos de madeira. Por outra banda, en Marcelle, en San Cibrán de Barcala e no Barro, fabricábanse casiñas, carros e carrozas con nabos. M.M.F.N.: *“Iamos roubar os nabos máis grandes que houbera na leira dos veciños porque se colliamos os da casa, metiámonos en problemas”*.

Os seguintes xogos máis mencionados foron o xogo da pita cega, a estornela e o xogo do aro. Á **pita cega** xogábase nas parroquias da Riba, Corneira, Cabanas, Ordoeste, San Cibrán de Barcala, Fiopáns e San Xoán de Barcala. Como diferenza entre parroquias, as persoas entrevistadas en Cabanas explicaron que o xogo da pita cega comezou do seguinte xeito: X.M.T.: *“o xogo da pita cega orixinouse porque antigamente, as galiñas escondíanse para poñer os ovos. Os rapaces, para facer mal, tapabamos os ollos e cunha vara iamos dando golpes a cegas ata que dabamos cos ovos das galiñas e lograbamos escachalos.”*. A **estornela** tamén foi un xogo moi mencionado en varias parroquias: Suevos, Corneira, Marcelle, Cabanas, Lañas, Ordoeste e a Ermida. En todas as parroquias se xoga do mesmo xeito menos en Ordoeste, parroquia na que o pao pequeno de madeira non se pinza dende o chan, senón que se lanza ao aire directamente para despois darlle co pao máis largo.

Finalmente, obtívose información sobre o **xogo do aro** nas parroquias de Troitosende, A Riba, Corneira, Cabanas, Ordoeste, San Cibrán e Fiopáns. As diferenzas que se atopan entre parroquias en canto a este xogo son sobre o nome que se lle outorga e o material empregado para xogar. En Fiopáns denomínase como o *xogo da rulincha*, na Riba como o *xogo da chincha* e en San Cibrán, *xogo do rolo*. A maiores, segundo as entrevistas púidose observar que nas parroquias de Troitosende, da Riba e Fiopáns se fabricaba coa asa metálica dos caldeiros, soldando ambos extremos, mentres que nas parroquias de San Cibrán e Ordoeste se fabricaba cun dos restos cilíndricos das barricas que xa non tiñan ningunha outra utilidade.

O **estalabogas**, **tirabogas** (Cabanas) ou **Estalote** (Marcelle), e a **mariola**, **peletre** (Cabanas) ou **bicorro** (Corneira) tamén foron dous xogos moi comúns no Concello da Baña. O estalabogas facíase de madeira de sabugueiro en todas as parroquias; sendo así as únicas variantes o nome outorgado ao xogo, a orixe das boliñas que se introducían dentro del e o xénero das persoas que adoitaba xogar, posto que xeralmente, eran os homes aínda que ás veces tamén xogaran as mulleres. “*A min antes facíamo meu pai pero despois aprendín a facelo eu, e moito xogaba cando ía soa coas vacas para o monte.*” Conta M.C.C.A., unha das mulleres entrevistadas. En canto o xogo da **mariola**, este conta con notables diferenzas entre parroquias. Por unha banda, o nome que se lle atribuíu segundo a parroquia, mencionado ao comezo do parágrafo. Por outra banda, o lugar onde se pintaba e o número de casas que se debuxaban. Na parroquia de Troitosende, por exemplo, a mariola debuxábase na terra cun garabullo mentres que na Ermida se debuxaba deste xeito pero tamén cunha tella enriba do cemento. Outra diferenza notable entre parroquias é o obxecto que se empregaba para ser arrastrado dunha casilla á outra: utilizábase unha pedra en todas as parroquias menos en Corneira, onde se empregaba un taco de madeira. E, por último, unha similitude que este xogo garda en relación a todas as parroquias é que, aínda que había algún caso no que os homes xogaban á mariola, este era un xogo principalmente de rapazas.

Para seguir, o xogo do bailarín, o tirafondas, o trompo, o tirapedras, a panda e o tres en raia foron xogos comúns en cinco parroquias. O **xogo do bailarín** ou **bailarique**, tal e como se lle chama na parroquia de Ordoeste, foi un xogo moi común nas parroquias de Troitosende, Corneira, Cabanas, Ordoeste e Fiopáns. O xeito de fabricación é semellante en todas as parroquias pois ou ben se fabricaba coa metade dos carretes de madeira nos que viña enrolado o fío de coser ou, se a había, cunha moeda de dous reais por estar furada polo medio e contar cun diámetro bastante axeitado para facelo xirar. F.G.R.: “*Case sempre o faciamos co carrete do fío muller, que a moeda de dous reais na tiña calquera.*”. Por outra banda, o

xogo da fonda, o tirafondas ou **xogo da honda** resultou ser un xogo practicado nas parroquias de Troitosende, A Riba, Corneira, Cabanas e Ordoeste, e en todas as parroquias se fabricaba e xogaba do mesmo xeito. Para seguir, o **xogo do trompo** ou **buxaina** recolleuse nas parroquias de Troitosende, A Riba, Corneira, Cabanas e Fiopáns. Segundo as entrevistas, eran os homes os que xogaban máis a miúdo con el mais tamén había mulleres que sabían como xogar. Como diferenza, nas parroquias de Fiopáns e Cabanas o trompo fabricábase dun xeito semellante ao bailarín só que neste caso, empregando todo o carrete onde viña envolto o fío de coser e meténdolle un pao estreito e afiado no medio; mentres que nas parroquias restantes, contaban cun trompo de madeira dunha soa peza, tal e como se coñece hoxe en día. Por outra banda, o **xogo do tiratacos** ou **tirapedras** (Cabanas), foi mencionado nas mesmas parroquias que o trompo: Troitosende, A Riba, Corneira, Cabanas e Fiopáns e todas as persoas entrevistadas coincidían no xeito de fabricar este xogo: cunha póla dunha árbore en forma de “i grego” e unha goma. O **xogo da panda** ou **chepa** (Marcelle) foi recollido nas parroquias da Riba, Corneira, Marcelle, Cabanas e San Cibrán de Barcala e, igual que no caso anterior, todas as persoas entrevistadas coincidían no xeito de xogar: unha persoa dobraba o lombo cara abaixo e, o resto de nenos e nenas, tiñan que saltar por riba dela apoiando unicamente os seus brazos sobre as costas da persoa que estaba abaixada. M.T.N: “*mira, ata xogabamos as xogos dos homes. Xogabamos á chepa... Ai, canto me gustaba o xogo da chepa!*”. Por último, o **xogo do tres en raia** foi mencionado nas parroquias de Troitosende, A Riba, Marcelle, Cabanas e Fiopáns e en todas elas se xogaba do mesmo xeito: pintando o taboleiro cun pao na terra e escollendo tres obxectos de pequeno tamaño que fixeran de fichas. F.G.R.: “*Collías tres pedriñas, tres flores... o que houbese.*”

Segundo os resultados das entrevistas, o **xogo do tiro ao arco** ou **xogo da flecha** era común en catro parroquias: Troitosende, A Riba, Cabanas e Fiopáns e en todas elas se fabricaba do mesmo xeito: cas varas dun paraugas vello, unha goma, e unha vara estreita e afiada que fixera de frecha. Pepe: “*Moito xogaba cun veciño! El facía de cazador e eu de coello. Un día atinoume nunha perna e que dano me fixo!*”. Do mesmo xeito, o **xogo do pilla-pilla** ou o **xogo das peladas** (Parroquia de Cabanas) tamén foi mencionado en catro parroquias: Troitosende, Fiopáns, A Ermida, San Xoán de Barcala. Este xogo era practicado por nenos e nenas, moi a miúdo e en calquera ocasión: polo medio do lugar, no monte ou durante a ida e a volta á escola. Cabe destacar que, aínda que só se mencionou de xeito explícito nestas catro parroquias por non ser considerado un xogo como tal, era algo que se levaba a cabo en todas as parroquias do Concello e estaba case á orde do día.

A continuación, procedo a mencionar os xogos que resultaron ser mencionados en menos ocasións pero que eran practicados e fabricados do mesmo xeito en todas as parroquias. O **xogo do marro** nas parroquias de Cabanas e Ordoeste, o **xogo da goma e o xogo do pañuelo**, mencionado só por mulleres, nas parroquias da Ermida e Marcelle. As **dindeiras** (Cabanas) ou **lindeiras** (Ordoeste). M.I.T.: “*Cando ías ao monte, colgabas dunha árbore a corda coa que levabas ás vacas e xa o tiñas.*”. Os diferentes **xogos de cartas** coa baralla de cartas española como o tute, a brisca, a escoba ou o chinchón foron mencionados en tres parroquias: Marcelle, San Cibrán e Cabanas e nas tres se afirmou xogar durante o inverno. M.T.N: *Ai eu podía pasar sen comer por xogar, moito me gustaba!*”. Por outra banda, nas parroquias da Ermida e de Ordoeste tamén se xogaba a pasar o tempo fabricando gaitas co alcacén e frutas coa madeira do salgueiro e o abeneiro.

Por último, hai varios xogos que só se mencionaron nunha parroquia. Os xogos do **guá**, da **queda**, da **andavía** e da **china** só foron mencionados polo home entrevistado na Parroquia de Ordoeste. Do mesmo xeito, os xogos do **gazafello** e do **raposíño** non foron mencionados noutras parroquias máis que na de Corneira.

En canto ao coñecemento das novas xeracións sobre a temática suscitada, os resultados (Ver Anexo I) permítennos afirmar que os xogos máis coñecidos son o xogo das agochadas (96,7%), o xogo do pano (96,6%), o xogo da pilla-pilla ou peladas (93,3%), o salto á corda (90%), o trompo (90%), e o tres en raia (90%). Ao mesmo tempo, resultan ser os máis practicados xa que afirmaron ter sido postos en práctica por non menos do 90% das persoas enquisadas. No caso do salto á corda, do pilla-pilla ou peladas e do xogo do pano, a principal canle de transmisión escollida foi a escola mais no caso do trompo, das agochadas e do tres en raia, a predominante foi o saber popular e tradicional. Por outra banda, os xogos restantes máis coñecidos son os xogos de cartas coa baralla española (83,4%) o xogo da pita cega (80%), a mariola (80%) e os zancos (73,4%) e, asemade, tamén foron postos en práctica por máis do 85% das persoas enquisadas. En canto á canle de transmisión escollida foi o saber popular e tradicional menos no caso da pita cega, que resultou ser a escola.

Os seguintes xogos máis coñecidos e practicados son: o tirapedras ou tiratacos, sendo moi coñecido para o 66,7% e practicado polo 73,3%; o xogo da panda ou chepa, moi coñecido para o 63,4% e practicado polo 76,6%; o xogo da goma, moi coñecido plo 63,4% e posto en práctica polo 80%, o estalabogas, tiraboagas ou estalote xa que é coñecido polo 46% e practicado algunha vez polo 63,3% e, por último, o xogo da queda, moi coñecido para o

43,3% e posto en práctica polo 63,3%. As persoas enquisadas afirman ser coñecedoras destes xogos grazas ao saber popular e tradicional menos no caso do xogo da goma e da queda, coñecido a través da escola e as amizades.

Os xogos restantes máis coñecidos son o xogo da chepa e o xogo da goma. En canto ao primeiro, resultou ser coñecido e posto en práctica por un 76,7% das persoas enquisadas a través do saber tradicional e popular e a escola, por igual. Porén, o xogo da goma resultou ser practicado polo 80% e coñecido a través da escola e as amizades.

Por outra banda, o xogo dos pelouros, o xogo do aro, chincha ou arulincha, o xogo do fútbol con pelotas de abrótegas ou trapos, a fabricación de frautas e gaitas de madeira e alcacén e o xogo do raposiño, resultaron ser xogos moi coñecidos para un rango entre o 20% e o 40% das persoas que contestaron á enquisa, e postos en práctica por menos do 60%. Porén, a canle de transmisión predominante escollida foi o saber popular e tradicional menos no caso do raposiño, no que a escollida foi a escola.

En canto aos xogos catalogados como descoñecidos para as persoas participantes na enquisa e, como consecuencia, os que contan con maior perigo de ser esquecidos da cultura popular galega son: o xogo do guá, descoñecido para un 86,7%; o gazafello (83,4%), a andavía (83,3%), o xogo da lindeira ou dindeira (73,3%), o xogo da china (73,3%), o xogo do marro (70%), o bailarín ou bailarique (66,7%), o tiro ao arco fabricado con varas de paraugas (66,6%), os xoguetes fabricados con madeira e nabos (63,3%), o xogo da churra (63,4%), o xogo da fonda ou tirafondas (56,6%) e a estornela (40%). Mais dos doce xogos mencionados neste parágrafo, a canle de transmisión predominante escollida é o saber popular e tradicional.

5. CONCLUSIÓNS

Tal e como se pode comprobar a raíz dos resultados expostos con anterioridade, a meirande parte dos xogos experimentaban variacións dunha parroquia a outra, ben fose unha diferenza na nomenclatura, nas regras, nos materiais empregados ou no xénero das persoas que os practicaban. A maiores, tamén se observaron diferenzas na frecuencia e oportunidade de xogo das persoas entrevistadas que procedo a comentar a continuación.

Por unha banda, algunhas das persoas entrevistadas afirmaron que o tempo que se lle podía adicar naqueles tempos ao ocio era moi escaso. J.M.R.R.: *“daquela non había tempo para nada máis que para traballar”*. Pola contra, noutros casos, as persoas entrevistadas coincidían en que aínda que certamente o traballo era moito e moi duro, o tempo para xogar sempre se atopaba. M.I.T.: *“xogábase mentres os maiores durmían a sesta, nas noites de inverno, no tempo no que estabas coas vacas no monte, no camiño de ida e de volta da escola...”*. A maiores, un dos homes entrevistados engadía que incluso había rapaces que, de camiño á escola, se atopaban con algún veciño e quedaban xogando con el en lugar de asistir á clase. Mais é preciso destacar que en todos os casos nos que se asegurou non ter tempo para xogar foi en entrevistas a mulleres, menos nunha, realizada a un varón do Barro. As mulleres entrevistadas na parroquia de San Xoán de Barcala, na Riba e en Troitosende non afirmaron ter xogado a máis que a un ou dous dos xogos dos mencionados por elas mesmas na entrevista. Compartiron coa entrevistadora a dureza da vida no rural durante o século XX, manifestándose dun xeito ben máis agresivo co xénero feminino. “C.R.R.: *A vida das mulleres de agora non é un camiño de rosas, pero a nosa infancia e xuventude foi demasiado dura (...) mentres os rapaces xogaban, ían ás romerías ou á escola, nós tiñamos que quedar na casa (...) eles facían o traballo de fóra, pero nós faciamos o de fóra da casa mais o de dentro (...) no meu caso, só xoguei á corda e en contadas ocasións*. F.G.R., home presente no mesmo grupo de discusión que a persoa da cita anterior, aportou que *“os homes xuntábanos todos os días, aínda que fose un anaco, mentres que as mulleres só se xuntaban na escola, se ían, ou os días da festa”*. A maiores, o número de xogos aportados pola maior parte das mulleres era moito menor que os aportados polos homes. No caso delas, a excepción das parroquias de San Cibrán, Fiopáns, Marcelle e a Ermida, as mulleres non mencionaron máis de catro xogos; número moi reducido en comparación cos dez, quince ou vinte aportados polos homes.

Por outra banda, tamén se atoparon unha serie de aspectos e elementos comúns a todas as parroquias do concello que procedo a comentar a continuación. En primeiro lugar, todas as persoas entrevistadas que tiveron a oportunidade de xogar cando eran novas, concordaban en que a felicidade dos nenos e nenas da súa época era maior que a que posúen os nenos e nenas na actualidade por varios motivos. En primeiro lugar, pola sinxeleza e tranquilidade que ofrecía a sociedade do século XX. As persoas entrevistadas comentaban que para poder xogar a algún dos xogos recollidos, como a bicicleta de madeira ou o estalabogas, entre moitos outros, era necesario un proceso previo de elaboración que ás veces

impedía poder xogar no propio día e ter que esperar a que estivese feito. En segundo lugar, debido á unión e compañía que había entre os rapaces e rapazas da aldea. C.R.V.: *“Daquela pasábamolo moi ben, mellor que agora; estabamos sempre xuntos (...) Divertíase un doutra maneira, e había outro sentido do querer e do coidar”*. Tamén concordaban en que os xogos estaban clasificados en “xogos de primavera” e “xogos de inverno” por dous motivos principalmente: as condicións meteorolóxicas como o frío e a choiva do inverno, que dificulta a práctica dos xogos ao aire libre; e os recursos e materiais proporcionados pola natureza nas distintas épocas do ano. Por exemplo, nos lugares nos que se elaboraba a pelota de fútbol con abrótegas, os nenos que querían xogar tiñan que esperar a que estas nacesen. Algúns dos xogos de inverno eran as cartas, as agochadas, a panda, a mariola e os pelouros por seren xogos que se podían levar a cabo nas casas e nos pallais. Finalmente, outro dos aspectos nos que concordaban todas as persoas entrevistadas é alta creatividade e enxeño que requirían estes xogos. F.G.R.: *“Os xogos antes eran creativos porque tiñamos que sacalos da nosa imaxinación, non é como agora que xa veñen feitos. Creo que por iso sucede que o cativo mira para o xoguete novo cinco minutos e despois xa se aburre del; por non ter que fabricalo”*.

A parte dos resultados obtidos a través das entrevistas realizadas, tamén se obtiveron resultados significativos grazas á enquisa espallada, a través das redes sociais, entre a xuventude nada e criada no Concello da Baña. Interpretando os resultados descritos, os xogos tradicionais e populares máis coñecidos e practicados pola xuventude do Concello da Baña na actualidade son o xogo das agachadas, a pita cega, o xogo do pano, o pilla-pilla ou peladas, o salto á corda, o trompo, a mariola, as cartas, o tres en raia e os zancos; resultando ser, seis deles, xogos aprendidos mediante o saber popular e catro, mediante a escola. Pola contra, hai un aspecto que conta cunha relevancia importante: os xogos que resultaron ser máis coñecidos e practicados polas persoas maiores ás que se lles realizaron as entrevistas resultaron ser o xogo do salto á corda, o xogo dos pelouros, o xogo das agochadas, o fútbol con pelotas feitas de abrótegas, os xogos fabricados con madeira e nabos e o xogo do aro, a estornela e a pita cega. De todos estes xogos, só o xogo do salto á corda e as agochadas resultou ser moi coñecido e posto en práctica pola xente nova do Concello da Baña. Tal e como se pode comprobar, este feito denota unha perda de varios xogos tradicionais e populares do Concello.

A continuación, procédese a comparar os obxectivos expostos no apartado tres do presente traballo de investigación cos resultados obtidos. En canto ao obxectivo xeral:

“demostrar a relevancia e necesidade do colectivo da terceira idade na preservación e transmisión da cultura galega” pódese afirmar que a relevancia e a necesidade das persoas maiores é elevada. Segundo os resultados da enquisa, o saber popular e tradicional foi escollido como a canle a través da cal se coñecen 26 xogos populares e tradicionais do total dos 32 presentes na enquisa e é deste xeito como se demostra a relevancia do saber popular na preservación e transmisión da cultura galega e o papel que teñen as persoas maiores da comarca da Baña como transmisoras da cultura oral dunha práctica social como é a do xogo. Por outra banda, o primeiro obxectivo específico “coñecer, a través da biografía das persoas maiores, os xogos populares e tradicionais galegos” tamén foi acadado, pois recolléronse un total de 33 xogos. En canto ao terceiro, “analizar se as novas xeracións son coñecedoras de ditos xogos” pódese afirmar que existe un elevado descoñecemento dos xogos populares e tradicionais propios do Concello entre a xente nova, xa que esta afirmou ser moi coñecedora de non máis de 10 xogos dos 32 recompilados. Por último, tanto o cuarto obxectivo: “acadar algún dos beneficios que ten sobre persoas maiores recordar de xeito grupal acontecementos pasados” como o quinto: “incrementar o nivel de valor, importancia e utilidade que as persoas maiores se outorgan a si mesmas, así como o outorgado pola sociedade” tamén foron acadados pois as persoas entrevistadas aseguraron sentirse máis útiles ao veren a cantidade de cousas que podían ensinar, e tamén agradeceron o traballo de estimulación cognitiva e mellora da memoria que supuxo para eles e elas a realización das entrevistas. A maiores, tamén mencionaron o impacto emocional positivo que tivo nelas o feito de compartir tempo e espazo durante unhas horas con algúns dos seus veciños e veciñas.

Por outra banda, gustaríame mencionar que non foron moitas as dificultades coas que me atopei á hora de levar a cabo o presente traballo de investigación. Todas as persoas entrevistadas amosaron un forte interese, predisposición e involucración no proxecto. Ofreceron unha ampla dispoñibilidade horaria, intentando adaptarse en todo momento aos meus tempos e horarios. A maiores, ofreceron sen dubidar as súas vivendas para poder realizar as entrevistas así como a súa total axuda para poñerse en contacto con máis persoas coñecidas da parroquia e poder así levar a cabo os grupos de discusión. Mesmo houbo persoas que escribiron as súas memorias os días antes da entrevista para así non esquecerse de nada e poder transmitirme o maior volume de información posible. Mais nalgúns casos, a perda cognitiva das persoas entrevistadas impediu que estas puidesen recordar con claridade algúns aspectos relacionados cos xogos que practicaban de pequenas tales como as regras dos mesmos ou os materiais empregados

Para finalizar, cabe resaltar unha vez máis que as persoas maiores son axentes indispensables para a preservación da cultura popular galega, pois son as únicas persoas que, grazas á experiencia e á época vivida, poden actuar como transmisoras de prácticas e saberes máis antigos. Para iso, é imprescindible contar co papel da educación social, xa que ten entre os seus obxectivos a necesidade de empoderar os seus contextos e aos seus protagonistas como elementos identitarios do patrimonio cultural galego. É de vital importancia impulsar proxectos de transmisión xeracional da cultura galega tanto dende as escolas como dende os Concellos para poñer en valor a identidade. A través deles, as xeracións máis novas terían a oportunidade de saber quen somos, e grazas a quen somos. Poderían coñecer, interiorizar e levar a cabo unha gran multitude de prácticas e saberes que ata o de agora descoñecen e garantir así a defensa, protección e transmisión da cultura popular galega.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Balcazar, F.E. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en humanidades*, (7), 59-77.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf>
- Barrera, R. L. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de claseshistoria*, (2), 1-24.
- Beauvoir, S. D. (1970). *La vejez*. Buenos Aires.
- Benjamin, Walter. (1994). O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Em Walter Benjamin. *Obras escolhidas - magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense. Recuperado de http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/O-Narrador_Walter-Benjamin-1.pdf
- Blasco, Eugenia e Pérez, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes* (Tese doutoral). Universidad de Alicante. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/12270>
- Cañón Rivera, L. F., & Torres Candil, J. E. (2020). Revisión sistematizada sobre la eficacia de las terapias de revisión de vida y reminiscencia en personas mayores. Recuperado de <https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/9033>
- Castro, M. M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). Recuperado de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344>
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/1833>

- Desalvo, D. (2000). Rol y problemática del anciano en la sociedad actual. https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/18073/1/TTS_DesalvoDaniela.pdf
- Domingues, A. R. (2014). El envejecimiento, la experiencia narrativa y la historia oral: una reunión y algunas experiencias. *Revista Psicología Política*, 14(31), 551-568. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1519-549X2014000300009&script=sci_abstract&tlng=es
- Esquivel, J. R., & García, R. J. S. (2017). Vejez y apoyo social. *Revista de educación y desarrollo*, 15, 66-76. Recuperado de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/15/015_Ramos.pdf
- Folguera, P. (1994). Cómo se hace historia oral. Madrid: Eudema. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/56210966/Como-se-hace-historia-oral>
- Gallardo, H. (2006): Ciclo de conferencias: Sujeto y cultura política popular en América Latina, Costa Rica. Recuperado de <http://heliogallardo-americalatina.info>
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México*, 5-8. Recuperado de <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/laculturacomoidentidadylaidentidadcomoculturagilbertogimenez.pdf>
- González, F. P., CALVIÑO, M. R., DÍAZ, B. S. C., VILAR, M., TIZÓN, A., REYES, F., ... & TRONCOSO, S. V. (2005). Folklore e historia. Sobre algúns usos da cultura popular galega durante o século XIX. *Folklore e historia. Sobre algúns usos da cultura popular galega durante o século XIX*, 19. Recuperado de https://www.academia.edu/2207528/Folklore_e_historia_Sobre_alg%C3%BAunos_usos_da_cultura_popular_galega_durante_o_s%C3%A9culo_XIX
- Hall, S. (1984). Notas sobre la deconstrucción de lo popular. *Historia popular y teoría socialista*, 93-110. Recuperado de

https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/hdelconocimiento/wp-content/uploads/sites/13/5/2020/05/hall_stuart_notas_sobre_la_deconstruccion_de_lo_popular.pdf

Hasbún, S. D. L., & Vásquez, H. G. C. (2021). Investigación Acción Participativa: vinculación con la epistemología del sujeto conocido, desarrollo histórico y análisis de sus componentes. *Espacio Abierto*, 30(3), 145-168. <https://www.redalyc.org/journal/122/12268654007/html/>

Holliday, O. J. (2010). Educación popular y cambio social en América Latina. *Community Development Journal*, 45(3), 287-286. Recuperado de <https://dalbandhassan.files.wordpress.com/2011/04/oxford-university-educacion-y-cambio-social-en-al-2010.pdf>

Huidobro, J. E. G. (1980). *Aportes para el análisis y la sistematización de experiencias no-formales de educación de adultos*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Regional de Educación de la Unesco para América Latina y el Caribe. Recuperado de <https://repositorio.uahurtado.cl/handle/11242/8900>

Jiménez, M. (2017). La tradición oral como parte de la cultura. *ARJE*, 11(20), 303. Recuperado de <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj20/art28.pdf>

León Matos, I. J. (2019). Análisis de la pérdida de juegos infantiles como tradiciones culturales que generan un sedentarismo tecnológico en niños de 10 a 12 años pertenecientes a los sectores socioeconómicos C y d de Lima Metropolitana. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a7e78b71-3d5a-41cc-95ea-f410e384269e/content>

Leontiev, A. N. (1968). El hombre y la cultura. *El hombre y la cultura: problemas teóricos sobre educación*, 9-48. Recuperado de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63017339/Dawson_el-hombre-y-la-cultura20200419-86139-5gw6v6-libre.pdf

?1587356373=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_hombre_y_la_cultura.pdf&Expires=1685530740&Signature=TsEjyWsVrUg-07fFOVuTyDSH A9BATu7AogrAmHWzLaUGzqI3EMn-z8w2Ybe9L-~5xz39LwFjFdJPGIlo0qjxC3A pst9P20fd7gngI12tJXiCum6--v94PRhUJOKRAIMbXAug6GPEdUURiqqvhl~0X6Y 6w0P6ZUiPkcBNU29gNtoMO-hMST2l8HpTKvdo7NNMUKazoF7BYtxH7xbVBWf y9aqpGOU2bzw1E5Wu1qTZt8cZSispbF-6c8k9hyvrBZBo6M12mMt~YysZT~gToaG hTevSIJdAzfZdPgAcib0WOqebf0TxCJLn5pVLm-8rc9xiOUhpJUSzhXacmi1fl4yD w &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Marchetti, G. G. G. (2009). Lengua, cultura, identidad. *Confluenze. Rivista di Studi Iberoamericani*, 1(2).
https://www.researchgate.net/publication/47334636_Lengua_cultura_identidad

Marín Santiago, I. (1995). Juegos populares: Jugar y crecer juntos. Barcelona, Associació de Mestres Rosa Sensat / Ministerio de Educación y Ciencia, 1995, p.21.

Megale, A.A. (2001). ¿ Qué es cultura?. Recuperado de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/filosofia/resources/PDFContent/3125/004.pdf

Millán, T. R., & Sociólogo, A. S. (2000). Para comprender el concepto de cultura. *UNAP Educación y desarrollo*, 1(1), 1-11. Recuperado de <https://articulateusercontent.com/rise/courses/CATbdcanesJnccp0s45o7S1El2-UeIMy/pkzPmfW6zfe4uvF-Para%2520comprender%2520el%2520concepto%2520de%2520cultura.pdf>

Pérez Andrés, C. (2002). Sobre la metodología cualitativa. *Revista española de salud pública*, 76, 373-380. Recuperado de https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/resp/v76n5/editorial.pdf

Pérez Gázquez, N. (2012). El envejecimiento en los diferentes países, continentes y culturas. Recuperado de

<https://www.portalesmedicos.com/publicaciones/articulos/4391/3/El-envejecimiento-en-los-diferentes-paises%2C-continentes-y-culturas>

Piñeiro, R. (1983) *O consello da cultura galega*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7417377>

Quintero, S., & Trompiz, J. (2013). El adulto mayor como transmisor de tradición y cultura de la corianidad. *Multiciencias*, 13(1), 39-45. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/904/90428348005.pdf>

Rodríguez García, A. M., Luque Pérez, R. M., & Navas Sánchez, A. M. (2014). Usos y beneficios de la historia oral. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/32326/ReiDoCrea3-A24.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Rosales, H. (2004). Cultura popular. Definiciones y acciones. *Culturas populares e indígenas*, 18, 205-222. Recuperado de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Cultura-popular-Definiciones-y-acciones-Rosales-H.-2004.pdf>

Savchuk, O. (2018). Derechos culturales y su aplicación en España. Recuperado de <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/38862/TFM-SAVCHUK-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Selener, J. D. (1992). *Participatory action research and social change: Approaches and critique*. Cornell University. Recuperado de <https://www.proquest.com/docview/303997819?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>

Thompson, P. (2004). Historia oral y contemporaneidad. Recuperado de <https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/11963/204-353-1-PB.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Revista Tándem, Didáctica de la Educación Física*, 6, 78-89. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/C-Trigueros/publication/39153457_Juego_tradicion_y_cultura_en_educacion_fisica/links/00b7d53a81362cbd2b000000/Juego-tradicion-y-cultura-en-educacion-fisica.pdf

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

Zapata, F., & Rondán, V. (2016). La investigación acción participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña. *Instituto de Montaña*, 1-57. Recuperado de <https://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>

Webgrafía

Anónimo. (06 de setembro de 1979). Galicia busca su identidad perdida. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/1979/09/06/cultura/305416817_850215.html

Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional. *O xogo popular e tradicional*. Recuperado de https://www.agxpt.gal/galego/xogo_popular.htm

Concello da Baña. Recuperado de <https://concellodabana.gal/index.php>

Instituto Nacional de Estadística. 2022. Coruña, A: Población por municipios y sexo. Recuperado de <https://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=2868&L=0>

Real Academia Galega. *Actitudes respecto da cultura popular*. Recuperado de <https://academia.gal/-/actitudes-respecto-da-cultura-popular>

ANEXOS

Anexo I - Resultados da enquisa

Xogo	Grao de coñecemento	Porcentaxe de posta en práctica	Canle de transmisión
Salto á corda	Algo coñecido (10%) Moi coñecido (90%)	100%	Escola (70%) Saber popular (56,7%) Amizades (23,3%)
Estalabogas ou estalote	Descoñecido (23,3%) Algo coñecido (30%) Moi coñecido (46,7%)	63,3%	Saber popular (88,9%) Escola (14,8%) Amizades (3,7%)
Pita cega	Algo coñecido (20%) Moi coñecido (80%)	100%	Escola (63,3%) Saber popular (56,7%) Amizades (33,3%)
Estornela	Descoñecido (40%) Algo coñecido (43,3%) Moi coñecido (16,7%)	30%	Saber popular (81%) Escola (23,8%) Amizades (4,8%) Redes sociais (4,8%)
Marro	Descoñecido (70%) Algo coñecido (16,6%) Moi coñecido (13,3%)	10%	Saber popular (60%) Escola (13,3%) Amizades (13,3%)
Pelouros	Descoñecido (40%) Algo coñecido (30%) Moi coñecido (30%)	43,3%	Saber popular (86,4%) Escola (9,1%) Amizades (9,1%)
Bailarín ou bailarique	Descoñecido (66,7%) Algo coñecido (20%) Moi coñecido (13,3%)	23,3%	Saber popular (71,4%) Amizades (7,1%) Redes sociais (7,1%) Outros (14,2%)

Xogo da fonda, tiradondas ou honda	Descoñecido (56,6%) Algo coñecido (16,6%) Moi coñecido (16,7%)	26,7%	Saber popular (55,6%) Amizades (11,1%) Escola (5,6%) Redes sociais (5,6%) Outro (27,9%)
Mariola	Descoñecido (3,3%) Algo coñecido (16,6%) Moi coñecido (80%)	90%	Saber popular (79,3%) Escola (65,5%) Amizades (31%) Redes sociais (3,4%) Outro (3,4%)
Trompo ou buxainas	Descoñecido (0%) Algo coñecido (10%) Moi coñecido (90%)	100%	Saber popular (76,7%) Escola (63,3%) Amizades (23,3%)
Agochadas	Descoñecido (3,3%) Moi coñecido (96,7%)	96,7%	Saber popular (69%) Escola (65,5%) Amizades (58,6%)
Tirapedras/tiratacos	Descoñecido (10%) Algo coñecido (23,3%) Moi coñecido (66,7%)	73,3%	Saber popular (84,6%) Amizades (23,1%) Escola (15,4%)
Xogo do aro, rolo, chincha, ou rulincha	Descoñecido (30%) Algo coñecido (33,3%) Moi coñecido (36,7%)	53,3%	Saber popular (60%) Escola (40%) Amizades (8%) Redes sociais (8%)
Xogo da panda ou chepa	Descoñecido (16,7%) Algo coñecido (20%) Moi coñecido (63,4%)	76,7%	Saber tradicional (48,3%) Escola (48,3%) Amizades (20,7%) Redes sociais (3,4%) Outro (3,4%)
Xogo da goma	Descoñecido (20%) Algo coñecido (16,7%) Moi coñecido (63,4%)	80%	Escola (60%) Amizades (32%) Saber popular (24%)
Guá	Descoñecido (86,7%) Algo coñecido (0%)	16,7%	Saber popular (50%) Escola (16,7%) Amizades (8,3%)

	Moi coñecido (6,7%)		Redes sociais (8,3%) Outro (8,3%)
Xogo da queda	Descoñecido (33,4%) Algo coñecido (23,3%) Moi coñecido (43,3%)	63,3%	Escola (54,2%) Saber popular (33,3%) Amizades (29,2%) Redes sociais (8,3%) Outro (8,4%)
Xogo da lindeira ou dindeira	Descoñecido (73,3%) Algo coñecido (10%) Moi coñecido (16,7%)	16,7%	Saber popular (66,7%) Escola (8,3%) Amizades (8,3%) Outros (16,6%)
Fabricación de pelotas con abrótegas ou trapos	Descoñecido (46,7%) Algo coñecido (23,3%) Moi coñecido (20%)	33,3%	Saber popular (73,9%) Escola (17,4%) Amizades (13%) Outros (12,9)
Xogo do pano	Descoñecido (0%) Algo coñecido (3,3%) Moi coñecido (96,6%)	100%	Escola (73,3%) Saber tradicional (60%) Amizades (33,3%)
Fabricación de frutas e gaitas con madeira e alcacén	Descoñecido (43,3%) Algo coñecido (26,7%) Moi coñecido (30%)	30%	Saber popular (84%) Escola (20%) Amizades (8%) Redes sociais (4%) Outro (12%)
Xogo da churra	Descoñecido (63,4%) Algo coñecido (30%) Moi coñecido (6,7%)	23,3%	Saber popular (60%) Escola (33,3%) Amizades (13,3%) Redes sociais (13,3%)
Xogos de cartas coa baralla española	Descoñecido (3,3%) Algo coñecido (6,6%) Moi coñecido (83,4%)	90%	Saber popular (93,1%) Amizades (31%) Escola (10,3%)
Tiro ao arco con varas de paraugas	Descoñecido (66,6%) Algo coñecido (20%)	23,3%	Saber popular (80%) Escola (6,7%)

	Moi coñecido (13,3%)		
Xoguetes de madeira e nabos	Descoñecido (63,3%) Algo coñecido (26,7%) Moi coñecido (10%)	20%	Saber popular (86,7%) Amizades (6,7%) Outro (6,7%)
Andavía	Descoñecido (83,3%) Algo coñecido (10%) Moi coñecido (6,6%)	13,3%	Saber popular (60%) Amizades (20%) Outros (20%)
Xogo da china	Descoñecido (73,3%) Algo coñecido (13,3%) Moi coñecido (13,3%)	26,7%	Saber popular (41,7%) Escola (25%) Amizades (25%) Redes sociais (8,3%) Outros (24,9%)
Zancos	Descoñecido (10%) Algo coñecido (16,6%) Moi coñecido (73,4%)	86,7%	Saber popular (41,7%) Escola (25%) Amizades (25%) Redes sociais (8,3%) Outros (24,9%)
Tres en raia	Descoñecido (6,7%) Algo coñecido (3,3%) Moi coñecido (90%)	93,3%	Saber popular (41,7%) Escola (25%) Amizades (25%) Redes sociais (8,3%) Outros (24,9%)
Raposiño	Descoñecido (66,6%) Algo coñecido (13,3%) Moi coñecido (20%)	33,3%	Escola (46,2%) Saber popular (15,4%) Amizades (7,7%) Redes sociais (15,4%) Outros (15,4%)
Gazafello	Descoñecido (83,4%) Algo coñecido (6,7%) Moi coñecido (10%)	13,3%	Saber popular (66,7%) Redes sociais (11,1%) Outros (22,2%)

<p>Pilla pilla ou peladas</p>	<p>Algo coñecido (6,7%) Moi coñecido (93,3%)</p>	<p>100%</p>	<p>Escola (76,7%) Amizades (56,7%) Saber popular (56,6%) Redes sociais (11,1%)</p>
--------------------------------------	--	-------------	--

Anexo 2 - Lista de xogos recollidos

- 1. Agochadas:** xogo que consiste en agacharse nalgún lugar mentres unha das persoas participantes conta, cos ollos pechados e permanecendo quieto nun sitio, ata un número previamente establecido. Unha vez remata de contar, ten que moverse polo espazo para tratar de atopar ao maior número de persoas posibles. Se unha das persoas que está escondida consegue chegar ata o lugar onde a persoa se situou para contar, sálvase. Pola contra, se a persoa que conta atopa a unha das persoas agochadas, esta perde e pasa a ser a que conta na seguinte partida. Adoitábase xogar a el durante todas as épocas do ano; durante as noites de verán por seren tan largas e durante todo o inverno, xa que era un pasatempo que se podía levar a cabo no interior das casas ou dos pallais. Tamén se xogaba nas leiras, escondidos entre a palla do millo nas leiras.
- 2. Andavía:** xogo fabricado co carrete de madeira onde viña envolto o fío e, a diferenza do bailarín, neste empregábase o carrete enteiro. Por unha das caras do carrete, clavábaselle dous clavos, un a cada lado do burato. Acto seguido, cortábase unha lata en forma de número 8, con dous ocos no medio a distancia un do outro para que encaixasen nos clavos. A estes cortábanlle a parte superior para que a lata entrase e saíse de facilmente. O carrete agarrábase por un mango de madeira que se introducía polo medio do mesmo, de xeito que fixese tope por un dos lados do carrete. Acto seguido, amarrábaselle un cordel ao redor do carrete, tirábase del, e a lata saía despedida imitando as hélices dun helicóptero.
- 3. Aro, rolo, chincha, china ou rulincha:** xogo que consiste en facer rodar un aro de metal sobre o chan, guiándoo cunha barra rixida, que remate nunha dobrez que funcione como gancho. Adoitaba fabricarse coa asa de ferro dun caldeiro vello, dobrándoa e aplicándolle calor nos extremos para que soldase e quedase unida en forma de aro. Tamén había lugares nos que se fabricaba coas partes metálicas das barricas vellas, gastadas e inservibles.
- 4. Bailarín ou bailarique:** xoguete fabricado coa metade dun carrete de madeira no que viña envolto o fío de coser. Polo burato que quedaba no medio introducíase un pau finiño, afiado pola punta, e cos dedos dábaselle impulso para que xirase sobre si mesmo.

5. **Cartas:** diversos xogos de cartas coa baralla de naipes española tales como a brisca, o tute, o chinchón, a escoba ou o tute.
6. **China:** xogo idéntico ao xogo aro, só que se empregaba un aro moito máis pequeno.
7. **Churra:** neste xogo, 2, 3 ou 4 rapaces ou rapazas pandaban. A primeira ía apoiada nunha parede ou árbore, dobrada cara adiante. A seguinte apoiábase na súa cadeira, logo outra, e outra... así ata formar unha especie de burro máis ou menos longo. Por outra banda, outro grupo de nenos e nenas ían saltando enriba deles, dun en un. O mellor saltador ía primeiro, para que quedara moi adiante e deixara sitio para o resto. A cuestión era quedar moi ben colocados para non caer, porque se caían, perdían.
8. **Dindeira ou lindeira:** xogo que consiste nun anaco de corda atada a unha árbore sobre a que o neno ou nena se suxeita para sansanicarse. Adoitábase xogar a el mentres se levaba o gando a pacer ao monte e a corda que se empregaba era aquela coa que suxeitaban o gando durante o camiño.
9. **Estalabogas ou estalote:** é un xogo elaborado cun anaco dunha póla de sabugueiro, xa que resulta moi sinxelo baleirar o interior deste. Consiste en introducir dúas bólas das abrótegas no interior, unha por cada lado, e introducir por un dos extremos un pau fino para que así, unha estalase contra a outra saíndo unha delas disparada. Nun dos extremos deste artefacto deixábase un borde de madeira por dentro do anaco que se furaba para que servise así de tope e conseguir que unha delas non saíse despedida, senón que servise unicamente como impulso da outra.
10. **Estornela:** para a práctica deste xogo precísanse dous paus pouco pesados, alargados -un algo máis que o outro- e dun diámetro non moi amplo; así como doutro elemento calquera -unha pedra, unha racha de madeira...etc.- para pousalo sobre o chan. O xogo consiste en colocar o pau máis pequeno sobre este elemento, servindo como palanca, para golpealo posteriormente co pau máis grande. Unha vez que se pinza o pau pequeno e este sae disparado cara arriba, golpéase con forza co pau máis pequeno para tratar de lanzalo o máis lonxe posible. Nalgúns lugares, o pau pequeno lanzábase directamente ao aire, sen pinzalo dende o chan. O resto das persoas que xogaban

trataban de coller o pau que se lanzaba, e podíanse axudar de ramas de xestas ou arbustos semellantes para atrapalo.

- 11. Frauta de abeneiro:** consistía na fabricación dunha frauta coa madeira do abeneiro. Para iso, cortábase un anaco dunha póla desta árbore, furábase polo medio e facíanselle uns buratos e unha embocadura pola que soprar.
- 12. Fútbol:** o fútbol é un dos xogos máis populares do Concello da Baña e só se precisa unha pelota ou un elemento que funcione como tal. Neste concello xogábase con piñas ou pedras se estaban no monte co gando; así como con pelotas fabricadas con abrótegas e con trapos mollados.
- 13. Gaita de alcacén:** instrumento fabricado coa palla de centeo. Tiña un proceso de fabricación moi sinxelo, pois só había que esmagar ou cortar un pouco a punta, a modo de palleta, facerlle uns buratiños e xa sonaba.
- 14. Gazafello:** consiste en ir andando, correndo ou saltando dun lado cara outro en fila, catro, cinco ou máis rapaces e rapazas suxeitos uns aos outros polos hombros.
- 15. Goma:** para xogar á goma precísase unha goma elástica atada polos extremos e colocada ao redor de dous nenos ou nenas, colocadas unha en fronte da outra e deixando espazo suficiente para que outro neno ou nena salte no medio. A goma colócase inicialmente nos tobillos e vaise subindo, pouco a pouco, ata o pescozo, dependendo do xogo. A goma era un xogo practicado ao aire libre e por mulleres, xeralmente.
- 16. Guá:** xogo que consiste en meter, mediante un pequeno impulso con dous dedos, unha boliña pequena nun burato feito na terra mentres se di “guá” cando se lle dá o golpe. A bóla eran pedras redondas pequenas, landras, ou sementes das árbores.
- 17. Mariola, peletre ou bicorro:** é un xogo que posúe varias variantes e para xogar, os nenos e nenas teñen que marcar no chan, sobre o cemento cunha tella ou na terra cun garabullo, un total de oito casas. O xogo consiste en ir saltando á pata coxa dunha a

outra, ida e volta, arrastrando unha pedriña ou taco sen pisar as liñas das casillas nin caer.

18. Marro: formábanse dous equipos que se colocaban nos extremos do campo de xogo delimitado previamente e consistía en que os xogadores dun campo tiñan que chegar ao campo contrario sen ser pillados polos membros deste.

19. Panda ou chepa: a finalidade de dito xogo popular era saltar, coas pernas abertas, por riba doutra compañeira ou compañeiro que se posicionaba co lombo dobrado cara abaixo. Para conseguilo, a persoa que saltaba tiña que apoiar as mans nas costas da persoa que estaba abaixada para coller impulso e saltar por riba del coas pernas o máis abertas posibles.

20. Pano: é un xogo popular no que dous equipos compiten por coller un pano que suxeita unha persoa situada no medio de ambos equipos. Para xogar, cada participante ten un número asignado, de modo que no equipo A e no equipo B haxa dúas persoas que compartan número. A persoa que suxeita o pano ten que dicir un número e, as dúas persoas ás que corresponda ese número, deben saír correndo para coller o pano. A persoa que o logra coller primeiro, ten que correr de volta a onde está o seu equipo antes de que a persoa do outro equipo que non o logrou coller, o pille.

21. Pelouros: trátase dun xogo ao que adoitaban xogar as nenas maioritariamente, dispostas de xeonllos ou sentadas no chan formando un círculo. Comezaba unha e, cando perdía, tocáballe á seguinte segundo a orde que prestableceran ao comezar. Consistía en lanzar varias pedriñas ao aire e recollelas coa man e dependendo da zona, variaban entre 4 a 6 pedras e tiña varias fases. O xogo comezaba cunha delas tirando as 6 pedras ao aire e tratando de collelas co dorso da man. As que lograba recoller con nel apartábanse e xa non as volvía a usar máis a excepción dunha, a empregada nas seguintes fases, que se usaba para lanzar ao aire mentres trataba de recoller de unha en unha, de dúas en dúas; e así sucesivamente ata recoller todas as pedras coas que xogaban mentres a primeira estaba no aire, pero tamén a había que recoller na palma da man, xunto ao resto das pedras, cando baixaba.

- 22. Pilla pilla ou peladas:** xeralmente, neste xogo hai unha persoa á que lle toca pandar e ten que correr detrás do resto das persoas que xogan, mentras estas escapan, tratando de pillalas. Se logra coller a algunha delas, esta pasa a pandar mentres que a que a pillou, escapa.
- 23. Pita cega:** xogo que se leva a cabo en grupo. Consiste en taparlle os ollos a un dos nenos ou nenas que estean a xogar para que despois, sen ver nada, se mova polo espazo tratando de atopar a algún ou algunha do resto das súas compañeiras e compañeiros. Practicábase durante todo o ano pero especialmente no inverno, por ser un xogo que podía ser levado a cabo dentro dunha casa ou pallal.
- 24. Queda:** xogo moi semellante ao das agachadas, coa variante de que os lugares escollidos para agocharse eran aqueles máis pretos á persoa que pandaba, e coa diferenza tamén de que non valía salvarse; a persoa que contaba tiña que atopar a todas as persoas que estaban a xogar.
- 25. Raposiño:** trátase dun xogo que consistía en facer que un rapaz ou rapaza se posicionase nunha portela ou nunha entrada que houbera no lugar, esperando a que o resto dos compañeiros escorrentasen ao “raposiño”, o mandasen a onde estaba el ou ela esperando, e o pillase.
- 26. Salto á corda:** trátase dun xogo cuxo obxectivo é saltar a corda o maior número de veces posibles. Para poñelo en práctica precísase unha corda e dúas persoas que a suxeiten por cada un dos seus extremos e a movan realizando amplos círculos mentres un neno ou nena a salta no medio das dúas.
- 27. Tirafondas, fonda ou honda:** xogo popular fabricado cunha tira de coiro e un cordel en cada extremo ao que se lle dá un forte impulso para facelo virar con forza e lanzar, xeralmente unha pedra, o máis lonxe posible.
- 28. Tirapedras ou tiratacos:** fabricábase cunha rama de madeira, de poucas dimensións, en forma de i grego. Na parte de arriba que forma a v, atábase unha goma elástica que, ao estírala cara atrás e despois soltala, lanzaba con forza e a bastante distancia unha pedra ou algo semellante.

- 29. Tiro ao arco:** xogo fabricado coas varas dun paraugas vello e unha corda ou goma, dándolle a forma dun arco, e empregando un pau afiado que funcione como frecha. Tratábase dun xogo practicado por homes na súa maioría, e bastante perigoso xa que a persoa que tiña o arco imitaba ser un cazador mentres que o resto dos rapaces imitaban ser os coellos.
- 30. Tres en raia:** xogo que consiste en marcar no chan un taboleiro con 9 casiñas. Xógase entre dúas persoas e cada unha delas debe escoller tres pedriñas, flores, bólas etc., a modo de fichas, e tratar de colocalas facendo unha liña nas casillas, xa sexa de xeito vertical, horizontal ou en diagonal. Os turnos vanse intercalando e teñen que tratar de evitar que a persoa rival consiga colocar as súas tres fichas formando unha liña recta.
- 31. Trompo ou buxaina:** trátase dun xoguete que consiste nunha peza de madeira e que remata nunha punta afiada. Ao redor de dita peza envólvese un cordel de madeira que serve para facer bailar o trompo sobre sí mesmo no chan.
- 32. Xoguetes fabricados con madeira e nabos:** en varias parroquias do Cocnello da Baña fabricábanse carros, bicicletas e escopetas con madeira, así como casiñas e carros con nabos.
- 33. Zancos:** consiste nun xogo fabricado con madeira, composto por dúas pezas. Cada unha destas pezas está formada por un pau grande e outro máis pequeno, enganchado ao grande, para colocar os pés sobre el. A finalidade era colocar os brazos ao redor dos paus, poñer ambos pés enriba e logar camiñar enriba deles.