

Análisis praxiológico comparado de los deportes y juegos motores tradicionales de Canarias

DR. VICENTE NAVARRO ADELANTADO (*); DR. FRANCISCO JIMÉNEZ JIMÉNEZ (*);
DR. JOSÉ HERNÁNDEZ MORENO (**); DR. ULISES CASTRO NÚÑEZ (**)

** Universidad de La Laguna*

*** Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*

RESUMEN

Esta comunicación muestra un análisis praxiológico comparado de tres grupos de juegos y deportes de Canarias (juegos aborígenes, juegos tradicionales y deportes tradicionales). La dificultad que asume es que, a partir de la comparación, trata de encontrar las claves praxiológicas y socioculturales que permitan entender, diacrónicamente, las semejanzas o diferencias existentes entre los tres grupos y la interpretación que comporta. En este trabajo, se incorporan tres aspectos de un análisis más amplio de 13 elementos de análisis praxiológico, los cuales se han desarrollado dentro de un proyecto de catalogación para la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.

SUMMARY

This communication shows an praxiological analysis compared of three groups of play and sports of Canarias (aboriginal play, traditional play and traditional sports). The difficulty that assumes is that, from the comparison, tries to find the praxiological key and socioculturales that permit to understand, diachronically, the resemblances or you differentiate existing between the three elements and the interpretation that behaves. This work, they incorporate four aspects of a wider analysis of 13 elements of analysis, which have been developed inside a cataloguing project for the General of Sports of the Government of Canarias.

Palabras clave: praxiología motriz, juegos tradicionales, deportes tradicionales

key words: praxiology of games and sport, traditional games, traditional sports

INTRODUCCIÓN

Unas de las fortalezas del método praxiológico es la capacidad comparativa que encierra, pues no sólo logra desvelar los rasgos internos de los elementos que están pre-

sentes en cada práctica motriz, sino, además, las relaciones sistémicas y sus significados. La construcción teórica parte de la *lógica interna* (Parlebas, 1981/2001: 302), y alude a la pertinencia de la praxis motriz, que desarrolla unos principios lógicos a partir de las reglas de los *juegos deportivos*; sin embargo, asumimos la necesidad de captar globalmente el fenómeno de los juegos y los deportes más allá de la pertinencia de rasgos internos y recurrimos a la lógica externa o sociocultural para comprender la complejidad de las prácticas motrices. La comparación que hemos abordado incumbe a tres grupos de prácticas (juegos aborígenes, tradicionales y deportes tradicionales) para conocer las permanencias, los cambios y cómo estas circunstancias han afectado a las estructuras de estas prácticas, siendo una cuestión poco atendida cuando se ha tratado de confrontar realidades transculturalmente. Parlebas (2003) comparó los juegos en el arte siguiendo a Bruegel y Stella, en cuanto a los tipos de juegos, los espacios, las redes de comunicación, y la violencia; Navarro (2006) realiza una comparación entre dos períodos históricos a través de documentos publicados y dirigidos a la formación permanente de los profesores de educación física, constatando los cambios habidos y en qué se ha experimentado ese cambio; Lavega (2006) y su equipo recogen la comparación de un gran número de juegos y deportes tradicionales europeos, por medio de distintos elementos praxiológicos y socioculturales, describiendo e interpretando cómo se distribuyen los juegos y deportes tradicionales en los diferentes grupos.

En nuestro caso, el método de 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 categoriales de los distintos indicadores que vamos a utilizar en nuestro análisis. Las respuestas obedecen a dos razones: sociocultural y técnica. La comparación está organizada a través de indicadores de carácter estructural o funcional y, seguidamente, cada indicador es desglosado para el análisis por medio de grupos categoriales.

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 indicadores, 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.

Los elementos que se han acometido en el análisis praxiológico comparado, son los siguientes:

ASPECTOS PARA EL ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO COMPARADO
<ul style="list-style-type: none">- objetivos motores- interacción motriz- red de comunicación motriz- grado de estandarización del espacio- participación en el espacio- distancia de carga y guardia- temporalidad- roles estratégicos- tipos de actuación- red de interacción de marca- red de soporte de marca- sistema de tanteo- sistema de competición

Fig. 1

A continuación, abordamos el análisis comparado de algunos de estos indicadores 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 categorial 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 categorial 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

Fig. 2

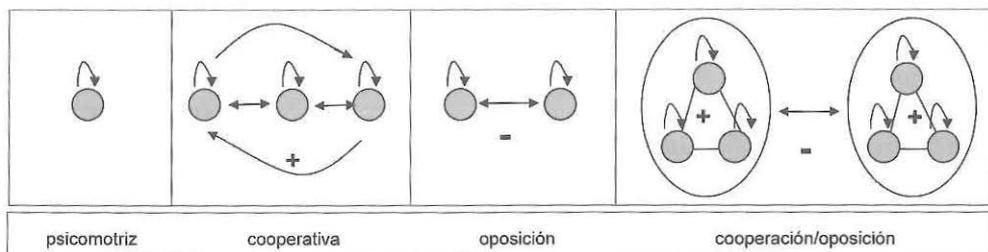


Fig. 3. Distintos tipos de interacciones motrices

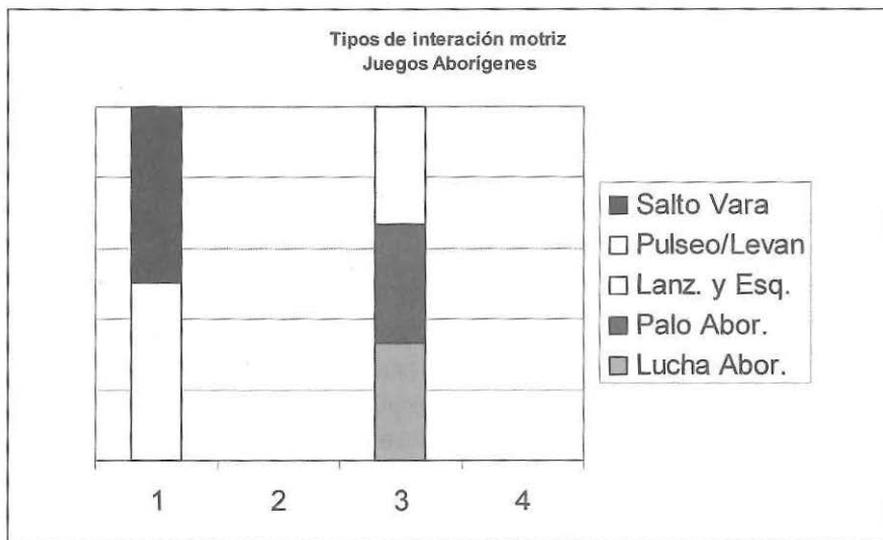


Fig. 4

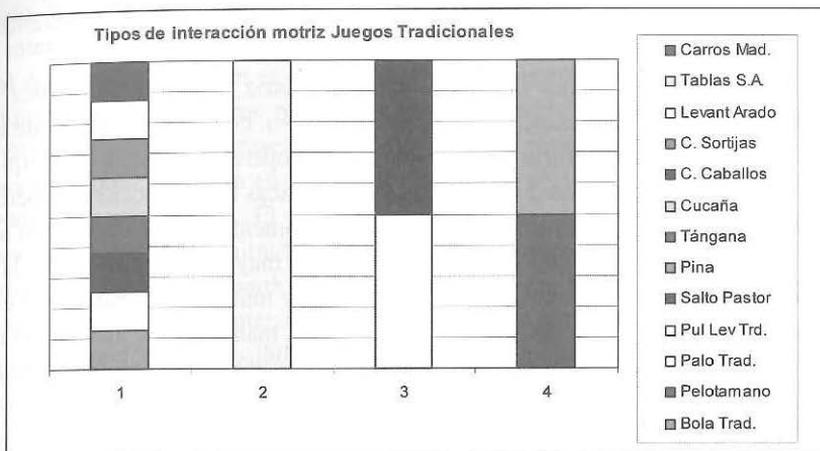


Fig. 5

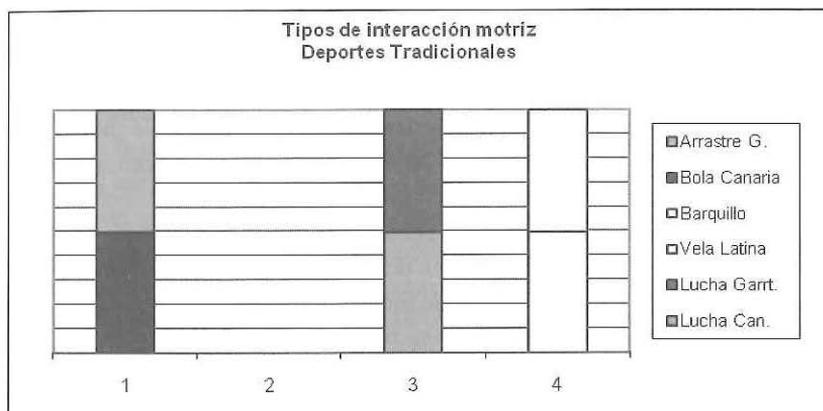


Fig. 6

En la gráfica de los juegos aborígenes se aprecia la reunión de dos grupos: prácticas psicomotrices y prácticas de oposición bipersonal, 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 (1590), 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 tablonas, 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 antagónicas frente a las prácticas cooperativas (Huizinga, 1938; Caillois, 1967; 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 (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 par-

ticipante 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 expøndremos, 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

Fig. 7

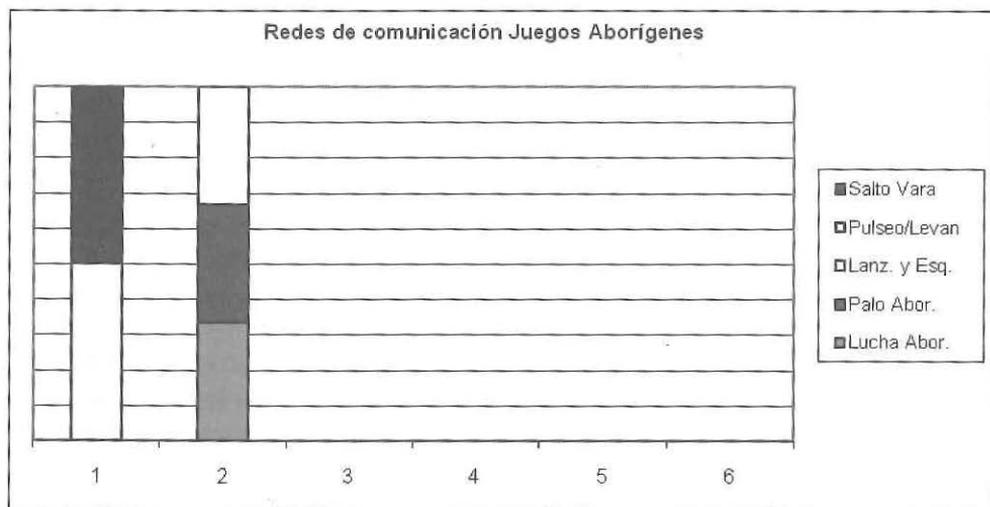


Fig. 8

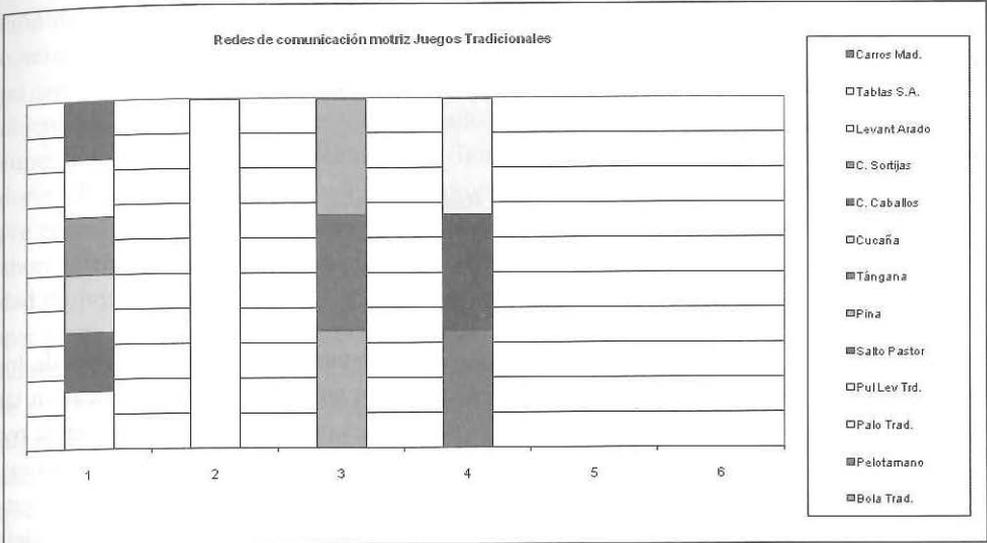


Fig. 9

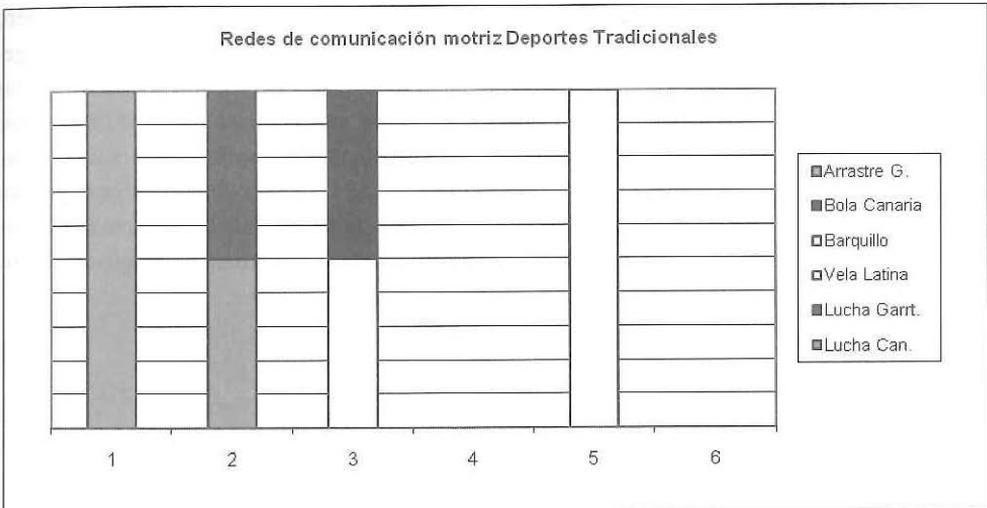


Fig. 10

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.

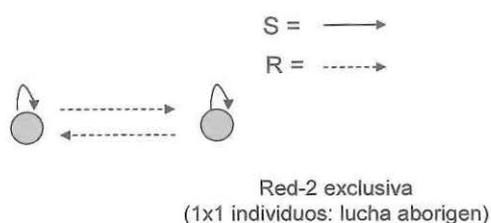


Fig. 11

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*, *pina*), 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.

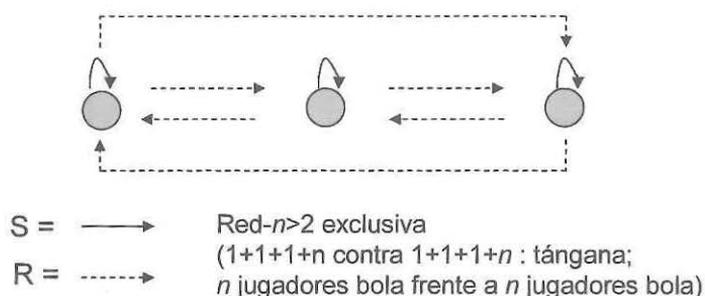


Fig. 12 Ejemplo de red de comunicación motriz para el juego de la *tángana*.

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 aspira-

ción 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 bipersonal, 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 el ludismo 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.

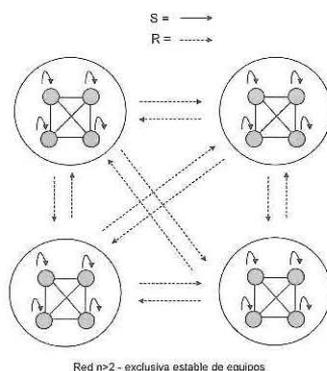


Fig. 13. Gráfico de la red de comunicación motriz en el caso de los barquillos en una competición donde todas las embarcaciones regatean simultáneamente

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 del ludismo hacia el lado productivo y se aleja del entretenimiento.

3. 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 se 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.

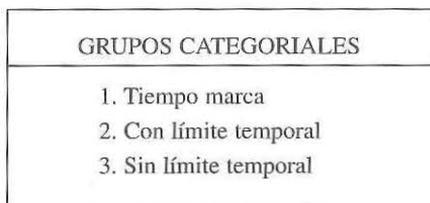


Fig. 14

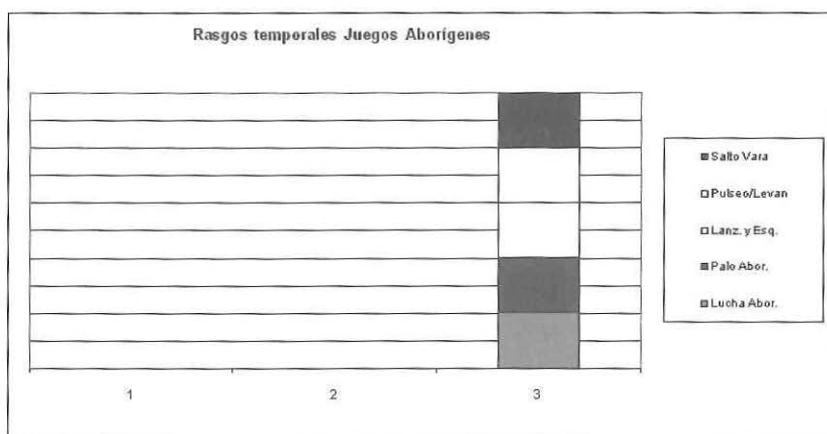


Fig. 15

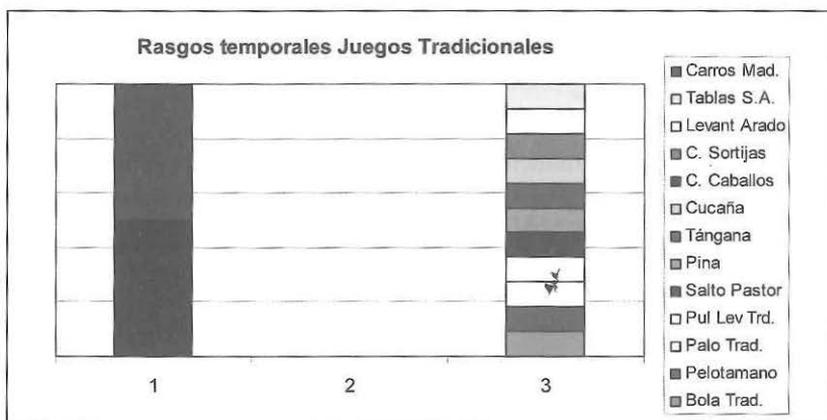


Fig. 16

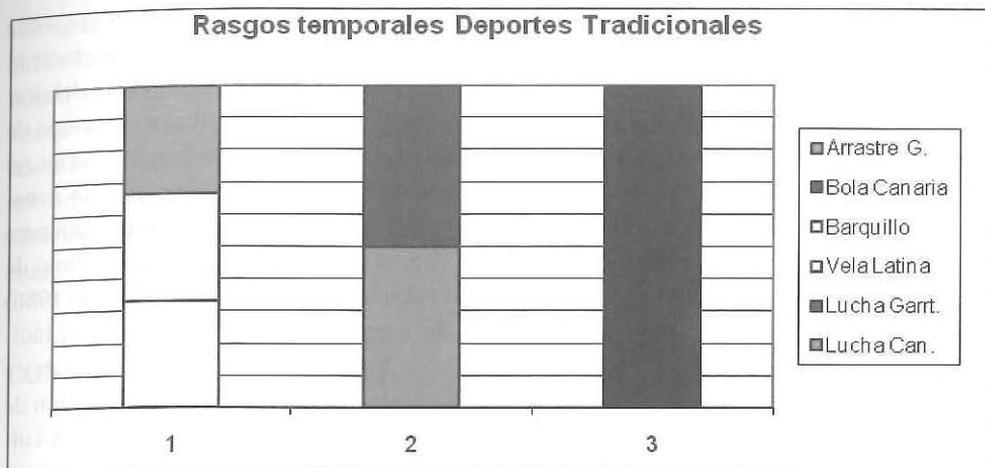


Fig. 17

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 aborígen, 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 internalizado 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 ruralizado, 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 el ludismo aborigen con el paso del tiempo de manera sincretizada, 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 el ludismo, proviniera de la distribución calendárica de las estaciones y las cosechas, cada cultura con sus referentes, pero basados en un mismo ritmo temporal.

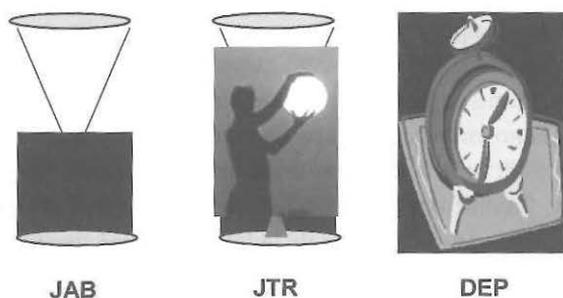


Fig. 18. Representación de la codificación del tiempo en los tres grupos

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).

CONSIDERACIONES FINALES

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.

Para ello, el análisis comparado arroja las claves de la semejanza y la diferencia, porque tanto la permanencia como los cambios comportan significaciones atribuidas a las prácticas motrices.

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 aborígen, 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.

BIBLIOGRAFÍA

- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: FCE. Original de 1967.
- Castro, U. (2001). *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum*. Barcelona: Anthropos.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI.
- Hall, E.T. (1981). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza. edición original de 1959.
- Huizinga, J. (1983). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. original de 1938.

- Lavega, P. (director) (2006). *Proyecto Europeo Cultura 2000. Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona.
- Levi-Strauss, Cl. (1992). *Antropología estructural*. Madrid: Paidós. Edición original de 1958.
- Martínez, R. (2002). "La intermotricidad alterna". Actas del V Congreso de Ciencias del Deporte, Educación Física y Recreación. INEFC de Lleida. pp. 321-332.
- Navarro, V. "40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física. Comparación entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores". *Revista de Educación*, 340. 2006.
- Orlick, T. (1986). *Juegos cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para crear, libres para cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris : INSEP.
- Parlebas, P. (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: UNISPORT.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. "Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport". *Revue Internationale de Psychosociologie*, vol IX, 20. 2003.
- Piaget, J. (1978). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. México: FCE. original de 1946.
- Torriani, L. (1590). *Descripción e Historia del Reino de las Islas de Canaria*. Edición crítica de Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1978.