

Los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Una realidad social y cultural del siglo XXI



Ulises S. **Castro Núñez***

Canarias posee una gran variedad de juegos y deportes tradicionales de adultos que son el reflejo de sus características geográficas, físicas, humanas y culturales. Este catálogo está constituido por actividades muy heterogéneas. Las administraciones públicas han intentado en los últimos años su divulgación y promoción a través de la inclusión de este contenido en el currículum y campañas específicas.

Palabras Clave: Juegos. Deportes. Tradicionales. Canarias. Adultos. Currículum. Divulgación.

Kanariar Uharteak helduen joko eta kirol aukera handi baten jabe dira, zeinak uharteen giza eta kultura bereizgarrien eta ezaugarri fisikoen isla diren. Katalogo honek askotariko jarduerak biltzen ditu. Azken urteotan administrazio publikoak saiatu dira horiek zabaltzen eta sustatzen, eduki hori curriculumean sartuz eta kanpaina berezien bidez.

Giltza-Hitzak: Jokoak. Kirolak. Tradizionalak. Kanariak. Helduak. Curriculum. Zabalkundea.

Les Canaries possèdent une grande variété de jeux et de sports traditionnels d'adultes qui sont le reflet de leurs caractéristiques géographiques, physiques, humaines et culturelles. Ce catalogue est constitué d'activités très hétérogènes. Les administrations publiques ont essayé, au cours de ces dernières années, de les divulguer et de les promouvoir au moyen de l'inclusion de ce contenu dans le curriculum et des campagnes spécifiques.

Mots Clé : Jeux. Sports. Traditionnels. Canaries. Adultes. Currículo. Divulgation.

* Univ. de Las Palmas de Gran Canaria. Fac. de CC. de la Actividad Física y Deporte. Dpto. de Educación Física. Edificio de Educación Física. Campus de Tafira. 35017 Las Palmas de Gran Canaria. ucastro@def.ulpgc.es.

INTRODUCCIÓN

La Comunidad Autónoma Canaria cuenta con un rico repertorio de juegos y deportes tradicionales, tanto de adultos como infantiles. Si bien los juegos tradicionales de adulto, en la mayoría de los casos, han sido estudiados y analizados de forma adecuada, no podemos decir lo mismo de los juegos tradicionales infantiles, echándose en falta una catalogación y análisis como ocurre en el País Vasco con obras como el *Atlas Etnográfico de Vasconia. Juegos infantiles en Vasconia* (1993) y *Euskal jokoa eta jolasa transmitiendo una herencia vasca a partir del juego* (2005).

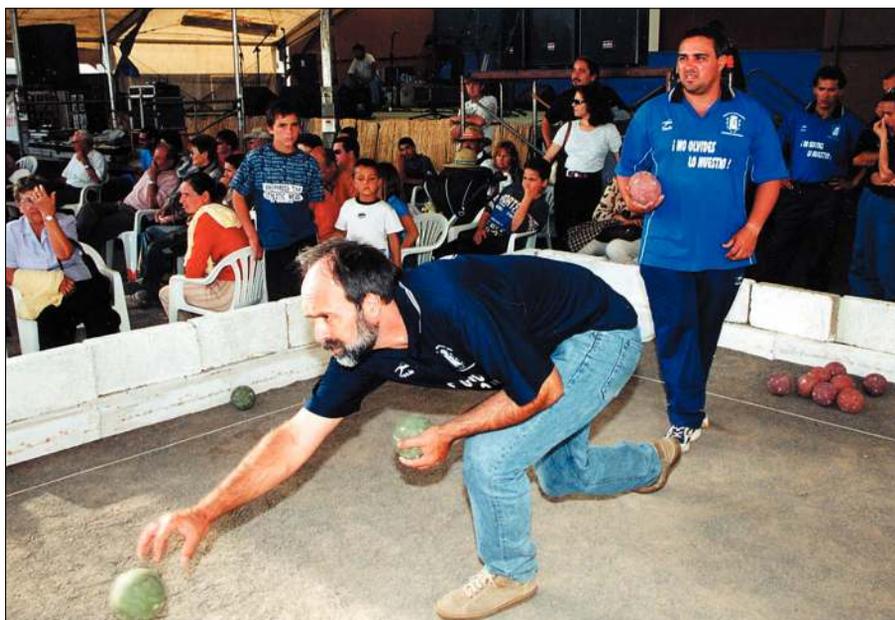
Los motivos de esta riqueza lúdica habría que situarlos en las características físicas, geográficas e históricas del Archipiélago Canario. La existencia de un territorio conformado por islas, en la mayor parte de los casos de accidentada orografía, hace que la dificultad de las comunicaciones insulares e interinsulares permita una conservación de actividades y prácticas que son realizadas por sus pobladores. En este sentido, Moreno (1992) argumenta que la orografía de Andalucía, y el ser paso de distintas culturas, ha influido significativamente en su bajo nivel de juego y deportes tradicionales,

(...) regiones como Extremadura, La Mancha o Andalucía, (...), con una orografía menos accidentada y con influencias culturales más diversas a lo largo de su historia. Es posible que ese mayor intercambio cultural, enriquecedor en casi todos los ámbitos, haya provocado la desaparición de juegos y deportes autóctonos en esas regiones.

La ubicación en el océano Atlántico, en el triángulo formado por Europa, América y África, ha permitido el contacto de diferentes pueblos y culturas que han dejado su huella en la Cultura Canaria. Y por último, la presencia de un pueblo aborigen de origen norteafricano, que si bien fue rápidamente absorbido por una cultura superior, dejó muestras de aquellas actividades lúdicas que realizaban en sus fiestas y ceremonias, pasando algunas de ellas a formar parte de las del pueblo colonizador, en un proceso de sincretismo.

Las personas que a lo largo de los cinco siglos de colonización europea pasaron o se establecieron en las Islas, traían desde sus territorios de origen gran variedad de prácticas que con el transcurrir del tiempo han tomado carta de naturaleza en Canarias. Actividades que desaparecieron o han sufrido procesos de contaminación o evolución en el continente, se han mantenido prácticamente iguales a como llegaron a un territorio con difíciles comunicaciones interinsulares e incluso insulares hasta hace relativamente poco tiempo. Así, se hace necesario el conocimiento de los distintos grupos humanos que poblaron cada una de las Islas para entender el porqué de la presencia de una práctica determinada en un lugar y no en otro. El asentamiento de colonos normandos o portugueses en algunas comarcas establece la existencia allí, y no en otro lugar, de algunos juegos como son el caso de la pelotamano, en la isla de Lanzarote, o las tablas de San Andrés, en la comarca de Icod de Los Vinos (Tenerife). Un hecho similar ocurre con las distintas líneas de emigración interior que se han producido a lo lar-

go de la historia del Archipiélago Canario. El motivo de la práctica de las bolas canarias en algunos barrios capitalinos de Gran Canaria, La Isleta y Guanarteme, y de Tenerife, Valleseco, va unido a la emigración de lanzaroteños hacia esos lugares en las primeras décadas del siglo XX con motivo de la construcción de los muelles de ambas ciudades y los problemas de subsistencia que existían en esos momentos en Lanzarote debido a varios años seguidos sin las lluvias necesarias.



Bola canaria.

Como sucede en otros lugares de la geografía española, gran número de las prácticas están relacionadas con las actividades laborales y los ratos de ocio y descanso que las rodeaban; así como, con los útiles y materiales que empleaban en estas actividades. Esto se puede observar en actividades lúdicas como la vela latina canaria, en sus modalidades de botes y de barquillos; el levantamiento y pulseo de piedras, salto del pastor, levantamiento del arado, arrastre de ganado, palo canario, etc. El ser hábil en el manejo de los útiles de trabajo o fuerte para su mejor uso, el dominio de las situaciones y acciones principales de la actividad laboral, implicaba que se era un buen trabajador y le otorgaba a ese individuo un status elevado entre sus vecinos o los habitantes de los pueblos cercanos. Estas habilidades eran trasladadas a las fiestas y momentos de ocio, y se les revestía del contexto lúdico necesario para perder su carácter funcional y tomar un rango incuestionable de juego. Las fiestas, por tanto, son un momento fundamental para el desarrollo de las prácticas lúdicas porque en ese entorno es posible encontrar algunos elementos tan importantes para el juego como son la alegría, la diversión, un tiempo libre y, sobre todo, la disponibilidad de mate-

rial humano para la realización de juegos de carácter colectivo y la presencia de espectadores que reconocieran y loaran las habilidades de los jugadores; “En la plaza, los días de fiesta, luchas, juegos de pelota y pina” (Fernández Castañeyra, 1884, Fuerteventura).

Las prácticas lúdicas tradicionales a analizar, su origen y presencia en las Islas, su situación actual y las perspectivas de futuro; serán las realizadas por adultos, debido a motivos de fácil entendimiento: las prácticas infantiles son tan numerosas, y con tantas variantes producto de las modificaciones a las que las someten los distintos grupos de niños, que únicamente pueden ser estudiados si se aíslan una o varias familias de juegos y/o se circunscribe el estudio a una zona geográfica determinada. Así mismo, serán objeto de este documento las prácticas ludomotrices de carácter tradicional que reúnan los siguientes requisitos: 1. que posean una estructura de juego motor o deporte; 2. que contengan referencias documentales que acrediten su práctica en Canarias con transmisión generacional; y 3. que estos juegos motores o deportes tradicionales posean rasgos singulares y no globalizados. Quedan al margen actividades como la Bajada de la Rama en Agaete (Gran Canaria), las “apañadas” del ganado caprino salvaje en Fuerteventura, los juegos de damero realizados por pastores de todas las islas como *la chascona*, *el cedrés*, *el solitario* o *el gato* y *las palomas*, o juegos de baraja, con ejemplos tan tradicionales en Canarias como la zanga, la napolitana, el envite o el senseño.

Otro grupo de juegos que han sido excluidos son aquellos en los que la participación del hombre no es significativa en la situación de juego, pues su intervención se circunscribe a la preparación de los animales. A este colectivo pertenecen prácticas de gran tradición en Canarias como las peleas de gallos o las peleas de carneros.

En el caso canario debemos destacar también la situación de prácticas como el calabazo, la billarda o el chapolín, que han sido incluidas en algunas ocasiones dentro del catálogo de los juegos y deportes tradicionales de Canarias, a nuestro criterio, de forma errónea. Además, hay que traer a colación algunas “deportivizaciones” que se han hecho con un origen tradicional pero que han incidido significativamente en la lógica motriz del juego motor original, como es el caso de la lucha del garrote.

El calabazo, o riego al calabazo, es una práctica que podríamos ubicar dentro de las actividades motrices de carácter laboral, derivada hacia práctica lúdico-deportiva desde la segunda mitad de la década de 1980 para mantener la actividad, pero separada de una tradición lúdica. Digamos, que formaría parte del fenómeno lúdico-deportivo reciente, y estrictamente, no puede ser relacionado como una práctica catalogable entre los juegos y deportes tradicionales canarios. Esta actividad agrícola de elevar el agua desde un canal o acequia a un nivel superior, empleando para ello un instrumento denominado calabazo se incluyó de forma errónea en el primer catálogo publicado por el Gobierno de Canarias (1992) y está incorporado a las muestras y exhibiciones de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias de carácter institucional.

En el caso de la *billarda*, este juego ha sido en Canarias de carácter infantil y, en su última etapa, un juego de muchachos, pero no de adultos; la confusión puede ser debida a que existen algunas referencias de juegos de este tipo en otros lugares de España y Europa que sí son practicados por adultos.

El chapolín, que ha solicitado formalmente ante los organismos competentes ser reconocido como práctica motriz tradicional canaria, mantiene una similitud estructural con el billar americano, por lo que no difiere respecto al mismo deporte practicado en otros lugares, no pudiéndose hablar de formas locales como por ejemplo ocurre con la pelotamano o la bola canaria. A este argumento hay que añadir que el tiempo de práctica en el Archipiélago es bastante reducido, en torno a unos 40 años.

1. EL CATÁLOGO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CANARIAS

Las distintas prácticas lúdicas tradicionales de Canarias pueden ser clasificadas en función de su origen aborigen o posterior a la conquista y colonización del Archipiélago. Dentro del primer grupo nos encontramos con actividades como lucha, palo canario, salto del pastor, levantamiento y pulseo de piedras, lanzamiento y esquiva de piedras y salto de vara¹.

Para un mejor entendimiento de los juegos que realizaban los aborígenes canarios, es necesario conocer cuáles eran sus características básicas como grupo humano. Su cultura tenía un origen norteafricano, lo que hoy se corresponde con Marruecos, Sahara Español y Mauritania, y era producto de distintas oleadas colonizadoras. En el momento de la Conquista² se encontraban en un nivel de organización social y política correspondiente a una jefatura incipiente.

Las prácticas motrices lúdicas con los que se encontraron los europeos a su llegada a las Islas tenían una estrecha relación con actividades defensivas y utilitarias, caracterizándose por la inexistencia de juegos de cooperación o de cooperación-oposición. La mayor parte estas prácticas se realizaban con motivo de fiestas o juntas, destacando la del *Beñesmén* o fiesta de la recolección, que los distintos autores ubican entre julio y agosto; Bethencourt (1911) menciona incluso la existencia de unos Juegos Beñesmares a semejanza de los Juegos Olímpicos griegos.

1. La referencia más importante respecto al salto de vara practicado por los aborígenes canarios pertenece a Abreu y Galindo (1602) quien dice en relación a los naturales de las islas de Fuerteventura y Lanzarote: "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, tenían por más ligero. Y así dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar". Existen otros ejemplos de prácticas semejantes realizadas en el África subsahariana. Esta práctica debió desaparecer rápidamente tras el proceso de colonización.

2. El periodo de la Conquista del Archipiélago Canario corresponde con todo el siglo XV, tomándose como inicio la llegada de Jean de Bethencourt a la isla de Lanzarote en 1402, y finalización, la batalla de La Laguna (Tenerife) en 1496. Estas fechas son sólo referenciales pues desde principios del siglo XIII hubo pequeños asentamientos más o menos estables en las islas de Lanzarote y Gran Canaria, con lo que el proceso de "colonización" o "europeización" se inició antes.

Hacían entre año, el cual contaban ellos por lunaciones, muchas juntas generales; y el rey que a la sazón era y reinaba les hacía el plato y gasto de reses, gofio, leche y manteca, que era todo lo que darse podía. Y aquí mostraba cada cual su valor haciendo alarde de sus gracias en saltar, correr, bailar (...), luchar y en las demás cosas que alcanzaban (Fray Alonso de Espinosa, 1591).

Las fuentes etno-históricas son las que nos permiten conocer, normalmente de forma muy incompleta, cómo era el desarrollo de estas actividades lúdicas. Algunas de estas prácticas han desaparecido y sólo contamos con los testimonios de los cronistas e historiadores posteriores; otras, se han mantenido pero es imposible afirmar que su práctica actual sea idéntica a la que realizaban los aborígenes en el siglo XV porque cinco siglos de evolución y contacto con otras culturas ha dejado huellas en ellas.

Esos personajes, contemporáneos de la Conquista o estudiosos de la tradición oral y/o de las fuentes originales, no dedicaron gran atención a la lúdica que practicaban los aborígenes canarios, pues como solía ocurrir en esos casos se limitaban a narrar las hazañas bélicas de sus señores o a recoger aquellos hechos o actividades que les llamaban la atención, principalmente relacionados con las estructuras sociales, políticas y religiosas del pueblo aborígen canario. A pesar de ello, existen algunos textos muy significativos, como son las distintas crónicas de la Conquista y autores como Gómez Escudero, Sedeño, Torriani, Fray Alonso de Espinosa, Abreu y Galindo, Viana o Viera y Clavijo.

En el grupo de los juegos introducidos a partir de la conquista y colonización de las Islas se encuentran los siguientes: vela latina canaria, pelotamano, bola canaria, pina, levantamiento del arado, tablas de San Andrés, carros de madera, tiro con honda, cucaña, tångana, carreras de caballos, carreras de cintas o sortijas y arrastre de ganado.

A continuación, presentamos una referencia muy básica de en qué consiste cada una de las actividades incorporadas al catálogo de los juegos y deportes tradicionales de Canarias, pasaremos a definir las:

Lucha canaria: Deporte de oposición que tienes por finalidad combatir cuerpo a cuerpo en el que dos luchadores intentan, a partir de un agarre establecido, que el contrario apoye en el suelo alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies, al tiempo que evitan ser derribados.

Vela latina canaria de botes y de barquillos: Deportes de cooperación-oposición consistentes en realizar un determinado recorrido utilizando para ello una embarcación que se caracteriza por emplear para su desplazamiento una vela latina o de tres puntas.

Palo canario: 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 distancia de enfrentamiento y el agarre de los palos son variables y condicionados por su tamaño y las estrategias empleadas. Existe una modalidad, la *lucha del garrote*, que tiene por finalidad tocar/golpear al contrario, engancharlo o

derribarlo, con el garrote, intentando conseguir un K.O. técnico o un K.O. por superioridad. Otra modalidad de la lucha del garrote es la ejecución de una coreografía en la que deben estar presentes unas técnicas obligatorias y otras libres.



Palo canario. Modalidad del juego de la lata.

Salto del pastor: Juego psicomotor cuya finalidad es trasladarse en un espacio natural con la ayuda de una vara larga de madera rematada generalmente en su extremo inferior por un elemento metálico que la protege, tanto en situaciones de descenso, como de ascenso, o en espacios llanos.

Levantamiento y pulseo de piedra: Juego de carácter psicomotor en el que el individuo intenta levantar hasta la mayor altura posible una piedra de elevado peso y en estado natural, caracterizándose la modalidad de pulseo por no poder la piedra entrar en contacto con el cuerpo.

Tiro de piedra: Juego de lanzamiento de precisión o distancia, según se pretenda impactar con una piedra, arrojada con la fuerza de la mano, en un punto u objeto determinado, o enviarla a la mayor distancia posible.

Tiro con honda: Juego de lanzamiento en el que se emplea una honda como elemento de propulsión para enviar la piedra o proyectil hacia un punto determinado o a la mayor distancia posible, según la modalidad.

Levantamiento del arado: Juego psicomotor en el que, con la ayuda de los brazos, se eleva un arado, situando el agarre en el extremo opuesto a la reja, desde el suelo hasta la vertical, donde se mantiene en equilibrio, para, poste-

riormente, descenderlo de forma controlada hasta la horizontal, donde se realizará con él un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo.

Bolas canarias: Juego de lanzamiento de precisión, que básicamente consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita más pequeña con la intención de dejar lo más cerca posible de ella, el mayor número de las bolas del equipo propio que se pueda.

Tángana: Juego de intermotricidad alterna que consiste básicamente en lanzar, desde una raya preestablecida, una piedra plana o laja contra otra piedra o tángana, que se encuentra a cierta distancia y sobre la que se ha colocado la apuesta. Cuando la tángana es derribada, el jugador gana toda la apuesta que quede más cerca de su laja que de ésta.

Pelotamano: Juego de cooperación-oposición que consiste, a grandes rasgos, en intentar reenviar hacia adelante una pelota maciza de cuero, de pequeño tamaño y escaso bote, que es lanzada por el equipo contrario antes de que dé dos botes en el suelo, golpeándola con la mano o en su caso, pararla con la mano o el pie, para que no siga su curso.

Pina: Juego de cooperación-oposición que consiste en situar la *pina* (bola) por detrás de la raya del equipo contrario, mediante el golpeo o conducción con un bastón, obteniendo así una *raya*.

Tablas de San Andrés: Juego psicomotor (un solo tripulante) y sociomotor (más de un tripulante) que consiste en arrastrarse montados sobre una tabla o tablón de madera, aprovechando la pronunciada pendiente de las vías y calles. El frenado se realiza mediante el impacto contra una montaña de cubiertas de coches ubicadas al final de trayecto, o por la disminución del índice de inclinación del terreno.

Carros de madera: Juego psicomotor o de cooperación, según participen uno o dos jugadores, consistente en realizar, montados sobre un carro de madera, un recorrido con significativa pendiente por la que se desciende, tratando de realizarlo en el menor tiempo posible.

Cucaña: Juego psicomotor que consiste en desplazarse mediante trepa (cucaña vertical) o marcha-carrera (cucaña horizontal), sobre un palo o tronco sujeto vertical u horizontalmente, y que se ha recubierto con sustancia resbaladiza; hasta el extremo en el que se sitúa el premio que debe ser conseguido por los participantes.

Arrastre de ganado: Deporte sociomotor consistente en que una yunta de reses del país desplace una corsa cargada con sacos de 100 kg. cada uno, una distancia de 70 m. en un recorrido de ida y vuelta de 35 m., en el menor tiempo posible, y con un límite de 3 minutos.

Carreras de caballos: Juego sociomotor de oposición consistente en recorrer un espacio que oscila entre 2 y 3 km. en menos tiempo que el adversario, por



Carrera de caballos.

terreno diverso y normalmente en pendiente cuesta arriba. Los enfrentamientos se realizan de un jinete y su caballo contra otro.

Carreras de cintas o de sortijas: Juego sociomotor en el que el jinete, montado sobre un caballo a galope, trata de ensartar una de las sortijas o anillas unidas 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 conformada por dos postes verticales que sostienen un poste horizontal. El jinete va provisto de un palito de unos 20-25 cm. para realizar esa acción. La acción queda anulada si se pincha la cinta o se agarra con la mano.

2. LA SITUACIÓN ACTUAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CANARIAS. ¿UNA REALIDAD ÚNICA?

Los juegos y deportes tradicionales de Canarias gozan en estos momentos de una buena situación general, cuyos orígenes habría que vincularlos con los primeros movimientos para su rescate y divulgación en la década de 1970. La creación de una España de las autonomías es otro elemento fundamental para entender el apoyo realizado a este tipo de prácticas por parte de las instituciones canarias como seña de identidad. Este último aspecto hay que considerarlo como una simbiosis y en el peor de los casos como un parasitismo desde el ámbito político, pues las administraciones locales, insulares y autonómicas, sobre todo a partir de la situación de gobierno por parte de las Agrupaciones

Independientes de Canarias, hoy Coalición Canaria, partido nacionalista de centro derecha; han visto en los juegos y deportes tradicionales una bandera política que enarbolar en determinadas ocasiones, principalmente en las fechas anteriores a las elecciones; donde se sacan a relucir mitos tan conocidos en Canarias, y en este caso vinculado a la lucha canaria, como es el de: *el chico ganó, y el grande perdió*³, en el sentido que un partido insularista o autonómico pueda imponerse a los partidos nacionales como el Partido Socialista Obrero Español o el Partido Popular.

La presencia social y divulgación de todos los juegos y deportes tradicionales no es la misma para todas las prácticas, como tampoco lo es su implantación territorial. En la introducción, comentamos que las características orográficas y socioculturales eran muy importantes para justificar la existencia de un juego en uno u otro lugar del archipiélago.

La primera cuestión a considerar es la situación organizativa que tienen las diferentes prácticas; así, podemos considerar que tienen estatus de deporte sólo la lucha canaria, la vela latina de botes, la vela latina de barquillos, la bola canaria⁴, la lucha del garrote y el arrastre de ganado. Todas las demás se mantienen como juego.

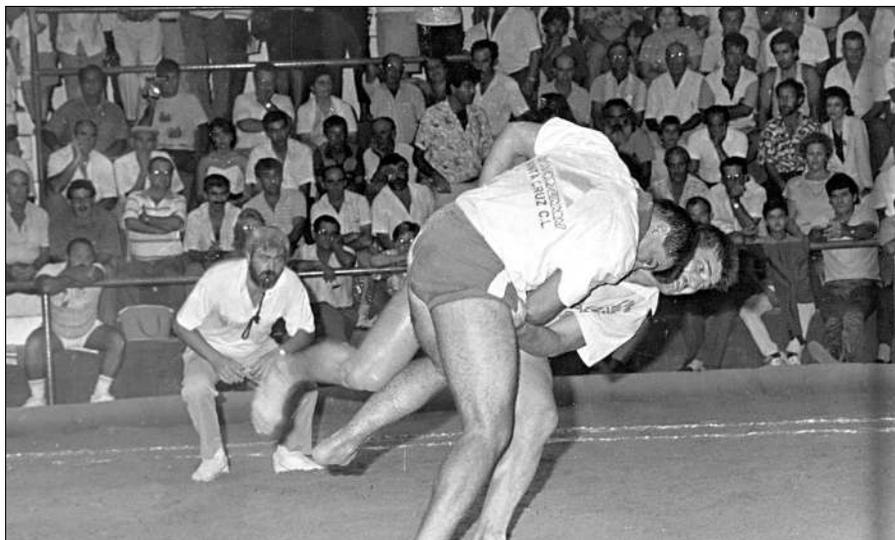
La lucha canaria es el deporte tradicional más importante de Canarias, no sólo por su implantación en todas las islas, aunque muy escasa en la isla de La Gomera, sino por el número de practicantes (más de 4.000 licencias federativas y 75 clubes) y la presencia en los medios de comunicación (prensa escrita, radio y televisión)⁵. Durante 20 años, Televisión Española en Canarias emitió un programa, *La Luchada*, que permitió entrar semanalmente a la lucha canaria en el hogar de todos los canarios, y convirtió a los luchadores más destacados en personajes populares de primer orden.

La lucha canaria ha tenido, en las últimas décadas, una mayor proyección internacional, continuadora de la iniciada por los emigrantes canarios en Cuba, Argentina, Uruguay, Venezuela y Sáhara Español, a través de enfrentamientos con otras luchas tradicionales como la lucha leonesa, la lucha suiza, el ssirum coreano, la lucha senegalesa, la lucha glima y la lucha bretona, así como la participación en los Encuentros de Luchas Celtas y en la Olimpiada Cultural de Barcelona 92 o en el Forum de las Culturas.

3. La lucha canaria es una modalidad de lucha con enfrentamientos abiertos, es decir, el peso de los luchadores no es un criterio para establecer los emparejamientos; por tanto, es posible que un luchador de elevado peso pueda ser derribado por otro que quizás tiene 40 ó 50 kgs. menos, pues su habilidad y dominio de la técnica se lo permite. Estos luchadores son conocidos en el argot de la lucha canaria como "estilistas".

4. La bola canaria tiene una situación especial porque en estos momentos conviven simultáneamente las opciones de la bola tradicional y de la bola deportiva, quizás debido a que este juego no precisa de una estructura organizativa muy desarrollada para su práctica.

5. A modo de ejemplo, el periódico *El Diario de Aviso*, que principalmente vende su tirada en la provincia de Santa Cruz de Tenerife, dedica dos páginas diarias de la sección de Deportes a la lucha canaria.



Lucha canaria.

En el extremo contrario encontramos a las pruebas de fuerza como el levantamiento del arado o el levantamiento y pulseo de la piedra, que casi no cuentan con practicantes; entre las dos actividades no cuentan con más de media docena de practicantes habituales; y que circunscriben sus participaciones a exhibiciones y muestras. En una situación parecida está la pina, respecto a la cual podemos decir que está extinguida como práctica activa habitual, pues aspectos como la emigración desde las zonas rurales, la aparición de sustitutos lúdicos como el fútbol, las secuelas de la Guerra Civil Española o la desaparición de los espacios de juego condicionaron que desde mitad del siglo XX se abandonara su práctica.

El lanzamiento o tiro de piedra y el tiro con honda, perdida su funcionalidad bélica quedaron como juegos de pastores, y según ha ido desapareciendo el pastoreo tradicional también lo ha hecho esta práctica lúdica que se ha mantenido en la memoria de los practicantes en zonas rurales.

El palo canario requiere de un análisis particular y sosegado porque si bien fue una de las primeras prácticas lúdicas tradicionales que se rescataron y promocionaron, sigue siendo una actividad que aunque es muy conocida por todos los canarios, su número de practicantes no es muy elevado. El motivo de este escaso número de jugadores habría que relacionarlo con las características de la actividad, que precisa de un dominio técnico importante para poder disfrutar del juego y darle sentido. Por otro lado, es importante resaltar que en la actualidad, a partir de la Orden de 15 de octubre de 1996, por la que se regula la constitución y funcionamiento de las Federaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias, el palo canario se encuentra organizado en torno a dos federaciones: la Federación de Juego del Palo Canario y la Fede-

ración de Lucha del Garrote Canario. La primera acoge a las modalidades de palo chico, palo medio o *vara* y palo grande, *garrote* o *lata*; y la segunda, a la modalidad de palo grande o *garrote*.

Un matiz importante que diferencia la filosofía de ambas instituciones es que la Federación de Juego del Palo Canario pretende conservar la práctica con un carácter lúdico tradicional, es decir, sin reglamento, sistema de puntuación y competición; mientras que en la Federación de Lucha del Garrote Canario coexiste una postura lúdica con la de la creación de una modalidad donde hay un reglamento, un sistema de puntuación y competición, es decir, con todos los rasgos que caracterizan a los deportes.

Otras prácticas con gran popularidad, pero con implantación insular, son las distintas modalidades de vela latina canaria. Así, *los botes* se practican en la isla de Gran Canaria, de marzo a octubre, época en la que el alisio del norte permite navegar en las condiciones adecuadas para este tipo de embarcaciones; y *los barquillos*, en las islas de Fuerteventura y Lanzarote; y con una presencia testimonial en Gran Canaria y Tenerife.

Las regatas de botes y las características de la Bahía de Las Palmas de Gran Canaria posibilitan seguir toda la competición desde tierra y es por ello que están siempre acompañadas de numerosos aficionados que comentan las distintas maniobras de las embarcaciones, e incluso cruzan apuestas. En la temporada 2008, participan en la competición 18 botes, que representan a distintos barrios de la capital y en los que se han ido incorporando tripulantes femeninas a partir de finales de la década de 1990. La tripulación tipo en la actualidad consta de diez tripulantes o *boteros*.



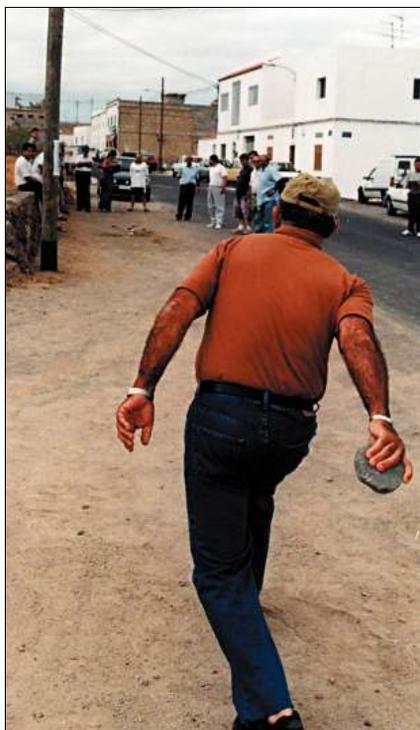
Barquillo de vela latina.

Los barquillos de vela latina cuentan con dos modalidades en función de la eslora de la embarcación: los barquillos de 5 m (entre dos y cuatro tripulantes) y los barquillos de 8,55 m (entre 7 y 12 tripulantes). Los primeros son utilizados en los campos de regatas de Lanzarote y Fuerteventura, mientras que los segundos, son exclusivos de Lanzarote. En la temporada 2008 están inscritos treinta y dos barquillos de 5 m y ocho de 8,55.

Algunas prácticas como la cucaña, las tablas de San Andrés y los carros de madera tienen su espacio exclusivo de práctica en las fiestas, por tanto el número de practicantes es muy difícil de contabilizar. De las tres, son las tablas de San Andrés las que tienen más importancia pues el 29 y 30 de noviembre, víspera y día de San Andrés, son cientos de personas las que se arrastran sobre sus tablas y tabloneros aprovechando las fuertes pendientes del terreno en el noroeste de la isla de Tenerife. Los practicantes de los carros de madera son en torno a la treintena, y en la actualidad están organizados en la Asociación de Carros de Madera de Tenerife, y han solicitado su inclusión en el catálogo de juegos y deportes tradicionales que al efecto creara la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.

La tångana es un juego que de ser practicado por niños y adultos en numerosos pueblos de todas las islas hace 40-50 años, ha quedado relegado a algunas fiestas, y los días previos a éstas, como la de Santa Águeda, en Arguineguín (Mogán-Gran Canaria) o San Juan, en El Salto (Granadilla-Tenerife).

Actualmente el juego de pelotamaño, que sólo se practica en Lanzarote, está próximo a su desaparición como práctica habitual ya que el número de jugadores no supera la treintena, existiendo dos equipos estables en Soo, y algunos jugadores esporádicos en Tiagua y Tegui. Una idea de la presencia social que tuvo hasta mitad del siglo XX es que en abril de 1934 se organizó un partido benéfico en Las Palmas de Gran Canaria, por parte de jugadores emigrantes residentes en Gran Canaria, para recaudar fondos destinados a los obreros parados de Lanzarote y otro en julio, con destino a los enfermos tuberculosos del pueblo de Soo. En 1935, se desarrolló en Gran Canaria una competición en la que participaron 5 equipos. A principios del año 2008 el Cabildo de Lanzarote promovió la creación de una competición entre 4 equipos, pero que no llegó a iniciarse por problemas en la elaboración de un reglamento y el escaso interés de los jugadores.



Tångana.

En los últimos años, el salto del pastor ha sido una de las prácticas lúdicas tradicionales que más ha aumentado su número de practicantes, aunque sólo algunos de ellos son pastores. Los motivos de este aumento se relacionan con cuestiones como permitir un contacto directo con el medio natural y el acceso a lugares que, de otra manera difícilmente podrían ser transitados, proporcionando una gran autonomía. Además, existe una mayor difusión (publicaciones, audiovisuales, muestras, exhibiciones,...) que ha posibilitado que personas que desconocían su existencia pudieran acercarse a él. También implica una situación de riesgo, las situaciones de vértigo o illinx de las que habla Callois, que son ampliamente demandadas por los jóvenes actuales (puenting, snowboard, ski, descenso de barrancos, escalada, patinaje...). Asimismo, es una práctica atractiva por el aumento del interés hacia el entorno sociocultural y las actividades del pueblo aborigen de Canarias y de los habitantes de las zonas rurales, que están en trance de desaparición por la modificación del contexto en el que se han venido realizando; y por el hecho de no ser una práctica estructurada y competitiva. La Federación de Salto del Pastor Canario cuenta en la actualidad con unos 250 miembros que han decidido mantenerlo como juego, evitando crear un reglamento o competiciones que puedan desvirtuar la práctica. Otros tantos saltadores desarrollan habitualmente esta actividad sin estar inscritos en la Federación.

En la actualidad, la bola canaria se practica en todas las Islas, y se pueden diferenciar matices entre la bola tradicional y la bola como deporte, incluida en la Federación de Bola Canaria y Petanca desde el 22 de abril de 1992 y regida por un reglamento que surge de la combinación de las normativas utilizadas para la práctica de la bola tradicional, la bola criolla, las bochas y la petanca. Es muy significativo el aumento que ha tenido su práctica en la isla de Fuerteventura y entre jugadores en edad escolar, lo que ha llevado a más de 4.000 practicantes.

Las pruebas con animales, arrastre de ganado, carreras de caballos y carreras de cintas o sortijas han formado parte desde siempre de los números de algunas fiestas y ferias; después de unos años de retroceso o práctica desaparición en algunas islas, a partir de finales de la década de 1970, con la creación de la Asociación de Arrastre de Tenerife; y el aumento de la cabaña caballar en todas las Islas, ha favorecido la recuperación de las pruebas hípicas en la mayor parte de las fiestas de localidades de medianías y cumbres de las islas de Tenerife, La Palma y Gran Canaria.

3. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN EL CURRÍCULUM

Una de las características que podemos atribuirle al juego como medio de enseñanza-aprendizaje es que resulta altamente motivante. El juego constituye una variedad de estímulos que activa el proceso de aprendizaje, pues el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. La continua ejercitación que conlleva el juego nos permite el acceso al conocimiento de cada uno de nosotros y del mundo que nos rodea, el desarrollo de determinadas habilidades y la mejora de las capacidades físicas. El juego tradi-

cional, sobre todo, nos va a posibilitar una mayor relación con el entorno, con el contexto físico y con el contexto cultural, de ahí la importancia de su presencia en el currículum y a lo largo del periodo de escolarización del individuo.

El juego tradicional es un modelo relevante del carácter pedagógico del juego. La cultura presenta múltiples rasgos que, de forma conjunta, hacen reflejar en el juego su naturaleza y su complejidad. El juego es un universal de las culturas que concluye en un modelo característico, que es el juego tradicional. La gran pregunta es: ¿qué es lo que hace singular a un juego tradicional? Sin duda la respuesta se halla en que constituye un modelo que participa amplia y profundamente de la cultura porque no sólo la muestra, sino que también la transmite. Los juegos tradicionales adquieren sentido en su cultura, pudiendo explicar su porqué. Tradición nos conduce indiscutiblemente a costumbre, y ésta a norma social; de esta manera el juego tradicional enmascara parte o el conjunto de las formas culturales.

La característica más importante del juego tradicional es el arraigo cultural; es decir, es un juego que ha pertenecido, o pertenece, a una cultura y que se ha identificado con generaciones sucesivas de sujetos en un lugar determinado. Es por esto que el juego tradicional transmitirá valores que no son posibles de identificar en otros tipos de juegos, como: conocimiento de las formas de vida propia, enculturación, identificación, afirmación de lo ideacional, respeto a la historia de un pueblo, conocimiento del entorno espacial y material... Por ello, desde una perspectiva antropológica e histórica, el juego tradicional merece un trato especial, que no siempre ha tenido. Es un juego que cuando lo llevamos al contexto recreativo o escolar, no puede ser tratado de igual manera que otra práctica lúdica cualquiera porque posee un bagaje explicativo en su cultura y aporta a la vida de una comunidad más que otros juegos. El juego tradicional debe ser presentado en estos ámbitos rodeado de su contexto, si no de forma real, si al menos, mostrando a los jugadores las características del entorno natural y cultural en el que se practica o practicaba ese juego y sus vínculos con la sociedad que lo acoge.

La gran difusión de los juegos tradicionales explica el porqué de la semejanza entre los juegos de numerosos manuales. Este hecho, una vez pasado el tiempo, tiene ciertas ventajas pedagógicas y culturales, como el conocimiento común y la mediación de la cultura. La escuela siempre necesitó modelos de juegos que fuesen exitosos entre los niños, y los juegos tradicionales le han servido como un buen medio. Se trata de un modelo de gran calado cultural y que ha demostrado una importante capacidad de adaptación a las circunstancias de cada época. Los juegos tradicionales que han subsistido al paso de los años confirman cierta perfección; han sido cribados por los niños a lo largo de los años y han dado lugar a una forma del juego que responde a sus intereses, y muestran equilibrio entre la simplicidad-complejidad, un reto atractivo para el jugador y sus vías para alcanzarlo, el control de la incertidumbre y la imposibilidad de dominar las situaciones. Su fuerza como modelo también proviene de ser juegos familiares para los jugadores, a los cuales han jugado alguna vez, o los han visto jugar. En definitiva, el juego tradicional es por excelencia el juego más genuino, la referencia cultural más inmediata.

Cuando introducimos el juego tradicional en el contexto escolar, se puede admitir pequeñas variaciones en su presentación en aras de ajustarlo a los objetivos educativos. Estamos completamente de acuerdo con la idea de Trigo (1994) cuando dice que:

(...) en la cultura tradicional hay situaciones de separación de sexos que tendremos que encarar y darle una respuesta actual; hay aspectos de la violencia o de posibles lesiones que el profesor deberá tratar. Dado que estamos hablando de juego y juego significa reglas abiertas y participación, todos los cambios son posibles para que ese juego machista, violento o eliminatorio sea transformado en un juego coeducativo, pacifista o participativo.

Por el hecho que la pelotamano sólo haya sido practicada por varones, no vamos a impedir que las mujeres participen en su realización, ni tampoco privaremos a los varones de jugar a la sogá o al elástico debido a que han sido juegos infantiles ejecutados por niñas.

En los últimos años ha sido fundamental, principalmente a partir de la reforma de 1992, la inclusión en el currículo de los distintos niveles de enseñanza, de contenidos relacionados con los juegos y deportes tradicionales bajo las denominaciones de juegos o deportes tradicionales, populares o autóctonos.

A continuación vamos a presentar la forma en la que viene recogido el juego tradicional, en sus distintas manifestaciones, en el Diseño Curricular Base de Canarias, en el área de Educación Física, para los distintos niveles educativos: Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

El Decreto 126/2007, de 24 de mayo de 2007, establece el currículo de la Educación Primaria y recoge entre los objetivos generales que deberán alcanzarse a lo largo de esta etapa el de

(...) conocer, apreciar y respetar los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como de su entorno, valorando las posibilidades de acción para su conservación.

El juego tradicional responde perfectamente a este objetivo, y se vincula prioritariamente al desarrollo de la competencia *cultural y artística*; no hay actividad más accesible a los individuos de distintas culturas que el juego, la motricidad es un elemento universal que permite relacionar a los seres humanos, al tiempo que nos posibilita conocer nuestra cultura como forma de poder comunicarme con otros individuos que pertenecen a otra distinta.

Si analizamos el currículo del área de Educación Física encontramos que en la Introducción se recoge:

Las actividades y tareas tendrán un carácter eminentemente recreativo propio de la utilización del juego y de las formas jugadas, sin que pierdan su función priorita-

ria de formación. El juego motor, del que nuestra Comunidad dispone de un legado que conviene reconocer, vivenciar, valorar y conservar es, asimismo, un recurso metodológico imprescindible en la Educación Primaria. (...) Independientemente de que el juego pueda ser utilizado como estrategia metodológica, también se hace necesaria su consideración como contenido por su valor antropológico y cultural.

Resulta muy representativo que se promueva la utilización del juego tradicional como recurso, lo más habitual; pero sobre todo, como contenido.

El juego tradicional también tiene presencia destacada entre los objetivos de etapa; así, podemos leer:

8. Conocer, vivenciar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, con especial atención a las manifestaciones motrices de Canarias, mostrando una actitud reflexiva, crítica y responsable desde la perspectiva participante, espectador y consumidor.

que nos permitiría pensar que el juego tradicional es un contenido que perfectamente podría facilitar en el escolar que se encuentra en esta etapa educativa su consecución.

En el bloque “El movimiento: habilidad y situación motriz”, en el que se integran todos aquellos contenidos que, fundamentalmente relacionados con el componente cualitativo de la conducta motriz, tienen que ver con la organización, el control y el ajuste de la motricidad a la función y finalidad de una tarea; nos encontramos con que aparece de forma explícita la realización de juegos infantiles populares y juegos tradicionales de Canarias, y como criterios de evaluación la práctica y vivencia de los juegos motores infantiles y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y sociocultural.

La presencia en el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria, (Decreto 127/2007, de 24 de mayo) refleja una continuación del periodo educativo anterior. Así, en la justificación de la contribución del área de Educación Física al desarrollo de las Competencias Básicas se refleja las posibilidades que tienen los juegos y deportes tradicionales como elemento educativo:

La materia aporta a la adquisición de la competencia cultural y artística, la apreciación y comprensión del hecho cultural, a partir del reconocimiento, la práctica y valoración de las manifestaciones culturales de la motricidad humana, como los deportes, los juegos motores, las actividades recreativas, expresivas y su consideración como parte del patrimonio de los pueblos, entre los que destacarían las manifestaciones motrices expresivas y tradicionales de Canarias. El conocimiento de las expresiones propias de otras culturas ayuda a la adquisición de una actitud abierta hacia la diversidad cultural propia de los contextos multiculturales en que nos encontramos.

Por otro lado, los contenidos, incluidos en el Bloque “La conducta motriz: habilidad y situación motriz”, abordan la realización de tareas dirigidas al aprendi-

zaje de las estructuras de deportes tradicionales canarios de carácter psicomotor y sociomotor; así como, la recopilación, clasificación y práctica de juegos y deportes tradicionales de Canarias. En cuanto a los criterios de evaluación podemos observar que están orientados a practicar con autonomía juegos y deportes tradicionales de Canarias, identificando su procedencia y sus principales elementos estructurales, aceptándolos como portadores valiosos de su cultura.



Pina.

Por último, el currículum de Bachillerato (Decreto 51/2002, de 22 de abril), que todavía no ha sido actualizado, y por tanto no se vincula a las competencias básicas, también recoge de forma explícita los juegos y deportes tradicionales de Canarias como contenido y como recurso.

El siguiente paso a dar es que el currículum sea llevado al aula, es decir, que en las programaciones no sólo se recoja este contenido sino que realmente sea conocido y practicado por los alumnos de los diferentes niveles educativos. En este sentido, en los últimos años la Dirección General de Ordenación Educativa del Gobierno de Canarias y Contenidos Canarios, han venido desarrollando una serie de cursos de formación y reciclaje para docentes en ejercicio, en los que se les intenta familiarizar con propuestas, materiales y metodologías que permitan acercar las prácticas lúdicas tradicionales al contexto educativo.

Otra cuestión a destacar es que este contenido normalmente aparece temporizado en las programaciones en la última semana de mayo, con motivo de la celebración del día de Canarias (30 de mayo). Creemos necesario que los docentes programen la realización de estas actividades a lo largo de todo el periodo lectivo.

Las universidades canarias tienen incorporadas materias relacionadas con los juegos y deportes tradicionales en aquellas titulaciones relacionadas con la formación de docentes. Así, la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, en el plan de estudios de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, incluye la asignatura de Juegos Tradicionales Canarios, con una carga de 6 créditos teórico – práctico y carácter obligatorio; y en la Facultad de Formación del Profesorado, la asignatura Juegos y deportes autóctonos, con una carga de 4,5 créditos teórico – prácticos y carácter optativo. La Universidad de La Laguna, incorpora la materia de Juegos y deportes autóctonos, con una carga de 4,5 créditos teórico – prácticos y carácter optativo. Estas asignaturas pretenden despertar el interés de los alumnos por el conocimiento, práctica, preservación y difusión del patrimonio lúdico tradicional de Canarias, así como de sus aplicaciones didácticas.

Por otro lado, las universidades canarias también han fomentado la práctica de los juegos y deportes tradicionales entre toda la comunidad universitaria. En la actualidad, la Universidad de La Laguna mantiene un equipo de lucha canaria que participa en competiciones oficiales, y un colectivo de juego del palo canario que tiene más de 30 años de existencia. La Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, contaba con equipo de lucha y bote de vela latina hasta hace unos años, y en la actualidad, sólo mantiene las escuelas de palo canario y lucha del garrote, y un convenio con las federaciones de botes y barquillos de vela latina canaria para la celebración de cursos específicos para universitarios.

4. LA LEGISLACIÓN VINCULADA A LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CANARIAS. LA COMISIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES DE CANARIAS

La gran presencia social de los juegos y deportes tradicionales en Canarias ha provocado que las instituciones políticas hayan intentado legislar estas prácticas, no siempre con igual fortuna. Un hecho positivo es que aparecen recogidos de forma específica, en dos capítulos y tres artículos de la Ley Canaria del Deporte, Ley 8/1997, de 9 de julio, lo que le da una preponderancia sobre otras prácticas deportivas de carácter universal; así como, que se arropa a prácticas que no tienen un carácter de deporte, sino de juego.

La ley atiende a aspectos muy variados como son: organizar actividades, crear espacios específicos para la práctica, formar y titular personas, realización de programas de iniciación deportiva, divulgar y enseñar estas actividades en Canarias y en el exterior, financiación preferente, fomento de la investigación y establecimiento de un catálogo de juegos y deportes tradicionales sus-

ceptible de ser ampliado si fuera necesario. Todas estas orientaciones son de gran alcance y han permitido un importante impulso a estas prácticas en los últimos 10 años.

Esta ley ha posibilitado la creación de la Comisión de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales Canarios, por Orden de 4 de febrero de 2004, aunque venía funcionando desde cuatro años antes de forma provisional. Esta comisión está constituida por el Director General de Deportes, los cabildos insulares, las Federaciones Deportivas Canarias de los Juegos y Deportes Tradicionales, expertos de las dos universidades canarias, técnicos de la Comunidad Autónoma Canaria y expertos en juegos y deportes tradicionales canarios, y tiene por funciones: estudiar y analizar los trabajos que desarrollan las Federaciones Deportivas Canarias de los Juegos y Deportes Tradicionales y formular las recomendaciones e iniciativas oportunas. Esta comisión ha promovido la realización de dos proyectos de investigación que culminaron en su publicación y el desarrollo de programas de promoción y divulgación de las práctica lúdico-deportivas tradicionales de Canarias.

La Orden de 15 de octubre de 1996 por la que se regula la constitución y funcionamiento de las Federaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos y



Tradicionales de Canarias ha sido otro hito legislativo importante porque ha permitido a algunas prácticas igualarse desde el punto de vista administrativo con los demás deportes universales. Esta orden establecía la creación de cinco federaciones: Federación de Juego del Palo Canario, Federación de Lucha del Garrote Canario, Federación de Salto del Pastor Canario, Federación de Arrastre Canario y Federación de los Juegos Tradicionales Canarios⁶; en estos momentos se han creado todas las federaciones menos la de los Juegos Tradicionales Canarios.

Salto del pastor.

6. Aglutina a la pelotamano, levantamiento y pulseo de piedra, levantamiento del arado, calabazo y aquellas otras que en el futuro sean reconocidas oficialmente por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.

5. LA PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CANARIAS

En la actualidad conviven distintos programas de promoción y divulgación por todo el archipiélago, promovidos por las distintas administraciones: autonómica, insular y local. A modo de muestra presentaremos un ejemplo de cada uno de ellos, los que nosotros consideramos más representativos o que han tenido cierta continuidad.

El Gobierno de Canarias, a través de la Dirección General de Deportes, viene desarrollando desde 1994 las Muestras Escolares de los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, orientadas principalmente a los alumnos de 5º y 6º de Primaria y 1º y 2º de Secundaria Obligatoria. La estructura de estas muestras es la de un circuito por estaciones, es decir, se establecen estaciones con los distintos juegos y deportes tradicionales participantes; y los alumnos, en grupos de 15-25 van pasando durante unos 10 minutos por cada una de ellas, en las que se les explica la práctica y tienen posibilidad de interactuar con los materiales de juego e incluso practicarlos.

Las modalidades participantes, aunque pueden cambiar ligeramente dependiendo de la isla o del espacio en el que se va a desarrollar la muestra son: lucha canaria, bola canaria, salto del pastor, juego del palo, lucha del garrote, barquillos de vela latina, botes de vela latina, pelotamano, pina, arrastre de ganado, levantamiento del arado, levantamiento y pulseo de piedra, billarda y calabazo. Los monitores de las distintas estaciones son proporcionados por las federaciones y colectivos, así como por los TAFADs.

Los participantes son los alumnos de los centros escolares de la comarca, que han solicitado previamente participar y que deberían, normalmente no se hace, trabajar este contenido previamente en el centro escolar, para lo que se ha editado un cuadernillo divulgativo.

De forma complementaria, en aras de divulgar los juegos y deportes tradicionales canarios, la Dirección General de Deportes organiza y financia programas de actualización y reciclaje, dirigido a profesores de Primaria y Secundaria, además de personal adscrito a las consejerías y concejalías de las instituciones canarias; y promueve anualmente un Concurso de Artes Plásticas entre los alumnos de las Facultades de Bellas Artes canarias y las Escuelas de Artes y Oficios.

Pensamos que el modelo de las muestras escolares ya ha cumplido su función y que se debe actualizar su estructura, haciéndolas más atractivas para los participantes, y más participativas, controlando la afluencia de alumnos. Algunas prácticas deberían fusionarse en una misma estación, por ejemplo el levantamiento del arado y el de la piedra, y emplear materiales audiovisuales y pantallas para que los alumnos puedan familiarizarse con el contexto natural de cada una de las prácticas. No hay nada más "vacío" que un juego tradicional descontextualizado de su entorno sociocultural. De igual manera, es necesario dotar a los centros educativos y a los Centros de Profesores de materiales específicos

para la práctica de todas las actividades lúdicas tradicionales (ropas de lucha canaria, bolas, lanzas de salto del pastor, varas, garrotes, pineros, pelotas y botes de pelotamano,...) y que de esta manera los alumnos puedan continuar en los centros de Primaria y Secundaria con la práctica.

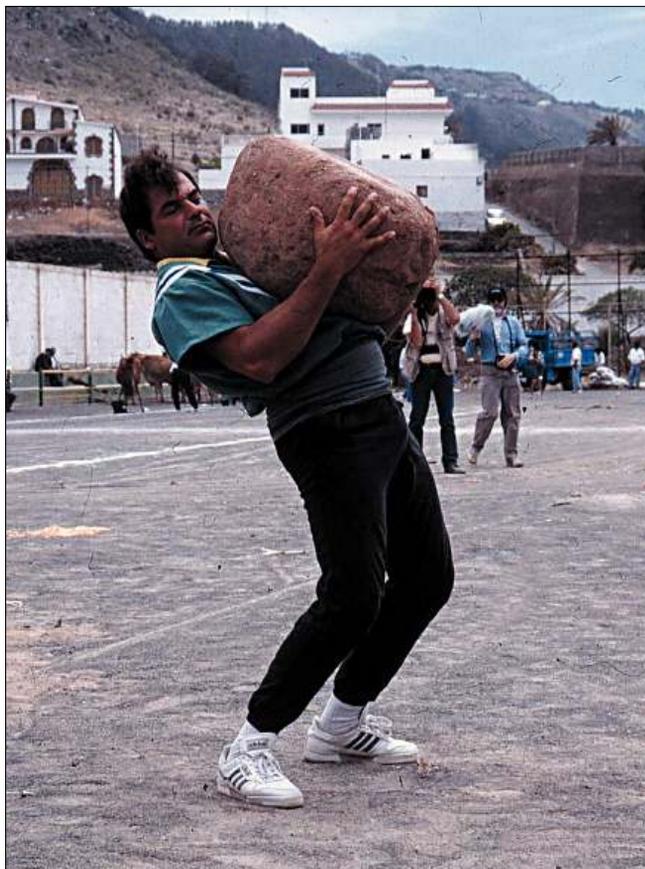
Los cabildos son las administraciones a nivel insular que existen en Canarias. Además de financiar actividades puntuales, o a las federaciones y clubes insulares, algunos cabildos han promovido programas de divulgación. Cabría destacar el programa promovido por el Cabildo de Tenerife, denominado *Tenerife y lo nuestro*, que se inició en 1997 y concluyó en 2000 debido a la falta del apoyo necesario para darle continuidad. El programa estaba conformado por varias áreas: Área de investigación histórica, área de recuperación de tradiciones, área de infraestructuras y área de promoción y formación.

El área de promoción y formación ejecutó un plan de muestras-taller por todas las localidades de la isla, que en ocasiones se solapaban con las realizadas por el gobierno autonómico; creación de Escuelas Municipales de Deportes Autóctonos en colaboración con ayuntamientos y federaciones; realización de una Escuela Taller de Deportes Autóctonos, que con una duración de 18 meses formó a 40 monitores. El proyecto *Tenerife y lo nuestro* también favoreció la publicación de cinco obras relacionadas con los juegos y deportes tradicionales de Canarias.

Sin la ambición del proyecto emprendido por el Cabildo de Tenerife, la Consejería de Deportes del Cabildo de Fuerteventura promueve desde el año 2000 el programa de actividades *No olvides lo nuestro*, conformado por diversas campañas y actos puntuales: Campaña escolar; Campaña de verano; muestras, talleres y exhibiciones; cursos y conferencias; colaboración con clubes, federaciones y colectivos vinculados con los juegos y deportes tradicionales e investigación y recuperación.

El programa *No olvides lo nuestro* acoge a parte de las prácticas lúdico-deportivas de carácter tradicional de Canarias: lucha canaria, palo canario (vara y lata), bola canaria, salto del pastor, levantamiento del arado, levantamiento y pulseo de la piedra, calabazo, tiro y esquite de piedras, pelotamano, billarda, pina y tångana. La elección de las actividades estuvo condicionada por las posibilidades espaciales y materiales, la complejidad de su desarrollo, la presencia social de las distintas prácticas y la formación de los monitores. Quizás podríamos valorar la rigurosidad al incluir el calabazo o el tiro y esquite de piedras, pero en este último caso se podría justificar por la importancia social y económica que ha tenido y tiene la ganadería caprina en la isla de Fuerteventura.

Las administraciones locales también han favorecido la realización de actividades de promoción financiando muestras, exhibiciones y competiciones, sobre todo en el contexto de las fiestas; pero por encima de estos ejemplos puntuales queremos destacar la *Escuela de juegos y deportes autóctonos y tradicionales* de El Sauzal (Tenerife).



Levantamiento de piedra.

La Escuela está ubicada en el colegio Nuestra Señora de los Ángeles, y en ella se pretende enseñar juegos y deporte con gran popularidad (lucha canaria, salto del pastor, lucha del garrote) y otros que no lo son tanto (billarda, tejo, bola canaria...). La dirección de la Escuela está a cargo de Daniel Ravelo, profesor de Educación Física y Director del Centro. Las sesiones se desarrollan de lunes a jueves, de 15:30 a 16:30, a lo largo de todo el año debido a que en verano participan en exhibiciones en las fiestas de los pueblos y barrios.

La Escuela nace a principios de la década de 1990, con el apoyo del Ayuntamiento de El Sauzal y se inició con 14 alumnos del centro que aprendieron con especialistas de las distintas modalidades y que luego se convertirían en monitores. En la actualidad hay 80 niños en la escuela, alumnos de segundo y tercer ciclo de primaria, y de secundaria. Los juegos y deportes que se enseñan son: lucha canaria, pelotamano, lucha del garrote, salto del pastor, bola canaria, billarda, pina, calabazo, levantamiento del arado, levantamiento y pulseo de la piedra y juegos populares.

6. A MODO DE CONCLUSIÓN

Los juegos tradicionales podemos considerarlos como seres vivos, que nacen, crecen, se reproducen y mueren, y como tales debemos entender que haya modalidades que se extingan. Las pruebas como el levantamiento del arado o el levantamiento y pulseo de la piedra han visto disminuir significativamente el número de practicantes en las últimas décadas por la desaparición del contexto de la práctica y la pérdida de valor que tiene la fuerza física en la actualidad, tanto en el mundo rural como en el urbano. Esto es así porque la fuerza humana ha sido sustituida por las máquinas y, por tanto, no supone una forma de ganar estatus ante el resto de la comunidad.

Los organismos públicos y las administraciones deben velar por el conocimiento y conservación de los juegos y deportes tradicionales y favorecer los medios para que todos los habitantes del Archipiélago canario puedan observarlos y vivenciarlos; y si les resulta atractiva su práctica, tener la posibilidad de jugarlos en las condiciones de espacio y materiales adecuadas.

Los juegos y deportes tradicionales son motricidad y contexto sociocultural, si se les despoja de ese contexto, si nos quedamos sólo con el cuerpo y perdemos el alma, estamos dejando de lado lo que de particular tienen estas manifestaciones de la motricidad; los educadores tenemos un papel muy importante que desarrollar en este aspecto.

BIBLIOGRAFÍA

- ABREU y GALINDO, Fray Juan (1602). *Historia de la Conquista de las Siete Islas Canarias*. Edición crítica de Alejandro Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya, 1977.
- BARANDIARAN, José Miguel de; MANTEROLA, Ander (dir.). *Atlas Etnográfico de Vasconia. Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao: Etniker Euskalerría, Gobierno de Navarra y Eusko Jaurlaritza, 1993.
- BETHENCOURT ALFONSO, Juan (1911). *Historia del Pueblo Guanche*. Tomo II. Edición anotada por Manuel Fariña. Santa Cruz de Tenerife: Lemus, 1994.
- CARDONA SOSA, Antonio. *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Las Palmas de Gran Canaria: Ediciones del Cabildo de Gran Canaria, 1995
- CASTRO NÚÑEZ, Ulises. "Las tablas de san Andrés". En: VV.AA., *Juegos Deportivos Tradicionales*. pp. 95-125. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria, 1994.
- . *Juegos y deportes tradicionales de Canarias. Cuaderno de divulgación*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias, 2003.
- CASTRO, Ulises; AMADOR, Fernando; ÁLAMO, José Miguel (coord). *Juegos Tradicionales: Universal Cultural del siglo XXI*. Las Palmas de Gran Canaria: ACCEDEL y Cabildo de Fuerteventura, 2005.
- ESPINOSA, Fray Alonso de (1591). *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Goya, 1980.

Castro, Ulises S.: Los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Una realidad social y...

- FERNÁNDEZ CASTAÑEYRA, Ramón (1884). *Memoria sobre las costumbres de Fuerteventura*. Transcripción, prólogo, notas e índice de Francisco Navarro Artiles. Puerto del Rosario (Fuerteventura): Servicio de Publicaciones del Cabildo de Fuerteventura, 1991.
- FRUCTUOSO, Gaspar (1590). *Las Islas Canarias (de saudade da terra)*. Edición Crítica de E. Serra, J. Régulo y S. Pestana. La Laguna: Fontes Rerum Canariarum XII.
- GLAS, George (1764). *Descripción de las Islas Canarias*. La Laguna (Tenerife): Instituto de Estudios Canarios, 1976.
- HERNÁNDEZ AUTA, Juan Manuel. *Un ancestral deporte canario. La Pelotamano*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Lanzarote, 1989.
- HERNÁNDEZ MORENO, José; CASTRO, Ulises; NAVARRO, Vicente. *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Antecedentes, análisis y caracterización*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2003.
- HERNÁNDEZ MORENO, José; NAVARRO, Vicente; CASTRO, Ulises; JIMÉNEZ, Francisco. *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos. Estudio praxiológico, institucional y documental*. Barcelona: INDE y Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, 2007.
- MORÁN VEGA, Moisés. *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. 2001.
- MORENO PALOS, Cristóbal. *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid: Editorial Alianza, 1992.
- TORRIANI, Leonardo (1590). *Descripción e Historia del Reino de las Islas Canarias*. Edición crítica de Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Goya, 1978.
- TRIGO AZA, Eugenia. *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo, 1994.
- URDANGARÍN, Clara; ETXEBESTE, Joseba (coord.). *Euskal jokoa eta jolasa. Transmitiendo una herencia vasca a partir del juego*. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2005.