

Núm. Orden: 0238

Título: “Acerca del concepto *tiempo* en los juegos tradicionales: el caso de *la pina* en Canarias”.

Autores:

Nombre: Ulises S. Castro Núñez ulises@cief.eef.ulpgc.es

Institución: Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Nombre: Vicente Navarro Adelantado vnavarro@ull.es

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

Nombre: Guzmán Guerra Brito guzmán.guerra@arrakis.es

Institución: Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

INTRODUCCIÓN.

La elaboración de la tesis doctoral “Estudio etnográfico y de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina”, supuso la identificación de ocho modalidades distintas del juego, práctica lúdica de carácter tradicional que ha desaparecido de forma activa en las Islas Canarias. Este juego se define, principalmente, por un enfrentamiento entre dos grupos o bandos, provisto cada uno de los jugadores de un bastón, y una bola de madera. A partir de esta caracterización general, podemos encontrar casos en los que ha sido suprimido alguno de esos dos elementos, inclusive, es posible que los dos; y donde la participación de los jugadores puede ser alternativa o simultánea, y el uso del espacio, común o separado, según la modalidad que se trate.

El estudio estuvo restringido a la provincia de Santa Cruz de Tenerife, es decir, las islas de Tenerife, La Palma, La Gomera y El Hierro. Las distintas modalidades pudieron ser caracterizadas mediante el empleo del método antropológico y gracias a las aportaciones realizadas por 68 informantes cuya media de edad era superior a los 80 años en el momento de la entrevista.

El tiempo es uno de los parámetros que configura la estructura de los juegos, junto al reglamento, el espacio, los modos de ejecución, la comunicación y la estrategia. El tiempo es un elemento que es percibido mejor en sus relaciones con los otros elementos; dentro de su sistema *juego* está investido de ocultas interrelaciones que exigen un análisis muy particular; por su parte, como elemento con significado sociocultural contiene muchas claves de maneras de entender y aplicarlo a la vida social y a la cultura.

Tiempo y análisis interno del juego.

Desde el punto de vista de la Praxiología, *el tiempo* permite conocer e interpretar la realidad práxica, constituyendo un instrumento de medición de lo que acontece en el desarrollo de la acción de juego. Esto ha llevado a algunos autores a integrar el tiempo en su modelo de análisis.

Delaunay (1976:13), citado por Hernández Moreno (1988:8) incluye el tiempo dentro de lo que considera como tres parámetros determinantes en la estructura de la acción de juego en los deportes de equipo: “*el espacio y el tiempo, la relación con el balón, compañeros y adversario y las reglas de juego o reglamento*”.

Parlebas se aproxima a la noción del tiempo a partir del concepto de la lógica interna, entendida como “*sistema de los rasgos pertinentes de esta situación ludomotriz y el cortejo de consecuencias práxicas que ese sistema entraña*” (1988:106). Este autor considera que estos rasgos son pertinentes en tanto que se apoyan en “*elementos distintivos de la acción motriz*”. Estos elementos son: *relación con el espacio, relación con los participantes, imperativos temporales, modos de resolución de las tareas y modalidades del fracaso o del éxito*. Así mismo, en su obra *Juegos, deportes y sociedades* (2001:445) distingue “*tres grandes tipos de temporalidad ludodeportiva: el tiempo de la acción motriz, que se desarrolla durante los encuentros, el tiempo de programación y de la sucesión de competiciones a lo largo de la “temporada, y el tiempo de inserción cultural de las actividades ludocorporales a través de siglos y civilizaciones*”.

La variable temporal también está presente en el modelo de análisis de los deportes de Hernández Moreno (1995:29), definido por los parámetros que configuran su estructura: *la técnica, el reglamento, el espacio, el tiempo, la comunicación motriz y la estrategia motriz*.

Amador (1994:449) aborda el estudio del tiempo en su modelo de análisis de la acción de juego en lucha canaria incluido en lo que denomina estructura sistémica. Los elementos que integran esta estructura son: *el espacio sociomotor, la contracomunicación motriz, el sistema de puntuaciones, el tiempo y la estrategia motriz*.

Hernández Moreno (1995:31) señala que en el estudio del tiempo se puede hacer referencia a dos dimensiones: una en función de las reglas, es decir, el control de tiempo por parte del reglamento (subdivisiones del tiempo, control de las paradas, duración de los enfrentamientos,...); y otra, el de tiempo entendido como la secuenciación de acciones y ritmo de juego, lo que Menaut (1982) denomina *sincronía externa y diacronía interna*.

Los estudios acerca del análisis del tiempo que se han realizado en los diferentes deportes han tenido como objetivo conocer el tipo de esfuerzo que el deportista tiene que realizar. En estos estudios se ha analizado la dimensión temporal de diversas formas: el tiempo de participación en función del espacio recorrido, el ritmo de carrera, duración parcial de los esfuerzos, sistemas tácticos en función del tiempo, la estructura reglamentaria del tiempo, la duración de la ejecución total y/o parcial de una técnica o movimiento.

El interés por el estudio del tiempo en los juegos deportivos se centra en desvelar la lógica interna de la acción de juego; de este modo, las investigaciones de carácter básico han estudiado primeramente la duración total y parcial del tiempo de juego y las pausas, y en algunos casos los motivos que conducen a las pausas, como recoge Guerra (1997:8).

Se entiende que la dimensión temporal en las acciones es mucho más amplia. De esta forma, partiendo de la misma óptica, centrada en el análisis de las situaciones motrices, el análisis del tiempo como elemento de la lógica de juego, permitirá conocer cómo es la lógica temporal de la acción de juego, su secuenciación y diversas manifestaciones que se derivan de ella.

Una propuesta de análisis del tiempo en función de los restantes elementos de la estructura funcional de los deportes, ha sido realizada por Guerra (1997:10) en los deportes de lucha y que hemos adaptado a los juegos deportivos sociomotrices:

TIEMPO				
REGLAMENTO	COMUNICACIÓN	ESTRATEGIA	ESPACIO	TECNICA
<p>1.- TIEMPO TOTAL DEL ENFRENTAMIENTO</p> <p>* Definido;</p> <p>* Semidefinido;</p> <p>2.- TIEMPOS PARCIALES DEFINIDOS.</p> <p>3.- TIEMPOS PARCIALES SEMIDEFINIDOS.</p> <p>4.- TIEMPOS PARCIALES NO DEFINIDOS.</p>	<p>1.- TIEMPO DE JUEGO Y PAUSA DEL JUGADOR.</p> <p>* Tiempo de juego parcial.</p> <p>* Tiempo de juego total.</p> <p>* Tiempo de pausa parcial.</p> <p>* Tiempo de pausa total.</p> <p>* Tiempo total de enfrentamiento del jugador.</p>	<p>1.- TIEMPO DE JUEGO DEL JUGADOR.</p> <p>* Tiempo parcial de ataque.</p> <p>* Tiempo total de ataque.</p> <p>* Tiempo parcial de defensa.</p> <p>* Tiempo total de defensa.</p> <p>* Tiempo parcial de pasividad.</p> <p>* Tiempo total de pasividad.</p> <p>* Tiempo total de juego.</p> <p>2.- TIEMPO DE JUEGO ESTRATÉGICO.</p> <p>- Intensidad de juego.</p> <p>- Intensidad de subrol.</p>	<p>1.- TIEMPO DE UTILIZACIÓN DE SUBESPACIOS DIFERENCIADOS.</p> <p>- Subespacios determinados por el reglamento.</p> <p>* zonas de juego.</p> <p>* zonas fijas semiprohibidas.</p> <p>- Subespacios en función del desarrollo de la juego.</p> <p>* zonas más favorables para vencer al contrario.</p> <p>* zonas menos favorables para vencer al contrario.</p> <p>* zonas de gestación o creación de ataques y de defensa.</p> <p>2.- TIEMPO EN ALCANZAR BLANCO.</p> <p>* el tiempo en lograr algún tipo de puntuación.</p> <p>* el tiempo en lograr la finalización del enfrentamiento antes del tiempo reglamentario establecido.</p> <p>* el tiempo utilizado como score o final del enfrentamiento.</p> <p>3.- TIEMPO DE DISTANCIA DE ENFRENTAMIENTO MOTOR.</p> <p>a) Tiempo para lograr la distancia de enfrentamiento motor.</p> <p>b) Duración de la distancia de enfrentamiento motor.</p>	<p>1.- TIEMPO DE EJECUCIÓN.</p> <p>2.- FRECUENCIA DE TECNICA.</p> <p>3.- FRECUENCIA EJECUCIÓN.</p>

Tabla 1. Estudio del tiempo con relación a los demás parámetros en los juegos deportivos

Se ha podido vislumbrar cómo el parámetro *tiempo*, cuando tiene potencia caracterizadora es cuando se relaciona con otro de los parámetros, el tiempo por sí mismo es muy débil. Un estudio aplicado a cerca de este concepto del tiempo es el que resulta pertinente en los deportes sociomotores implicando un método de investigación descriptivo de la práctica. Los objetivos y límites del trabajo de campo imposibilitan un análisis de las características que hemos enunciado anteriormente por dos razones: la primera, por la imposibilidad de aplicar observación al ser un grupo de juegos desaparecidos; y, en segundo lugar, porque se trata de un contenido de análisis muy especializado y sobre el que está casi inédita la literatura científica.

Tiempo y aproximación sociocultural.

Sin embargo, es necesario realizar una aproximación a una noción socio-cultural del concepto del tiempo en *la pina* y sus modalidades. Por ello, se analiza el tiempo en una dimensión que permita la contextualización de la práctica en su momento histórico y en la sociedad en la que se mantuvo el juego.

De cualquier modo, debemos reconocer la no formalización del tiempo, que por otro lado es propia de los juegos tradicionales, por ello se tratará de profundizar en aspectos como cuándo se jugaba, durante cuántos tiempo y a qué edad.

En el mundo rural, agrícola y ganadero, el tiempo lo marca la propia dinámica de las estaciones y de los trabajos que se tienen que realizar. Lo mismo ocurre con las referencias de los años, como indicador de periodo de pocas lluvias (*“Un tal Ángel Viñas organizó un equipo de fútbol en El Pinar, tenía 16 ó 17 años. Tuvo que ser después del 48. El 48 fue un año malo, no había agua”*, Hi12¹), o todo lo contrario, aquellos en los que corren los barrancos de forma significativa (*“Yo me acuerdo que..., por el año... 21, y era tanta el agua que..., se llevaron pinos... El puente de..., le pusieron..., las baldosas del puente (...)”*, Tf5); o cuando ocurre un acontecimiento importante; es habitual que en La Palma, y sobre todo en El Hierro, se cuente por “bajadas”², *“eso fue hace tres bajadas”*.

Al respecto de la duración de los enfrentamientos de *la pina* un informante decía: *“Ellos jugaban hasta que se cansaban. Ahí no había límite de tiempo, ni, ni la mayoría, es decir, si tenían alguno reloj, sería de casualidad. Ahí era jugar hasta que se cansaran”* (Hi29), como dando a entender que el final del juego lo ponía su propia dinámica, y así era, y así ha sido en el mundo de los juegos tradicionales mientras éstos se desarrollaron en su contexto natural, en el campo, en las plazas, en las cantinas..., cuando los juegos tradicionales empiezan a mirar al deporte como modelo es cuando se incluyen límites temporales y de puntuación a estas actividades lúdicas. Los informantes, de todas las islas, siempre insistían en la misma cuestión: se jugaba el tiempo que fuera necesario, el que las condiciones físicas y sobre todo, permitieran las ganas de jugar.

“Sí, sí, pues hasta que se cansaban. Claro eso no tenía... horas como el fútbol, marcadas, ¿no?, sino...”. (LP11)

“Y ahí se pasaban, se daban, se pasaban toda la tarde jugando. (...) Pasaban el rato, y se iban pa’ las casas. (...) Ellos estaban toda la tarde jugando, lo que diera el tiempo”. (Tf1)

“Antes uno jugaba hasta que le pareciera”. (Hi17)

“A veces se estaban toda la tarde; a veces se cansaba uno y después nos poníamos a jugar al boliche, también a meta, como se dice, bueno, al boliche. Y así, pues a veces estábamos una hora, o lo que yo le dije. O dos horas. Cuando uno se cansaba, pues abandonaba y eso, y jugaba a otra cosa”. (Hi21)

“Yo no sé lo que hay, un par de horas allí jugando. Cuando se cansaban de correr y tal, se sentaban a descansar. Y después a lo mejor volvían otra vez a jugar”. (Hi22)

“[En El Hierro] Yo creo que estábamos hasta una hora más o menos, que había que ir pa’ la casa, a comer... (...) [En Las Lomas - Cuba] Nada..., aquí era un rato. Sí, aquí sí era un rato”. (Hi43)³

Todas las referencias plantean el mismo concepto, la prolongación del juego durante el tiempo que fuera necesario o que les permitiera los trabajos que les tenían encomendados. Es muy interesante la idea que transmite el informante Hi21, donde se manifiesta que la riqueza y variedad que tiene el juego tradicional, infantil en este caso, permite que si un jugador se cansa de realizar una actividad, pueda pasar a otra diferente que le permite cubrir su tiempo de ocio, *“Cuando uno se cansaba, pues abandonaba y eso, y*

¹ Cada uno de los informantes fue identificado con un código que refería la isla (Hi = El Hierro, LP = La Palma, Tf = Tenerife) y un número, que corresponde a la relación global de los informantes de cada isla, por ejemplo Tf4.

² La “bajada” hace referencia al acontecimiento social y religioso que se produce cada cuatro años en El Hierro, y cada cinco en La Palma, consistente en trasladar a las Patronas de la isla, la Virgen de los Reyes y la Virgen de Las Nieves, desde sus santuarios en La Dehesa y Mirca hasta las capitales de la isla, Valverde y Santa Cruz de la Palma, acompañando todos los habitantes de la isla este traslado y convirtiéndose en un punto de encuentro sobre todo con los naturales que están en otras islas o en el extranjero, que intentan por todos los medios acudir a esa cita.

³ Es muy interesante constatar como los emigrantes herreños en Cuba continuaron practicando el juego en aquellos lugares donde se asentaron.

jugaba a otra cosa". Otro pensamiento importante es el que ofrece el informante Hi15, dando a entender que hay distintos niveles de estructuras entre una prácticas y otras; como si la lucha canaria fuera más rígida, más organizada, que los juegos tradicionales "(...) *eso era para pasar el tiempo.(...) Lo mismo que la gometa, y todos esos juegos así. No trae importancia*". Tampoco se puede obviar la consideración que hace el informante Hi43 sobre la diferencia de tiempo dedicado al juego de *la pina* cuando lo jugaba en El Hierro a cuando lo hacía en Las Lomas (Cuba). La diferencia radica en el hecho que en El Hierro jugaban un tiempo relativamente corto "*hasta una hora más o menos*", porque era un actividad cotidiana, mientras que en Las Lomas, "(...) *aquí era un rato. Sí, aquí sí era un rato*", la duración del juego se prolongaba porque constituía una forma de relación entre todos los herreños, principalmente originarios de El Pinar, Azofa y Sabinosa, que se habían asentado en esta zona de Cienfuegos, y su práctica se limitaba a los domingos que era cuando desde los distintos "bohíos" y "colonias" dispersos por la Sierra del Escambray se trasladaban al pueblo.

El interés por el juego y la pasión que desataba entre algunos de sus practicantes llevaba a que su duración se prolongará por encima de lo que permitía el ciclo del día:

"Si uno, otras veces se..., como sabía que siempre había alguien allí jugando. Cuando terminábamos, a la terminación..., al oscurecer, que ya no se veía". (LP2)

"Los cogía la noche jugando. Si a lo mejor empezarían por la tarde, y... los, y los cogían... al, al oscurecer. Pero él dice que hasta por la noche jugaban, al oscurecer" (LP11)

"Ellos se pasaban las escurcidas jugando allí. Y si hacía luna, hasta con la luna, oscurecían allí; que íbamos a buscarlo para la cena". (Hi25)

El momento del día dedicado para jugar a *la pina* dependía de la organización habitual que se hacía del tiempo. Se levantaban con la luz del día y era la llegada de la noche la que condicionaba el descanso. En esta franja de tiempo el hombre del campo tenía que cumplir con sus quehaceres diarios que variaban según la estación y fuera pastor o agricultor. Lo habitual es que los pastores cultivaran algún pequeño huerto o tuvieran sus árboles frutales, y que el agricultor contara con algunas cabra o vaca para cubrir las necesidades de la casa. Estos motivos provocaban que el juego se desarrollase por la tarde y/o los domingos y días de fiesta.

"Los domingos, los domingos, y los días de fiesta. Por las tardes, al oscurecer. Al oscurecer, dice". (LP11)

"Por la tarde, después del mediodía. (...) Cualquiera día, eso se le daba igual, en aquellos tiempos". (Tf1)

"Los domingos. Los demás días no teníamos tiempo de eso, porque, los padres de uno los ponía..., a.. al campo a trabajar y a.., y a.., y a.., al, al, a las cosas de la casa. Era los domingos na' más". (Tf5)

"Al mediodía cuando venían de los animales, de guardar las cabras, al mediodía, se ajuntaban y jugaban un rato. Y después cuando comían, volvían a guardar las cabras". (Hi47)

"Por las tardes. Por las mañanas nada, sino..., por las mañanas a lo mejor íbamos a guardar cabras. Y después a jugar un rato..., por las tardes. (...) Todas las tardes, los días que se les ocurría, y a veces, los domingos también". (Hi15)

"Allí en la, en la plaza y, y los domingos que íbamos las mujeres, las muchachas, todas a reunirlos allí a jugar al Conde de Cabra. (...) Si jugaban ellos a la pina, no podíamos jugar nosotras. (...) Era peligroso. Ellos jugaban en una hora y nosotras en otra". (Hi25)

"Eso casi siempre por las tarditas, por las tardes al salir de la escuela: -vamos a jugar a la pina un rato, a jugar a la pina-. (...) Eso sería más bien por la tarde,

porque por la mañana, algunos íbamos a la escuela, algunos. Y otros, pues a los animales, y después, en un rato se iba. Y no todos los días tampoco.” (Hi27)

“Eso cualquier día, (...) No, no, por la mañana, no. Por la tarde más bien pues. Y después se reunían todos”. (Hi40)

“[En Las Lomas] Días de fiesta, y domingos. Por la tardecita, después de las dos, como la lucha”. (Hi43)

En algunas ocasiones, como indica la informante Hi25, la existencia de escasos espacios específicos de juego que eran utilizados por adultos y muchachos, así como por personas de distinto género, provocaba la necesidad de autorregular los tiempos de uso por parte de cada uno de los colectivos. La práctica del juego se hacía una vez que se salía de la escuela, por la tarde, como hemos podido comprobar por muchas de las manifestaciones de nuestros informantes, principalmente cuando el juego era practicado por niños o muchachos. D. Ángel Gutiérrez consideraba que la asistencia a clase de los niños fue otra de las causas que favoreció la disminución y posterior desaparición del juego:

“Porque se dejó de todas las cosas, todas las cosas se dejaron. Dice que la gente pues ya empezó más seguida al colegio. En aquel tiempo, en todo Frontera había sólo un maestro, y en La Villa había otro. Pues aquí, aquí había un ciego que daba clase, y era ciego, muchos aprendieron con el ciego ese. Y después vino don Dacio Darias Padrón que era capitán del Ejército, se dio de baja y pegó a dar clases ahí, y después empezaron a venir, a venir maestros”.

Existía un colectivo de jugadores que iban al campo con el ganado, que podía compaginar el cuidado de los animales con la práctica del juego. Este hecho se producía principalmente en la zona del Llano la Pina en El Paso (La Palma), porque el lugar de juego estaba junto a unos cercados que eran adecuados para que pastaran las cabras, pues cuando se segaban, el espacio sembrado, quedaba de "relva"⁴, previo pago de la cantidad acordada con el propietario. Este motivo favorecía que la práctica del juego se desarrollara principalmente en el verano, después de la siega, porque se podía dejar el ganado sólo, sin preocuparse de que entrara en ningún sembrado.

“Eso iban los chicos, cuando iban a lo que mandaban los padres a..., a cuidar ganado, porque eso era Llano Las Cuevas (?). Se sembraba y eso, y después se cogía de allí, la gente antes a re..., a recoger espigas y cosas de esas. Y los chicos iban a cuidar las cabras ahí. Creo yo que fuera eso”. (LP6)

“Por las tardes o..., cuando iban a cuidar las cabras. Ponían las cabras en los cercados y luego se ponían a jugar en el camino”. (LP8)

“Pues cuando se ajuntaran los muchachos a cuidar las cabras en el cercado; se ajuntaban y después ahí jugaban, pasaban el rato. (...) Pues unos iban a..., a cuidar cabras, los más grandes iban a cuidar cabras pa' esos cercados, los rastros, y después que quedaban, de que pegaban iban los muchachos a cuidar las cabras..., y después pues se ponían a jugar ahí”. (LP9)

Por otra lado, la coincidencia en espacios comunales para el pastoreo del ganado o la necesidad de coincidir en lugares específicos para dar de beber a los animales, favorecía la presencia de varios pastores simultáneamente y el tiempo para poder jugar.

“Igual que en el campo, guardando los animales, y ellos jugando”. (Hi4)

“Era un juego de pastores, era un juego que mientras el ganado estaba en el campo y eso, pues el ocio se, se, eh, obligaba a estos juegos porque había tiempo suficiente para ello”. (Hi11)

“[Usted me dijo que solían jugar, o bien cuando iba a echar el ganado, o bien cuando iban a por agua a la fuente...] Eso, sí eso es por... bueno sí, pero unos sí, y

⁴ *Relva*: conjunto de hierbas propias para pasto que crecen espontáneamente en los campos. Lugar cercado o no, abundante en pastos, donde se suelta el ganado por temporadas para el engorde y robustecimiento.

otros no... porque, los que lo hacían aquí, en La Laguneta ésta, grande de abajo, esos iban expresamente de las casas". (Tf1)

Una variable que podemos encontrar en los juegos tradicionales es la temporalidad, la estacionalidad. Los motivos tienen que ver muchas veces con los ciclos de las estaciones, la presencia o la ausencia del viento, el momento en el que dan un fruto determinado (p.e. las almendras) que es necesario para el juego, la presencia del agua para poder hacer emplastes de barro, o la llegada del verano que supone unas tardes más largas y apacibles. Así, los juegos tienen sus tiempos, vienen unos que luego serán sustituidos por otros, y estos a su vez por otros, y así sucesivamente hasta que el ciclo se completa, sin que "nadie" diga cuándo tiene que empezarse o terminarse de practicar un juego determinado.

"(...) y había un tiempo. Eso era, eso era, ¿en verano era?. Sí, en verano cuando se jugaba. Había un tiempo que cesaba y no jugábamos a eso". (Tf2)

"No, eso venía por épocas; los juegos, todos tenían su época. Por ejemplo, los trompos..., cuando se jugaba a una cosa no se jugaba a otra". (Tf4)

"La pina, y el trompo, y la gometa, cada uno tenía un tiempo". (Hi15)

"Había un tiempo que se usaba el boliche, otro tiempo jugaban al trompo. Y esos tiempos..., ya yo ni me acuerdo del tiempo que se ponían las gometas. Todo el mundo tenía gometas de esas, y volar gometas toda la isla. Y después volvía el tiempo del trompo, y después volvía el tiempo del boliche, y así se pasaba la vida". (Hi22)

"Nosotros teníamos nuestras temporadas, teníamos uno que era la pina, y la billarda, después jugábamos al boliche, después jugábamos al trompo, y después a la gometa. El tiempo la gometa, todos los chicos estaban con gometa. En el tiempo los boliches, todo el mundo con los boliches. En el tiempo del trompo, todo el mundo con trompos, y en el tiempo de la pina, todo el mundo con la pina y la billarda. (...) Pero ese era un vicio tremendo [la pina]. Después venía la gometa. En el tiempo de la gometa todo eran gometas. Tú mirabas al pueblo de Tanajara y de El Gurugú, todo eran cometas. Todo el mundo volando cometas. (...) Otras veces se dedicaba uno..., eso era todo vicio⁵. Otras veces se dedicaba uno a matar andoriñas, a matar andoriñas de esas que volaban". (Hi44)

Algunos autores han señalado como el juego de carácter tradicional está sometido a parámetros sociales y constituyen ritos con una gran carga simbólica para sus practicantes o el grupo que los realiza. Frazer (1984:109) recoge en su obra *La rama dorada*, "(...) cuando el sol está bajando en el otoño, y se hunde cada vez más en el cielo ártico, los esquimales de Iglulik se entretienen jugando a las "cunitas del gato" con objeto de enredar al sol entre las cuerdas y prevenir así su desaparición. Por el contrario, cuando el sol se va elevando en el cielo en primavera, los esquimales juegan al "cubilete y la pelota" para favorecer su vuelta", relacionado la periodicidad o el momento del año en el que se practica un determinado juego con la significación que tiene para la cultura de los jugadores. Quizás para nosotros muchas actividades lúdicas de carácter tradicional hayan perdido su significado simbólico pero continuamos repitiéndola en unos momentos determinados del año.

Por tanto, hemos mostrado dos grandes vías de análisis del tiempo; la primera está relacionada con un análisis interno y viene a describir diferentes interacciones con otros elementos junto a los que se manifiesta, como tiempo y subespacios, tiempo parcial no reflejado en la regla, etc.; la segunda vía de análisis, está vinculada a la interpretación sociocultural, y es un tiempo que muestra la diacronía, como el juego en los tiempos de ocio, en las pausas del trabajo..., o el tiempo como muestra de la sincronía, como el efecto del sistema de puntuación en el desenlace temporal en el grupo de juegos de *la pina* que hemos estudiado. Es muy interesante recordar la idea que plantea Parlebas (2001:450) cuando dice que en los juegos sin recuento de puntos (en la mayor parte de las modalidades recogidas por nosotros), "el tiempo que transcurre no registra formalmente ni los éxitos ni las derrotas; hace posible cualquier aventura, en la seguridad de que sus consecuencias no serán duraderas. El flujo de esta agradable temporalidad ludomotriz, que cancela los errores y no ensalza demasiado las victorias, conlleva una desdramatización del fracaso que fomenta un profundo compromiso relacional entre los jugadores", debido a que estamos hablando de pequeñas comunidades rurales donde existen grandes vínculos familiares y de necesidad

⁵ Obsérvese como el informante insiste en el hecho de que esa actividad era "vicio", dando a entender que era algo que no producía ningún beneficio. Jugar por jugar.

mutua en la realización de las tareas agrícolas-ganaderas de carácter colectivo como la sementera, la cava de la viña o de las papas, las matanzas de animales, etc.

Bibliografía.

- Amador, F. *Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en lucha canaria*. Tesis Doctoral. Departamento de Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. 1994.
- Bonte, P. e Izard, M. *Diccionario de etnología y antropología*. Ediciones Akal. Madrid. 1996.
- Castro, U. (2001) Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina. Tesis Doctoral. Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.
- Frazer, J.G. (1984) *La rama dorada. Magia y religión*. Fondo de Cultura Económica. Madrid
- Guerra, G. "*Estudio del tiempo como elemento de análisis de la acción de brega en la lucha canaria y aproximación metodológica para su observación*". Departamento de Educación Física de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. 1997. Trabajo inédito.
- Hernández Moreno, J. "Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en los deportes de equipo". *Revista de Entrenamiento Deportivo*, 5-6 vol 2. Barcelona. pp. 2-11. 1988.
- Hernández Moreno, J. "Análisis praxiológico de las estructuras de los deportes". *Revista de Entrenamiento Deportivo*, 2. Tomo IX. La Coruña. pp. 27-33. 1995.
- Menaut, A. Contribution a une approche theorique des jeux sportifs collectifs: Theroidation et recherche d'un modele operationnel. Tesis Doctoral. Universite de Burdeaux. 1982. Tomo II
- Parlebas, P. *Elementos de sociología del deportes*. UNISPORT. Málaga. 1988.
- Parlebas, P. *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Ed. Paidotribo. Barcelona. 2001.