

ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO COMPARADO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS: UNA ETNOMOTRICIDAD SINGULAR

COMPARED PRAXEOLOGICAL ANALYSIS OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS OF THE CANARY ISLANDS: A UNIQUE ETHNOMOTRICITY

Dr. José Hernández Moreno (*)

Dr. Vicente Navarro Adelantado (**)

Dr. Francisco Jiménez Jiménez (**)

Dr. Ulises Castro Núñez (*)

* Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

** Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de La Laguna

Resumen

Este trabajo, elaborado sobre los juegos y deportes tradicionales de Canarias (juegos aborígenes, juegos motores tradicionales y deportes tradicionales) trata de encontrar, a partir de la comparación de sus rasgos caracterizadores, las claves praxiológicas y socioculturales que permitan entender las semejanzas o diferencias existentes entre los tres grupos estudiados y la interpretación que comporta, y todo ello hecho de manera diacrónica y sincrónica. Se presenta una breve descripción de las diversas prácticas motrices de Canarias de carácter tradicional, se justifica su proceso de catalogación, y finalmente se analizan, de forma comparada, cinco rasgos (interacción motriz, red de comunicación motriz, grado de estandarización del espacio, temporalidad y sistema de tanteo) pertenecientes a un análisis más amplio que se ha desarrollado para la catalogación de estas prácticas.

Palabras clave: Catálogo, Deportes y juegos tradicionales canarios, análisis praxiológico,

Abstract

This research, elaborated on the games and traditional sports of the Canary Islands (aboriginal games, traditional motor games, and traditional sports) tries to find, from a comparison of their characteristics, the sociocultural and praxeology's keys to understand the similarities or differences between the three groups studied and the interpretation that entails and all done in a diachronic and synchronic approach. This study presents a brief description of the various motor practices that are traditional from the Canary Islands, the adjustment of its cataloging process, and finally five features are analyze in a comparative way (motor interaction, motor communication network, degree of standardization of the space, temporality and scoring system) belonging to a broader analysis that has been developed for the documentation of these practices.

Key words: Catalog, Sport and Traditional Games, Canary Islands, Praxiological Analysis.

Introducción

El presente trabajo es un estudio orientado a la construcción de un catálogo de las manifestaciones sociales de carácter motor que vienen denominándose, de forma genérica, *juegos y deportes autóctonos y tradicionales* de Canarias, haciéndolo de tal manera, que sea posible determinar conceptualmente: 1. cuáles serían dichos juegos motores y deportes; 2. qué indicadores de organización serían más apropiada; y 3. cuáles son los rasgos estructurales caracterizadores de su lógica interna que evidencia sus diferencias.

El marco teórico de referencia es el de la Praxiología motriz. Este marco se complementa con otras disciplinas recurrentes al análisis histórico-cultural y catalogador.

Para este trabajo, reconocemos como **juego motor** a una "*situación motriz, incierta, de carácter lúdico, con acuerdos normas o reglas*" y al **deporte** como a "*una situación motriz de competición reglada e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico*" (Hernández, Castro y Navarro. 2003: 313-315).

La metodología empleada ha sido fundamentalmente la recopilación, estudio y análisis de la mayor parte de la documentación existente sobre los denominados *juegos y deportes autóctonos y tradicionales* de Canarias, especialmente de los reglamentos y manuales técnicos, las normativas legales, los libros, revistas y documentos, particularmente del mundo de los juegos motores tradicionales, describiendo y analizando la estructura de dichas actividades desde una perspectiva fundamentalmente praxiológica.

Como estrategia metodológica para el desarrollo del trabajo, se presenta el problema de la catalogación desde una perspectiva amplia, indicando todo lo que debe tenerse en cuenta, para a partir de ahí delimitar lo que se va a llevar a cabo en este trabajo, estableciéndose las siguientes fases:

1.- Discusión conceptual en torno al problema de partida: la catalogación de las prácticas motrices, denominadas de manera genérica y popular *juegos y deportes autóctonos y tradicionales*. Qué es un catálogo y qué problemas acarrea una catalogación específica. Identificación de las posibles perspectivas teóricas para el análisis de las tareas y situaciones motrices y justificación de la/s que van a ser tomadas como referencia

2.- Desarrollo metodológico: reconocer la situación actual de estas prácticas motrices en cada una de las islas. Empleándose las técnicas que se exponen:

- Recopilación de la documentación praxiológica y de organización social y legal que regule la organización y/o prácticas de estas actividades.
- Análisis de documentación específica relacionada con el corpus de actividades objeto de estudio.
- Elaboración de instrumentos para la recogida y análisis de información so los denominados juegos y deportes autóctonos y tradicionales de Canarias (fichas de catalogación tipo)

LAS PRÁCTICAS MOTRICES TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS

Las prácticas motrices tradicionales que constituyen el objeto de estudio de este trabajo fueron abordadas conceptualmente en la obra anterior de esta colección *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias* (Hernández, Castro y Navarro, 2003).

Las manifestaciones sociales de la motricidad, que vamos a considerar en este trabajo, son aquellas, que tal como ya hemos dicho reúnen los siguientes requisitos:

- Que posean una estructura de juego motor o deporte¹.
- Que tengan referencias documentales que acrediten su práctica en Canarias con transmisión intergeneracional.
- Que estos juegos motores o deportes tradicionales posean rasgos singulares no globalizados.

El uso de estos criterios estará necesariamente condicionado por la existencia de fuentes documentales que permitan su contraste y comprobación. Este es el caso de las prácticas físicas aborígenes, donde unas, al disponer de acreditación documental acerca de su carácter lúdico forman parte de los denominados juegos aborígenes. Mientras otras, al no disponer de esta acreditación quedan excluidas por el momento. Este es el caso de cinco prácticas aludidas en diversas fuentes clásicas, pero de las cuales carecemos de la precisión necesaria para justificarlas como juego aborígen (Hernández Moreno, Castro y Navarro (2003:69-71); nos referimos en concreto a la carrera, el salto, el nado, y la ascensión de troncos, y salto el pastor. Respecto a la carrera, la referencia de que se dispone corresponde a Espinosa (1594:38), donde menciona una actividad a la que denomina escuetamente *correr*, aunque en un contexto festivo; sin embargo, no podemos valorar, desde el punto de vista motor, cómo se organizaba y en qué consistía esa actividad. En cuanto al salto, que también menciona Espinosa en la misma frase que acabamos de citar para el caso de correr, nos encontramos de nuevo, con el mismo problema de falta de precisión de cómo era motrizmente esa actividad, cuál era el objetivo que se debía a conseguir y con qué estructura se desarrollaba la actividad. Por su parte, la actividad de nado, mencionada en las crónicas *Le Canarien* (1402: cap. LXVII) y *Ovetense* (aprox. 1525: cap. 22). La primera, se refieren a nadar como una práctica con sentido funcional; la segunda, la sitúa en un contexto festivo, pero en ninguno de los dos casos se precisa cómo era el desarrollo de la práctica. También Torriani (1590:74), hace mención a que los aborígenes eran "*grandes nadadores*", con las mismas limitaciones descriptivas señaladas en las referencias anteriores. Otra actividad que puede suscitar confusión es la ascensión de maderos y troncos a los riscos (Navarro, 1994) que hasta donde podemos conocer, hubo de cumplir dos posibles funciones alejadas del contexto lúdico: una vinculada al almacenamiento de utensilios y productos necesarios, y otra relacionada con una

¹ Entendemos por juego motor la definición aportada por Hernández Moreno, Castro Núñez y Navarro Adelantado (2003:315) "*situación motriz incierta de carácter lúdico, con acuerdos, normas o reglas*", y por deporte la propuesta de los mismos autores (2003: 313) "*una situación motriz de competición, reglada, e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico* "

posible práctica funeraria de ascensión del cuerpo mirlado² y del chajasco³. En cuanto a la actividad conocida como salto del pastor, encontramos referencias en Espinosa (1590) y Fructuoso (1590); en el primer caso se alude a la habilidad que mostraban los aborígenes al arrojarse risco abajo con la ayuda de una lanza; y en el segundo, se describe básicamente la técnica que empleaban los aborígenes para sortear desniveles, de estas citas se deduce un carácter funcional y no lúdico de esta práctica.

Por último, el desplazamiento con la ayuda de un palo grande para salvar los desniveles del terreno carece, en las referencias documentales, de la precisión necesaria que permita asegurar el carácter lúdico de esa actividad; las referencias más antiguas conocidas aluden a este tipo de desplazamientos con saltos desde un punto de vista estrictamente funcional (Espinosa, 1594:44). No obstante, en nuestra opinión el sentido lúdico de las prácticas de tipo individual es subsidiario de la atribución que haga el sujeto, independientemente de que este carácter lúdico sea acreditado socialmente. Por consiguiente esta práctica motriz y las mencionadas anteriormente no van a ser catalogadas dentro del conjunto de juegos aborígenes, al no quedar acreditado suficientemente su carácter lúdico en las referencias documentales.

Asimismo, en una amplia catalogación siempre pueden quedar fuera algunas prácticas motrices que, a veces, no son estables en su aparición en las clasificaciones habituales en este campo. En nuestro caso, se muestra cierta discusión acerca de algunas prácticas, como el calabazo, la billarda, el chapulín, y —en opinión de otros— los mismísimos deportes, en general. También puede generar alguna controversia el catalogar como deportes tradicionales aquellas prácticas motrices que han experimentado una reciente deportivización, partiendo de un juego motor tradicional.

Para aclarar esta posible discusión, recurrimos a los requisitos que hemos manejado y que han servido para delimitar el corpus que es objeto de catalogación. Todo ello se enmarca en la decisión de realizar este trabajo solamente para el nivel de adultos, no incluyéndose en este catálogo los juegos infantiles. Según esto, el calabazo es una práctica que podríamos ubicar dentro de las actividades motrices de carácter laboral, recreada para mantener la actividad, pero separada de una tradición lúdica. Digamos, que formaría parte del fenómeno lúdico-deportivo, aunque, estrictamente, no puede ser catalogado como una práctica catalogable entre los deportes y juegos motores tradicionales canarios. Por su parte, *la billarda* en Canarias ha sido un juego infantil y, en su última etapa, un juego de muchachos, pero no de adultos; la confusión aumenta cuando sabemos que existen muchas referencias y vestigios de juegos de este tipo en otros lugares de España y Europa que sí son practicados por adultos. En cuanto a algunos de los deportes más practicados y conocidos, que llevan tres generaciones entre nosotros, como son el fútbol o el baloncesto, no los consideramos en esta obra porque, estructuralmente, no difieren respecto al mismo deporte practicado en otros lugares, por lo que no se adecuan al caso canario, salvo en lo que Parlebas denomina *varianzas interculturales*. Es decir, se reconocen breves matices de concepción o de aplicación en la práctica del deporte, pero no se trata de una práctica diferenciada, estructuralmente. Por ejemplo, el fútbol brasileño se concibe como un juego para virtuosos, de dominio técnico individual, aunque siempre enmarcado en la estructura global que le sustenta y que es compartida con el resto del mundo del fútbol. Siguiendo con el argumento anterior, respecto al problema estructural, igualmente, éste sería el caso del *chapulín*, que mantiene una similitud estructural con el billar americano, a lo que hay que añadir su reducido tiempo de presencia entre nosotros. En a la lucha canaria, la vela latina de botes, la vela latina de barquillos, la bola canaria, la lucha del garrote y el arrastre de ganado, consideramos que el hecho de proceder de unas prácticas motrices de carácter tradicional justifica su consideración como deportes *tradicionales*, a pesar de que su transformación en deporte ha acontecido recientemente, y de que todo proceso de deportivización de una práctica motriz implica la incorporación de nuevos elementos estructurales y funcionales en mayor o menor grado.

Obviamente, esta obra se ha limitado a prácticas lúdicas con situación motriz, lo que deja fuera a un grupo de juegos, tales como los juegos de mesa. Finalmente, otro de los requisitos corresponde a los rasgos de transmisión intergeneracional estable, que hemos barajado en un mínimo de tres generaciones de valor de tradición. No obstante, este trabajo de catalogación representa un camino abierto a la reconsideración y al reconocimiento de que los deportes y los juegos motores tradicionales son elementos dinámicos en un contexto propio de las ciencias sociales.

CRITERIOS HISTÓRICO-CULTURAL, EVOLUTIVO Y PRAXIOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS OBJETO DE ESTUDIO

Los deportes y juegos motores tradicionales corresponden a un tipo de juegos y deportes que vinculan lo cultural con una práctica motriz; por consiguiente, se concitan unos significados corporales junto a una manera de entender socialmente estas prácticas lúdicas. De modo que podemos afirmar que los deportes y juegos motores tradicionales pertenecen a un grupo específico de prácticas lúdicas y deportivas que se separan del resto de ellas. No obstante, he aquí el primer problema: cómo algunos de estos deportes se desligan cada vez más de su tradición cultural originaria para mostrarse, también cada vez más, como

² *Mirlar* era un procedimiento, con varios sistemas dependientes de la clase social, que los aborígenes canarios realizaban para embalsamar el cuerpo del difunto.

³ El *chajasco* consistía en una parihuela o en una tabla larga cuya función era la de transporte del cuerpo momificado y su posterior depósito, de manera que el cuerpo no tuviera contacto con la tierra.

deportes modernos convencionales. Por eso es tan importante para una clasificación advertir de la consideración de lo simbólico, porque muchos juegos motores o deportes tradicionales, que han cambiado empujados por un confuso modernismo deportivo, no varían entre sí sino sólo en el valor simbólico que se le atribuye.

Por su parte, la elección del criterio bajo el que se construirá la clasificación no es un asunto menor, porque en el criterio elegido residirá la validez o invalidez de lo que se clasifica. La confusión de mezclar criterios no parece conveniente; sin embargo, en algún caso esto es necesario, por una razón de proceso de cambio cultural, tal y como, a nuestro juicio, ocurre con los deportes y juegos motores tradicionales canarios. En este caso, la clasificación reclama dos criterios igualmente válidos, ya que la cultura aborígen canaria poseyó unos juegos con sus características culturales bien delimitadas y separadas de otro grupo de juegos motores y deportes, también con sus características limitadas con precisión y alejamiento cultural. De ahí que las actividades motrices de los aborígenes canarios, que han evolucionado hacia formas deportivas modernas, en las que la institucionalización y el reglamento son rasgos sustantivos, deban ser conceptualizadas y catalogadas como dos realidades relacionadas pero diferentes, con elementos comunes aunque claramente diferenciados; en este caso, estarían: la *lucha canaria* y *lucha del garrote*. De ahí que hablar de la existencia de deporte aborígen resulte una imprecisión conceptual y una contradicción, dado el significado actual del concepto de *deporte*, donde los modelos de práctica tienden a la homogeneización. Sin embargo, sí que se puede afirmar que estos deportes anteriores tienen su origen en juegos motores aborígenes. Entonces, ¿cómo armonizar esta realidad en una clasificación que necesita la validez de un criterio cultural?

Somos contrarios al reduccionismo que supone la consideración de juegos y deportes 'autóctonos', tomando así como eje el criterio de autoctonía (Hernández Moreno, Castro y Navarro, 2003). La razón es que solamente, y con reparos propios de su procedencia étnica, la cultura aborígen podría ser considerada como autóctona. Ninguna teoría cultural ampara la consideración de la autoctonía como criterio válido, a partir de la confluencia de otras culturas en el territorio insular canario.

El mundo de los juegos y deportes tradicionales ha pasado por unas décadas en las que ha predominado más la diferencia respecto a otros juegos que lo que culturalmente se compartía con ellos, en la que el juego tradicional no se situaba en el análisis de la cultura, sino más bien en una visión localista de las prácticas tradicionales. Éste ha sido el camino que marcaron muchas de las afirmaciones de libros y documentos sobre este tipo de juegos y deportes, pero, en la actualidad, parece que el rigor se ha extendido entre los estudiosos de estas actividades y el concepto *tradicional* se ha ampliado para cubrir un vacío de otros conceptos que dejaban el problema a medio definir, como *vernáculo* o *popular*. Resulta curioso que 'autóctono' sea un término en desuso, cuando aspiró precisamente a ocupar todo el espectro de juegos⁴. La solución de la precisión exige que se trate de *autóctono* a un juego en exclusiva y no extensivamente, que induce inevitablemente a error cultural.

La comprensión de la complejidad del proceso de cambio cultural que han sufrido los deportes y juegos motores tradicionales canarios queda patente en el siguiente esquema, en el que se muestran estos procesos, los juegos motores desaparecidos, los juegos motores y su momento de aparición, y los juegos motores que son conceptualmente deportes.

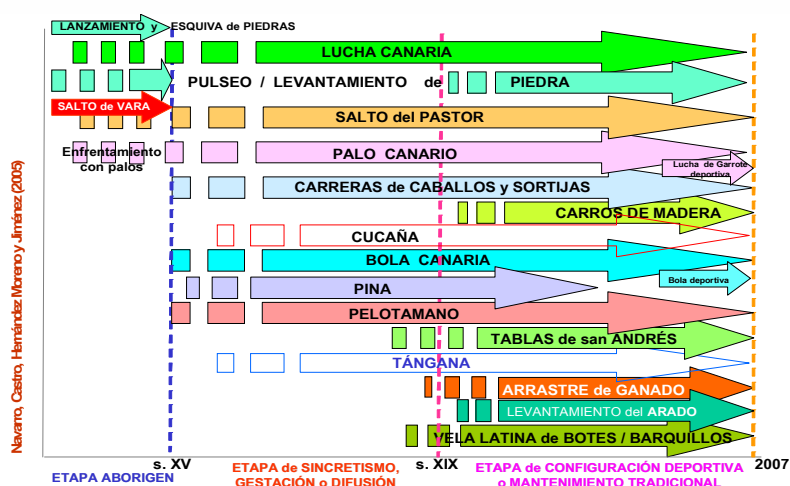


Fig. 1. Realidad histórico-cultural de los deportes y juegos motores tradicionales canarios

⁴ En cambio, juego o deporte 'autóctono' es comúnmente empleado por las personas no eruditas sin mayor intención, pero sin conocer cuál es su significado concreto en el campo de la antropología cultural.

Es posible que con el paso del tiempo y la evolución que se pueda producir en estas prácticas, como en otras no incluidas en este momento hagan necesario la modificación del presente catálogo, bien para incluir alguna otra o bien por que sea deba excluir alguna de las incluidas ahora.

SINÓPSIS EXPLICATIVA DE ALGUNAS CARACTERÍSTICAS ESTRUCTURALES DE LOS DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS

Con la finalidad de que este trabajo pueda ser comprendido en todos su amplitud exponemos a continuación los rasgos estructurales configuradores de la lógica interna de los juegos y deportes que son objeto de estudio en el mismo, divididos en tres grupos: juegos aborígenes (jab), juegos tradicionales (jtr) y deportes (det)

JUEGOS ABORIGENES

ENFRENTAMIENTO CON PALOS:

El empleo de un palo con función bélica o de implemento cotidiano está documentado ampliamente en los cronistas, viajeros e historiadores de Canarias. El empleo lúdico ya aparece en Cedeño (copia del siglo XVII), si admitimos esta fuente como segura, y constituye una hipótesis muy sólida el episodio ritualizado de juego que narra Torriani (1590) con uso de un palo por parte de cada contendiente. Por consiguiente, se trata de una actividad lúdica ya en la cultura aborígen.

"El día que celebraban la boda, (...) la llevaba a su casa la mujer i hacían grandes comidas y juegos: (...); hacían un general torneo de palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago (...)" (Antonio Cedeño, 1487)

"Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan solo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía de pie encima de su piedra, (...) con el bastón llamado magodo o amodeghe (...). Después bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja (...)" (Torriani, 1590)

Espacio: El espacio vendría determinado por las características de la actividad y las dimensiones del implemento, y comprendería el uso del espacio generado por los mismos movimientos de los contendientes. Lo que parece evidente es que el enfrentamiento lúdico con palos se desarrollaría en un espacio público.

Material: Se utilizaba un palo de características variables. Es seguro que los palos con los que se enfrentaban serían de características semejantes. La narración de Cedeño alude a un *"general torneo con unos palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago"*, lo que le confiere al material un valor simbólico significativo.

Desarrollo del juego: El juego consistiría en enfrentarse a otro jugador, en un espacio más o menos acondicionado, esgrimiendo con el palo y adquiriendo cada cual su ventaja.

LANZAMIENTO Y ESQUIVA DE PIEDRAS

El lanzamiento y esquiava de piedras era un juego aborígen que cuenta con varias referencias acerca de su práctica en las Islas desde la llegada de los primeros europeos. Estaba estrechamente ligado a una actividad funcional de carácter bélico. *"Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan solo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía de pie encima de su piedra, con tres piedras en la mano, para tirárselas, (...). Primeramente se tiraban las piedras que hurtaban con destreza meneando el cuerpo sin mover los pies (...)"* (Torriani, 1590)

"Eran los gomeros gentes de mediana estatura, animosos, ligeros y diestros en ofender y defenderse, grandes tiradores de piedra (...). Acostumbraban los naturales de esta isla para hacer diestros y ligeros sus hijos, ponerse los padres a una parte, y con pelotas de barro les tiraban, porque se guardasen; y como iban creciendo, les tiraban piedras y después varas botas después con puntas; y así los hacían diestros en guardarse, hurtando el cuerpo. Y éranlo tanto que en el aire tomaban las piedras y dardos y las flechas que les tiraban, con las manos" (Abreu y Galindo, 1602)

Espacio: Desde un punto de vista práctico, la distancia entre los jugadores debería corresponder a una distancia media que mantenga la incertidumbre, para lo cual tendría que adecuarse la relación entre la fuerza y precisión del lanzador respecto a la habilidad en la esquiava, lo que, a nuestro juicio, correspondería a una distancia entre 10 y 12 pasos. Recuérdese que la narración de Nebrija, que cita Abreu (1602; edición de Goya de 1977, p. 177)

Material: Bolas de barro (en la fase de aprendizaje), piedras y varas (con y sin punta).

Desarrollo del juego: El juego del lanzamiento y esquivas de piedras consistía en que una persona lanzara, desde una determinada distancia, una piedra sobre el cuerpo de otra persona que trata de evitar, mediante la esquivas, ser alcanzado. Algunas referencias documentales, mencionan que existieron jugadores que además de esquivar las piedras o las varas que les lanzaban, eran capaces de cogerlas con la mano en el aire.

LUCHA

La lucha era una práctica lúdica bien documentada en los cronistas, historiadores y viajeros de Canarias [Alvar García de Santa María (1420), Espinosa (1594), Scory (1590), Abreu (1602), Viera y Clavijo (1776)]. Su mención es segura en las fiestas, lo cual indica el contexto de entretenimiento compartido por la comunidad que la celebra y su evidente valor lúdico.

“que eran cristianos y el uno gran luchador; maguer que era de quarenta años no había en la corte quien luchase con él.” (Alvar García de Santa María, 1420)

“Habrá luchas, y el luchador que venciera a tres, dando a cada uno dos idas sin recibir ninguna, ganará dos varas de la misma seda. El día del Corpus se duplicarán los festejos” (1527, cfr. Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: El espacio empleado para la lucha hubo de venir determinado por los espacios públicos donde se realizasen las fiestas y, en los casos de los enfrentamientos lúdicos fuera de ese contexto festivo, vendría determinado por las características de la actividad: un espacio libre de obstáculos y con unas dimensiones mínimas para luchar. El espacio público permitiría el procedimiento de desafío, tal y como sabemos que se realizaba en las fiestas (Abreu).

Material: Las luchas se desarrollan técnicamente según el tipo de agarre, y las dos referencias para la construcción de mañas en la lucha aborigen serían el *tamarco* o el cuerpo desnudo; con grasa untada o no.

Desarrollo del juego: La lucha, en la etapa prehistórica, tuvo más de una forma de enfrentamiento. En cualquier caso, se trataba de una lucha por parejas, basada en presa o en agarre, y con acciones de desequilibrio y derribo; particularmente, un tipo de lucha se realizaba de manera integrada y consecutiva con otros artefactos (Torriani, Abreu). Desconocemos cómo era el sistema de ganancia o puntuación, que pudo ser a un enfrentamiento, o según un sistema incipiente de equipo al aplicar el mecanismo del desafío.

LEVANTAMIENTO DE PIEDRA

El levantamiento de piedra es un juego aborigen documentado ya en las Islas a la llegada de los europeos. Se trata de una práctica mediante la cual los aborígenes medían su fuerza.

“Eran hombres de tanta fuerza y ligereza, que se cuentan algunas cosas de ellos casi increíbles. Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, mayor que una grande perulera, la cual vide yo y es común plática entre los naturales que con aquella piedra iban sus antepasados a probar sus fuerzas, y que la levantaban con las manos y la echaban sobre la cabeza a las espaldas con facilidad; y ahora no hay hombre por membrudo que sea, que la pueda levantar, ni dar viento.” (Espinosa, 1594)

Espacio: El espacio ha venido determinado por el lugar en el que ubicaba la piedra.

Material: Una piedra en su estado natural con diferentes formas, dimensiones y pesos.

Desarrollo del juego: El levantamiento de piedra debió consistir en levantar una piedra a la mayor altura posible, tal y como se encuentra en su estado natural.

SALTO DE VARA

El salto de vara era un juego de la cultura aborigen, acerca del que apenas hay referencia y la única conocida no permite pensar que se trate de una práctica lúdica.

“Eran muy ligeros en saltar, y era su principal ejercicio. Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba lo tenían por más ligero. Y así ponían dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar” (Abreu y Galindo, 1602)

Espacio: El espacio vendría determinado por las características de la actividad; por ello, es preciso un espacio de carrera previa al salto, probablemente una adaptación del espacio de batida (véanse otras prácticas semejantes de otras culturas), y un espacio de recuperación para la caída.

Material: Se utilizaba una vara de características desconocidas, aunque debería medir, al menos, 150 cm., que sería la longitud que permitiría un espacio libre de un poco más de un metro para el paso del saltador y unos centímetros más para el agarre de las

personas que alzaban la vara. Muy posiblemente, la vara sobre la que saltaba correspondería con la que se utilizaba para (la **práctica de labores**) en la vida cotidiana.

Desarrollo del juego: El juego consistía en saltar una vara que era sujeta por dos hombres, alzando los brazos lo más alto posible. Acerca del modelo técnico usado por los aborígenes para el salto, no existen referencias que lo describan.

JUEGOS TRADICIONALES

BOLA

El juego de la bola debió llegar a las Islas Canarias con los primeros colonizadores, existiendo ejemplos anteriores en culturas como la egipcia, griega y romana.

La primera referencia que se tiene de su práctica es un Acuerdo del Cabildo de Tenerife: *“E luego se platicó que en el juego de la bola van a jugar muchas personas con armas, lo cual es causa que ayán escándalos, e por los escusar ordena e mandan que agora ni de aquí adelante ninguna persona de qualquier estado e condición que sea no sea osado de llevar armas al dicho juego de la bola, so pena de las aver perdido e pierdan las dichas armas, e se aplican para el alguacil que con ellas le hallare en el dicho juego de la bola, quier esté jugando, quier mirando jugar o en otra qualquier manera, e que fuese apregonado públicamente”*. (Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Ordenanza en el juego de la bola no tengan armas ningunas, 19 de abril de 1539)

Espacio: Tradicionalmente los campos de bola no tienen límites, siendo suficiente que fuera más o menos llano y limpio; pudiéndose jugar por todo el terreno. En ocasiones se acotaba, principalmente los fondos, para evitar tener que ir a buscar las bolas lejos y controlar la ventaja de algún jugador en los tiros largos.

En la actualidad, y por mimetismo con la bola canaria deportivada, el campo suele estar acotado con unas dimensiones variables.

Material: Las bolas son de madera, aunque en ocasiones también se utilizan las bolas de pasta (bola canaria).

Las bolas de madera son de dos tipos, unas grandes para “brochar” o “abrochar” y otras pequeñas para el “arrime”. Las bolas de cada equipo se diferencian con pequeñas incisiones o clavándoles una chincheta. Las bolas se hacen de maderas duras como moral, palo blanco o eucalipto. También se han utilizado bolas de piedra. El *boliche* o *mingue* es la bolita-diana, de madera, acero o pasta.

Desarrollo práctico del juego: La Bola es un juego motor de lanzamiento de precisión, perteneciente a la familia de las bolas, que, consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita denominada boliche, miche o mingue, con la intención de colocar lo más cerca posible, del referido mingue, el mayor número de las bolas del equipo propio que se pueda, alejando las del equipo adversario. Su *objetivo motor puntuable*, es por tanto, efectuar traslaciones, con el *subobjetivo* de efectuar acciones de precisión, al intentar situar el mayor número posible de bolas propias más cerca del mingue que las del contrario.

Los *participantes* son 2 equipos de 2 ó 3 jugadores, siendo posible también que se juegue 1 x 1 ó 4 x 4. Cada jugador dispone de 3 bolas. En ocasiones, cuando los juegos de bolas eran de 12 unidades, se podía jugar con dos bolas cada jugador. Intervienen tanto hombre como mujeres, éstas últimas se han incorporado de forma significativa en los últimos años. Las principales *técnicas o gestualidades* son: lanzar, arrimar y bochar; pudiendo ser de arrastre o de salto. La *red de marca*, o manera de puntuar, se da como consecuencia de tener una o más bolas propias; de un mismo equipo, más cerca del boliche que las del equipo contrario. Se obtiene un punto por cada bola propia situada más cerca del boliche.

El desarrollo de la partida consiste en sumar puntos, que estarán definidos en función del número de bolas más próximas al boliche, que da lugar a una *red de resultados* a puntuación límite de 12, 15, 18 ó 24 puntos, siendo lo habitual jugar a 12 puntos. Cuando un equipo pierde, sale, y entra el denominado *fresco*

CARRERA DE CABALLOS

Las carreras de caballos son incorporaciones peninsulares, pues el caballo no existía en las Islas antes de la llegada de los europeos. La carrera de caballos más antigua que se conoce corresponde a 1527 con motivo de una fiesta organizada en La Laguna por el nacimiento de Felipe II:

“Habrá un palenque en la plaza de San Miguel de los Ángeles, donde se han de sentar el Adelantado, el regimiento y caballeros. Correrá parejas la nobleza, y para socorrer se pondrán trece varas de raso o de damasco, repartidas por el orden siguiente: el primer caballo que llegare al pario, ganará seis varas; el segundo, cuatro; el tercero, tres; y todos habrán de correr en caballos y no en yeguas, empezando desde el Camino de San Lázaro hasta dicha plaza”. (Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: Las carreras de caballos se desarrollan en un recorrido que oscila entre los dos y tres kilómetros. Suelen realizarse por las afueras de las poblaciones y terminando en la calle principal o plaza. En algunos casos, se prefiere el terreno con inclinación, corriéndose hacia arriba.

Material: La silla y la brida. Tradicionalmente, la carrera de caballos se corría a pelo, sin silla.

Desarrollo práctico del juego: La carrera de caballos es un juego motor de oposición que consiste en recorrer un espacio que oscila entre dos y tres kilómetros en menos tiempo que el adversario, por terreno diverso (camino de tierra, vías asfaltadas) y en los alrededores de alguna localidad y la llegada suele encontrarse en la calle principal o la plaza, y normalmente se realiza en pendiente cuesta arriba. El jinete utiliza las gestualidades propias de la actividad en función de las estrategias que selecciona en cada momento. Los enfrentamientos se realizan de un jinete y su caballo contra otro.

Predomina la resistencia frente a la velocidad que posea el caballo.

Habitualmente participan en las carreras sólo dos caballos, en el caso que su número fuera superior, se establece un sistema de eliminatorias para establecer el vencedor, manteniendo siempre la estructura de enfrentamiento de uno contra uno.

CARRERA DE SORTIJAS O CINTAS

Esta prueba hípica fue traída al Archipiélago por los colonizadores europeos. La primera referencia conocida se refiere a las fiestas celebradas en La Laguna (Tenerife) para exaltar el nacimiento de Felipe II, en 1527.

"(...) Se correrá sortija y habrá doce varas de damasco o raso, para que cada caballero gane media, con tal que saque la sortija dentro de la lanza a vista de los diputados. (...)" (Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: Las carreras de sortijas se desarrollan en un espacio llano y libre de obstáculos en el que se ubica una especie de pórtico del que cuelgan las cintas; siendo necesaria la existencia de un espacio anterior y posterior que permita el galope del caballo previo al intento de ensartar la sortija y posterior frenado y vuelta al punto de partida

Material: En la carrera de sortijas y cintas se utilizan dos postes verticales y, sobre ellos, uno horizontal, a una altura de 2,5 a 3 metros; en éste último que se colocan una serie de carretes en cada uno de los cuales se encuentra enrollada una cinta en cuyo extremo se localiza una sortija o anilla. El jinete porta un palito de unos 20 cm. que usará para intentar ensartar la sortija así como arrastrar la cinta en su movimiento.

Desarrollo práctico del juego: La carrera de sortijas es un juego psicomotor en el que montado sobre un caballo a galope, el jinete trata de ensartar una de las sortijas o anillas unida al extremo de una cinta que se encuentra enrollada en cada uno de los carretes colocados a unos 2,5-3 m. pasando bajo una estructura compuesta por dos postes verticales que sostienen un poste horizontal. El jinete va provisto de un palito de unos 20 cm. para realizar esta acción. La acción para ser válida debe hacerse según la descripción realizada, siendo anulada si se pincha la cinta o se coge con la mano. Se realizan turnos de jinetes, efectuando varias series de acciones bajo el poste con las sortijas. Gana el jinete que mayor número de cintas consigue. Esta práctica se realiza también con burro, bicicleta y moto.

CARROS DE MADERA

Esta actividad lúdica tiene su origen en el aprovechamiento de la pendiente de los caminos para la carga y transporte de mercancías mediante la utilización de un pequeño vehículo de tracción humana y, en contadas ocasiones, con tracción animal, en la fase de subida. La fase de descenso permite llevar la carga y al conductor hasta cotas más bajas sin necesidad de esfuerzo alguno. La necesidad de contar con recorridos adecuados permite pensar que hasta el siglo XIX su utilización debió ser muy limitada.

"Va introduciéndose entre cierta clase de chicos, la costumbre de correr por las aceras en carretones que hacen a propósito, ocasionando con esto atropellos frecuentes, y no solo esto, sino que además de descomponer los empedrados, molestan demasiado a los enfermos, ya con el ruido estridente que produce el carro, ya con la gritería insoportable que hacen. Si los padres de semejantes hordas de granujas los abandonan así mismos, importándoles muy poco que se inutilicen un brazo, una pierna o que se desnuden (...)" (Eco del Comercio -Santa Cruz de Tenerife-, 19 de noviembre de 1864).

Las primeras carreras organizadas se realizan en Tacoronte (Tenerife) en torno a 1930.

Espacio: La realización de la actividad precisa de caminos perfectamente trazados y con ciertas cualidades de conservación que faciliten la maniobrabilidad del carro de madera; y con la pendiente necesaria para que el vehículo se desplace aprovechando la inclinación del terreno y su peso.

Material: El *carro de madera*, consta de un cuerpo longitudinal, denominado en ocasiones *timón*, al que se le une por uno de sus extremos un eje fijo que constituirá el tren trasero, y por el otro, un eje de dirección, dando lugar a un vehículo de cuatro ruedas de madera maciza (excepcionalmente de tres). Sobre el cuerpo principal se coloca la zona de carga o *caja*. Existen diversos sistemas de volante y de timón, que suelen combinar la acción directa de los pies sobre el tren móvil; aunque el sistema más utilizado es el constituido por unas riendas que además cumplen la función de permitir tirar del carro en las subidas. Existen diversos sistemas de frenado

Desarrollo práctico del juego: Los carros de madera es un juego psicomotor o de cooperación, según participen uno o dos jugadores, consistente en realizar, montados sobre un carro de madera, un recorrido con una significativa pendiente por la que se desciende, tratando de realizarlo en el menor tiempo posible. Las gestualidades y estrategias vienen condicionadas por necesidad de mantener la estabilidad del carro sin menoscabo de la velocidad del vehículo y adaptándose a las condiciones del terreno. El carro vencedor es el que invierte menos tiempo que el resto de los participantes en realizar el recorrido. Existen dos modalidades: los carros tradicionales de madera y los carros “preparados”.

CUCAÑA

Esta actividad lúdica debió llegar a Canarias con los primeros colonizadores debido a que esa época coincide con la de su práctica en las áreas de origen.

“Día 1 [de mayo]. A las cinco de la tarde, cucañas marítimas, y regatas de botes con varios premios, durante cuyos juegos habrá música en el muelle de esta ciudad [Las Palmas de Gran Canaria]” (La Prensa, 25 de abril de 1876)

“A los habitantes de Santa Cruz de Tenerife. (...) A las cuatro, en la plaza de San Francisco, cucañas en cuyo extremo se hallará el correspondiente premio en metálico” (Fiesta para celebra la victoria de los partidarios de Alfonso XII, 23 de abril de 1876)

Espacio: El espacio viene condicionado por las características de la actividad. Así, la cucaña horizontal o marítima precisa de su ejecución en puertos o zonas junto a la costa que reduzca las posibilidades de accidente de los participantes al caer; la cucaña vertical sólo requiere de un lugar amplio y libre de obstáculos que permita hincarla en el suelo, normalmente un espacio público como la plaza.

Material: Un tronco largo untado con una sustancia resbaladiza, grasa normalmente, que se clava en la tierra (cucaña vertical) o se sujeta con pesos o anclajes (cucaña horizontal). En el extremo opuesto se sitúa el premio (bandera, trozo de tela,...). El palo tiene que ser lo suficientemente largo como para que dificulte la tarea.

Desarrollo práctico del juego: La cucaña es un juego psicomotor que consiste en desplazarse, mediante trepa (cucaña vertical) o marcha-carrera (cucaña horizontal), sobre un palo o tronco sujeto vertical u horizontalmente, según el caso; hasta el extremo en el que se sitúa un premio que debe ser conseguido por los participantes. La superficie de desplazamiento se encuentra recubierta de sustancia resbaladiza que dificulta la acción.

LEVANTAMIENTO DEL ARADO

El origen se relaciona con la necesidad del ser humano de medir su fuerza, utilizando para ello los materiales que se encuentran en su entorno, y con la importancia de la fuerza física en el medio rural.

El levantamiento del arado tal y como lo conocemos en la actualidad debe su sistematización y difusión al luchador Francisco Rodríguez Franco (El Faro de Maspalomas) quien observó esta demostración de fuerza de Matías Hernández, un agricultor de Telde, sobre los comienzos del siglo XX.

“[Los orígenes] cronológicamente nos situaríamos a principios del s. XX, en la ciudad de Telde; el arado no sólo sería una necesidad productiva sino un complemento en los momentos de ocio”. (Betancor, M.A 1990).

Espacio: Se emplea un espacio amplio y llano en el que se pueda desenvolverse el levantador con el arado (terrero de lucha, plaza, etc.)

Material: Un arado de unos 4,0 a 4,75 m, así como los otros accesorios utilizados en la arada, tales como: *yugo, frontiles y guijada*.

Desarrollo práctico del juego: El juego consiste en trasladar el arado (junto a los accesorios de la arada) desde el suelo hasta la vertical, agarrándolo por el extremo contrario a la reja; manteniéndolo en equilibrio en esa posición, para seguidamente bajarlo de forma controlada hasta la horizontal, donde se realizará un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo.

LEVANTAMIENTO Y PULSEO DE PIEDRA

El levantamiento y pulseo de piedra es un juego de origen aborigen que se desarrolló con posterioridad a la conquista hasta nuestros días; principalmente entre los habitantes del medio rural y personas vinculadas a actividades laborales donde las piedras están presentes. También debemos señalar la faceta vinculada al ocio, el entrenamiento o simplemente pasar el rato, sin dejar de lado la rivalidad, la pugna o la manifestación de virilidad.

"Y es que esto se movía porque decían que uno la levantaba hasta la rodilla, y otro hasta el pecho, y así decían" (Alfonso Morales, 1994)

Espacio: El espacio ha venido determinado por el lugar en el que ubicaba la piedra, normalmente llano y limpio y en un lugar accesible.

Material: Tanto para el levantamiento como para el pulseo, se utiliza una piedra en su estado natural. En el caso del pulseo, y por características de la técnica, el peso de la piedra es menor. La dificultad en la ejecución vendrá condicionada por la forma, dimensiones y peso de la piedra.

Desarrollo práctico del juego: El levantamiento y pulseo de piedra es un juego de carácter psicomotor que consiste en levantar una piedra a la mayor altura posible, tal y como se encuentra en su estado natural. Las gestualidades que realiza el levantador vienen condicionadas por las características de la piedra y la tradición. Por ello, existen dos gestualidades básicas: el levantamiento, consistente en levantarla con los apoyos sobre el cuerpo que sean necesarios; y el pulseo, que se fundamenta, de forma habitual, en elevar la piedra lo máximo posible sin que ésta toque ninguna parte del cuerpo. Puede realizarse en uno o dos tiempos. El vencedor será aquél que consiga levantarla, quién la levante más alto o quién la pulsee el mayor número de forma continuada.

PALO CANARIO

El palo canario es una evolución del enfrentamiento con palos de los aborígenes canarios. Existen referencias explícitas (Diston, 1829; Carballo, 1862; Pérez Armas, 1900) de la continuidad de la práctica en las áreas rurales hasta la actualidad en la que se han ido constituyendo diversas formas de institucionalización entre las que se incluyen asociaciones, agrupaciones, colectivos; y especialmente la Federación del Juego del Palo Canario, creada el 24 de septiembre de 1997.

"Su arma favorita es el palo largo o garrote, muy corriente en la isla. Lo usan con gran entusiasmo, cogido por el centro con ambas manos dando golpes o protegiéndose con gran destreza y fuerza" (Diston, 1829)

Espacio: El espacio viene determinado por las características de la actividad y las dimensiones de los implementos utilizados en cada uno de los casos, y comprendería el espacio generado por los desplazamientos de los contendientes. Este espacio suele ser llano y libre de obstáculos que condicionen la atención de los jugadores.

Material: El implemento, que es de madera resistente, puede clasificarse en tres tipos en función su tamaño: el *palo grande*, *garrote* o *lata*, cuyas dimensiones oscilan entre la barbilla del jugador y una cuarta por encima de la cabeza, con un grosor uniforme de un extremo al otro; el *palo medio* o vara, con un tamaño que no excede la altura de la barbilla del jugador, ni queda por debajo de su cintura, frecuentemente hasta la altura del corazón, observándose una diferenciación clara y progresiva entre sus extremos; y el *palo chico* o macana, cuyas dimensiones son siempre inferiores a la cintura del usuario, con un grosor y forma variables. Las maderas más utilizadas son: acebuche, membrillero, afollado, palo blanco, acebiño, mocanera, etc.

Desarrollo del juego: El palo canario es un juego de oposición que consiste en combatir cuerpo a cuerpo con un implemento y evitarlo, tratando de *"golpear"* al adversario y no ser *"golpeado"*. La práctica se realiza en un espacio suficientemente amplio y libre para permitir el desplazamiento de jugadores e implementos durante el desarrollo del juego. La distancia de enfrentamiento y el agarre de los palos es variable y condicionado por su tamaño y las estrategias empleada por los jugadores. Las gestualidades, determinadas por la morfología y el agarre del palo, prioritariamente utilizadas persiguen golpear, enganchar o clavar el palo, o derribar al adversario; así como las posibles respuestas defensivas ante estas acciones. No existe competición.

PELOTAMANO

La *pelotamano* es un juego difundido de las culturas europeas, que entró a Canarias de la mano de los primeros pobladores normandos o a través de la llegada de los españoles; lo que implica que se asentó en las islas a partir de los siglos XV y XVI.

La primera noticia sobre la práctica del juego de la pelota en Canarias data de 1616, y hace mención a la venta de unas casas en Teguiise (Lanzarote) pertenecientes al juego de la pelota (Hernández Auta, 1989):

"(...) son unas caxas baxas terreras dellas cubiertas y otras disquiertas con todos los solares y lo demas a ellas anezas y pertenientes que son en esta billa al juego de la pelota (...) que lindan por una parte con casas de los erederos de Luis Deleon patrolado con el callejon que ba al corral del pueblo y por delante con la calle real del juego de la pelota" (Protocolos de Lanzarote).

Espacio: Terreno de tierra, llano, estrecho (8 ó 9 pasos) y largo (70-80 pasos). En el lado del *bote*, las líneas laterales finalizan con sus correspondientes *cabos de bote*. El campo se encuentra dividido, para el momento del saque, por la denominada *raya de falta*, ubicada a 30-35 pasos del *bote* y donde también se coloca la *piedra de falta*, con la función ésta última de referencia para el botador. Una vez realizado el saque, el espacio se convierte en común para los jugadores de ambos equipos.

Material: La *pelota*, de 45-47 mm., tiene un núcleo de goma recubierto de hilo de lana y, finalmente, forrada de dos piezas de cordobán en forma de *ocho* que se cosen. El *bote*, que está construido de madera, posee en su parte inferior tres o cuatro patas, y en su parte superior muestra una superficie inclinada de unos 20 cm. de lado, formada por una loseta de barro, donde se ha de hacer rebotar la pelota antes del golpeo de saque. El bote permite la opción de regulación de la altura e inclinación sobre la que se rebota la pelota.

Desarrollo práctico del juego: La pelotamano es un juego de cooperación-oposición que consiste en reenviar una pelota hacia delante, golpeándola con la palma de la mano, antes de que dé el segundo bote o, en su defecto, pararla cuanto antes.

En cada campo se disponen, inicialmente, cuatro, cinco o seis jugadores, con el *bote* en el lado contrario a la dirección del viento. Los roles específicos de este juego son: *botador* (el jugador que saca o *bota* la pelota), *jugadores de vuelta* (los jugadores que estratégicamente intentan ganar el espacio al equipo contrario; suelen ser los más adelantados de cada equipo); *tercio* (el jugador que se sitúa tras los jugadores de vuelta); *salto* (el jugador que resta que se sitúa al fondo del terreno propio). El espacio dividido por la *raya de falta* deja de estarlo y pasa a ser compartido en el momento en que el *botador* saca o *bota* la pelota, pudiendo los jugadores avanzar para situarse mejor y conseguir sus fines estratégicos.

El juego comienza cuando el *botador* saca golpeando la pelota con la palma de la mano habiéndola hecho rebotar previamente en el *bote* y dirigiéndola al campo contrario; los oponentes tratarán de devolver la pelota con la palma de la mano, según la estrategia del juego, y así sucesivamente, si la jugada continuase.

El desenlace de las jugadas produce puntos o *rayas*. El punto siempre se consigue por errores o *faltas* del contrario, y las *rayas* se hacen al atajar la pelota, después del segundo bote, para evitar su avance, o por donde salió del campo previo bote dentro de él, marcándose en el terreno. Las *rayas* se juegan una vez que los equipos han cambiado sus posiciones en el campo, lo que ocurrirá cuando el marcador esté a 40 y una *raya* o *dos rayas*, comenzándose a jugar la primera de ellas y a continuación la segunda. Cuando se termina la jugada en la que se dilucida la *raya*, el resultado siempre da lugar a un punto, nunca a otra nueva *raya*. Tras el cambio de posiciones de los equipos, y después de haberse jugado las *rayas* pendientes, se procederá a continuar el juego.

La cuenta es semejante a la de otros juegos de pelota (15, 30, 40, *chico*). El conjunto de 5 *chicos* equivale a un *pajero*. El número de *chicos* no es acumulativo mientras el otro equipo posea *chicos*, restándose una vez conseguido en el juego; por ejemplo si un equipo tiene 2 *chicos* y el adversario hace uno, el resultado ser... (¿?). El *pajero*, respecto a otro *pajero*, también se rige por esta misma norma anterior; "*chico borra chico, pajero borra pajero*". Para ganar un *chico* ha de conseguirse una diferencia de dos tantos.

PINA

Esta actividad lúdica de bastón y bola arrastrada supuestamente se difundió por toda Canarias con la llegada de los colonizadores europeos, debido a que esta familia de juegos era muy popular en Europa durante los siglos XV y XVI. Existen referencias escritas desde finales del siglo XIX:

"En la plaza, los días de fiesta, luchas, juegos de pelota y pina" (Fernández Castañeyra, 1884)

Espacio: El espacio se caracteriza por ser una superficie rectangular y llana, de tierra y limpia de obstáculos. En los fondos se señala una raya cuya superación implica un tanto. Normalmente se jugaba en los caminos, las plazas o los barrancos. Las dimensiones del espacio dependerá del número de jugadores; conociéndose ejemplos de distancia entre las rayas de fondo superiores a los 300 metros.

Material: La *pina*, trozo de madera dura, más o menos esférico, de aproximadamente 6-8 cm. de diámetro; y un bastón de madera resistente, denominado *pinero* en La Palma, con el extremo inferior curvo para un mejor contacto con la *pina*.

Desarrollo práctico del juego: La pina es un juego de cooperación-oposición que consiste en situar la pina por detrás de la raya del equipo contrario, mediante el golpeo o conducción con un bastón, obteniendo así *una raya*.

Los jugadores (de 2 a 15 por cada uno de los equipos) se distribuyen libremente por el espacio en función de las estrategias que sigan. De forma general, el juego se inicia en el centro del espacio de juego disputándose la posesión de la pina entre dos jugadores, uno de cada equipo; continuando el juego mediante conducciones, pases, intercepciones y desplazamientos hasta que alguno de ellos consigue que la pina supere la raya de fondo de equipo adversario. Cuando se consigue esta acción, el juego se reinicia desde el centro del espacio de juego por parte del equipo cuya raya ha sido superada.

Existen al menos 8 formas diferentes del juego recogidas en Canarias, siendo otra muy difundida aquella que consiste en el enfrentamiento 1 x 1 ó 2 x 2, en la que los jugadores se ubican en las proximidades de la raya de fondo de su campo, distantes entre sí 25-30 m y golpean *la pina* para que intente superar la raya del contrario, que sólo puede defenderla con la ayuda de su bastón.

SALTO DEL PASTOR

El empleo de un palo grande o lanza para deambular por el terreno está documentado en la cultura aborigen, vinculado con una función utilitaria; no existiendo menciones precisas e inequívocas de que se practicase, en esa etapa, con la función de juego. Inmediatamente después de la llegada de los españoles, el salto con un palo grande se generaliza entre los campesinos, y se documenta ese uso por parte de las personas dedicadas a labores del campo y del pastoreo (Gaspar de Frutuoso, Viera y Clavijo, Glas, Verneau).

Esta actividad, como otras de carácter utilitario, en ocasiones se despoja de su carácter funcional en un contexto de juego, convirtiéndose en una actividad lúdica.

"Arrójanse con la lanza, llevada a lo largo del cuerpo del hombre, terciada de manera que ponen un tercio primero en la tierra o piedra donde dan con una contera de acero que trae la lanza, de un palmo de larga con su cubo, sin que pueda desviarse de donde da, y aunque sean tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a ponerse en el suelo con tanta facilidad, que parecen aves" (Frutuoso, 1590)

"Otras mil gentilezas hacen, como es arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas" (Espinosa, 1594)

En la actualidad existe una federación de salto del pastor canario creada el 23 de marzo de 2001.

Espacio: La existencia de esta actividad viene determinada por la accidentada orografía del Archipiélago Canario. Un terreno irregular y montañoso, al tiempo que transitable por el ganado y aquellas que lo precisaban. Actualmente su práctica lúdica se continúa realizando en el contexto natural.

Material: El implemento que tiene distintas denominaciones según las islas (*lanza, garrote, lata, astia, asta, palo, regatón,...*) permite distinguir las siguientes partes: el *palo*, vara de madera de forma cónica, más gruesa en el extremo inferior, con unas dimensiones entre dos y cuatro metros; el *regatón*, especie de punzón de acero ubicado en el extremo que entra en contacto con el suelo, con un tamaño entre 20 y 35 cm. y el *bocal* o *collarín* (no siempre presente), funda metálica que se coloca en el extremo superior del palo para protegerlo y que no se abra la madera. En algunas situaciones, el regatón se sustituye o por una argolla o por una argolla y una puya o puyón.

Desarrollo práctico del juego: El salto del pastor es un juego psicomotor cuya finalidad es trasladarse en un espacio natural con la ayuda de un palo grande (*lanza, garrote, lata, asta, astia, regatón,...*), tanto en situaciones de descenso como de ascenso, o en espacios llanos. Las gestualidades empleadas para su ejecución surgen a partir de un agarre eficaz con las dos manos, uno más alto que el otro y de manera que favorezca el deslizamiento y frenado adecuado. Entre éstas caben destacar: *salto a regatón muerto, salto a banda, salto a plomo, salto de media luna o del enamorado,...*

Esta actividad carece de competición.

TABLAS DE SAN ANDRÉS

El traslado de maderas desde el monte hasta la población de Icod de los Vinos y la costa pudo ser el origen de esta actividad. Además, de forma paralela habría se considerar otras posibilidades como el empleo de corsas y el traslado de los envases y barricas para su limpieza. Estas actividades, que pueden constituir su origen, se realizaban desde el s. XVI.

“Dos largas y empinadas calles, la de San Antonio y la del Amparo, arrancan casi desde el extremo de la Villa, siguiendo paralelas hasta el extremo sur (...), siendo entonces la primera el arrastradero de las maderas, que se cortaban en el frondoso y próximo pinar, y la segunda, el camino real” (Gutiérrez, 1941)

Espacio: Un espacio de pronunciada pendiente. Antiguamente se utilizaban caminos y calles empedradas o adoquinadas, en la actualidad se realizan, prioritariamente, en calles y vías asfaltadas.

Existen vías y calles que han sido utilizadas tradicionalmente para la práctica de este juego como son: San Antonio, Hércules, El Salto y El Plano, en Icod de los Vinos; o, La Palmita, en La Guancha.

Material: Se precisa del empleo de una tabla (1-2 jugadores) o de un tablón (3-12 jugadores), a ser posible, de tea. Estos trozos de madera pueden disponer de traviesas que facilitan la colocación de los jugadores y evita que sean embestidos por otra tabla (en la parte posterior). Así mismo, las tablas se untan con grasa o sebo en la zona en contacto con la calzada para favorecer el deslizamiento. Cuando las calles eran empedradas/adoquinadas, se utilizaban los remos que eran unos palos de brezo o haya y que se empleaban para dirigir la tabla durante el recorrido.

Desarrollo práctico del juego: Las tablas de san Andrés es un juego psicomotor (un solo tripulante) y sociomotor (más de un solo tripulante) consiste en desplazarse montados sobre una tabla o tablón de madera aprovechando la pronunciada pendiente de las vías y calles.

Los participantes se tiran desde la parte alta del recorrido y mediante un impulso inicial con las manos, el movimiento del cuerpo y la inclinación del recorrido adquieren una gran velocidad. El frenado se produce habitualmente mediante el impacto contra una montaña de cubiertas de coches que se ubica al final del recorrido. En otras ocasiones, las características del tramo final del recorrido (menor índice de inclinación) o las acciones de los jugadores, consiguen disminuir la velocidad de la tabla y detenerla.

TÁNGANA

Esta actividad lúdica de precisión debió llegar al Archipiélago Canario con los primeros colonizadores pues esta familia de juegos estaba ampliamente representada en Europa durante los siglos XV y XVI. La primera referencia conocida es de Glas (s. XVIII):

“las diversiones entre la gente del pueblo además de cantar, tocar la guitarra y bailar (...), el jugar al tejo (...)” (Glas, 1764).

Espacio: Un espacio de tierra limpio de obstáculos, sobre el que la laja, una vez en contacto con el suelo, pueda deslizarse sin afectar a su trayectoria. La zona de lanzamiento se marca con una raya distante entre 6-15 pasos del lugar donde se coloca la *tángana*.

Material: La *laja*, piedra plana que se arrojará con intención de derribar la *tángana*, piedra de forma piramidal que se coloca de pie y sobre la que generalmente se ubica la apuesta (monedas, chapas, estampas, pipas, fósforos, cigarrillos,...)

Desarrollo práctico del juego: La *tángana* (también denominada *tángano*, *tejo*, *teje*, *tusa*, *laja*, *chiste* o *tángara*) es un juego de intermotricidad alterna que consiste en lanzar con precisión, desde una raya preestablecida, arrojar una piedra plana o *laja* hacia otra piedra, la *tángana*, en la que se ha ubicado la apuesta. El juego se desarrolla en una superficie de tierra plana y libre de obstáculos en la que señala una raya de lanzamiento que dista entre 6 y 15 pasos del lugar en el que se coloca la *tángana*.

Los jugadores intervienen de forma sucesiva siguiendo un orden que se consigue lanzando desde la *tángana* hacia la raya, por proximidad a ésta sin pasarse. Los lanzamientos y el orden establecido se mantienen mientras exista apuesta en disposición de ser ganada. El jugador ganará toda aquella apuesta que quede más cerca de su *laja* que de la *tángana*.

Se localizan numerosas variantes del juego en Canarias, tales como la colocación en la posición original de la *tángana* una vez derribada con la apuesta restante, la colocación de la apuesta detrás de la *tángana*, la no presencia de la apuesta, ganando aquel jugador que derribe la *tángana*,...

DEPORTES

ARRASTRE CANARIO

Las pruebas de arrastre de grandes pesos por parte de una yunta vacuna están ligadas al proceso de selección de las reses más aptas y fuertes por parte de los ganaderos. Este ganado llegó a Canarias con los colonizadores. La federación de arrastre canario se constituye el 5 de mayo de 1998.

Espacio: En la actualidad, en un espacio rectangular de 50 m de largo por 15 de ancho, se señala un recorrido de 35 m, de ida y vuelta. La superficie debe estar compactada, preferiblemente de tierra para que facilite el agarre de la pezuña del animal.

Material: La práctica deportiva actual precisa de los siguientes elementos: la canga o el yugo, la corsa, la cadena, los sacos (de 100 Kg. cada uno) y la vara.

Desarrollo práctico del deporte: Las pruebas de arrastre consisten en que una yunta desplace una corsa cargada con sacos de 100 Kg. cada uno, una distancia de 70 metros en un recorrido de ida y vuelta de 35 m, en el menor tiempo posible, y con un límite de 3 minutos. Las yuntas compiten por categorías que implica el arrastre de diferentes pesos, en sacos de 100 Kg. cada uno: vacas de 3ª, 6 sacos; vacas de 2ª, 7 sacos y vacas de 1ª, 8 sacos; toros de 3ª, 8 sacos, toros de 2ª, 9 sacos y toros de 1ª, 11 sacos. Además se debe considerar los casi 200 Kg. que pesa la corsa y el índice de rozamiento en la superficie sobre la que se arrastra. La clasificación se establece según los tiempos empleados en recorrer la distancia de 70 m, dentro de cada categoría; correspondiendo mayor puntuación al que menos tiempo emplee, y dependiendo del número de yuntas que participen en la prueba.

BOLA CANARIA

La bola canaria es un deporte que surge a partir de varias modalidades de juegos de bolas coexistentes en Canarias, tales como la bola tradicional, las bochas, la bola criolla y la petanca. Esta actividad deportiva se constituye como tal a partir de la creación de la Federación de bola canaria y petanca el 25 de septiembre de 1992.

Espacio: Un rectángulo de 18 metros de largo, como mínimo, y 25 metros como máximo. Y ancho nunca inferior a 3,50 metros, ni superior a 6 metros. El piso del terreno de juego debe ser llano, compuesto por una capa de tierra, arena, jable o cualquier otro producto similar. Se recomienda en los casos que sea de tierra o arena que se mezclen con aserrín. El espesor de dicha capa no deberá exceder de 8 mm. En la cabecera de las canchas cerradas, a todo lo ancho de la misma, se colocará una cinta de 10 Mm. como mínimo y, 25 Mm. como máximo, de ancho, situada a una distancia de la cabecera entre 20 y 25 centímetros. Esta línea es la que marca el fuera de juego de las bolas que la traspasen en su totalidad. Las canchas situadas en terrenos cerrados, tendrán que tener una pared que las circunde, que mida en sus laterales una altura mínima de 20 cm., y 120 cm. en los fondos. En la parte inferior de la pared, deberá instalarse, adherida a aquella, una protección de caucho, cuero, goma espuma o material similar, hasta una altura mínima de 50 cm. Las canchas situadas en terrenos abiertos tendrán un rectángulo de juego de dimensiones mínimas 3 x 20 metros y máximas de 6 x 40.

Material: Las bolas son de material de pasta homologada por la Federación Canaria; 24 en total, 12 para cada equipo. Los colores recomendados son verde y rojo, todas del mismo color para cada equipo. Sus características son: diámetro, mínimo 90 mm. y máximo 120 mm.; y peso, mínimo 1.000 gramos y máximo 1.200 gramos. El boliche o mingue es de hierro y con un diámetro comprendido entre 35 y 45 Mm., y un peso de entre 50 y 500 gramos.

Desarrollo práctico del deporte:

La bola canaria es un juego motor de lanzamiento de precisión, perteneciente a la familia de las bochas, que, consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita denominada boliche, con la intención de colocar lo más cerca posible, del referido boliche, el mayor número de las bolas del equipo propio que se pueda, alejando las del equipo adversario. El hecho puntuable es, por tanto, el situar las bolas propias más cerca del boliche que las del contrario. Se obtiene un punto por cada bola propia situada más cerca del boliche. Las principales técnicas o gestualidades son: lanzar el boliche, arrimar (acercar la bola que se lanza al miche u otra bola) y bochar (lanzar la bola con la intención de golpear una bola o al miche).

Los participantes son 2 equipos de 4 jugadores y 2 suplentes cada uno. Cada equipo tiene 12 bolas, 3 para cada jugador. Esta es la modalidad más usada, si bien son posibles otras composiciones tales como las siguientes:

2 jugadores con 4 bolas cada uno, 3 jugadores con tres bolas cada uno, 5 jugadores con 2 bolas cada uno, y desafíos individuales con 5 bolas cada uno. Para la práctica se establece una serie de categorías entre los jugadores. Serán infantiles de 10 a 14 años, juveniles de 15 a 18 años y senior a partir de los 18 años.

Participando tanto hombre como mujeres. El desarrollo de la partida consiste en sumar puntos, que estarán definidos en función del número de bolas más próximas al boliche, que da lugar al sistema de tanteo, que es a puntuación límite de entre 12 y 18 puntos. Los sistemas de competición son por equipos e individuales

LUCHA CANARIA

La lucha canaria es una evolución de los enfrentamientos, cuerpo a cuerpo sin implementos, que ya se practicaban en Canarias desde la época aborigen. La institucionalización de esta práctica se inicia con su inclusión en la Federación Española de Luchas en 1943, y se culmina el 2 de diciembre de 1983 con la creación de la Federación Regional de Lucha Canaria.

Espacio: El espacio de lucha, es una superficie circular de arena o tapiz, denominada *terrero*, con dos círculos concéntricos con unas medidas reglamentarias mínimas de 15 y 17 m respectivamente y separado de las gradas, como mínimo 2 m.

Material: Una camisa y un pantalón, de tejido resistente y hechos conforme a unas normas reglamentariamente establecidas por la Federación de Lucha Canaria, así como ropa interior, debajo del pantalón.

Desarrollo práctico del deporte: La brega consiste en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, partiendo desde la posición de pie, manteniendo en contacto los dos hombros derechos de los luchadores, con la mano izquierda agarrada a la boca pierna del pantalón derecho del oponente y con la pierna derecha más adelantada que la izquierda; las dos manos derechas juntas en posición vertical se llevan al suelo hasta tocarlo con la punta de los dedos. Partiendo, de esta posición reglamentaria, el objetivo motor del enfrentamiento consiste en derribar al adversario haciéndole tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean la planta de los pies; al tiempo que se evita ser derribado.

Las confrontaciones entre los luchadores, por lo general, se hacen al sistema "*tres, las dos mejores*", es decir, se hacen hasta tres enfrentamientos de 1'30" de duración, resultando ganador quien venza en dos de los tres enfrentamientos o tenga ventaja al concluir éstos. En el caso de resultar empatados al final de las tres agarradas, y siempre que haya ganado una cada luchador, se realiza una cuarta de un minuto de duración; y de persistir el empate, teniendo en cuenta también las amonestaciones (faltas reglamentarias), ambos luchadores resultan eliminados. Otro sistema para vencer al adversario es por la acumulación de amonestaciones; tres en una misma agarrada o cuatro en el enfrentamiento con un mismo luchador.

El sistema de "lucha corrida" se caracteriza por la intervención de 18 luchadores por cada equipo, que se enfrentan en una única agarrada de 3 minutos. El luchador que resulta derribado no puede volver a intervenir.

El sistema de "todos contra todos" permite la participación de dos equipos de seis u ocho luchadores que se enfrenta a todos y cada uno de los adversarios, en una agarrada de 1'30". Cada agarrada ganada supone un punto y gana el equipo que más puntos acumule.

LUCHA DEL GARROTE CANARIO

La lucha del garrote canario es una evolución de los enfrentamientos, con palos grandes, que de forma tradicional se han practicado en Canarias desde la época aborigen.

La constitución como deporte se relaciona con la creación de la Federación de lucha del garrote canario, El 11 de mayo de 1998; así como, la elaboración de un reglamento técnico y la celebración de competiciones.

Espacio: El *espacio* de juego es una superficie circular de arena (u otras homologadas como válidas por la Federación de Lucha del Garrote Canario), denominada *terrero*, de 15 m de diámetro, con otro borde interior señalizado de 13 m de diámetro.

Material: Se utiliza un garrote de características variables. El reglamento distingue tres tipos distintos: Garrote corto, a la altura del hombro; Garrote medio, de la altura del garrotista y Garrote largo, con dimensiones de hasta una cuarta por encima de la cabeza del practicante. Se estipulan dos colores para los garrotes de competición: negro, para el local; y, encarnado para el visitante. Así mismo, se permite la utilización de garrotes adaptados para garantizar la seguridad. El garrote adaptado se realiza mediante el forrado con gomaespuma de un garrote, y con los extremos más anchos...

Desarrollo práctico del deporte: El deporte consiste en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con un implemento o garrote, que tienes por finalidad tocar/golpear al contrario con el garrote, realizar enganches con el garrote o derribar al adversario con una *zapata* o *traba*; intentando conseguir un K.O. técnico (derribar y marcar en la cabeza) o un K.O. por superioridad (acumular 8 puntos o más en un mismo ataque; o por diferencia manifiesta entre los garrotistas). Se pueden acumular puntuaciones parciales en función de las características de la técnica ejecutada por el garrotista. El enfrentamiento tiene una duración límite de 2 minutos.

En la modalidad de exhibición, se ejecutará una coreografía, provista o no de música, en la que deben ser ejecutadas una serie de técnicas obligatorias y otras técnicas elegidas por los participantes, y en la que también se valorará la dificultad del ejercicio, el ritmo y la estética. En la modalidad de parejas la duración será entre 2 y 3 minutos; y en la de por equipos de 3 a 4 minutos.

VELA LATINA CANARIA DE BARQUILLOS

Su origen parece estar ligado a las regatas de vela latina de las fiestas de San Ginés Arrecife de Lanzarote, de la cual existe referencia documental en el Diario de Las Palmas relacionada con las fiestas de 1904. Manteniéndose la regata festeras durante varias décadas, hasta 1970.

Espacio: Los *Campo de regatas* suelen estar situados en las bahías o costas de las ciudades en que se practica, de las islas de Lanzarote, Fuerteventura, Tenerife y Gran Canaria.

El *espacio* es el campo de regatas que se sitúa generalmente junto a la costa de los pueblos en que se practica de las distintas islas y en el que se dibuja un triángulo olímpico con la ayuda de boyas

Material: El barquillo, la vela, la palanca, el palo, la carlinga, el lastre (fijo los plomos y, móvil los sacos de arena), la escota, la mura, la canilla, la driza, los estay, los rejos, el corcho, los baldes para achicar, los obenques, la amura

El barquillo de cinco metros dispone de un casco de madera con las siguientes medidas: una *Eslora* máxima de 5,00 metros y, mínima 4,95 metros. La *Manga* máxima 1,65 metros y, mínima 1,62. El *Puntal*: máximo 0,66 y, mínimo 0,62 m. La *Palanca*, que debe ser de madera maciza, enteriza, sin canal ni mecanismo alguno, con un máximo de 7,90 m. La *vela* debe ser triangular o con "martillo", con una o dos fajas de envergues y con una superficie máxima manual, de 18,83 m², y real, de 19,78 m². *El barquillo de ocho metros y cincuenta y cinco centímetros* (8,55) está constituido por un casco de madera que tiene las siguientes medidas: La *Eslora* máxima 8,55 y mínima 8,50 m. La *Manga* máxima 2,35 m y, mínima 2,32. El *Puntal*: máximo 0,95 y, mínimo 0,93 m. La *Palanca*, que debe ser de madera maciza, sin canal ni mecanismo alguno excepto el zuncho. La *vela* debe ser triangular o con "martillo", con una o dos fajas de envergues y con una superficie máxima de 44,50 manual y 45,65 m² la real. Los pesos adicionales (lastre) del barquillo podrán ser de plomo, cemento o grava.

Desarrollo práctico del deporte: Es un deporte de cooperación-oposición que se desarrolla en un espacio con incertidumbre. Su objetivo motor prioritario o puntuable es trasladarse en un espacio-tiempo. El número de participantes está comprendido entre 2 y 4 para los barquillos de 5,00 m, y entre 7 y 12 para los de 8,55 m.

Las principales técnicas y estrategia motrices son: Tirar de la escota. Soltar la escota. Cazar el troceo. Soltar el troceo. Quitar y poner lastre. Tirar de la estera. Pasar la palanca. Orzar. Derribar. Achicar agua. Hacer banda. Aflojar. Atrás

El sistema de tanteo está determinada por el espacio a recorrer y el tiempo empleado en recorrerlo, jerarquizándose los resultados en función del orden de llegada y el tiempo invertido por los barcos participantes. Los sistemas de competición suele ser liga y eliminatorio.

VELA LATINA CANARIA DE BOTES

En la bahía de Las Palmas de Gran Canaria, por los marineros que faenaban en el Puerto de la Luz para realizar los trabajos de transporte de mercancías y personas. La primera regata competitiva, que puede ser considerada como origen de este deporte, se realizó el 1 de mayo de 1876. La Federación se constituyó el 14 de octubre de 1996

Espacio: El recorrido de la regata será el clásico campo comprendido desde el fondeo con carácter fijo en la denominada popularmente 'Mar Fea', en las proximidades de la zona del antiguo túnel de La Laja, hasta la mitad norte del Muelle Deportivo, y a una distancia desde esa orilla de unos 150 m, aproximadamente.

Material: *El bote*, de debe ser de madera, tiene las siguientes características: una eslora máxima de 6,55 metros y con una manga máxima de 2,37 metros. La *vela* con una superficie vélica que sobrepasa los 40 m², en forma de triángulo (latina) tiene una medida por el pujamen no superior a la eslora del bote. La palanca, en la que se enverga la vela, tiene una longitud superior a los 13 metros, y el palo, que tiene que ser de madera, redondo u ovalado, con plastificado ligero en su exterior. *El lastre fijo*, formado por piezas de plomo, y *el lastre móvil* constituido por 10-18 sacos de arena de de más de 25 kilos.

Desarrollo práctico del Deporte: La vela latina de botes es un *deporte de cooperación-oposición* que se desarrolla en un espacio con incertidumbre. Su objetivo motor prioritario o puntuable es trasladarse en un espacio-tiempo. El número de participantes mínimo es de 8, siendo lo habitual que se embarquen entre 10 u11.

Las principales técnicas son: Tirar de la escota, soltar la escota, abrochar, cobrar, resonar, quitar y poner lastre, tirar de la estera, tirar del palo arriba y abajo, pasar la palanca, empujar el estay, coser cuartel, orzar, derribar, achicar agua, hacer banda, aflojar y atrás

El espacio es el campo de regatas comprendido entre la Mar Fea, como línea de salida y, la línea de llegada que se sitúa a unos 50 m de la bocana de entrada al muelle deportivo de la bahía de Las Palmas de Gran Canaria. Los materiales: el bote, la vela, la palanca,

el palo, la carlinga, el lastre (fijo [los plomos] y móvil [los sacos de arena]), la escota, la mura, la canilla, la driza, los estay, los rejos, el corcho, los baldes para achicar, los obenques y la amura.

El sistema de tanteo, está determinado por el espacio a recorrer y el tiempo empleado en hacerlo; es decir, recorrer el espacio de regata en el menor tiempo posible, dentro del tiempo máximo determinado por la organización del evento.

Los sistemas de competición son: Campeonato provincial, de todos contra todos a una vuelta; el Torneo Eliminatorio, de todos contra todos con eliminación; y la Copa Gran Canaria.

II PARTE

ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO COMPARADO DE LAS PRÁCTICAS MOTRICES CATALOGADAS

Unas de las fortalezas de la Praxiología motriz es la capacidad comparativa que encierra, pues no sólo logra desvelar los rasgos internos de los elementos que están presentes en cada práctica motriz, sino, además, las relaciones sistémicas y sus significados. En nuestro caso, el análisis praxiológico ha sido empleado de forma diacrónica, debido a nuestro interés por conocer las características de las prácticas en diversos momentos temporales. Podemos afirmar, entonces, que la comparación praxiológica se construye mediante la comparativa entre los elementos estructurales y los sistemas a que da lugar cada práctica motriz de carácter tradicional. Además, es tanta la información que se desprende de un análisis comparado, de este tipo, que interesan las semejanzas entre los juegos aborígenes, los juegos tradicionales y los deportes tradicionales, pero también las diferencias y, especialmente, las ausencias.

La cuestión que suscita el análisis praxiológico comparado es por qué existen semejanzas, diferencias y ausencias entre los grupos de categorías de los distintos aspectos o apartados que vamos a utilizar en nuestro análisis. Las respuestas obedecen a dos razones: sociocultural y técnica. La comparación está organizada a través de apartados de carácter estructural o funcional y, seguidamente, cada apartado o aspecto es desglosado para el análisis por medio de grupos de categorías.

Comparar permite acceder a las constantes, y éstas nos señalan aquellos aspectos que tienden a mantenerse, a diferenciarse respecto a grandes categorías, o a distinguirse dentro de ellas, en la medida de su presencia o de su ausencia. Por ello, la comparación praxiológica nos desvela qué aspectos de la lógica interna de los juegos y deportes están concentrándose o separándose y de qué manera; ello, comporta también un alto valor de significación para la motricidad, sobre todo, porque las significaciones nos advierten acerca de las representaciones sociales en los distintos momentos históricos de los deportes y juegos tradicionales canarios.

La significación que emana del análisis praxiológico comparado es doble, pues alude a la significación interna, como variable estructural o funcional, y a su valor cultural. Según esta doble valencia, podemos comprobar, desde esta nueva perspectiva referencial, cómo se estructuran las prácticas motrices en sus relaciones como elementos internos del sistema, y en su construcción y significación social y cultural.

Nuestro análisis comparado consta de 13 apartados o aspecto, en los que, a su vez, se diferencian varias categorías, que hemos registrado con valores dicotómicos 1-0, señalando así la presencia o ausencia de la consideración de una categoría determinada. Las categorías cumplen el principio de ser exclusivas y excluyentes, de modo que ninguna de ellas se solapa con otra; asimismo, se ha incorporado la categoría opuesta para un grupo de categoría (por ejemplo "sin distancia de guardia"; "sin sistema de competición"; "sin red de comunicación"...), para poder registrar aquellas prácticas que carecieran de la calidad cuestionada, y, de esta manera, se pueda incorporar esta valoración al análisis comparado. La importancia de considerar la categoría opuesta, dentro de su grupo categorías, estriba en que la significación emerge tanto de los registros positivos como de la ausencia de registros, porque los fenómenos sociales y culturales son relevantes por su constancia, hegemonía o presencia minoritaria o inexistencia, respecto a las categorías de cada aspecto o apartado.

Las CONSTANTES o aspectos que hemos considerado para el análisis praxiológico comparado, son los siguientes:

CONSTANTES PARA EL ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO COMPARADO
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción motriz - Red de comunicación motriz - Grado de estandarización del espacio - Distancia de carga y guardia - Temporalidad - Roles estratégicos - Red de interacción de marca - Red de soporte de marca - Sistema de tanteo

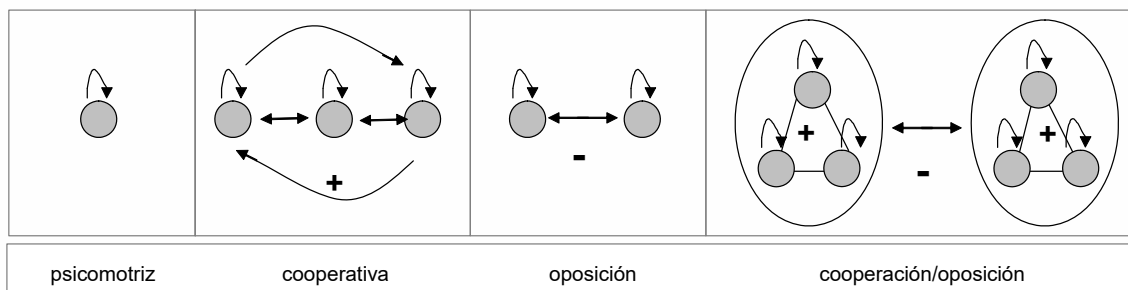
A continuación, abordamos el análisis comparado de cada uno de estos apartados por medio de categorías, las cuales nos permiten, a su vez, analizar cada una de las opciones en las que se muestra en la realidad.

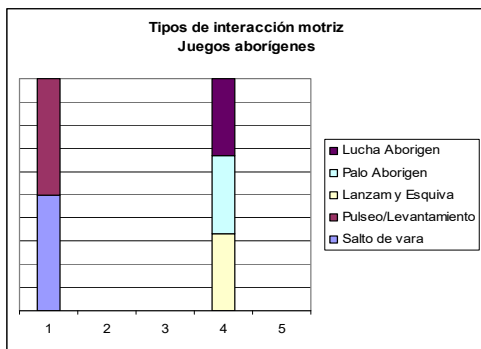
1. Interacción motriz

Parece apreciarse un cierto paralelismo entre el menor abanico de categorías de los juegos aborígenes, respecto a los juegos tradicionales, y la menor movilidad social del mundo aborígen; es decir, una sociedad que posee un fuerte control de las actuaciones de sus miembros, de la movilidad que pueden experimentar, del acceso al rango, etc. mostrará previsiblemente menores opciones de interacciones motrices a la hora de jugar o hacer deporte. En el caso canario, al menos, se pone de manifiesto este fenómeno. Sin embargo, la menor variedad de categorías que muestran los deportes respecto a los juegos tradicionales tendría más que ver con la función de espectáculo social que asume el deporte en la sociedad actual, donde los modelos de interacción motriz cooperativa no suscitan una gran atención. Esta afirmación se constata en que el único caso de práctica cooperativa corresponde a la variedad de *tablones* de las *tablas de San Andrés*.

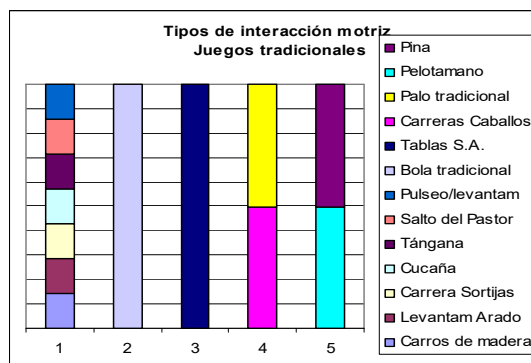
Las categorías que se han aplicado para el apartado de análisis de la interacción motriz, son las siguientes:

GRUPO CATEGORIAL
1. Psicomotriz (ausencia de interacción)
2. Intermotricidad alterna
3. Sociomotriz de Cooperación
4. Sociomotriz de Oposición
5. Sociomotriz de Cooperación/Oposición

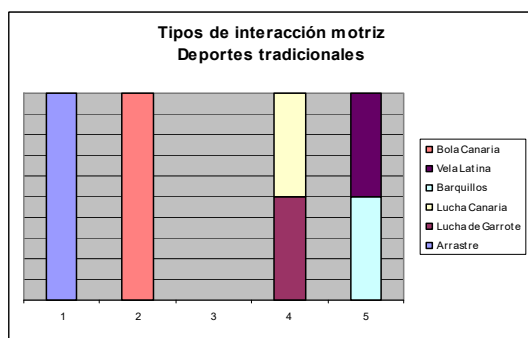




JAB



JTR



DPT

Interacción motriz

En la gráfica de los juegos aborígenes se aprecia la reunión de dos grupos: prácticas psicomotrices y prácticas de oposición entre dos personas, uno contra uno. Ello indica una reducción de las posibilidades de interacción motriz ajenas a interacciones grupales. La sociedad aborigen se organizaba bajo un control social férreo, que, en este caso, se trataba de un acceso rígido al prestigio para sus miembros; otra forma de expresarse, lo encontramos en la ausencia de juegos colectivos o de equipos, pues éstos harían posible el éxito compartido y el prestigio que promovieran entre sus jugadores. Esta circunstancia se refleja con claridad en la imagen de Torriani, en la que los dos aborígenes que se enfrentan poseen el cabello largo, lo cual era un signo de distinción social; asimismo, las proezas físicas, como *pulsear* una piedra o saltar en altura una vara, son prácticas productoras de prestigio, ya que no están al alcance de todos, lo que se comprende aun más en las culturas muy dependientes de los esfuerzos físicos, en razón de la importancia de valores bélicos, festivos, y asociados a las labores rurales. Esta razón principal del control social expresado en los sistemas de interrelación o, lo que es lo mismo, el honor individual a través de la superación del logro, resulta coherente con la distribución mostrada por las prácticas lúdicas aborígenes.

Como únicas manifestaciones de la cooperación motriz, aparecen las *tablas de san Andrés*, en la modalidad de tablonos, y los *carros de madera*, con dos ocupantes; de ellas, la primera es cooperativa pura, mientras que la segunda es cooperativa frente a otros (que participan de forma consecutiva). Estas dos prácticas son las únicas de interacción cooperativa de adultos de toda la catalogación, lo cual merece un breve comentario, pues obedecen a la realidad de los deportes y juegos tradicionales de adultos en la mayoría de las culturas; la excepción la encontramos en los juegos tradicionales infantiles, y más entre los niños que entre las niñas. De esta manera, la escasez de prácticas cooperativas mantiene la constante en muchas culturas en cuanto a hegemonía de presencia de un número mayor de prácticas antagonicas frente a las prácticas cooperativas (Huizinga, 1938; Orlick, 1986, 1990). Por otra parte, entre las prácticas de carácter psicomotriz y las de cooperación, nos encontramos con el caso singular de la *bola canaria*, la cual, a pesar de no contemplar la interacción motriz directa entre los participantes, está organizada mediante una interacción motriz alterna entre ellos; es decir, esta situación da lugar a una pseudo-cooperación en alternancia de los jugadores, donde el jugador que le corresponde actuar busca deshacer el juego desplegado por el equipo adversario y, a la vez, mantener la ventaja de su equipo. Es, sin duda, un ejemplo singular en el catálogo de prácticas, en el cual se integra el desarrollo de una acción motriz aislada de un jugador, pero que adquiere su significación en un contexto de juego de enfrentamiento de equipos. Todo ello, construye un espacio dinámico, en cuanto al sentido de las acciones de juego, y desarrolla una situación compartida, en tanto que,

como decíamos, el jugador que lanza su bola ha de interpretar y adecuar su acción al escenario creado anteriormente. El significado social que se origina es de respeto y valor de la individualidad pero dependiente de un valor de grupo. Este tipo de interacción especial es definido por Martínez de Santos, R. (2002) como *prácticas psicomotrices de intermotricidad alterna*.

La mayor riqueza de interacción motriz la encontramos en los casos de *pelotamano* y *pina*, pues se trata de dos prácticas de cooperación y oposición donde los jugadores han de cooperar con sus compañeros y, simultáneamente, oponerse a los adversarios. En ambos casos de estas prácticas, los roles (jugador con el móvil, jugador sin móvil del equipo que lo posee, y jugador del equipo sin móvil) son accesibles para todos los jugadores. La gran variabilidad de acción en estos juegos proviene de dos factores: la igualdad de condiciones en la interacción de los jugadores, y de la densidad de relaciones que los jugadores pueden desplegar, en función de las opciones estratégicas de cada uno de los roles.

Respecto a las prácticas motrices de interacción de oposición, éstas se diferencian en situar el objetivo motor en el cuerpo del adversario (*palo tradicional*), y en alcanzar en primer lugar una meta espacial (*carrera de caballos*). Hemos de llamar la atención acerca de que la interacción motriz de oposición que se da en el palo tradicional, resulta ambigua en cuanto a la manera de concluir o declarar un vencedor, lo cual no es frecuente en las prácticas basadas en este tipo de interacción, pues éstas suelen definir con claridad el resultado, mientras que corresponde a los jugadores el juicio cualitativo de las situaciones. El hecho de que no se señale con precisión un ganador, conduce a que, en circunstancias alejadas de la verdadera función tradicional del juego, la práctica reúna visos de coreografía, y que ésta demande un alto grado de aparente cooperación entre los jugadores, cuestión que es contradictoria con el tipo de interacción en oposición.

Los deportes tradicionales se distribuyen en las categorías psicomotrices y en dos tipos de las sociomotrices; las prácticas psicomotrices se alejan de las estrictamente individuales y adquieren significado por la situación motriz en la que se enmarcan. En el caso de la *bola canaria*, la acción motriz se realiza en solitario, pero lo acontecido en el juego influye en la actuación de los otros participantes. El ejemplo del *arrastre de ganado* es muy particular, dado que no hemos considerado a los animales como sujetos de interacción, aunque la acción del *guayero* no es posible sin aquellos; la particularidad se centra en que, si mantuviésemos la existencia de interacción no humana, esta interacción no tendría bidireccionalidad. Ciertamente, el principal valor de la interacción es la posibilidad de doble dirección, pero en el caso de la yunta se trata, por encima de todo, de un mandato. En cualquier caso, se puede constatar y resulta innegable que se da una situación motriz de cooperación entre el *boyero* y la yunta de animales. Por su parte, *lucha de garrote* y *lucha canaria* expresan una interacción en oposición que ha evolucionado en cuanto a su codificación, con la singularidad de que la lucha canaria ha pasado de organizarse como enfrentamiento individual, tal y como se expresa en la acción de lucha real, en la que la agarrada supone el enfrentamiento de uno para uno, hasta llegar a la codificación de ese enfrentamiento realizado por equipos. Respecto a la *lucha de garrote*, no debemos olvidar que su configuración deportiva contempla tanto la situación de enfrentamiento uno contra uno (modalidad de combate) como la exhibición individual o grupal en clave cooperativa, estas últimas vinculadas a la reproducción de modelos, de modo que esta práctica convertida a deporte (*deportivización*) integra diversos tipos de interacción motriz.

La interacción motriz de cooperación-oposición la encontramos en los *barquillos* y la *vela latina de botes*, realizándose a través de la mediación de la embarcación, no por el uso espacial de esa interacción entre las personas, como ocurría en algunos juegos tradicionales, como *pelotamano* o *pina*. Por último, la igualdad de roles en la práctica directa, sólo la encontramos en la *lucha de garrote* y en la *lucha canaria*, lo cual indica que la interacción se centra en la individualidad, tomando como referencia la situación motriz de enfrentamiento (*arrastre de ganado*), y la individualidad con significado colectivo (*bola*, *barquillos* y *vela*), sin encontrar deportes de equipo con interacción en igualdad de condiciones de roles para todos sus componentes. Nuestro análisis muestra, en este apartado de la interacción motriz, que las prácticas tradicionales de equipo, como *pelotamano* y *pina*, no han evolucionado a deporte aun estando estructuralmente muy cercanas, tal vez por la complejidad reglamentaria, en el caso de la primera práctica, y de la asociación a un sector del mundo rural, en el caso de la segunda.

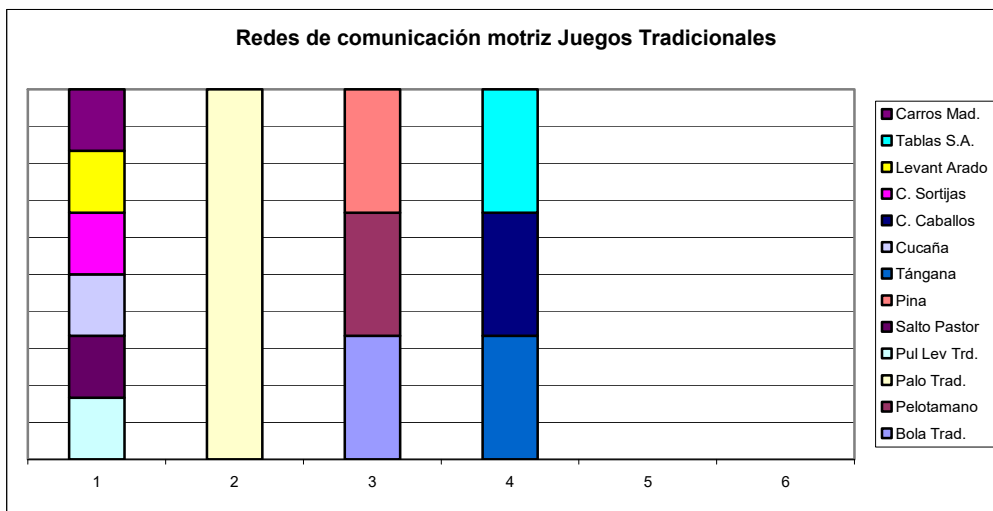
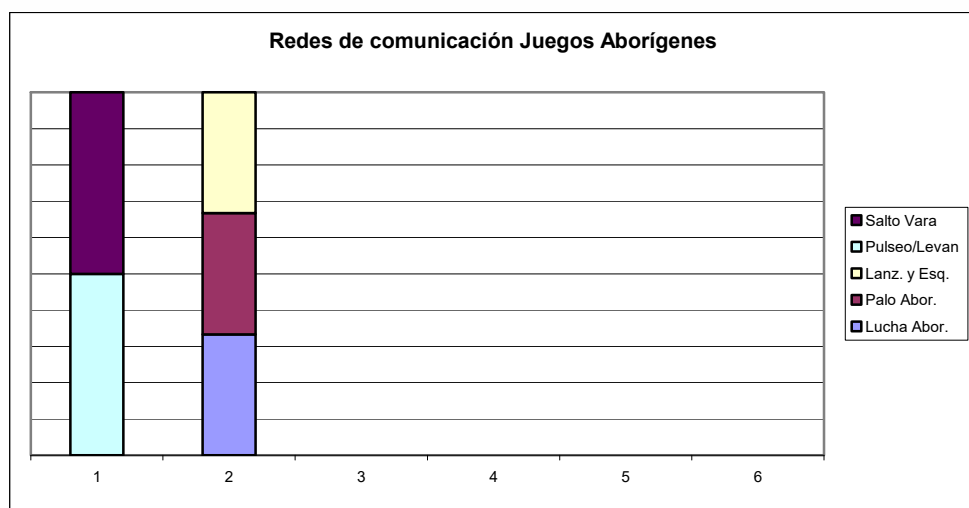
2. Red de comunicación motriz

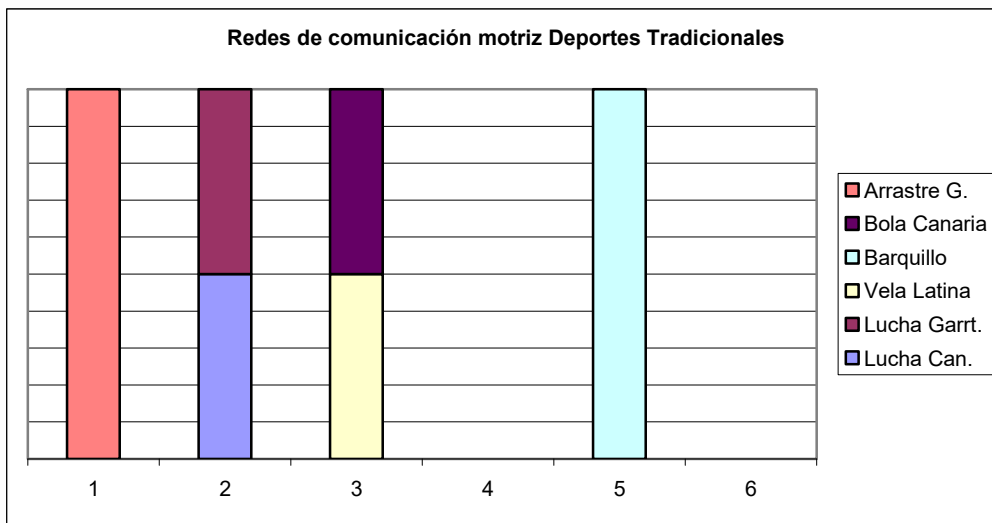
La red de comunicación es un excelente indicador para reconocer cómo han sido, y cómo son, las relaciones sociales a través de los juegos y los deportes tradicionales. De hecho, el conjunto de todas las redes de las prácticas catalogadas son exclusivas y estables, evitan la ambigüedad (ambivalencia). Recuérdese que lo que da carácter de exclusividad en las redes es la condición separada de rivalidad o solidaridad; es decir, o se es compañero o se es adversario; por su parte, la propiedad de estabilidad de una red viene dada cuando el participante no cambia su condición durante todo el desarrollo del juego o deporte. La explicación a esta evitación de la ambigüedad es que se trata de prácticas de adultos y de una sociedad que evita la confusión de sus sistemas sociales. Los juegos infantiles sí poseen redes ambivalentes, inestables, porque el juego de los niños se reconoce en sistemas lúdicos de gran apertura, dado que se valora socialmente la diversión por encima del control del resultado, y esto ha dado lugar a nuevas estructuras de entretenimiento. Esta interpretación implica que los adultos equiparan sus juegos y deportes a sistemas que asimilan como inequívocos, capaces de diferenciar las situaciones y establecer elementos que permitan esa diferencia, y la cuantifiquen, si es necesario; por el contrario, los juegos infantiles muestran un repertorio de redes de comunicación más amplio,

pero sólo una parte es coincidente con las prácticas motrices de los mayores, ya que no olvidemos que durante la infancia también los juegos cumplirán la función de socialización para el mundo del adulto.

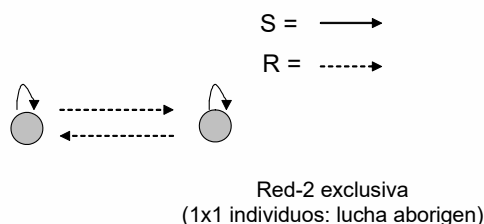
La selección de categorías para el grupo categorial de las redes de comunicación motriz ha considerado dos grandes grupos, uno (categorías de la 1. a la 5.) de redes exclusivas y otro (integrado por una única categoría) de redes ambivalentes. No obstante, y como expondremos, ésta última se trata de una ausencia de forma de comunicación en el caso de los deportes y juegos tradicionales canarios. Las categorías analizadas son las siguientes:

GRUPO CATEGORIAL
1. Red 1- exclusiva estable de individuos
2. Red 2 - exclusiva estable de individuos
3. Red 2 - exclusiva estable de equipos
4. Red n>2 - exclusiva estable de individuos
5. Red n>2 - exclusiva estable de equipos
6. Redes ambivalentes

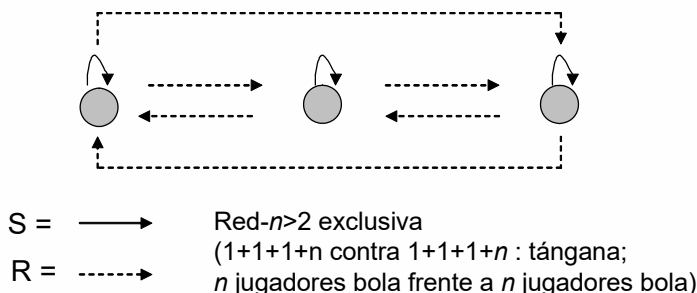




Los juegos aborígenes se concentran en redes de individuos, pero no de equipos. Se caracterizan por la falta de complejidad de los modelos lúdicos en beneficio del control social, como ya hemos comentado a propósito del análisis del apartado de los tipos de interacción. Por consiguiente, la referencia de “comunicación” es el individuo y no el grupo. La complejidad estratégica se reduciría a la actuación individual (primera categoría) y enmarcada en la dificultad de la habilidad motriz en oposición (segunda categoría). De esta manera, el grupo de juegos aborígenes define con total nitidez a una cultura cerrada a la accesibilidad social, rígida respecto al estatus y el prestigio que pudiera derivarse de los éxitos lúdicos.



Los juegos tradicionales diversifican sus redes de comunicación motriz, dentro de los límites de la exclusividad y la estabilidad, y concentran un amplio grupo de prácticas en las que el individuo actúa sólo, y aparecen como novedades tres prácticas concentradas en la red de comunicación entre dos equipos y otras tres en las redes con más de dos individuos. Ahora, la diferencia respecto al grupo de las prácticas aborígenes es la presencia de dos nuevas categorías, las cuales reflejan el aumento de la creciente complejidad social que se inicia tras la llegada de los europeos. La tercera categoría constituye una red alejada de las prácticas aborígenes, pues son redes propias de los equipos, culturalmente vinculadas a sociedades complejas, y pertenecientes a prácticas canarias (*pelotamano*, *bola canaria*, *piná*), pero difundidas de otras europeas muy practicadas en la etapa de encuentro de los juegos aborígenes con los juegos de los primeros europeos. Por su parte, la cuarta categoría, formada por las *tablas de san Andrés*, *la tángana* y las *carreras de caballos*, describe una red de n -individuos, en condiciones exclusivas y estables; desde un punto de vista de capacidad de socialización, la cuarta categoría representa un segundo grado respecto a la primera categoría, porque aunque no supone un sistema social de interacción de relevancia en cuanto a la participación directa, sí exige que la situación social implicase compartir los momentos propios del desarrollo del juego, y de esta manera sus espacios adquieren uso social.



Los deportes son el exponente de un pensamiento lúdico de gran éxito en la sociedad moderna, pero que corresponde a una ética social de valoración de la justicia a partir de la máxima igualdad de partida, y del mantenimiento de este principio como modelo de aspiración de la sociedad deportivizada. Las redes que encontramos en las prácticas catalogadas contienen la separación estricta entre rivalidad y solidaridad, son estables –como decíamos, no cambian estas propiedades durante el desarrollo del juego–, y evitan la ambigüedad, con el objeto de clarificar las acciones y el resultado de ellas; además, cumplen rigurosamente cierta simetría para organizar el enfrentamiento (igualdad de roles, e igualdad de efectivos de jugadores). Este equilibrio de las redes y sus propiedades nos dibuja la homogeneidad que siempre encontraremos en los deportes, pero que también se cumple, a su manera, con los juegos aborígenes y los juegos tradicionales; los juegos aborígenes cumplen este equilibrio en igualdad de jugadores en el enfrentamiento entre dos personas, y los juegos tradicionales en la igualdad que se ha conocido por la tradición, a pesar de que pueda aceptarse una tendencia a esta homogeneidad cuando el juego se desarrollase en un contexto de puro entretenimiento, pues se conoce (Castro, 2001) que los pastores no dejaban de jugar a *la pina* porque el número de jugadores disponibles no fuese par. Es decir, en el juego tradicional de lo lúdico se antepone a asegurar las mismas condiciones de práctica para todos los participantes. Podemos afirmar que las redes de los deportes fueron una consecuencia de la manera preferida de jugar de los adultos, pero que el deporte elevó a condiciones bien definidas y objetivas, y exigidas reglamentariamente, abriendo un espectro completo de las formas estructurales de comunicación.

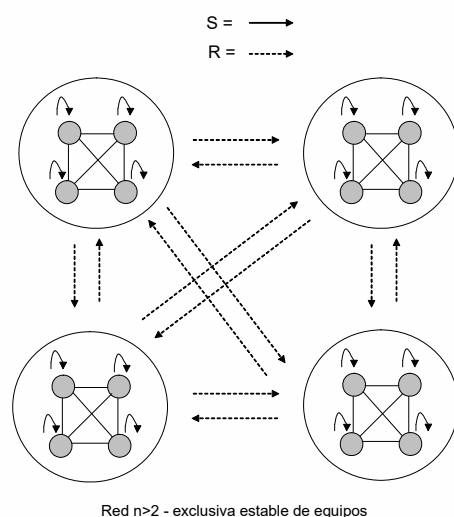


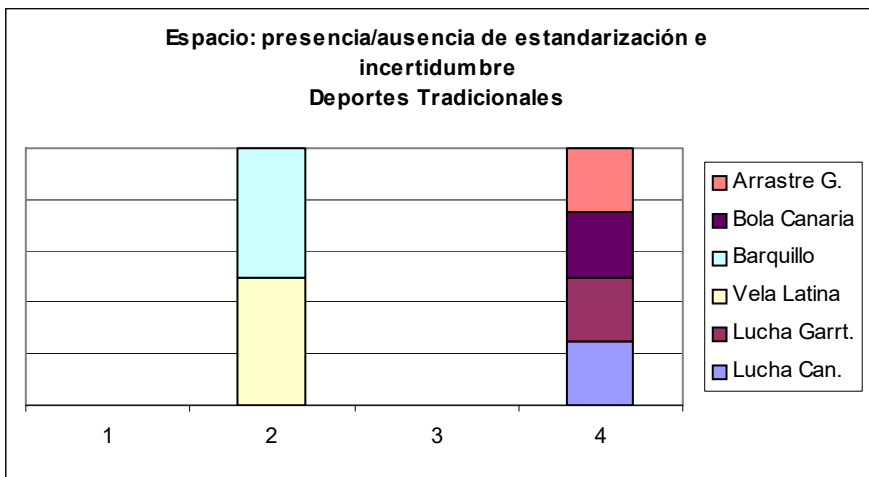
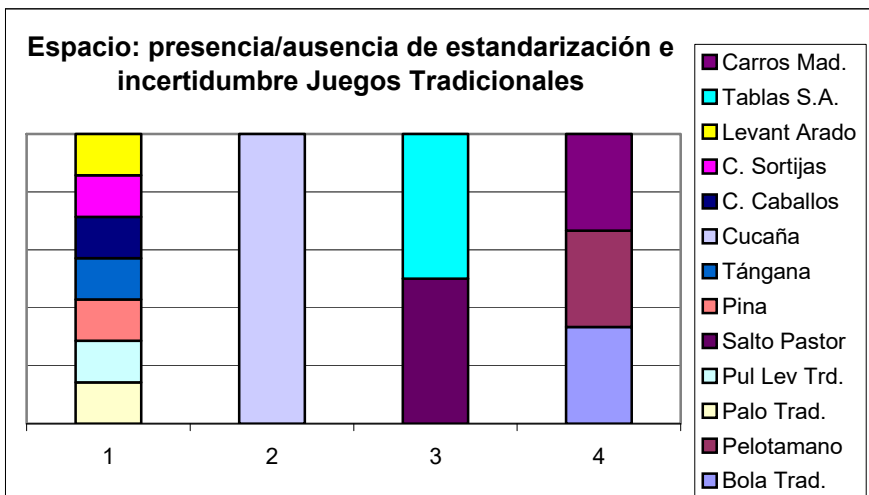
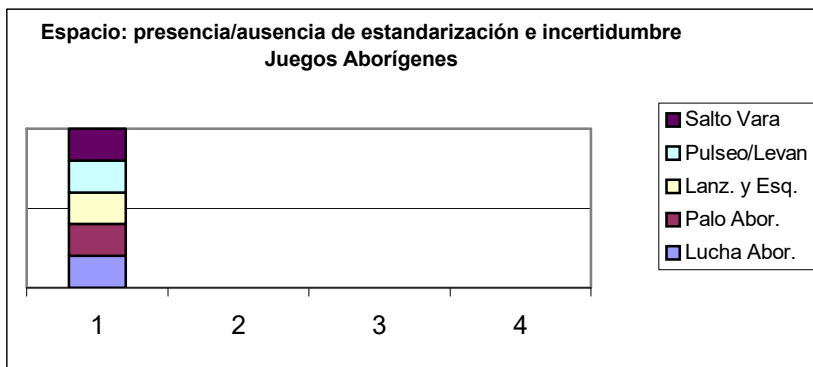
Gráfico de la red de comunicación motriz en el caso de los *barquillos* en una competición donde todas las embarcaciones regatean simultáneamente.

En el caso de los deportes tradicionales la idea de justicia, como estricta igualdad, y de la relación asumida entre ganar y perder desplaza la balanza de lo lúdico hacia el lado productivo y se aleja del entretenimiento.

3. Grado de estandarización del espacio

El espacio es un elemento de la estructura de las prácticas motrices de gran relevancia para el análisis, porque su estructuración tiene gran presencia social y cultural (Hall, 1972. *La dimensión oculta*); en definitiva, tal y como estudia la proxémica, el espacio es un *producto cultural específico*. Parlebas (1981, 1988) alude al espacio como salvaje o domesticado, haciendo un paralelismo entre el espacio no estructurado y el espacio estructurado, con lo cual, además, nos da a entender el grado de significaciones que puede adquirir este elemento. En el sentido histórico-cultural, el espacio de juego es puesto en evidencia como un proceso de cambio cultural en la clasificación de Blanchard y Cheska (1986), comprobándose cómo evoluciona desde la *banda* / hasta el quinto nivel de *civilización arcaica*. Por ello, el espacio de juego representa igualmente la *etnomotricidad* tanto como lo pueda ser la misma acción motriz, porque no hay acción sin lugar donde realizarla, de manera que el espacio adquiere significación social en sintonía con la acción pudiendo adecuarse la una a la otra y viceversa.

GRUPO CATEGORIAL
1. Espacio no estandarizado sin incertidumbre en el medio
2. Espacio estandarizado con incertidumbre en el medio
3. Espacio no estandarizado con incertidumbre en el medio
4. Espacio estandarizado sin incertidumbre en el medio

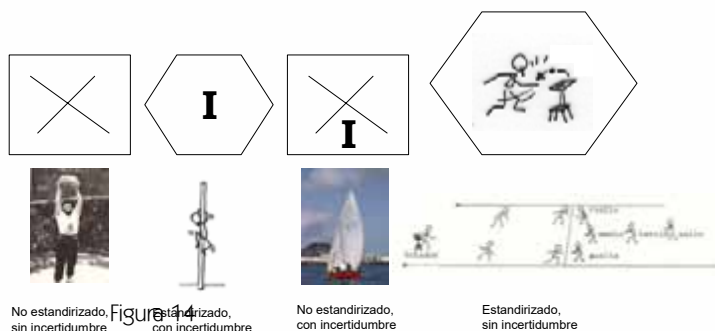


El análisis comparado entre las tres categorías de grupos muestra las diferencias entre el espacio en las prácticas aborígenes, que son de espacio no estandarizado y sin incertidumbre proveniente del medio, lo cual indica que el espacio se estructura débilmente, es decir: el juego se podría realizar en cualquier espacio, porque es un espacio no domesticado. No obstante, conocemos un caso de enfrentamiento de aborígenes canarios –nos referimos ahora solamente a Gran Canaria–, plasmado en el conocido dibujo de Torriani (1590), en el que éstos aparecen sobre unas piedras, lo cual da idea de cierto acomodación de los pies a modo de espacio limitado; el enfrentamiento adquiriría significación por el rito en el que parece integrarse, dado lo pautado de cada una de las acciones que tenían que realizar. En cualquier caso, se podría entender que el rito es el causante de la estandarización que comportaría y de la incertidumbre que llevaría consigo tratarse de un espacio muy reducido para los pies. Sin embargo, carecemos de información suficiente para tener certeza de categorizar los juegos aborígenes fuera de la categoría 1. De cualquier modo, y a manera de hipótesis, sería la habilidad de mantenerse sobre las piedras la que configuró la estructuración del espacio, y no otros caminos, como ocurrió, por ejemplo, con el antiguo *jeu de paume*, en el cual se separaba un espacio social para cada pareja, mediante una red, y se consideraban los logros espaciales como ventajas provisionales, dando lugar a una estructuración más profunda.

El grupo de los juegos aborígenes, que ha mostrado ausencia de tres categorías y concentración en la primera, evidencia que la eliminación de la incertidumbre proveniente del espacio indica que el interés social no reside en la estructuración del espacio sino en el valor de la habilidad que ha de realizarse; la valoración del mérito de la ejecución exitosa de la habilidad representa un grado de significación ecológica basado en una adaptación mínima del espacio. Se trata de una manera simple, directa y clara de resolver el enfrentamiento.

Los juegos tradicionales se diversifican elocuentemente en todas las categorías relacionadas con el espacio. Las razones de esta distribución residen en que los juegos tradicionales conservan prácticas naturales, que pertenecen a la categoría 1, donde más se concentran; por su parte, también se distribuyen en otras categorías (2 y 3), las cuales se justifican por el *illinx* (vértigo) de Caillois (1967/1986), pues son juegos como *la cucaña*, *tablas de san Andrés* y *salto del pastor*, prácticas que necesitan de un soporte estandarizado en razón de su gran dificultad para el avance (*cucaña*), o donde la clave está en la incertidumbre proveniente del medio (*tablas de san Andrés*, *salto del pastor*). En la categoría 4 aparece el prelude de un juego, *la pelotamano*, que posee muchas características de cercanía al deporte en cuanto a estructuración del espacio, por ello contiene un espacio estandarizado sin incertidumbre proveniente del medio; recuérdese que, cuando se juega en equipo frente a otro equipo adversario, este juego coincide con el deporte pues ambos aplican la fórmula de justicia en máximo equilibrio, evitando que la incertidumbre de las situaciones de juego supere el control de la correspondiente acción recíproca de los jugadores. En esta misma categoría encontramos la versión de juego tradicional de la *bola canaria*, cuya estructuración del espacio no varía mucho de la que se emplea en la modalidad deportiva.

El grupo de categorías de los deportes tradicionales se reduce, respecto al grupo anterior de juegos tradicionales, en dos categorías, las cuales se justifican de nuevo por ese control de la incertidumbre proveniente del espacio en que se estructuran los deportes sociomotores (*arrastre de ganado*, *lucha canaria*, *lucha de garrote*, *bola canaria*), o con situaciones motrices en las que la influencia de las acciones tiene incidencia en otros jugadores compañeros o adversarios (*lucha canaria*, *lucha de garrote*, *bola canaria*). Los *botes de vela latina* y los *barquillos* adquieren sentido, precisamente, en la incertidumbre que proviene del medio, pero vigilada hasta cierto punto, para cumplir el principio anterior de que el control de la incertidumbre pueda equilibrarse con las acciones de los tripulantes de la embarcación, lo cual se comprueba por la suspensión de las pruebas cuando la fuerza del viento impediría el cumplimiento del principio al que nos hemos referido. En cierto modo, el control del medio de las modalidades náuticas (recorrido marcado, fuerza del viento, límite del velamen) es la versión de domesticación de estas prácticas; también, otra manera de otorgar el dominio del espacio es la construcción de significados claros para los participantes respecto al espacio de actuación conjunta (quién posee derecho de paso sobre otro bote, quién es penalizado por violentar el espacio de otro bote, cuándo no se entiende que hay perjuicio para otro bote), son cuestiones que encuentran sentido en otras situaciones sociales: quién tiene derecho a pasar primero o a ser atendido primero y porqué, quién invade el espacio de otro u otros y porqué, etc.



No estandarizado, sin incertidumbre

Estandarizado, con incertidumbre

No estandarizado, con incertidumbre

Estandarizado, sin incertidumbre

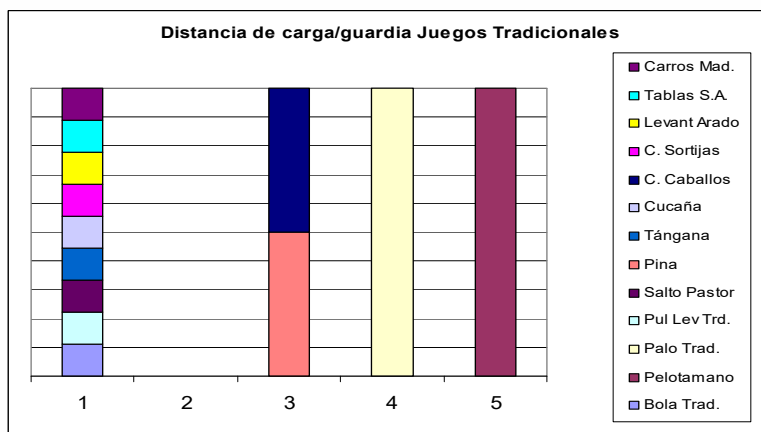
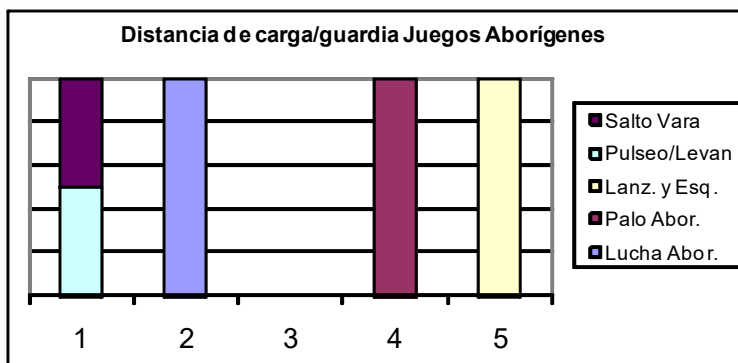
La codificación del espacio se constata en los deportes tradicionales y contrasta con el grupo de los juegos tradicionales, pues este último grupo no alcanza ese nivel de estructuración. Si tomamos el ejemplo de *lucha de garrote* y *juego del palo* (vara), podemos comprobar que ambos difieren en la regulación del espacio inmediato al jugador o espacio de contacto; la expresión de la codificación de la *lucha de garrote* comporta la incorporación de un significado modernista y deportivo del espacio, frente a un significado tradicional y lúdico del *juego del palo*, el cual se distingue, sobre todo, por preservar el espacio de contacto.

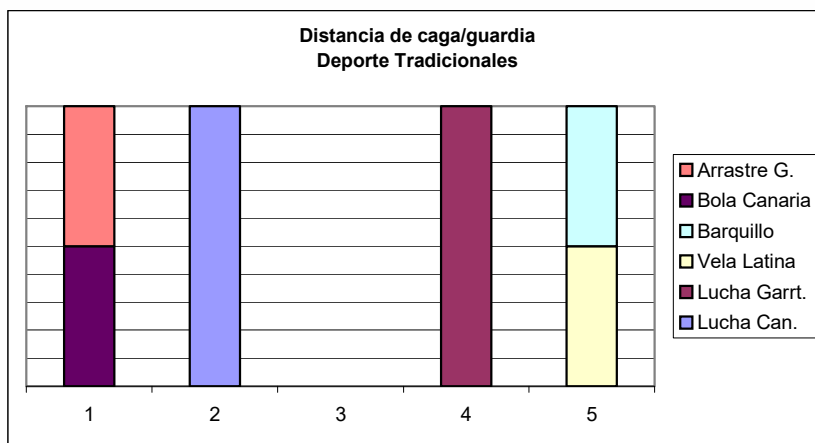
Por consiguiente, y en general, el espacio en los tres grupos analizados muestra un cambio social de la ausencia de estandarización (juegos aborígenes), tras ella una evolución de la estandarización (juegos tradicionales) manifestada en un espectro abierto de fórmulas de estructuración del espacio y, finalmente, con el grupo de los deportes tradicionales, se aprecia la más reducida y nueva concepción de la codificación del espacio.

4. Distancia de carga y guardia

Guardar o no una separación respecto a otro u otros y las distancias que comporte posee una significación social que puede ser causa (origen de la actividad) o haberse estructurado según el desarrollo estratégico-funcional de la misma práctica. Muchas veces resulta confuso adjudicar a una u otra razón el porqué de una práctica motriz, porque a veces falta información y, en los casos de actividades desaparecidas o lejanas en el tiempo, no es posible deducirlo con rigor. ¿Qué hace que, evolutivamente, el *juego del palo* se juegue más corto o largo?, ¿el juego de los jugadores?, ¿las dimensiones del implemento?, ¿el interés social por mantener las distancias que utilizamos como marcadores sociales? Nuestro análisis ha tomado en cuenta las siguientes categorías:

GRUPO CATEGORIAL
1. Sin distancia de carga o guardia
2. Distancia de carga/guardia nula
3. Distancia de carga/guardia corta
4. Distancia de carga/guardia media
5. Distancia de carga/guardia larga





El grupo de los juegos aborígenes posee gran semejanza con el grupo de los deportes tradicionales; es equivalente en las categorías 2 y 3, debido a que se derivan de dos prácticas muy significativas, como es la lucha y el enfrentamiento con un palo. La distancia de guardia es nula en el caso de la lucha aborígen, y se traslada a distancia de guardia media para el enfrentamiento con palo, pero manteniendo esta lógica de la distancia muy corta. La categoría 5 (*lanzamiento y esquivas de piedras*) posee una distancia de guardia larga, pero en razón de la solución del problema motor, y justificada en su origen bélico y de preparación o aprendizaje. Como ya hemos comentado anteriormente a propósito de categorías relacionadas con el espacio, en la cultura aborígen prima una distancia de guardia que se corresponde con prácticas de sociedades que regulan adecuadamente las distancias sociales propias de su estructura social y las marcas o logros se configuran bien definidos; téngase en cuenta que, en la sociedad de jefatura incipiente, como era la cultura aborígen canaria, es más factible la promoción de los individuos que la promoción de los grupos, esto podría explicar la ausencia de juegos de equipo, que hubiera comportado distancias de carga largas. En este sentido, Parlebas (1986) establece una relación con la distancia de guardia y la significación de la dignidad social.

El grupo de los juegos tradicionales poseería todas las categorías, si consideramos que la lucha fue también una práctica lúdica tradicional, aunque hoy exista como deporte tradicional. Destaca la concentración de muchas prácticas en la categoría 1, lo que indica que comparten una ausencia de la distancia de guardia o carga; sin embargo, advertimos que esta concentración no es homogénea respecto a otros apartados, como es el caso del objetivo motor prioritario (véase gráfica). La separación de guardia o carga puede comportar una variación en la distancia que permita la regla, pues, socialmente, el jugador escoge la ampliación o reducción de esta distancia según sus decisiones estratégicas; de modo que, para entender la distancia de guardia/carga, es preciso conocer cómo se registra la marca o cómo se construye el sistema de resultados.

En la categoría 4 de cada uno de los grandes grupos de prácticas que se analizan se ha mantenido estable las actividades que emplean palos, variando respecto a las distancias de guardia según la longitud del palo; es decir, la distancia de guardia se reparte entre corta y media. Por su parte, es de importancia para la distancia de carga y de guardia la categoría 5, con *la pelotmano*; esta práctica contiene una distancia de carga larga, ocupando en la práctica un espectro de distancia media a larga, siendo posible según las circunstancias del juego y las decisiones estratégicas de los jugadores. Desde luego, la distancia de carga de la categoría 5 se estructura con mayor apertura social, pues, como veremos a propósito de los roles, permite que los jugadores actúen sin especialistas, aunque la costumbre ha reservado determinada actuación para los jugadores más seguros. Así, encontramos unas distancias adecuadas a la organización de los jugadores, los cuales tratan de responder a las exigencias de un espacio estructurado y de grandes dimensiones, y que necesita de la creación de espacios sociales de responsabilidad compartida (por ejemplo, los espacios que generan al desplazarse los jugadores de *vuelta*), porque, de lo contrario, no se podrían acometer los objetivos motores del juego.

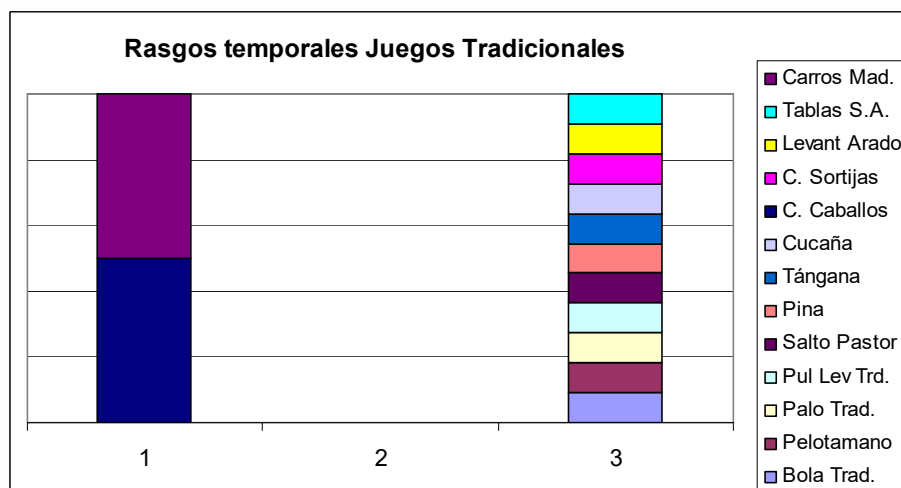
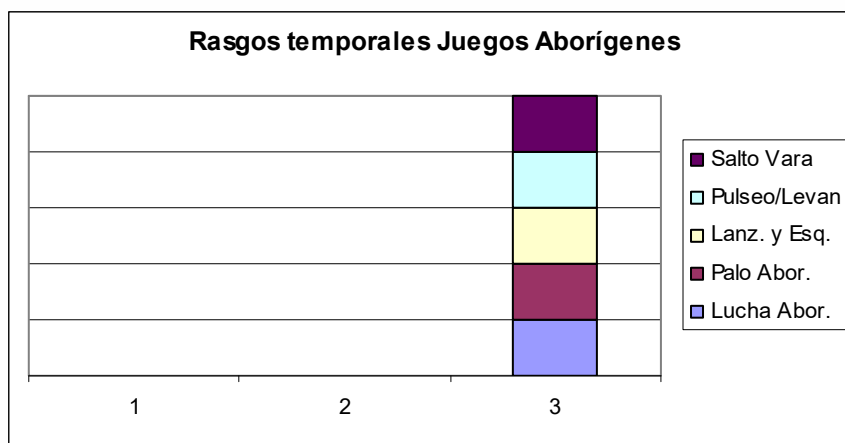
Los deportes tradicionales recortan las opciones de categorías que poseía el grupo de los juegos tradicionales, y sustituyen las prácticas menos socializadas, de acción individual, por otras más codificadas y, en esta medida, socializadoras. Por ejemplo, la lucha aborígen fue una práctica de enfrentamiento entre dos personas, quizá ritualizada o de desafío en algún caso, como suele suceder en las sociedades de aquel grado de evolución cultural, pero que no poseía un sistema de organización que vinculara a otros luchadores, como podría serlo una práctica con un sistema de puntuación con memoria; por su parte, la lucha canaria deportiva ha llegado a codificar la intervención de los demás luchadores por medio de un sistema de puntuación y de competición. De modo que, a pesar de poseer distancias de guardia equivalentes, la *lucha canaria* deportiva usará la distancia nula (agarre) de manera diferente a la función de distancia nula de la lucha aborígen, pudiendo ilustrarse, en muchos casos y de manera paradójica, al comprobarse la actitud de los luchadores de evitar la lucha, incumpliendo el objetivo motor prioritario que tienen asignado. La razón deriva de que la lógica de la situación alcanza una mayor repercusión social debido a la repercusión que puede tener el resultado de una agarrada para la puntuación de equipo, y el espacio de enfrentamiento se relativiza.

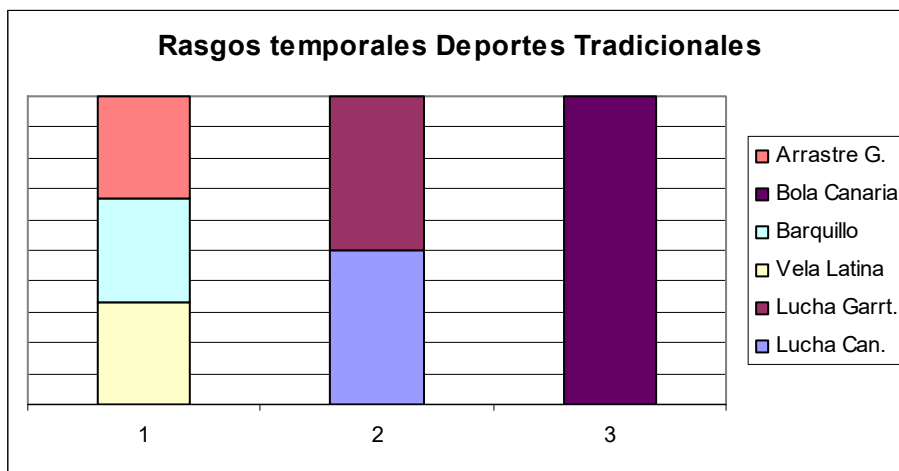
Los *botes de vela latina* y los *barquillos* (categoría 5) poseen singularidades en la distancia de enfrentamiento, pues no se corresponde solamente con la cercanía física de los botes, sino también con el efecto del viento, pues éste proporciona posiciones de ventaja. El caso de las prácticas náuticas es muy singular, puesto que traslada el espacio de enfrentamiento fuera de las personas, construyéndose un espacio solidario común, que es el bote.

5. Temporalidad

La temporalidad es el resultado del empleo del tiempo, de cómo se estructura para los juegos y los deportes. Si el espacio revestía gran interés social, el tiempo no lo es menos, porque todas las culturas han mostrado diferencias en su concepción de lo temporal, sea cual sea el formato en el que presente, como ahora lo es el campo de lo lúdico, en sus versiones de los deportes y juegos tradicionales canarios. Hemos considerado las siguientes categorías para el análisis, partiendo de que el tiempo se aplica como elemento de consecución de logros, de codificación del desarrollo de una práctica motriz, y de participación en el juego o deporte.

GRUPOS CATEGORIALES
1. Tiempo marca
2. Con límite temporal
3. Sin límite temporal





La superación temporal o espacio-temporal se corresponde con la idea moderna de tiempo y, por tanto, se justifica que esté ausente en los juegos aborígenes, empezándose a considerar en los objetivos motores de algunos juegos y deportes tradicionales (*arrastre de ganado, vela latina de botes y de barquillos, carros de madera, carrera de caballos*), y adquiere un carácter de constante en los deportes. La menor necesidad de segmentación temporal de una sociedad menos estructurada, como era la aborigen, podría justificar la ausencia de este rasgo en sus prácticas lúdicas; por el contrario, la mayor segmentación de una sociedad más evolucionada acaba reflejándose también en sus formas de entender los logros u objetivos lúdicos.

Para comprender el tiempo y cómo éste se estructura de manera tan lejana entre los juegos y los deportes, es preciso aludir a cómo estructuran los niños el juego infantil con reglas y, por otra parte, cómo se estructura el juego en la cultura. En primer lugar, el juego con reglas de la infancia no emplea el tiempo de manera codificada, lo aplica según el desarrollo (Piaget, 1946/1978: *intuitivo, de representación y lógico*), pero se debate entre un tiempo personal y, finalmente, en un tiempo social. El tiempo infantil de los juegos se aplica mediante el uso, que el niño aprende de la tradición; este tiempo posee un valor cualitativo pero exento de codificación. Por tanto, se puede jugar a juegos infantiles sin encontrar alusión explícita al tiempo en sus reglas. En el mundo de los juegos tradicionales de adultos es común encontrar un tiempo inserto en lo rural, estructurado por el trabajo y la vida rural; por ejemplo, *la pina* se jugaba durante los tiempos de descanso del pastoreo, o la organización de la finalización de los partidos de *pelotamano* o de *bola canaria*, cuando concluían el juego con la puesta del sol y la pérdida de luz del día. De modo que el tiempo como codificación no proviene de la infancia y la concepción del tiempo construida por el desarrollo, sino que esta concepción social del tiempo de los adultos procede de la estructuración de la memoria de los acontecimientos y de la necesidad de codificarlos, de la complejidad social derivada de la precisión de las relaciones sociales y agudizada por la evolución tecnológica.

La llegada de los europeos, en los siglos XV y XVI, supondría la aparición en la escena lúdica canaria de una concepción más cualitativa del tiempo, que hubo de reestructurar a lo lúdico aborigen con el paso del tiempo de manera sincrética, afectando al tiempo del desarrollo de la acción o acciones y al tiempo convencional del juego. Los trabajos de campo de otros pueblos muestran procesos semejantes al experimentado por los aborígenes canarios; el pueblo *sioux*, que se encontraba en un nivel semejante de evolución de jefatura que los canarios, a la llegada de los colonos a Norteamérica, no tenía en su lengua una sola palabra para definir el tiempo (E.T. Hall, 1959/1989:27), lo que da una idea de la construcción cultural de los conceptos y de la aplicación de lo temporal a su cultura; para Blanchard y Cheska (1986) el tiempo también es un elemento de seguimiento del cambio evolutivo de las culturas lúdicas.

Este fenómeno de cercanía o alejamiento de la concepción del tiempo es una cuestión de cómo acumular las experiencias en cuanto a duración y sucesión. La separación entre la cultura aborigen y la cultura peninsular, respecto al tiempo lúdico, fue el propio de la aceleración (González Alcantud, 1993:605) y de la manera de articular el tiempo vinculado al mito, frente a la distribución en un calendario institucionalizado. Los juegos aborígenes canarios no utilizaban el tiempo codificado, pero sí la memoria de lo acontecido temporalmente; de este modo, el tiempo de las acciones y de organización del juego obedecería a una relación mítica (Levi-Strauss, 1972), ritual, ligada al pasado, mientras que el tiempo de los europeos de la época era una mezcla de desacralización del tiempo y de uso especializado de las medidas del tiempo. Seguramente, la única coincidencia en cuanto a organización temporal, que redundara en lo festivo y en lo lúdico, proviniera de la distribución calendárica de las estaciones y las cosechas, cada cultura con sus referentes, pero basados en un mismo ritmo temporal.

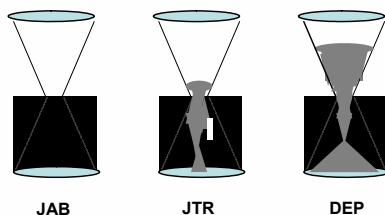


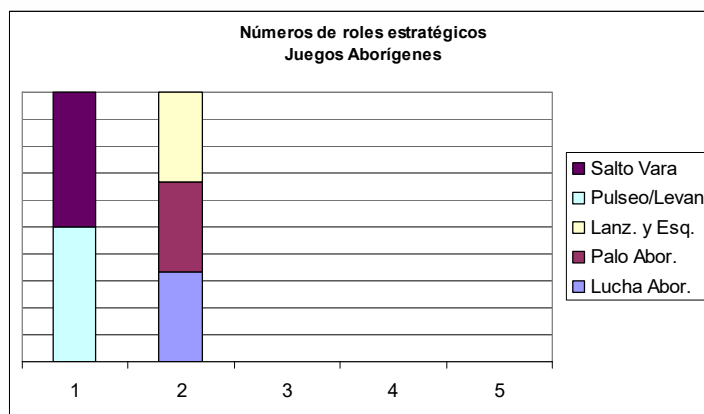
Figura 15

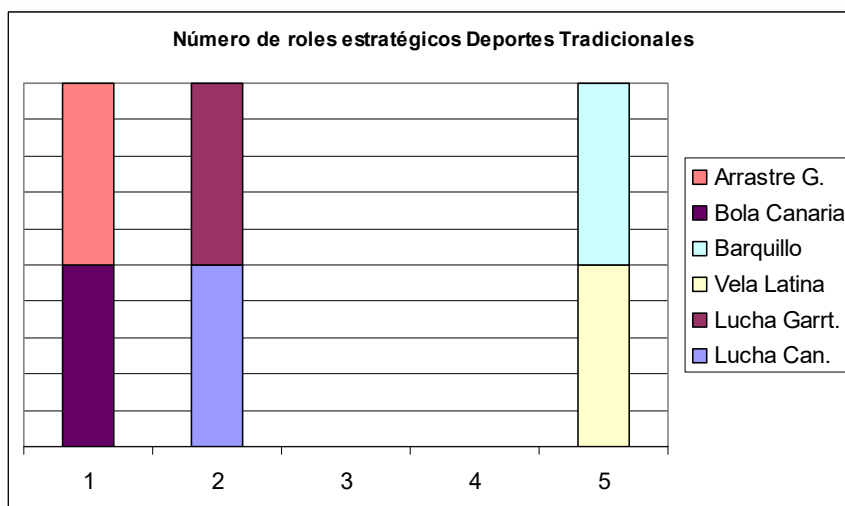
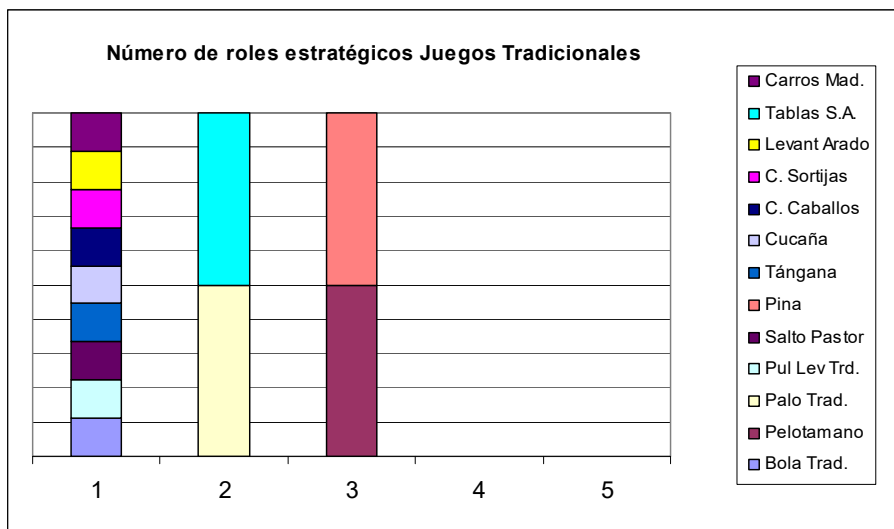
Por ello, a pesar de que la información sobre el desarrollo de los juegos aborígenes es escasa, nos aventuramos a situar los juegos de esta cultura en la categoría de “sin tiempo límite”, ya que la acción adquiriría valor fundamentalmente por su manera exitosa de resolverla, pues otro tipo de estructuración temporal no es común en el grado de evolución de las sociedades de jefatura. Por su parte, el grupo de los juegos tradicionales solamente incorpora una nueva categoría, respecto al grupo de los juegos aborígenes, pues los *carros de madera* y las *carreras de caballos* emplean el tiempo como marca, es decir fija su logro en definir quien consigue realizar el recorrido en menos tiempo. Sin embargo, el grupo de los deportes ya añade la nueva visión de temporalidad, y es la del deporte moderno, es decir: un tiempo codificado y un tiempo comparativo. La categoría nueva corresponde a una estructuración del tiempo consistente en limitarlo, lo cual comporta que las acciones de los luchadores han de adecuarse a un factor que, funcionalmente, provocarán aceleraciones o dosificaciones, pues ahora la idea del tiempo no es de un tiempo tradicional sino de un tiempo moderno, que se nutre de cuantificación, burocracia, especialización y pérdida de significado ecológico (Blanchard y Cheska, 1986).

6. Número de roles estratégicos

El número de roles estratégicos está directamente relacionado con el número de opciones para el desarrollo de la estrategia; se trata siempre de expectativas propias del juego que son esperadas por el resto de los jugadores, según las reglas. Por tanto, el rol estratégico es un concepto no siempre asociado al rol sociomotor.

GRUPO CATEGORIAL
1. Con un rol estratégico
2. Con dos roles estratégicos
3. Con tres roles estratégicos
4. Con cuatro roles estratégicos
5. Con más de cuatro roles estratégicos





El grupo de categorías de los juegos aborígenes se distribuye en las dos primeras categorías, debido a que se trata de prácticas de un único rol (prácticas psicomotrices) y con dos roles (prácticas basadas en el enfrentamiento entre dos personas). La escasa complejidad de los juegos aborígenes se puede justificar porque se trata de una sociedad que ejerce un control social rígido, lo que se refleja en un entramado de relaciones muy reducido y, como consecuencia, lleva consigo un número de roles mínimo de sus prácticas motrices lúdicas, ya que no es necesaria una mayor organización estratégica para resolver los problemas motores que plantean.

El grupo de juegos tradicionales incorpora una nueva categoría (3), en la cual se ubican *la pina* y *la pelotamano*, con tres roles. En *la pina* se aprecia una correspondencia entre el número de roles y la estricta organización del juego (jugador poseedor de la pina, jugador del equipo que posee la pina, y jugador adversario), mientras que llama la atención la distribución de roles del juego de *pelotamano*, pues, aunque el número de roles es, igualmente, de tres, su organización estratégica es más compleja y, desde el punto de vista funcional, podríamos mencionar tres roles estratégicos más, ya que el *botador* y el *salto* suelen ser especialistas y, en cierta medida, también el *vuelta*. Por su parte, la concentración en la categoría 1 parece indicar una continuidad de las prácticas aborígenes individuales con otras similares que se añaden (*salto del pastor*, *levantamiento de arado*), vinculadas en ambos casos con el mundo rural. En particular, hemos de señalar que los casos de *tángana* y *bola canaria* que, aún perteneciendo a la misma categoría 1, su único rol estratégico se desempeña en un contexto de interacción en alternancia, lo que da lugar a una mayor variabilidad estratégica.

Los deportes tradicionales coinciden en las dos primeras categorías con los juegos aborígenes, aunque con prácticas distintas; en el caso de los deportes, la categoría 1 muestra un solo rol, pero, por ejemplo en el caso de la *bola canaria*, en el desarrollo de la

estrategia podemos encontrar la figura del *arrimador* o del *embochador*. La novedad viene de la categoría 5, con más de cuatro roles, a cargo de los *botes de vela latina* y los *barquillos*, cuyo número roles es el producto de la complejidad y de la especialización de las labores del manejo de la embarcación basadas en la acción de colaboración.

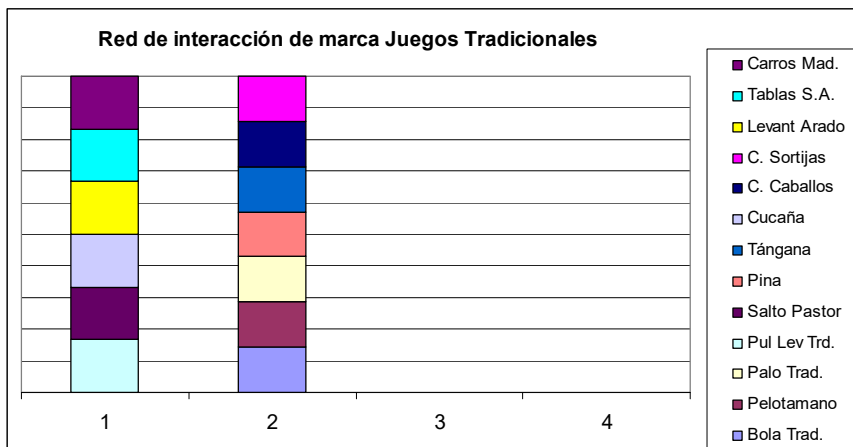
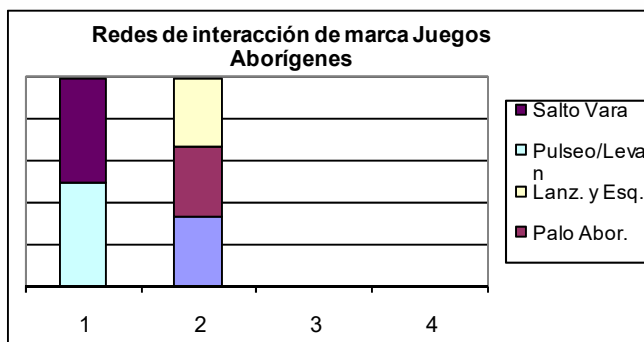
Un aspecto de gran interés se centra en la transición de roles, o manera efectiva como los jugadores cambian de un rol a otro durante el desarrollo del juego. Habitualmente, la transición de roles se da de manera separada entre los jugadores, pero en el caso de las embarcaciones de vela latina, esta transición ha de darse de forma coordinada, debido a que no es posible realizar maniobras sin la cooperación de una parte de la tripulación.

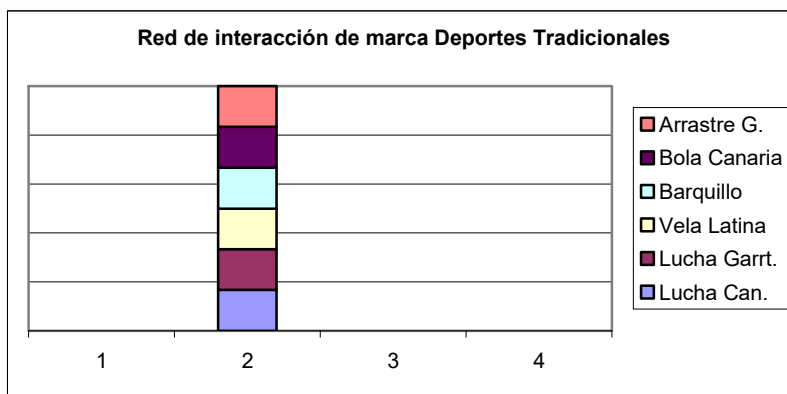
En síntesis, la comparación de los roles estratégicos entre los tres grupos muestra semejanza, salvo las diferencias en la categoría 3 para los juegos tradicionales, donde la actividad lúdica se realiza en grupos y con simultaneidad en sus acciones; y la categoría 5 para los deportes tradicionales, asociada a la presencia de una embarcación que demanda un manejo especializado, que da lugar a un nivel de organización que exige roles diferentes.

7. Red de interacción de marca

El conjunto de relaciones que definen las redes de comunicación de los deportes y juegos tradicionales canarios comportan, a su vez, una manera de obtener el éxito de las acciones de juego que reporta una marca o puntuación. De esta manera, surgen tres grupos de interacciones de marca para instaurar los aciertos o fallos que revierten en puntuación en los deportes y juegos deportivos y, en algunos juegos, sólo cambios de rol. Hemos considerado el siguiente grupo con sus categorías:

GRUPO CATEGORIAL
1. Sin red de interacción de marca
2. Red de interacción de marca antagónica
3. Red de interacción de marca cooperativa
4. Red de interacción de marca mixta





Tras un vistazo a la agrupación comparada del conjunto de las prácticas, se aprecian dos subgrupos; el primero lo componen las prácticas sin interacción de marca (juegos aborígenes: *salto de vara*, *levantamiento de piedra*; juegos tradicionales: *tablas de san Andrés*, *cucaña*, *saltos del pastor*, y *levantamiento de arado*, *levantamiento de piedra*), y en el que no forman parte ninguno de los deportes; por su parte, el segundo subgrupo está compuesto por la interacción de marca antagónica, que incumbe a tres prácticas aborígenes, ocho juegos tradicionales, y los seis deportes tradicionales. La ausencia de las categorías 3 y 4, correspondientes a la interacción de marca cooperativa y la interacción de marca mixta indica que las prácticas canarias tradicionales carecen de interacciones cooperativas o la unión de la interacción antagónica y la cooperativa en las que se adquiera una valoración o puntuación por estos motivos; en este sentido, hemos de confirmar que la estructuración del éxito individual no revierte complejidad a la hora de transformar la marca en puntuación, mientras que sí podemos encontrar esta complejidad cuando se articula el sistema de puntuación, como ocurre, por ejemplo, con *la pelotamano*.

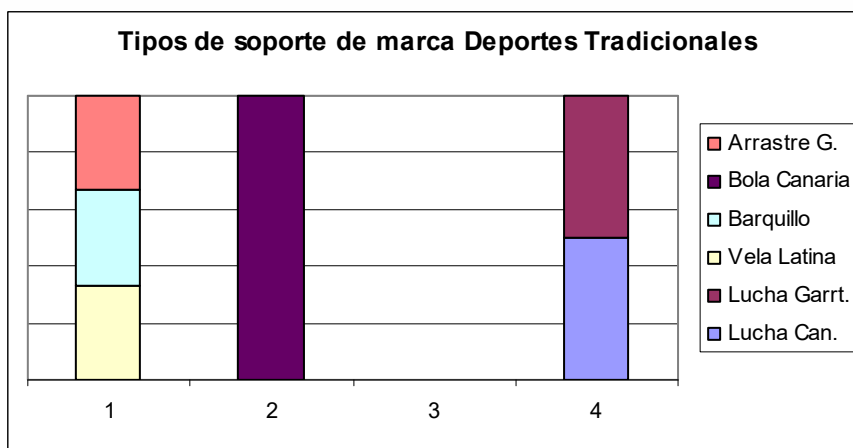
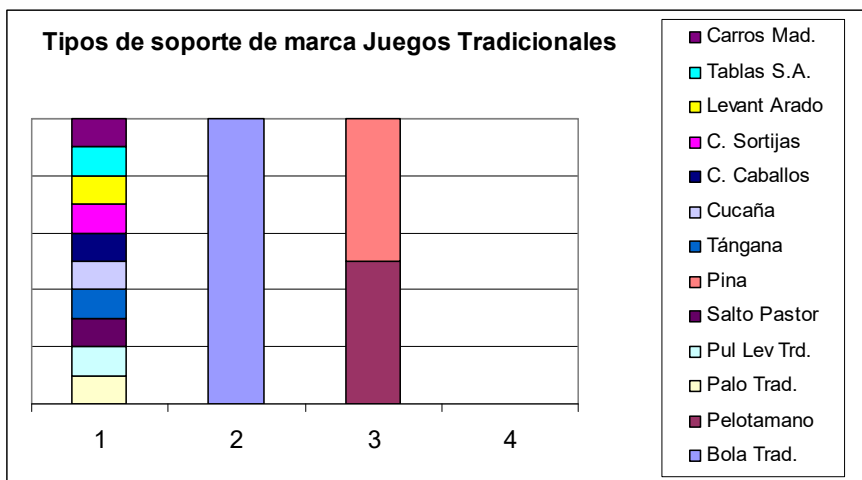
La pregunta es por qué esta concentración en la interacción de marca antagónica de la categoría 2. Se trata de una muestra más de la ausencia de ambigüedad de la sociedad cuando algo está en juego; con esta tendencia social de evitación de la ambigüedad, asistimos a cómo el éxito, medido en puntuación, se centra en un jugador y no en un grupo que suma los éxitos de manera parcial o de manera mixta. No es una casualidad que el deporte posea interacción de marca antagónica, pues establece el éxito en el individuo (golpeo con un palo, derribo de un oponente, lanzamiento de una bola que mejora las anteriores y decide uno o más puntos, etc.).

Como podemos apreciar, el deporte confirma su mensaje social: vencer sobre el oponente, y acumular la ventaja que marque la diferencia para clarificar, sin ningún tipo de dudas, quién es el mejor y, como consecuencia, qué equipo es el mejor. No podemos afirmar, por el contrario, que esta exclusividad mostrada por el deporte en la interacción de marca sea un producto del deporte moderno, sino de las prácticas de adultos en las que se dilucida algo más que solamente la diversión y el entretenimiento, pues formas de marca antagónica encontramos también en los juegos aborígenes y en los juegos tradicionales en los que hay enfrentamiento entre dos personas.

8. Tipos de soporte de marca

El soporte de marca constituye la estructura que se define según se va estableciendo la marca o puntuación, de modo que, en este apartado del análisis interno, las prácticas tradicionales canarias nos muestran cómo se distribuyen entre la ausencia de marca (actividades sin interacción de marca) y la marca basada en la puntuación o el tiempo, o en ambas cosas. Se han analizado las siguientes categorías:

GRUPO CATEGORIAL
1. Sin soporte de marca
2. Soporte de marca con puntuación límite
3. Soporte de marca con tiempo límite
4. Soporte de marca con puntuación y tiempo límite



Al desconocer cómo se establecían los soportes de marca en el período aborigen, debido a la falta de información de los cronistas e historiadores, dejaremos fuera del comentario a esta tipo de prácticas, aunque, sin duda, debieron de fundamentarse en alguna manera de marcar la ventaja en correspondencia a la pérdida del adversario. Desde el punto de vista estructural, podemos afirmar que los juegos aborígenes que poseen interacción antagónica debieron poseer un soporte de marca; la cuestión, ahora, sería discutir cuál pudo ser, si fue basado en puntuación o en tiempo. Es conocido que el uso institucionalizado del tiempo no se encuentra en las sociedades de jefatura (Blanchard y Cheska, 1986), sino que surge asociado al modelo del deporte moderno. Por ello, como hipótesis y a la luz del análisis praxiológico, nos inclinamos por una marca establecida a partir de una victoria única o más de una, pero dentro de un sistema simple de marca.

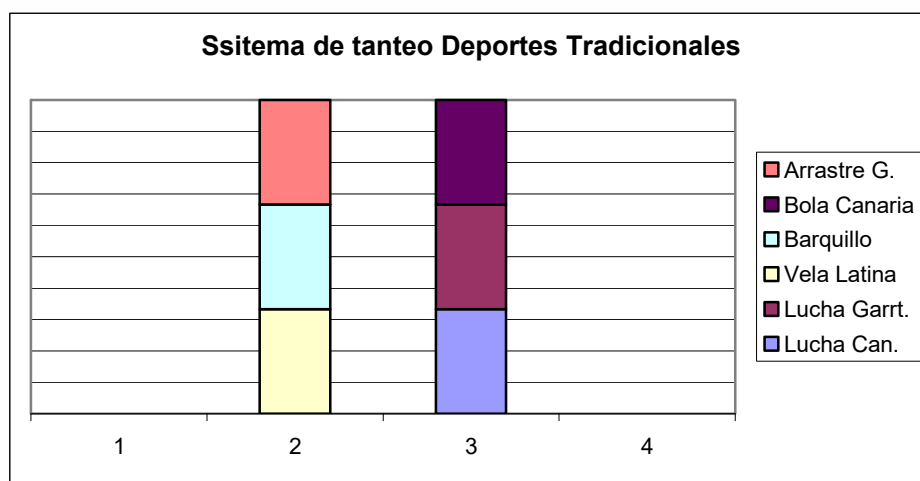
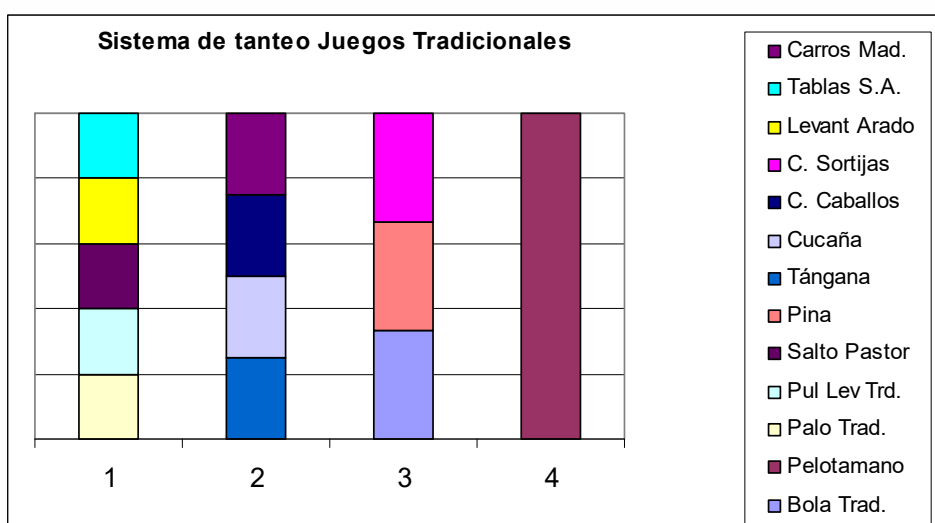
La distribución del soporte de marca de los juegos tradicionales exige una explicación precisa, porque estamos ante formas tradicionales de apreciación y organización del tiempo, pues se trata más del uso del tiempo dentro de los márgenes de la costumbre, como, por ejemplo, el tiempo del arrastre de una tabla, que supone un uso ajustado a la costumbre y un registro de soporte implícito, aunque no formalizado. Por consiguiente, distinguiremos tres grupos de juegos tradicionales; uno de ellos, sin soporte de marca (*tablas de san Andrés, levantamiento del arado, levantamiento de piedra, carrera de caballos, cucaña, salto del pastor y palo tradicional*); otro grupo (categoría 2) basado en la puntuación (*carrera de sortijas, bola tradicional, pina, y pelotamano*); y un último grupo basado en el tiempo (*carros de madera*). Además, aparece una excepción en el caso de la *bola tradicional*, con la existencia de más de un soporte de marca; nos referimos al sistema de competición de la *bola canaria* en su modalidad no deportiva o tradicional, que se realiza en la competición que organiza el Cabildo de Lanzarote, donde se organiza la competición mediante un sistema mixto en el que si no se consigue la victoria a través de la puntuación límite establecida, se opta por declarar vencedor al equipo que lleve ventaja al finalizar un tiempo límite, que suele ser de dos horas

Por su parte, los deportes incorporan una nueva categoría más respecto al grupo anterior en el caso de la *lucha canaria* y la *lucha de garrote*, pues estas prácticas tratan de estructurar el enfrentamiento con mayor precisión; no basta con dilucidar quien es mejor, sino, además, se han de realizar las acciones dentro de un tiempo.

9. Sistema de tanteo

El sistema de tanteo resulta una estructuración de los logros y circunstanciales que alcanzan y obtienen los jugadores, previstas explícitamente por las reglas de juego, tanto por lo que se refiere al desarrollo de todas las posibilidades como a la designación de los ganadores y perdedores.

GRUPO CATEGORIAL
1. Sin tanteo
2. Con tanteo final total
3. Con tanteo parcial acumulativo progresivo
4. Con tanteo parcial acumulativo progresivo-regresivo



La diferencia entre una cultura que posea en sus juegos una baja estructuración, con ausencia de sistemas de tanteo o puntuación, frente a otra cultura con moderada o alta estructuración, estriba en las significaciones que acompañan a cada uno de los casos. Tomemos un ejemplo con el *salto del pastor*; en esta práctica, no existe sistema de tanteo, y su presencia en la fiesta, el entretenimiento o el trabajo ha traído consigo, fundamentalmente, la atribución de una significación lúdica y más o menos enmarcada en cierto prestigio social para el resultado de la práctica. Esta significación es la que atribuyen hoy en día sus practicantes, pues rechazan la organización competitiva e institucional de su actividad. Por el contrario, si tomamos el ejemplo de

pelotamano, todo el sistema de tanteo muestra una elaboración y estructuración conducente a determinar, con claridad, qué equipo resulta ganador o perdedor, independientemente de que los jugadores jugasen por pura diversión o motivados por estar inmersos en un sistema de competición.

Por ello, es lógica la relación existente entre juegos no estructurados y deportes y juegos estructurados en lo concerniente al sistema de tanteo. El efecto social que produce el sistema de tanteo es mayor que el producido en un juego que no disponga de él. No se trata de entender esta idea de presencia o ausencia del sistema de tanteo como una actividad pendiente de desarrollarse frente a una actividad madura y evolucionada, sino como dos realidades diferentes con distintas significaciones, igualmente válidas para la sociedad, aunque la existencia de un sistema de tanteo lleve consigo una atención social más elocuente.

Por otra parte y en cuanto a ausencia de sistemas de tanteo, las prácticas aborígenes canarias quedan explicadas por nuestra interpretación recurrente de que la sociedad canaria del siglo XV (*jefatura*) no alcanzaba un grado de evolución cultural en el que fuera común la solución derivada de sistemas de complejidad social como es el sistema de registro, bien sean de puntos o de *marcas*.

Según todo lo anterior, la razón de que existan tres categorías para diferenciar formas de tanteo, expresa que, a su vez, la estructuración del sistema de tanteo también ofrece alternativas internas. Así, la categoría "con tanteo final total" indica un modelo donde no hay acumulo parcial de tanteo, si no que el resultado viene determinado por la supremacía espacial o temporal de uno de los participantes (*vela, carrera de caballos*) a la finalización de la competición; por su parte, la categoría "con tanteo parcial acumulativo progresivo" refleja la concepción de un sistema de tanteo lineal; por último, la categoría "con tanteo parcial acumulativo progresivo-regresivo" indica la concepción de un sistema de tanteo que es capaz de avanzar pero que admite la posibilidad de recuperación del adversario hasta el punto de que el modelo le permita reequilibrar el tanteo temporalmente anterior (juego de *pelotamano*). Los deportes tradicionales canarios sólo se concentran en dos categorías, todas ellas aferradas a modelos que eviten cualquier ambigüedad, rechazando la posibilidad de reequilibrio en proceso de obtención de la ganancia que se registra en el sistema de tanteo.

El sistema de tanteo hemos de entenderlo como un verdadero sistema de registro que deja una memoria de los resultados. Parece la forma más frecuente de jugar de los adultos, lo cual proviene del tipo de comunicación que predomina en las culturas; el 89,6% de los juegos analizados en el Proyecto Europeo Cultura 2000 son juegos que tienen un final establecido y una memoria de registro (Lavega et al. 2006: 31).

La comparación entre los grupos de juegos tradicionales y los deportes tradicionales ha mostrado la amplitud de opciones que poseen los primeros frente a los segundos, pues el grupo de los deportes sólo se concentra en dos categorías. La razón de esta diferencia reside en que el deporte moderno ha simplificado la manera como dilucidar quién es el vencedor; para ello, el deporte ha elegido un modelo basado en la claridad de la confirmación de la ventaja espacial (*vela latina de botes, barquillos*), temporal (*arrastre de ganado*) o la acumulación de resultados (*bola canaria, lucha de garrote, lucha canaria*).

Resulta muy relevante, el caso del sistema de tanteo del juego de *pelotamano*, que ocupa en solitario una categoría inédita. Este juego tradicional posee un tanteo parcial, acumulativo, progresivo-regresivo, de modo que el marcador puede aumentar y disminuir, según el desarrollo del juego, lo cual le convierte en una rareza en el conjunto de los deportes y juegos tradicionales canarios. ¿Cómo podemos explicar el sentido de este sistema de tanteo? En nuestra opinión, consideramos que la respuesta está en reconocer la función que cumple dentro del juego. Un sistema de tanteo que permite restar puntos permite que el juego se prolongue y, de esta forma, se reequilibre y aproxime la posibilidad de mejora en la distribución de oportunidades del equipo con menos puntuación. Esta fórmula es poco frecuente en los juegos motores; habría que remontarse a los juegos de lanzamiento de venablo de los polinesios, como el lanzamiento de Tikopia (Firth. en Lüschen y Weis, 1976), para encontrar un caso semejante. No obstante, este tipo de fórmula es más habitual en juegos de mesa. Centrados en *pelotamano*, la prolongación del juego gracias a un sistema que permite la regresión de la puntuación acumulada en contra refuerza la función original de entretenimiento del juego, pues dificulta que el juego pueda terminar rápidamente por motivo de alcanzar un determinado marcador.

En algunas prácticas motrices el sistema de tanteo no se limita al soporte de la puntuación, sino que puede llegar a comportar uno o varios supersistemas que reorganizan los resultados conseguidos en una nueva estructura de aciertos. Así, en la *lucha Canaria*, los resultados de cada agarrada se trasladan a diversas estructuras de luchada llamadas *todos contra todos, lucha corrida, desafío, o de tres las dos mejores* y, dentro de esta última, los resultados de cada agarrada entre dos luchadores determinará la eliminación de uno de ellos y la continuidad en la competición del vencedor, además de aportar una puntuación parcial a favor del equipo del vencedor, la cual tendrá una repercusión directa en el resultado final de la luchada.

CONSIDERACIONES FINALES.

Este trabajo está construido desde una perspectiva praxiológica, que supone una propuesta inicial acorde con el conocimiento teórico que se posee, la realidad histórico-cultural y evolutiva; y el tipo de actividades existentes en la actualidad.

Las prácticas tradicionales que encontramos en Canarias constituyen tres grandes grupos: juegos aborígenes, juegos tradicionales y deportes tradicionales, los cuales muestran distintas estructuras internas, conteniendo claves socioculturales que caracterizan y diferencian a estas prácticas motrices. De este modo la motricidad representa un indicador necesario para el análisis de las praxis motrices de las culturas, pues ofrece una visión específica, que corresponde a la motricidad y cómo se construye.

Con el análisis praxiológico comparado, hecho a partir de catorce apartados, hemos podido comprobar las claves de las semejanzas y diferencias entre los juegos aborígenes, los tradicionales y los deportes que se han practicado y practican en Canarias.

Los catorce apartados o aspectos utilizados para el análisis se han revelado como muy pertinentes y valiosos tanto para conocer los rasgos estructurales de las distintas prácticas como su evolución a través del tiempo.

Un aspecto o apartado que merece la pena considerar es el de la interacción motriz ya que nos encontramos que del total de las veinticuatro tipos de prácticas analizadas una es de carácter cooperativo (las Tablas de San Andrés); dos de intermotricidad alterna (la Bola tradicional y la Bola canaria); siete de oposición (Lanzamiento y esquiva de piedras, Palo y Lucha aborígen, Carreras de caballos, Palo tradicional, Lucha del garrote y Lucha Canaria); cuatro de cooperación –oposición (Pelotamano, Pina, Barquillos y Botes de vela latina) y las doce restantes psicomotrices.

El grado de estandarización del espacio se manifiesta de la siguiente manera en las distintas prácticas: Tres en espacio estandarizado y con incertidumbre (Cucaña, Barquillos y Botes de vela latina); dos con espacio no estandarizado y con incertidumbre (Tablas de San Andrés y Salto del pastor); siete en espacio estandarizado y sin incertidumbre (Arrastre de ganado, Bola tradicional y Bola canaria, Carros de madera, Lucha canaria, Lucha del garrote y Pelotamano) y los doce restantes en espacio no estandarizado y sin incertidumbre.

La intervención en el espacio de los participantes tiene lugar de manera que cinco se practican en un espacio individual (Salto de vara y Levantamiento de piedra aborígen y Levantamiento del arado, Carreras de sortijas y Carros de madera); una en un espacio separado (Lanzamiento y Esquiva de piedra) y los restantes en espacio común.

Por lo que respecta al número de roles estratégico-motrices que pueden asumir los participantes en las distintas prácticas su distribución es como sigue: Dos prácticas tienen más de cuatro roles (Barquillos y Botes de vela latina), dos tienen tres roles (La pina y La pelotamano), siete tienen dos roles (Lanzamiento y esquiva de piedras, Lucha y Palo aborígen, Palo tradicional y Tablas de San Andrés, Lucha canaria y Lucha del garrote) y el reto con un único rol.

El sistema de tanteo es uno de los rasgos del que no conocemos su existencia en los juegos aborígenes, por lo que sólo podemos hacer referencia a las diecinueve prácticas restantes. Se distribuye en cuatro tipos diferentes y de la siguiente manera: Cinco sin tanteo (Levantamiento del arado, Pulseo y levantamiento de piedra, Palo tradicional, Salto del pastor y Tablas de San Andrés); siete con tanteo final total (Carreras de caballos, Carros de madera, Cucaña, Tángana, arrastre de ganado, Barquillos y botes de vela latina); seis con tanteo parcial acumulativo (Carreras de sortijas, Pina, Bola tradicional, Bola canaria, Lucha Canaria y Lucha del Garrote) y un con tanteo parcial acumulativo progresivo-regresivo (Pelotamano).

El sistema de competición tampoco existe en los juegos aborígenes. Y su distribución es la siguiente: Cuatro con competición individual (Arrastre de ganado, Carreras de caballos, Carreras de sortijas y Carros de madera), otros cuatro con competición por equipos (Barquillos y Botes de vela latina, Bola canaria y Bola tradicional) y dos con sistemas mixtos (Lucha canaria y Lucha del garrote). Y las nueve prácticas restantes carecen de competición.

Otro aspecto de gran interés es el referido al proceso de institucionalización, en tanto que organización social (federación, asociación deportiva o cultural, club deportivo...), que en gran medida nos sirve de referencia para conocer tanto su organización y estructuración como el grado de implantación social.

Analizando al conjunto de las veinticuatro prácticas que conforman el presente catálogo, observamos que cinco de ellas al ser prácticas aborígenes no se conoce cual era dicha organización aunque cabe pensar que carecían del tipo de organización al que estamos refiriéndonos. Del resto de las diecinueve prácticas que nueve poseen algún tipo de organización social institucionalizada. Ocho poseen Federación deportiva acogidas al amparo de la Dirección General de Deportes: De ellas seis son deportes (Arrastre de ganado, Bola canaria, Barquillos de vela latina, Botes de vela latina, Lucha canaria y Lucha del garrote) y dos no son deportes por carecer de competición (Juego del Palo canario y Salto del pastor). Y una está organizada como asociación (Carros de madera).

Merece ser destacado el hecho de que la institucionalización ha tenido lugar, fundamentalmente, en la última décadas a raíz de la promulgación de Ley Canaria del Deporte en 1997, si bien con anterioridad existía otro tipo de organización especialmente en la Lucha canaria desde los años mil novecientos cuarenta y tres y también posteriormente los botes de vela latina y el Juego del palo canario

La relación de fuentes documentales que se ofrece sobre los deportes y juegos tradicionales canarios, además de la bibliografía utilizada, está compuesta por más de setenta documentos la gran mayoría de Lucha canaria, y el resto, de algunas practicas en particular (como la Bola canaria, los Barquillos y los Botes de vela latina, el Juego del palo canaria y la Lucha del garrote y el Salto del pastor), o de varias de ellas tratadas de forma conjunta

El caso canario es un ejemplo de cómo se interpreta la tradición y se plasma en la manera de jugar, a través del desarrollo de la lógica interna de los deportes y juegos tradicionales, que hemos podido constatar desde los juegos aborígenes, pasando por la tradición del mundo de los juegos, hasta los deportes modernos. Los ejemplos que hemos tomado para incidir en esta idea – interacción motriz, red de comunicación motriz, y temporalidad– muestran relaciones comparadas de comunicación y usos de tiempo capaces de entender las diferencias entre la cultura aborigen, la cultura rural y la cultura deportiva, así como construcciones derivadas de cómo obtener el logro y cómo reflejar el registro o memoria de los resultados de las prácticas motrices.

Como última consideración relacionada con el trabajo hecho para la elaboración del presente catálogo cabe decir, que es posible, que prácticas no consideradas en este catálogo, puedan ser incluidas en un futuro por conseguir aquellos rasgos de singularidad estructural, tradición por transmisión intergeneracional o constituirse en juego motor o deporte, en un futuro más o menos lejano dependiendo de la actividad y su evolución y desarrollo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu y Galindo, Fray J. (1602). *Historia de la Conquista de las Siete Islas Canarias*. Edición crítica por Alejandro Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1977.
- Alonso, M. (1986). *Diccionario medieval español: desde las Glosas Emilianenses y silenses (S. X) hasta el siglo XV*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Amador, F. (1994) *Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la Lucha Canaria*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Amador, F. (1996). *Manual completo de lucha canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: EDECA.
- Amador, F., Castro, U. y Álamo, J.M. (Coordinadores) (1997). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Madrid: Gymnos.
- Antequera, F. J. (1989). *La lucha canaria en La Palma*. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de publicaciones de Cajacanarias.
- Antequera, F. J. (1996). *La lucha canaria. Algo más que un deporte*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Aragao, A. (1989). *A Madeira vista por estrangeiros*. Funchal: Secretaria Regional de Educação e Cultura. Direcção Regional dos Assuntos Culturais.
- Arias Marín de Cubas, T. (1687). *Historia de las siete islas de Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Real Sociedad Económica de Amigos del País. Edición de 1986.
- Aznar, E. (1990). *Pesquisa de Cabitos*. Edición crítica del autor. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Betancor, M. A. (1990). El levantamiento del arado, una manifestación de fuerza entre lo físico y lo social. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. (pp.237-241). Las Palmas de Gran Canaria: IEF y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Bethencourt Alfonso, J. (1911). *Historia del Pueblo Guanche*. Tomo II. Edición anotada por Manuel Fariña. Santa Cruz de Tenerife: Lemus. 1994.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Blázquez, D. (1982). Elección de un método en Educación Física. Las situaciones problema. *APUNTS. Educación Física y Deportes* (19), 91-99.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomía de los objetivos de la educación*. Buenos Aires: Troquel. Edición en español de 1975.
- Bombín, L. y Bozas, R. (1976). *El gran libro de la pelota*. vol. I. Madrid: Delegación Nacional de Educación Física y Deportes y Caja de Ahorros de San Sebastián.
- Bonnet, S. F. (1945). Un canario en el combate naval de La Habana de 12 de octubre de 1748. *Revista Museo Canario*. julio-septiembre.
- Borrador de Reglamento de la Federación de Lucha del Garrote Canario. Reglamento técnico. Propuesta definitiva de 2002.
- Botanz, R. y equipo (1990). Las pruebas de fuerza con piedras en Canarias. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. (pp. 225-233). Las Palmas de Gran Canaria: IEF y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Caballero, F. (1996). *Documentos episcopales canarios*. VI. Las Palmas de Gran Canaria: Real Sociedad de Amigos del País.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica. Edición de 1967.

- Cardona, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Las Palmas de Gran Canaria: Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Caro, R. (1626). *Días geniales o lúdicos*. vol. II. Madrid: Espasa-Calpe. 1978.
- Caro Baroja, J. (1986). *El estío festivo*. Madrid: Taurus.
- Castro, U. (1994). Las tablas de San Andrés. En VV.AA., *Juegos Deportivos Tradicionales* (pp. 95-125). Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Castro, U. (1997). Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias. En VV.AA. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*. (pp. 11-55). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (1997). Pruebas de fuerza. En VV.AA., *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*. (pp.91-102). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (2001). *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: La Pina*. Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Castro, U. y Betancor, M. (1995). Recreación y juegos tradicionales. En VV.AA., *Actividades Físico-Deportivas y Recreativas*. (pp. 228-256). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife.
- Cioranescu, A. (1986). *Antonio de Viana. Conquista de Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: Interinsular Canaria. Edición crítica.
- Concepción, J. L. (1984). *Costumbres, tradiciones y remedios medicinales canarios*. La Laguna: Asociación cultural de las Islas Canarias.
- Corominas, J. y Pascual, J. A. (1980). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Madrid: Gredos.
- Covarrubias, S. de (1611). *Tesoro de la lengua castellana o española*. Barcelona: Alta Fulla. Edición de Martín Riquer, 1998.
- De Mata, J. (1946)- El capítulo de Canarias en la «Crónica de Juan II». *Revista de Historia*. (73), enero-marzo. 1-9.
- Diccionario de Ciencias del Deporte* (1992). Málaga: Unisport.
- Diem, K. (1966). *Historia de los deportes*. Barcelona: Luis de Caralt.
- Diem, K. (1973). Orígenes rituales. *Revista Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 259-272.
- Döbler, H. y Döbler, E. (1975). *Juegos menores*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Domínguez, J. (1989). *Introducción a la Historia de la Lucha del Garrote*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Domínguez, J. (1995). *Lucha de garrote* (catón). Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Domínguez, J. (1997). *Juego de la Lata (Garrote) y el Juego del Palo en Lanzarote*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Lanzarote y Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Domínguez, J. (2000). *Lucha de garrote* (catón). Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Douglas, M. (1996). *La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales*. Barcelona: Paidós. Edición original inglesa de 1985.
- Eichel, F. (1973). El desarrollo de los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. *Rev. Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 95-134.
- Eppensteiner, F. (1973). El origen del deporte. *Revista Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 259-272.
- Espinosa, Fray Alonso de (1591). *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Goya. Edición de 1980.
- Etxebeste, J. (1995). Aproximación al estudio de los juegos y deportes de Euskal-Herria. En *Actas del segundo congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 83-91). Lleida: INEFC-Lleida.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs. Éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales. Université Paris V- René Descartes. Tesis doctoral.
- Fernández Castañeyra, R. (1884). *Memoria sobre las costumbres de Fuerteventura*. Edición, introducción y notas de Francisco Navarro Artilles. Puerto del Rosario (Fuerteventura): Servicio de Publicaciones del Cabildo Insular de Fuerteventura. 1991.
- Fructuoso, G. (1590). *Las Islas Canarias (de saudades da terra)*. Edición crítica de E. Serra, J. Régulo y S. Pestana. La Laguna: Fontes Rerum Canariarum. XII.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física*. Barcelona: CIMS.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- García Barbuzano, D. (1985). *Historia, fiestas y tradiciones. El Santísimo Cristo de La Laguna*. Santa Cruz de Tenerife: Ayuntamiento de La Laguna.
- García de Diego, V. (1970). *Gramática histórica española*. Madrid: Gredos.
- García Manso, J.M., Navarro, M. y Ruiz, J.A. (1996). *Bases teóricas del entrenamiento deportivo. Principios y aplicaciones*. Madrid: Gymnos.
- García Sánchez, J. N. (1992). *Imitación y juego simbólico. Evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.
- García, J. C. y González, A. (1996). Análisis de la competición del bote femenino de vela latina en las temporadas 1995, 1996 y 1997. En F. Amador, U. Castro y J.M. Álamo (coord). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. (pp. 895-914) Madrid: Gymnos.

- García-Talavera, F. y Espinel, J.M. (1989). *Juegos guanches inéditos*. Santa Cruz de Tenerife: Colectivo cultural "Valle de Taoro".
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata. Edición original de 1977.
- Gillet, B. (1967). Historique des Jeux Olympiques. En R. Callois (dir.), *Encyclopédie de la Pléiade*. (pp. 1185-1218). Paris: Gallimard.
- Gillmeister, H. (1988). La dissémination géographique des jeux traditionnels; unité et la diversité des jeux traditionnels en Europe. En *Actas del I Seminario sur les jeux traditionnels*. (pp. 23-36) Vila Real (Portugal).
- Glas, G. (1764). *Descripción de las Islas Canarias*. La Laguna (Tenerife): Instituto de Estudios Canarios, 1976.
- Gomes Eanes de Zurara (Azurara) (1978). *Crónicas dos feitos notaveis que se passaram na conquista de Guiné por mandado do Infante D. Henrique*. Lisboa: Academia Portuguesa da Historia. Edición crítica de Torquato de Sousa. vol. I.
- González, A. y Martínez, G. (1992). *El Juego del Palo Canario*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria y Cabildo Insular de Tenerife.
- González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum*. Barcelona: Anthropos.
- Gracia, L. (1991). *Juegos aragoneses. Historia y tradiciones*. Zaragoza: Mira editores.
- Grupo de Estudio praxiológico (INEFC de Lleida) (1993). Hacia una construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportes existentes. En *Revista Apunts de Educació Física* (32), 19-26.
- Grupo de Estudio Praxiológico (INEFC de Lleida) (1993). Estudio praxiológico de las prácticas deportivas, expresivas, lúdico-recreativas y aprehensivas. En *Revista Apunts de Educació Física* (32), 27-36.
- Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (1998). Hacia la construcción de un paradigma en Praxiología Motriz: objeto, campo, clasificación e ideología. *KINESIS* (25), 5-12.
- Grupo de Estudio e Investigación Praxiológica (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE.
- Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (GEIP) (2000). ¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices? En *Revista Apunts de Educació Física* (60), 97-105.
- Guerra, G. (2002). *Análisis comparado de dos metodologías de enseñanza de la técnica en los juegos deportivos. Una aplicación en la lucha canaria*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Guillemard, G. y otros (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lérida: Agonos.
- Gusdorf, G. (1967). L'Esprit des jeux. En R. Caillois, *Jeux et Sports. Encyclopedie de la Pléiade*. (pp. 1157-1180). Paris: Gallimard.
- Gutiérrez, E. (1942). *Historia de la ciudad de Icod de los Vinos en la isla de Tenerife*. La Laguna – Instituto de Estudios Canarios.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI.
- Hall, E.T. (1981). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza. Edición original de 1959
- Harrow, A. (1972). *Taxonomía del ámbito psicomotor*. Madrid: Ateneo.
- Henríquez, J. (1990). La Lucha Canaria en el exterior. La Lucha en la actualidad. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. (pp. 101-107). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Álvarez, A. y Hernández Pérez, Mª V. (1994). El calabazo, en VV.AA., *Juegos deportivos tradicionales*. (pp. 197-219). Santa Cruz de Tenerife: CCPC.
- Hernández Auta, J. M. (1989). *Un ancestral deporte canario. La Pelotamano*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Lanzarote.
- Hernández Auta, J.M. (1993). El juego de pelotamano en la escuela. En J. Hernández Moreno, F. Amador y A. González (coord.), *Actas del I Simposium Internacional sobre Educación Física Escolar y Deporte de Alto Rendimiento*. (pp. 285-294). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Auta, J.M. (1994). La pelotamano. En VV.AA., *Juegos Deportivos Tradicionales*. (pp. 73-94). Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Hernández Auta, J. M. (1996). La Pelotamano y la Bola, dos deportes de Lanzarote. En F. Amador, U. Castro y J.M. Álamo (coord), *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. (pp. 701-714). Madrid: Gymnos.
- Hernández Moreno, J. (1987). *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Hernández Moreno, J. (1988). Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo V-VI, nº2), 2-11.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras de los juegos deportivos. Fundamentos del deporte*. INDE: Barcelona.
- Hernández Moreno, J. (1994b). *Hacia un análisis praxiológico del deporte*. *Revista de Entrenamiento Deportivo* (Tomo VIII, nº2), 5-10.
- Hernández Moreno, J. (1995). Análisis praxiológico de las estructuras de los deportes. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo IX, nº2), 27-33.
- Hernández Moreno, J. (1996). Técnica, táctica y estrategia en el deporte. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo X, nº 2), 19-22.
- Hernández Moreno, J. (1998). Hacia la construcción de un mapa de la acción estratégica motriz en el deporte. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo XII, nº 1), 5-12.
- Hernández Moreno, J., Castro, U. y Navarro, V. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J.P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Inde.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens* Madrid: Alianza. Edición española de 1987.

- Krathwohl, D., Bloom, B., y Masía, B. (1979). *Taxonomía de los objetivos de la educación. Clasificación de las metas educativas*. Alcoy: Marfil. Edición original 1965.
- Lagardera, F. (1993). Contribución de los estudios praxiológicos a una teoría general de las actividades físico-deportivas. *Apunts de Educació Física*, (32), 10-18.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (1993). Análisis praxiológico de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea. *Apunts de Educació Física*, (32), 65-73.
- Lavega, P. (1994). Las bitlles (bolos) y los raiers (navateros) en las comarcas leridanas del Pla d'Urgell y El Pallars (Sobira i Jussá): dos realidades lúdicas desiguales en entornos socioculturales distintos, que merecen aproximaciones educativas y/o recreativas dispares. En *Actas del primer congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 527-545). Lleida: INEFC-Lleida.
- Lavega, P. (1995). Análisis etno-ludo-práxico de los juegos populares-tradicionales. Estudio del espacio sociocultural y praxiológico en el juego de bitlles de las tierras de Lleida, en *Actas del segundo congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 69-82). Lleida: INEFC-Lleida.
- Lavega, P. (1995). *Del joc a l'esport, estudi de les bitlles al Pla d'Urgell*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Lavega, P. (1995). Proposta d'una metodologia transversal (pluridisciplinar) per l'estudi contextualitzat dels jocs popular/tradicionals amb significació pràxica. En *Dossier para el I Seminario praxiológico* (Lleida, Octubre 1995). Lleida: INEFC-Lleida.
- Lavega, P. (director) (2006). *Proyecto Europeo Cultura 2000. Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Le Canarien. Crónicas francesas de la conquista de Canarias*. vol.II. E. Serra y A. Cioranescu. Fontes Rerum Canariarum, IX. La Laguna - Las Palmas de Gran Canaria: Instituto de Estudios Canarios. Edición de 1960.
- Levi-Strauss, Cl. (1974). *Antropología estructural*. Barcelona: Piados. 1992.
- Ley Canaria del Deporte 8/1997. BOC, viernes 18 de julio de 1997.
- Linton, R. (1965). *Cultura y personalidad*. México: Fondo de Cultura Europea.
- Lukas, G. (1973). La educación corporal y los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. En *Revista Citius, altius, fortius*. (XV), 273-324.
- Luhman, N. (1996). El concepto de riesgo. En A. Giddens, Z. Bauman, N. Luhman y U. Beck, U., *Las consecuencias perversas de la modernidad*. (pp. 123-154). Barcelona: Anthropos.
- Lüschen, G. y Weis, K. (1976). *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñón.
- Lloret, M. (1994). *Análisis de la acción de juego en waterpolo en la olimpiada de Barcelona '92*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Maestre, J. (1983). *Introducción a la Antropología Social*. Madrid: Akal.
- Mandell, R. D. (1986). *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Marín de Cubas, T. (1687). *Historia de las siete islas de Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria. Real Sociedad Económica de Amigos del País. Edición de 1986.
- Martínez, M. (1989). *Inteligencia y comportamiento humano. Nuevos métodos de investigación*. México: Trillas
- Martínez, R. (2002). La intermotricidad alterna. En *Actas del V Congreso de Ciencias del Deporte, Educación Física y Recreación*. (pp. 321-323). Lleida: INEFC de Lleida.
- Martínez, V. (1980). *La endogamia en Fuerteventura*. Las Palmas de Gran Canaria: Mancomunidad de Cabildos.
- Mas, J. (1991). *La Vela Latina. Un símbolo de cultura mediterránea*. Murcia: Mediterráneo.
- Menaut, A. (1982) *Contribution a une approche theorique des jeux sportifs collectifs*. Bordeaux. Université de Bordeaux II. Tesis doctoral.
- Mentado, J. A. (1989). *Botes y barquillos de la vela latina canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Mentado, J. A. (1990). *Semblanza histórica de los botes de la vela latina*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Moliner, M. (1992). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.
- Morales, Padrón, F. (1993). *Crónicas de la conquista*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Morán, M (2001). *El origen competitivo de los botes de vela latina en Gran Canaria*. Departamento de Psicología y Sociología. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Sin publicar.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid: Ed. Alianza.
- Murray, E. (1988) *Recuerdos de Gran Canaria y Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: Pedro Duque Canarias S.A.
- Navarro, F. y Calero, M. (1965). Vocabulario de Fuerteventura. En *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (vol. 21), 254-260.
- Navarro, V. (1989). El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote. En *Revista Stadium*. Academia Verlag Richarz-Sankt Augustin. (XV, 1), 111-138.
- Navarro, V. (1994). La ascensión de maderos y troncos a riscos de los aborígenes canarios. En *Revista Tebeta*. Puerto del Rosario: Servicio de Publicaciones del Cabildo Insular de Fuerteventura (7), 280-315.
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.

- Navarro, V. (1996). Juegos Tradicionales Canarios, en *Revista Lúdica*. (2), 74-120
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Noda, T. (1990). *Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria: LINCA.
- Neuendorff, E. (1973). El hombre prehistórico. En *Revista Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 59-82.
- Orlick, T. (1986). *Juegos cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para crear, libres para cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Olasso, S. (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Ossorio, F. (1990). Análisis histórico del juego del palo En *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos*. (pp. 135-150). Las Palmas de Gran Canaria: IEF y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Ossorio, F. y Cárdenas, P. (1987). *Tradiciones canarias: Juego del Palo/Peleas de Gallos*. Santa Cruz de Tenerife: EDIRCA.
- Padilla, P. (1991). *Léxico de la Lucha Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.
- Parlebas, P. (1973). La dynamique sociomotrice dans les jeux sportifs collectifs. En *L'activité ludique (dans le développement psychomoteur et social des enfants)*. (pp. 101-141). Monográfico de la Rev. *Vers l'éducation nouvelle*. Paris. CEMEA.
- Parlebas, P. (1974) Educación Física, una educación de las conductas de decisión.. En *Novedades en Psicopedagogía*. Madrid: INEF-Madrid. (II), 11-26.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1985) *Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs: modélisation des universaux et étude quasi-expérimentale*. Paris. Univ. Paris 5 (Sorbona). Tesis doctoral.
- Parlebas, P. (1985). La crisis actual. Dispersión, multiplicidad y conflicto. En *Revista APUNTS*, (1), 15-21.
- Parlebas, P. (1986). *Activités physiques et éducation motrice*. Dossier nº4. Paris. EPS.
- Parlebas, P. (1987). *Perspectives para una Educación Física moderna*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport. Edición francesa de 1986.
- Parlebas, P. (1996). Los universales de los juegos deportivos. En *Revista Praxiología Motriz*, (0), 15-29.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, J.J. (1960). *Tratado técnico de la Lucha Canaria*. Santa Cruz de Tenerife: Goya.
- Piaget, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella. Edición española de 1983.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico D.F: Fondo de Cultura económica. Edición española de 1986.
- Pieron, M., Telema, R., Almond, L. y Carreiro da Costa. (1999). Estilo de vida de jóvenes europeos: un estudio comparativo. En *Revista de Educación Física*, (76), 5-10.
- Pieron, M.; Cheffers, J. y Barrette, G. (1991). *Una introducción a la terminología de la Pedagogía Deportiva. Vocabulario utilizado en la investigación sobre enseñanza y entrenamiento*. Málaga: UNISPORT.
- Plana, C. (1993). Adaptación del análisis funcional sociomotor (de P. Parlebas) al estudio de las danzas tradicionales de palos y espadas de los Monegros. Análisis de la danza "la hojita del pino". En *Revista Apuntes de Educación Física*, (32), 74-81.
- Poplow, U. (1973). Origen y comienzo de los ejercicios físicos, en *Rev. Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 135-154.
- Real Academia Española (1992). *Diccionario de la lengua española*. Espasa-Calpe. Madrid.
- Rivero, J. (1990). *Antología de la lucha canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: LINCA.
- Roberts, J.M., Arth, M.J. y Bush, R.R. (1959). Games in culture. En *American Anthropologist*, (vol. 61, nº4), 597-605.
- Rocher, G. (1990) *Introducción a la Sociología General*. Barcelona: Herder. Rodríguez Diéguez, J.L. (1980). *Didáctica general*. Madrid. Cincel.
- Rodríguez Ribas, J. P. (1997). La Educación física en el nuevo Diseño Curricular Base. En Hernández Moreno, J. (Dir) *Salud, deporte y educación*. (pp. 301-318). Las Palmas de Gran Canaria: ICEPSS.
- Rodríguez Ribas, J. P. (1997). *Fundamentos teóricos y metodológicos de la Praxiología motriz*. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Rodríguez, A. (1996). *La vela latina en Canarias. Historia, tradición y deporte*. Santa Cruz de Tenerife: Aula de Cultura de Tenerife-Cabildo Insular de Tenerife.
- Roger Caillois (1967). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica. 1986.
- Roque, F. (1992). Al corazón de la vela latina canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Cabildo de Gran Canaria y Federación de Vela Latina Canaria.
- Ruiz, G. (1996). Análisis praxiológico de la estructura del tenis. Comparación de las acciones de juego en la modalidad de singles y dobles masculina sobre superficie de tierra batida. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder. Edición original de 1965.
- Sampedro, J. (1996). *Análisis praxiológico del fútbol sala*. INEF de Madrid. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. Tesis doctoral.
- Sánchez, M. (1982). *Vida popular en Castilla y León a través del arte*. Valladolid: Ámbito.
- Sánchez, S. (1989). *Lucha Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Sanoja, E. y Zerpa, Y. (1990). *El garrote en nuestras letras*. Caracas: Miguel García e hijo.
- Santiago, M. de (1936). Compendio anónimo de historia de Canarias compuesto en el primer cuarto del siglo XVIII. *Revista El Museo Canario*. año IV, (8), enero-abril.

- Sanvicens, A. (1984) *Cibernética de lo humano*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Scory, E. (1590). Documentos sobre observaciones en la isla de Tenerife. *Revista El Museo Canario*, (8). 56. 1936.
- Scheuerl, H. (1954). Das Spiel. En E. Beber, *Diccionario de Ciencias del Deporte*. (pp. 554-568). Málaga-Unisport. Edición española de 1992.
- Serra, E. (1960). Esbozo histórico, en Pérez, J.J. *Tratado técnico de Lucha Canaria*. (pp. 9-11). Tenerife: Goya.
- Sierra, E. (2000). *Análisis praxiológico de la gimnasia rítmica deportiva: las situaciones motrices de conjunto*. INEF de Galicia. Universidad de La Coruña. La Coruña. Tesis doctoral
- Sluckin, A. (1981). *Growing up in the playground. The social development of children*. London: Routledge & Kegan.
- Santos, F. (1991). La lucha en Madeira del siglo XV al XVI. Breve análisis de su función social. En *Actas del I Congreso Internacional de Historia del Deporte*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.
- Tejera, A. y González, R. (1987). *Las culturas aborígenes canarias*. Santa Cruz de Tenerife: Interinsular.
- Torriani, L. (1590). *Descripción e Historia del Reino de las Islas Canarias*. Edición crítica de Gioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1978.
- Veleda, M.J. (Coord) (1998). *Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y León*. Zamora: Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León y Caja España.
- Verneau, R. (1891). *Cinco años de estancia en las Islas Canarias*. La Orotava: Edición de Juan A. Delgado. 1982.
- Viana, A. (1604). *La Conquista de Tenerife*. vol. I. Santa Cruz de Tenerife: Aula de Cultura de Tenerife – Cabildo Insular de Tenerife. 1968.
- Viera y Clavijo, J. (1776). *Noticias de la Historia General de las Islas Canarias*. vol. II. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1982.
- VV.AA (1989). *Les jeux du patrimoine*. París: EPS.
- VV.AA. (1990). *Juegos y Deportes autóctonos de Canarias*. I Jornadas de Juegos y Deportes autóctonos. Las Palmas de Gran Canaria: I.E.F.C. y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- VV.AA. (1994). *Juegos Deportivos Tradicionales*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.